MUSIC PRODUCTION CENTER

MPC 1000

AKAI professional

Mode d'emploi

AVERTISSEMENT

Pour prévenir les risques d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas l'appareil à la pluie ou à l'humidité.

Avis important

Ce document est sous Copyright AKAI professional M.I. Corp., et ne peut être ni cité, ni reproduit sous aucun format que ce soit sans la permission écrite de la société.

LIMITATION DE LA POLICE DE GARANTIE LOGICIELLE

Le logiciel fourni avec, ou acheté spécialement pour, les produits AKAI professional a été testé afin de vérifier son fonctionnement. AKAI professional M.I. Corp. fera de son mieux pour corriger les défauts logiciels qui lui sont signalés, lors de futures mises à jour dans la limite des possibilités techniques.

AKAI professional M.I. Corp. ne fait aucune garantie ni représentation qu'elle soit expresse ou implicite concernant les performances ou l'adéquation du système pour un usage particulier.

En aucun cas, AKAI professional M.I. Corp. ne pourra être tenu responsable des dommages directs ou indirects dus à un défaut du logiciel ou de sa documentation. De plus, AKAI professional M.I. Corp. n'acceptera aucune responsabilité concernant les programmes, sons, enregistrements audio ou séquences mémorisés dans ou utilisés avec les produits AKAI professional, ce qui inclut le coût de restauration de ces données.

Les garanties, solutions et réclamations mentionnées ci-dessus sont exclusives et ont priorité sur toutes les autres, qu'elles soient orales ou écrites, expresses ou implicites, dans la limite autorisée par la loi en vigueur dans la zone géographique de l'utilisateur du produit. Aucun employé de AKAI professional M.I. Corp., agent, distributeur ou employé d'un agent ou d'un distributeur n'est autorisé à proposer la moindre variation de cette police.

ATTENTION ! !

Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez cet appareil ni à la pluie, ni à l'humidité.

1-FR



EXPLICATION DES SYMBOLES GRAPHIQUES



L'éclair électrique terminé par une flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence d'une tension dangereuse non isolée à l'intérieur de l'appareil. Cette tension peut être suffisante pour constituer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le matériel et la maintenance. Ces instructions se trouvent dans le mode d'emploi ou les documents accompagnant ce produit.

5B-Fr

PILE AU LITHIUM

Ce produit utilise une pile au lithium pour la sauvegarde mémoire. Cette pile au lithium doit uniquement être remplacée par un personnel qualifié. De mauvaises manipulations pouvant entraîner des risques d'explosion.

24A-Fr

10/10/2003

ATTENTION: LORS DE L'UTILISATION D'APPAREILS ÉLECTRIQUES, DES PRÉCAUTIONS SONT À RESPECTER, DONT LES SUIVANTES :

AVERTISSEMENT

Le MPC1000 a été conçu pour être utilisé dans un environnement domestique standard. L'alimentation des équipements électriques varie d'un pays à l'autre. Veuillez vous assurer que votre MPC1000 correspond à la tension du pays où vous vous trouvez. Dans le doute, consultez un électricien qualifié ou un revendeur AKAI Professional.

CA 120 V	à 60 Hz pour les USA et le Canada
CA 220~240 V	à 50 Hz pour l'Europe
CA 240 V	à 50 Hz pour l'Australie

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE

1. Lisez ces instructions
2. Conservez ces instructions.
3. Tenez compte de tous les avertissements
4. Suivez toutes les instructions
5. N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
6. Ne nettoyez l'appareil qu'avec un chiffon sec.
7. Ne bloquez pas les ouvertures destinées à la ventilation. Installez l'appareil selon les instructions du fabricant.
8. N'installez pas l'appareil près de sources de chaleur comme des radiateurs, cheminées, poêles ou autres appareils (dont des amplificateurs) produisant de la chaleur.
9. Ne supprimez pas le dispositif de sécurité offert par la borne de mise à la terre. Une prise de terre comprend les deux bornes normales plus une troisième pour la mise à la terre. Cette troisième borne est destinée à votre sécurité. Si la fiche du cordon d'alimentation fourni n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour faire remplacer votre prise obsolète.
10. Protégez le cordon d'alimentation des piétinements ou des pincements, particulièrement au niveau des fiches, des prises de connexion et à l'endroit où il sort de l'appareil.
11. N'utilisez que des fixations/accessoires préconisés par le fabricant.
12. N'utilisez qu'un chariot, stand, trépied, cornière ou table préconisé par le fabricant, ou vendu avec l'appareil. Quand un chariot de transport est employé, prenez garde, lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil, à éviter une blessure dûe à une chute ou un renversement.



13. Débranchez cet appareil durant les orages ou s'il doit rester inutilisé durant une longue période.
14. Confiez toute réparation à un personnel de maintenance qualifié. Une intervention est nécessaire quand l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, si son cordon ou sa fiche d'alimentation a été endommagé, si du liquide ou des objets ont pénétré dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.
15. N'exposez pas cet appareil au ruissellement ou aux éclaboussures et assurez-vous qu'aucun objet rempli de liquide, tel qu'un vase, n'est posé sur l'appareil.

AVERTISSEMENT FCC

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites fixées par la partie 15 de la réglementation FCC pour un appareil numérique de Classe B. Ces limites sont fixées pour offrir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles en installation domestique. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio et, s'il n'est pas installé et employé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, l'absence d'interférence n'est pas garantie pour une installation particulière. Si cet équipement interfère avec la réception de radio ou télévision, ce qui se vérifie en éteignant et rallumant l'équipement, il est recommandé d'essayer de corriger ces interférences à l'aide d'une ou plusieurs des mesures suivantes:

Ré-orienter ou déplacer l'antenne de réception.

Augmenter la distance séparant l'équipement du récepteur.

Connecter l'équipement à une prise d'un circuit électrique différent de celui auquel le récepteur est connecté.

Consulter le revendeur ou un technicien radio/télé expérimenté pour obtenir de l'aide.

21B-F

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DU MPC1000

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

27-F

VENTILATION

N'empêchez pas la ventilation de l'appareil, en le plaçant sur un tapis, dans un espace confiné, ou en posant des objets sur son boîtier – faces supérieure, latérales ou arrière. Laissez toujours au moins 10 centimètres entre l'appareil et les autres objets.

31C-F

LES CHANGEMENTS OU MODIFICATIONS NON EXPRESSEMENT APPROUVES PAR LE FABRICANT EN TERMES DE CONFORMITE PEUVENT RETIRER A L'UTILISATEUR SON DROIT D'EXPLOITATION DE L'EQUIPEMENT.

32-F

AVIS DE PROTECTION DES DROITS D'AUTEUR (COPYRIGHT)

Le MPC1000 AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il utilise un logiciel contenu en mémoire ROM. Ce logiciel, fourni avec l'appareil, et toutes les informations contenues dans ce mode d'emploi sont protégés par les lois en vigueur. Vous ne pouvez utiliser ce logiciel ou les informations concernant l'instrument qu'à titre personnel. Il vous est strictement interdit de copier ou modifier toute partie du logiciel ou du mode d'emploi sans l'accord écrit préalable de AKAI professional M.I. Corp, Yokohama, Japon.

Table des matières

Chapitre 1: Introduction — 1

- Interface utilisateur — 1
- Face avant — 3
- Face arrière — 3
- Connecter le MPC1000 à d'autres équipements audio/MIDI — 4
- Termes employés dans le MPC1000 — 5

Chapitre 2 : Utilisation de base — 7

- Programmation des noms — 8
- Saisie de chiffres avec la touche NUMERIC — 9

Chapitre 3 : Fonction séquenceur — 10

- Enregistrement de l'interprétation — 10
- Reproduire une séquence — 11
- Autres fonctions utiles à l'enregistrement des séquences — 12
- Informations détaillées sur la fonction de séquence — 15
- Fonctions de piste (”Track”) — 20
- Fonctions du séquenceur MIDI — 22

Chapitre 4 : Modifier (”Editer”) les séquences — 25

- Sélectionner une zone de piste à éditer — 25
- Sélectionner la zone d'édition par mesures — 27
- Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE) — 29

Chapitre 5 : Edition pas à pas — 30

- A propos de l'édition pas à pas — 30
- Ecrans — 30
- Evénements — 31
- Copier/coller un événement — 34
- Supprimer un événement — 34
- Programmation d'un événement (enregistrement pas à pas) — 34

Chapitre 6 : Mode Song (”morceau”) — 36

- Structure d'un morceau — 36
- Créer un morceau — 37
- Reproduire un morceau — 37
- Autres fonctions en mode SONG — 38

Chapitre 7 : Fonctions d'un pad — 40

- Jouer avec les pads — 40
- Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads — 41
- Sélectionner une séquence à jouer avec les pads — 42

Chapitre 8 : Curseurs Q-Link ——— 44
Réglage du curseur ——— 44
Enregistrement de la valeur d'un curseur dans une séquence ——— 44
Touche AFTER ——— 44

Chapitre 9 : Emploi du MPC1000 avec d'autres appareils ——— 45
Synchronisation avec le MPC1000 comme maître ——— 45
Synchronisation avec le MPC1000 comme esclave ——— 45
Connecter le MPC1000 à un clavier MIDI avec module de sons ——— 46
Régler l'entrée MIDI ——— 47

Chapitre 10 : Enregistrer un échantillon ——— 48
Enregistrer l'échantillon – informations détaillées ——— 50
Enregistrer le signal numérique ——— 50
Enregistrer la sortie générale (MAIN OUT) ——— 50
Autres fonctions ——— 51

Chapitre 11 : Edition d'un échantillon ——— 52
Régler les points de début/fin de l'échantillon ——— 52
Supprimer une partie inutile d'un échantillon (DISCARD) ——— 53
Sauvegarder une partie de l'échantillon comme un nouvel échantillon (EXTRACT) ——— 54
Fonctions de la fenêtre Sample ("échantillon") ——— 54
Autres fonctions d'édition ——— 55
Régler la boucle ——— 56
Coupler le point de bouclage (Loop) et le point de début (Start) ——— 57

Chapitre 12 : Programme ——— 58
Créer un programme ——— 58
Affectation/Ré-affectation d'échantillons aux pads ——— 58
Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé ——— 59
Régler le volume et la hauteur d'un échantillon ——— 59
Changer le volume de l'échantillon avec la dynamique ——— 59
Jouer plusieurs échantillons avec un seul pad ——— 60
Commutation des échantillons par la dynamique ——— 60
Régler l'enveloppe d'un pad ——— 61
Les fonctions de la fenêtre Program ——— 61
Editer le son d'un échantillon ——— 63
Simuler l'ouverture/fermeture de charleston (réglage de groupe d'exclusion) ——— 64
Régler la superposition des sons d'un même pad (superposition des voix) ——— 64
Supprimer d'un coup tous les échantillons inutilisés (PURGE) ——— 65
Affecter un numéro de note MIDI aux pads ——— 65
Affecter des numéros de note MIDI aux pads (changer le réglage par défaut) ——— 66

Chapitre 13 : Mixer ——— 67
Régler le niveau et le panoramique du pad ——— 67
Régler la sortie pour l'échantillon ——— 67
Sélectionner le pad auquel appliquer l'effet ——— 68

Chapitre 14 : Effet
Appliquer des effets à un son de pad particulier ——— 69
Appliquer des effets de FX2 au son d'effet de FX1 ——— 70
Editer les effets ——— 70
Utiliser l'effet master ——— 73
Editer le jeu d'effets ——— 74

Chapitre 15 : Sauvegarde/chargement ——— 75
Sauvegarder les données ——— 75
Charger un fichier ——— 79
Renommer un fichier ——— 83
Supprimer un fichier ——— 83
Régler la fonction de chargement automatique ——— 83
Formater la carte mémoire ——— 84
Sauvegarder les données en mémoire flash interne ——— 84

Chapitre 16 : Connecter le MPC1000 à votre ordinateur ——— 85
Connecter le MPC1000 à un PC sous Windows ——— 85
Connecter le MPC1000 à un Macintosh ——— 86

Chapitre 17 : Autres réglages ——— 87
Pédale commutateur ——— 87
Régler le niveau général ——— 88
Régler le contraste de l'afficheur LCD ——— 88
Initialisation avec retour aux réglages d'usine ——— 88

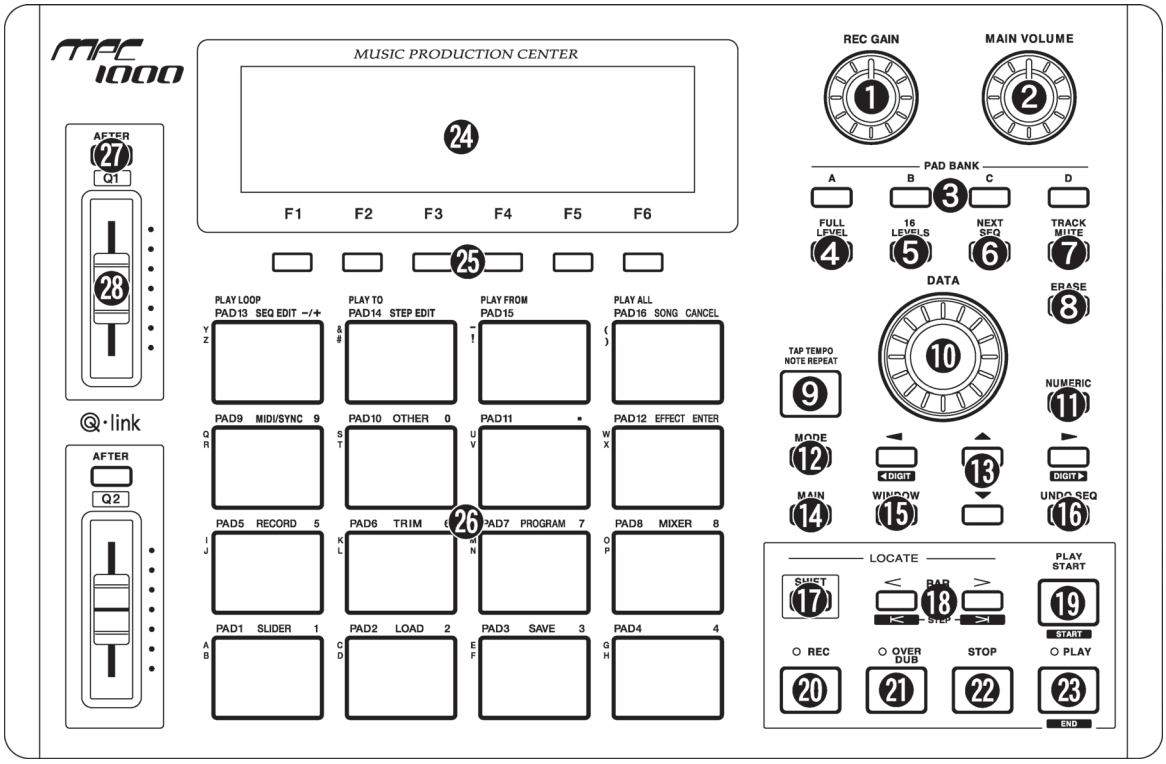
Index ——— 89
Caractéristiques ——— 91
Tableau d'équipement MIDI ——— 93
Liste des programmes presets ——— 95

Chapitre 1 : Introduction

Bienvenue dans le centre de production musicale (Music Production Center) MPC1000. Ce mode d'emploi explique comment utiliser le MPC1000. Veuillez le lire avant de commencer à employer votre MPC1000 et gardez-le en lieu sûr afin de pouvoir vous y référer si nécessaire. Dans ce manuel, les noms des commandes et boutons ainsi que les noms des prises sont indiqués entre crochets, comme ceci: [nom].

L'interface utilisateur

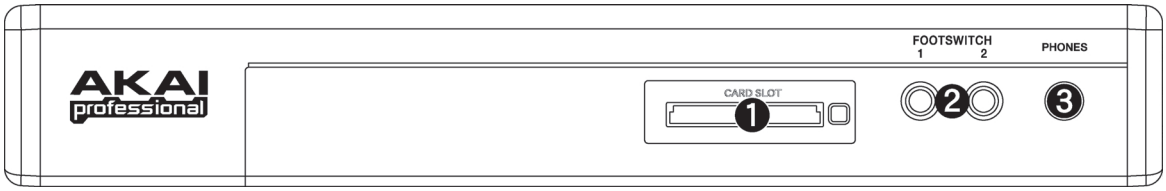
Voici ci-dessous un bref aperçu du MPC1000.



1. Commande [REC GAIN]:
   Règle le niveau d'enregistrement du signal entrant en [RECORD IN]. N'intervient pas sur le niveau de l'entrée numérique.
2. Commande [MAIN VOLUME]:
   Règle les niveaux des sorties [STEREO OUT] et [PHONES] (écouteurs).
3. Touches PAD BANK [A] à [D]:
   Utilisez ces touches pour passer d'une banque de pads à l'autre (A, B, C, D). La diode située au dessus de la banque de pads sélectionnée s'allumera.
4. Touche [FULL LEVEL]:
   Quand elle est allumée, le MPC1000 effectue toujours la reproduction avec une dynamique maximale (127).
5. Touche [16 LEVELS]:
   Quand elle est activée, vous pouvez vous servir des 16 pads pour changer la dynamique du pad sélectionné sur 16 niveaux. Pour plus d'informations, voir la section "Fonction 16 LEVELS (16 niveaux)" en page 40.
6. Touche [NEXT SEQ]:
   Cette touche appelle la page NEXT SEQ ("séquence suivante"), où vous pouvez changer de séquence depuis les pads. Pour plus d'informations, voir la section "Sélectionner une séquence à jouer avec les pads" en page 42.
7. Touche [TRACK MUTE]:
   Cette touche appelle la page TRACK MUTE ("neutralisation de piste"), où vous pouvez couper une piste avec les pads. Pour plus d'informations, voir la section "Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads" en page 41.
8. Touche [ERASE]:
   Cette touche efface un ou des événements d'une piste. Vous pouvez effacer des événements en temps réel à l'enregistrement ou bien sélectionner les événements à effacer en fenêtre Erase ("effacement"). Pour plus d'informations, voir la section "Fonction Erase ("effacement")" en page 12.

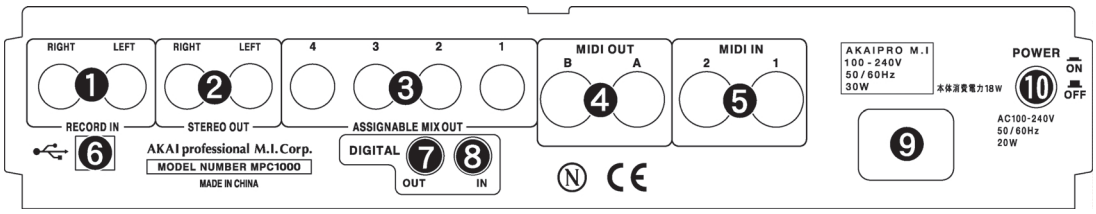
9. Touche [TAP TEMPO/NOTE REPEAT]:
   Vous pouvez établir un tempo en tapant cette touche à la cadence désirée (fonction TAP TEMPO). De plus, en tenant un pad tout en pressant cette touche, vous pouvez faire répéter une note en fonction du réglage de T.C. (fonction NOTE REPEAT). Pour plus d'informations, voir la section "Fonction de marquage manuel du tempo (Tap tempo)" en page 16 et la section "Fonction Note Repeat (répétition de note)" en page 15.
10. Molette [DATA]:
    Change la valeur du paramètre (champ) actuellement sélectionné.
11. Touche [NUMERIC]:
    Si vous pressez cette touche dans n'importe quel champ pour saisir des chiffres, la diode clignote et vous pouvez vous servir des pads comme d'un pavé numérique.
12. Touche [MOD]:
    Quand vous la pressez (sa diode clignote), vous pouvez vous servir des pads pour changer de mode.
13. Touche [CURSOR]:
    Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou le bas de l'écran pour sélectionner un champ. Dans un champ de valeur, vous pouvez passer d'un chiffre à l'autre en pressant les touches </> tout en tenant la touche [SHIFT].
14. Touche [MAIN]:
    Presser cette touche affiche le mode MAIN (écran de base) quel que soit le mode actuel.
15. Touche [WINDOW]:
    Presser cette touche, quand la diode est allumée, fait s'ouvrir une fenêtre où vous pouvez faire un réglage détaillé du champ.
16. Touche [UNDO SEQ]:
    Quand vous enregistrez une séquence, la diode de cette touche s'allume. Presser cette touche, quand la diode est allumée, ramène le système au statut qu'il avait avant l'enregistrement, et la diode s'éteint.
17. Touche [SHIFT]:
    Vous pouvez accéder à différentes fonctions en utilisant cette touche en combinaison avec d'autres.
18. Touche [BAR]:
    Vous pouvez vous déplacer de mesure en mesure (BAR) dans une séquence. Quand vous pressez les touches </> en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez vous déplacer dans les séquences en fonction de la valeur du réglage de correction temporelle.
19. Touche [PLAY START]:
    Fait jouer une séquence depuis son début en cas de réglage LOOP:OFF. Avec un réglage LOOP:ON, la séquence est jouée depuis le début de la boucle. Pressez [SHIFT] + [PLAY START] pour aller au début de la séquence.
20. Touche [REC]:
    Presser la touche [PLAY START] ou la touche [PLAY] en tenant cette touche lance l'enregistrement d'une séquence. Tout événement déjà enregistré sur la piste sera remplacé par les nouveaux événements enregistrés. Vous pouvez insérer un enregistrement (Punch in) en pressant [PLAY] + [REC] durant la reproduction d'une séquence, et le faire cesser (Punch out) en pressant la touche [REC] durant cet enregistrement. Pour plus d'informations, voir la section "Fonction Punch In/Out (insertion d'enregistrement)" en page 15.
21. Touche [OVER DUB]:
    Cette touche est basiquement comparable à la touche [REC], excepté que l'enregistrement qu'elle déclenche fait s'ajouter les nouveaux événements à ceux existants déjà, sans les remplacer (superposition). Vous pouvez insérer un enregistrement (Punch in) en pressant les touches [PLAY] + [OVER DUB] durant la reproduction d'une séquence, et le faire cesser (Punch out) en pressant [OVER DUB] durant cet enregistrement.
22. Touche [STOP]:
    Arrête l'enregistrement ou la reproduction d'une séquence. Si vous pressez 3 fois rapidement cette touche, vous pouvez stopper toute reproduction de son.
23. Touche [PLAY]:
    Lance la reproduction d'une séquence depuis sa position actuelle. Presser les touches [SHIFT] + [PLAY] vous amène à la fin de la séquence.
24. Ecran (afficheur):
    C'est un afficheur à cristaux liquides (LCD) rétro-éclairé.
25. Touches [F1] à [F6]:
    Ces touches servent à appeler des pages indiquées en bas de l'écran, ou à exécuter la fonction affectée à chaque touche. Leur fonction dépend de la page d'écran actuellement affichée.
26. [PAD 1] à [PAD16]:
    Ce sont des pads de batterie destinés à faire jouer l'échantillonneur interne. La force utilisée pour frapper les pads détermine le niveau du son. En mode TRACK MUTE (neutralisation de piste), ils servent à sélectionner une piste et, en mode NEXT SEQ, à sélectionner une séquence. Ils peuvent aussi servir à sélectionner les modes ou à saisir des caractères.
27. Touche [AFTER]:
    Quand vous activez cette touche, l'information enregistrée sur une piste concernant le curseur Q-Link remplace la valeur actuelle du curseur. Pour plus d'informations, voir page 44.
28. Curseurs [Q1] et [Q2]:
    Ces curseurs pilotent le son en fonction du réglage fait pour le mode SLIDER ("curseur"). Pour plus d'informations, voir page 44.

Face avant

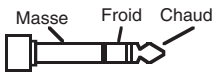


1. Fente pour carte Compact Flash:
   C'est une fente destinée à recevoir une carte mémoire Compact Flash.
2. Prises [FOOTSWITCH 1/2]:
   C'est ici que se connectent les pédales commutateurs. Vous pouvez en employer une pour la fonction Punch In/Out. Pour plus d'informations, voir la section "Pédale commutateur (Footswitch)" en page 87. Il y a deux sortes de pédales commutateurs: normalement ouverte (le contact est ouvert quand elle n'est pas pressée), et normalement fermée (le contact est fermé quand elle n'est pas pressée). Si une pédale a été connectée au MPC1000, quand ce dernier est mis sous tension, il détecte automatiquement le type de la pédale connectée. Vous pouvez utiliser les deux types de pédale.
3. Prise [PHONES]:
   C'est une prise jack stéréo pour connecter des écouteurs. Elle envoie le même signal que la prise de sortie [STEREO OUT].

Face arrière



1. Prises [RECORD IN L/R]:
   C'est une entrée analogique pour enregistrer un signal analogique. Avec une fiche jack trois points ("stéréo"), elle peut servir d'entrée symétrique.



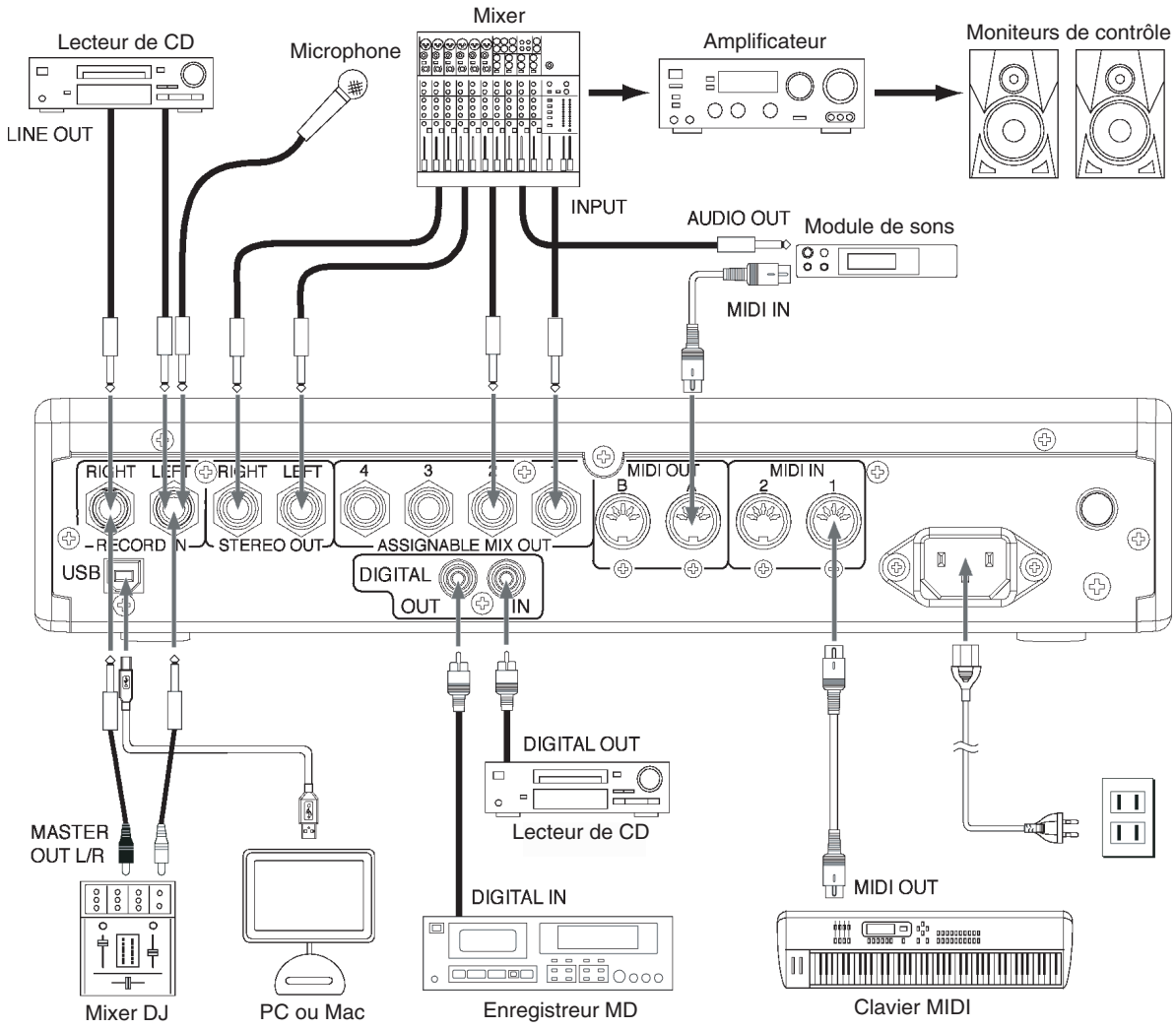
2. Prises [STEREO OUT L/R]:
   C'est la sortie générale.
3. Prises [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4]:
   Ce sont des sorties utilisables pour produire individuellement le son de chaque pad. Avec des tables de mixage ou effets externes, vous pouvez effectuer des mixages sophistiqués.
4. Prises [MIDI OUT A/B]:
   Ce sont des sorties MIDI. Chaque sortie peut produire un signal MIDI indépendant.
5. Prises [MIDI IN 1/2]:
   Ce sont des entrées MIDI. Les signaux MIDI des entrées MIDI IN 1 et 2 seront mélangés (mixés).
6. Prise [USB] (esclave):
   Cette prise sert à brancher le MPC1000 à votre PC pour le transfert de données. Pour plus d'informations, voir la section "Connecter le MPC1000 à votre ordinateur" en page 85.
7. Prise [DIGITAL OUT]:
   C'est la sortie numérique coaxiale. Elle envoie le même signal que les sorties [STEREO OUT].
8. Prise [DIGITAL IN]:
   C'est l'entrée numérique coaxiale. Utilisez-la pour brancher par exemple la sorties numérique coaxiale d'un lecteur de CD ou d'un DAT.
9. Prise d'alimentation:
   Branchez ici le câble d'alimentation secteur.
10. Commutateur [POWER]:
    Met l'unité sous/hors tension.

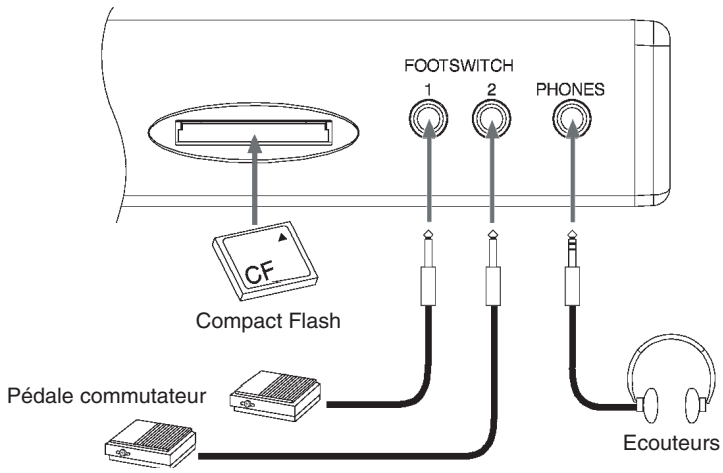
Connecter le MPC 1000 à d'autres équipements audio/MIDI

Le schéma ci-dessous montre comment vous pouvez connecter le MPC1000 à un équipement audio/MIDI externe.

Veuillez noter qu'il ne s'agit que d'un exemple aussi, pour connecter réellement vos appareils, référez-vous à leurs modes d'emploi respectifs.

Note: quand vous connectez des appareils, assurez-vous que toute alimentation électrique est coupée.



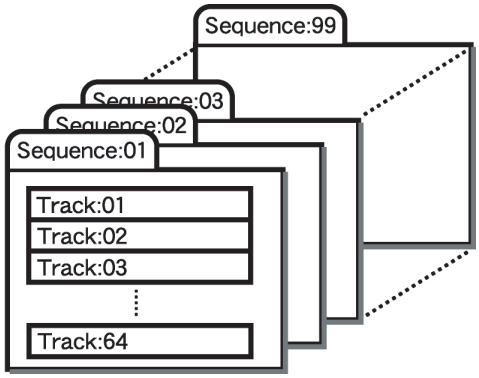


Termes employés dans le MPC1000

Voici les termes de base à connaître pour faire fonctionner le MPC1000:

Séquence (”Sequence”)

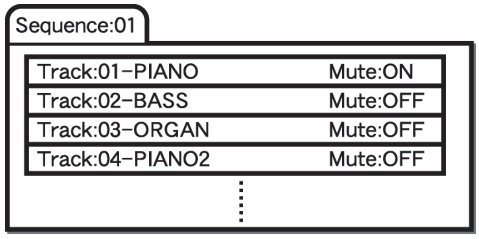
La séquence est l'unité de base que vous utilisez quand vous créez des données avec le MPC1000. Les données d'un clavier MIDI ou des pads sont enregistrées sur chaque piste au sein d'une séquence.



Une séquence a 64 pistes, chacune d'entre elles pouvant contenir des données d'interprétation. Vous pouvez créer jusqu'à 99 séquences. La longueur d'une séquence peut aller de 1 à 999 mesures ("bars"). Vous pouvez créer un morceau entier à l'aide d'une seule séquence; mais vous pouvez aussi créer un morceau (Song) par combinaison de plusieurs séquences courtes à l'aide de la fonction Song.

Piste ("Track")

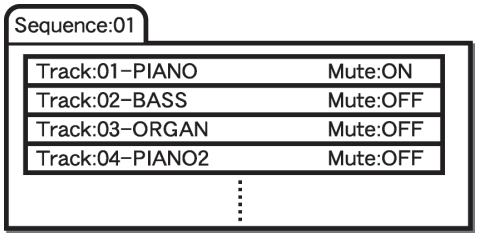
Une séquence a 64 pistes. Chaque piste ou "Track" peut enregistrer des données d'interprétation indépendantes. Par exemple, vous pouvez enregistrer des instruments séparément sur chaque piste (piano en piste 1, basse en piste 2, orgue en piste 3, etc…). Vous pouvez enregistrer une piste à la fois; toutefois, vous pouvez faire reproduire des pistes déjà enregistrées pendant que vous en enregistrez une nouvelle. Chaque piste a un réglage de neutralisation ou "Mute" (qui détermine si le contenu de la piste est reproduit ou non).



Par exemple, vous pouvez enregistrer deux solos de piano sur la piste 1 et sur la piste 4 et les comparer en exploitant la fonction Mute. Les données d'interprétation sont enregistrées sur les pistes sous forme d'événements MIDI. Ce ne sont pas les sons que l'on enregistre directement sur les pistes.

Morceau ("Song")

Avec la fonction Song, vous pouvez faire reproduire des séquences dans un certain ordre. Vous pouvez librement fixer l'ordre et le nombre de séquences à reproduire. C'est utile pour faire reproduire à la suite plusieurs morceaux et quand vous créez un morceau par combinaison de plusieurs séquences.



Avec le MPC1000, vous pouvez créer jusqu'à 20 morceaux ou "Songs". Quand vous combinez des séquences pour en faire un morceau, vous les affectez à chaque "pas" ou "Step" d'un morceau. Un pas est en quelque sorte un "container" de séquence. Un morceau a 250 pas ou "Steps".

Echantillon ("Sample")

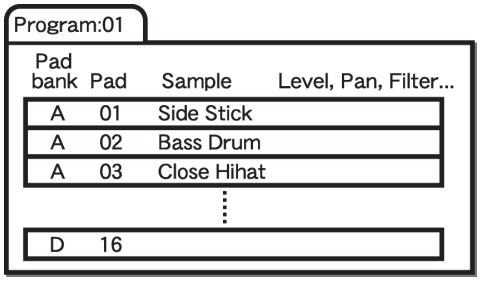
Avec le MPC1000, les données de son chargées dans l'appareil le sont sous la forme d'une unité nommée échantillon ou "Sample". Un échantillon est chargé dans le MPC1000 quand vous l'enregistrez en mode RECORD, le chargez depuis une carte mémoire ou le transférez par USB depuis un PC. Vous pouvez changer le point de début/fin d'un échantillon ou lui affecter un bouclage en mode TRIM. Pour faire jouer des sons, vous devez affecter les échantillons aux pads en mode PROGRAM. Il existe deux types d’échantillons: les échantillons stéréo (échantillon à deux canaux, droit et gauche) et les échantillons mono (échantillon à un canal).

Pad de batterie

Le MPC1000 a 16 pads. Vous pouvez faire jouer un échantillon affecté à un pad en frappant ce pad. Le MPC1000 a 4 banques de pads auxquelles vous pouvez affecter des échantillons différents. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces banques de pads avec la touche [PAD BANK], aussi disposez-vous en fait de 64 pads. Pour affecter des échantillons aux pads, utilisez le mode PROGRAM. Le jeu d'un pad peut être enregistré sur la piste d'une séquence.

Programme ("Program")

Une fois que vous avez affecté des échantillons aux pads en mode PROGRAM, vous pouvez déclencher ces échantillons depuis les pads. Un jeu de 64 pads, avec pour chacun une affectation d'échantillon, est appelé un Programme. Le Programme possède aussi des fonctionnalités qui vous permettent de piloter le son des échantillons, notamment l'enveloppe et le filtre. Vous pouvez faire des réglages différents pour chaque pad.



Mémoire vive (RAM)

La mémoire RAM (Random Access Memory ou "mémoire vive") est un emplacement où vous pouvez temporairement charger sons ou données. Le MPC1000 est livré avec 16 Mo (mégaoctets) de RAM permettant d'enregistrer jusqu'à 136 secondes en mono. Le Mo est une unité qui représente la taille de la mémoire. Avec la mémoire optionnelle EXM128, vous pouvez étendre votre mémoire jusqu'à 128 Mo. Les données contenues par la mémoire RAM sont effacées quand vous éteignez le MPC1000. Si vous désirez conserver vos enregistrements, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire, ou transférer les données par USB dans votre ordinateur.

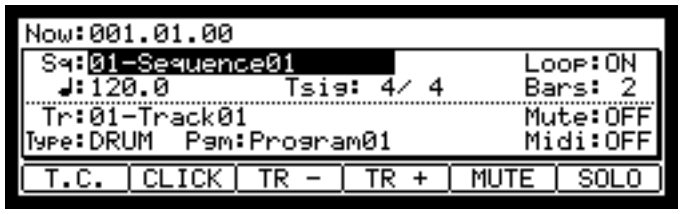
Carte mémoire

Le MPC1000 a une carte mémoire Compact Flash de 32 Mo. C'est un type de mémoire dit "Flash", c'est-à-dire que vous pouvez y sauvegarder vos données comme en RAM, mais elles restent conservées même après mise hors tension de l'appareil. En sauvegardant sur carte mémoire les enregistrements présents en RAM du MPC1000, vous pouvez conserver vos données même après extinction du MPC1000. Veuillez noter que le MPC1000 ne peut pas directement reproduire les données depuis la carte mémoire. Pour cela, vous devez d'abord charger les données de la carte dans la mémoire RAM. Il existe plusieurs types de cartes mémoire flash, mais le MPC1000 n'utilise que des cartes "Compact Flash".

Chapitre 2 : Utilisation de base

Dans ce chapitre, nous décrirons l'utilisation de base du MPC1000.

Page de base (MAIN)



C'est l'affichage de base du MPC1000, où vous pouvez enregistrer et reproduire des séquences. Vous pouvez à tout moment revenir à cette page en pressant la touche [MAIN], par exemple si vous vous êtes perdu lors de la manipulation du MPC1000 et désirez revenir à cette page. Vous ne pouvez toutefois pas revenir à cette page en pressant la touche [MAIN] durant un processus de traitement (enregistrement, chargement/sauvegarde, etc.).

Curseur, touches curseur, champ, molette DATA

La partie "marquée" (affichée en négatif) à l'écran est nommée "curseur" (dans l'écran ci-dessus, c'est [01-Sequence01] qui est ainsi marqué). Vous pouvez déplacer le curseur dans l'écran à l'aide des quatre touches curseur de la façade. Habituellement le déplacement se fait sur des zones spécifiques telles qu'à droite de deux points (:). Ces zones sont des "champs" où vous pouvez faire divers réglages ou saisir des valeurs. Pour changer les réglages d'un champ, sélectionnez-le et tournez la molette [DATA] de la façade.

Cette procédure consistant à sélectionner un champ avec une touche curseur et à changer ses réglages avec la molette [DATA] est l'utilisation la plus basique du MPC1000.

Touches de fonction

Six touches (F1 à F6) alignées sous l'écran LCD servent de touches de fonction. Elles correspondent respectivement aux six fonctions affichées en bas de l'écran. Presser une de ces touches active la fonction qui lui correspond à l'écran. La fonction de chaque touche dépend du contenu de la page affichée à l'écran.



Quand l'écran LCD a cet aspect, presser les touches de fonction lance un traitement ou affiche une fenêtre.



Quand l'écran LCD a cet aspect, vous pouvez changer de page avec les touches de fonction F1 à F4. La page actuellement sélectionnée s'affiche en lettres noires sur fond blanc. Presser les touches F5 et F6 n'entraîne aucun changement. Certaines pages proposent simultanément des sélections de page et des fonctions de traitement (voir ci-dessous).



Dans ce cas, utilisez F1 et F2 pour changer de page et F6 pour activer le traitement affiché. Vous ne pouvez pas utiliser F3, F4 ni F5.

Dans ce manuel, les touches de fonction sont décrites de la façon suivante: "touche [F1] (TRIM)" – entre parenthèses se trouve la fonction affichée à l'écran.

Touche WINDOW

La MPC1000 a tant de fonctions qu'elles ne peuvent pas toutes être affichées en une seule page d'écran. Pour une meilleure efficacité, chaque page n'affiche que les fonctions les plus fréquemment utilisées. Si vous désirez faire un réglage plus sophistiqué, pressez la touche [WINDOW]. Cela ouvrira une fenêtre pour le réglage détaillé du champ sélectionné. Cela n'est pas valable pour tous les champs. Quand vous sélectionnez un champ pour lequel vous pouvez utiliser la touche [WINDOW], la diode de la touche est allumée.

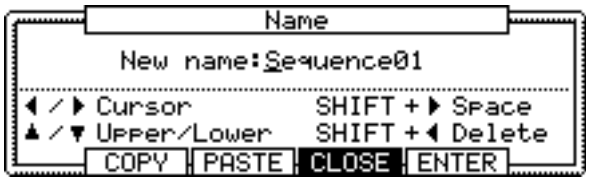
Touche MODE

Avec le MPC1000, chaque fonction (enregistrement d'échantillons, édition d'échantillons, affectation d'échantillons à chaque pad, édition de données de séquence, chargement depuis des cartes mémoire, etc…) a une page d'écran indépendante. On la nomme "mode". Par exemple, vous utiliserez le mode RECORD pour enregistrer des échantillons et le mode TRIM pour les éditer, la touche [MODE] servant à changer de mode. En pressant la touche [MODE] et en frappant un pad, vous pouvez changer de mode. Le mode auquel correspond un pad est affiché au dessus de ce pad.

Programmation des noms

Le MPC1000 traite différents types de données, depuis des données relatives au son (telles qu'échantillons et Programmes) jusqu'à des données relatives à l'interprétation (telles que des séquences et des pistes). Ces données sont gérées par leur nom. Dans cette section, nous apprendrons comment nommer différentes données.

Avec le curseur, sélectionnez un champ que vous désirez nommer et tournez la molette DATA. La fenêtre Name ("Nom") s'ouvrira. C'est dans cette fenêtre que vous pouvez nommer les données.



Dans cette fenêtre, le curseur est représenté par un trait de soulignement et non par un affichage en négatif.

Vous pouvez saisir le nom, que ce soit par les pads ou avec la molette DATA.

Saisie des lettres avec la molette DATA

Vous pouvez changer la lettre sélectionnée par le curseur en tournant la molette DATA depuis la fenêtre Name. Bougez le curseur avec les touches curseur GAUCHE/DROITE et saisissez les caractères voulus. Vous pouvez effectuer la saisie à la fois avec la molette DATA et avec les pads.

Saisie des lettres avec les pads

Deux lettres sont affectées à chaque pad. En frappant un pad, la lettre correspondante est saisie.

Ci-dessous, nous décrirons comment saisir "Bass 01" à la place de "Sequence 01".

01. Pressez la touche curseur HAUT pour que la première lettre soit une majuscule.
Presser la touche curseur HAUT vous permet de saisir une lettre majuscule.

02. Frappez deux fois le pad 1.
Une seule frappe programme un A, la seconde un B. Chaque fois que vous frappez le pad, la lettre saisie alterne entre A et B.

03. Pressez la touche curseur DROITE, ce qui déplace le curseur sur la droite.
Si vous saisissez le caractère suivant à l'aide d'un autre pad, le curseur se déplace automatiquement sur la lettre suivante dans le nom. Par contre, si vous devez ré-utiliser le même pad pour saisir la prochaine lettre, vous devez d'abord presser la touche curseur DROITE pour déplacer manuellement le curseur. Dans cet exemple, A et B sont affectés au même pad. Vous devez donc déplacer manuellement le curseur.

04. La lettre suivante est une minuscule ("a"), aussi pressez la touche curseur BAS.
Presser la touche curseur BAS vous permet de saisir une lettre minuscule.

05. Frappez une fois le pad 1.
Un "a" minuscule est saisi.

06. Frappez une fois le pad 10.
Le curseur se déplacera automatiquement vers la droite et un "s" minuscule sera saisi.

07. Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et frappez une fois le pad 10.

08. Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et pressez la touche curseur DROITE en tenant enfoncée la touche [SHIFT].
L'association des touches [SHIFT] et curseur DROIT insère un espace.

09. Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et sélectionnez "0" en tournant la molette DATA.
Pour les chiffres, vous devez utiliser la molette DATA.

10. Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et sélectionnez "1" en tournant la molette DATA.

11. Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et pressez quatre fois la touche curseur GAUCHE en tenant enfoncée la touche [SHIFT].
L'association des touches [SHIFT] et curseur GAUCHE supprime les caractères sélectionnés.
A présent, "Bass 01" est saisi à la place de "Sequence 01".

12. Pressez [F5] (ENTER) pour valider votre saisie et fermer la fenêtre.
Presser [F4] (CANCEL) annule la saisie et ferme la fenêtre. Dans ce cas, le nom ne change pas.

Autres fonctions utiles en fenêtre Name

Fonctions Copy ("copier") et Paste ("coller")

Avec la fonction copier/coller, vous pouvez copier les lettres du champ "New name" et les coller pour donner un nom à d'autres données. C'est utile lorsque vous désirez créer des noms assez similaires pour diverses données.

Si vous pressez la touche [F2] (COPY) alors que la fenêtre Name est ouverte, les lettres du champ "New name" sont copiées (c'est-à-dire temporairement sauvegardées). Quand vous pressez [F3] (PASTE) en fenêtre Name, ces lettres préalablement copiées sont collées dans le champ "New name".

Saisie de chiffres avec la touche NUMERIC

Dans les champs de valeur tels que la page TRIM d'échantillon, vous pouvez saisir directement des chiffres grâce à la touche [NUMERIC].

01. Pressez la touche [NUMERIC] sur un champ compatible.
La diode de la touche clignotera et vous pourrez saisir des chiffres avec les pads.

02. Saisissez les chiffres en frappant les pads leur correspondant.
Le chiffre indiqué dans le coin supérieur droit du pad est saisi. Les pads 1 à 9 correspondent aux chiffres 1 à 9 et le pad 10 correspond au zéro.

Si vous vous trompez de chiffre, frappez le pad 16. La saisie du chiffre est annulée et vous pouvez ensuite saisir le bon chiffre.

03. Frappez le pad 12.
Cela valide ("confirme") votre saisie.

Quand vous réglez le champ Time ("temps"), vous pouvez passer d'une unité à une autre en frappant le pad 11.

Dans les champs pouvant prendre des valeurs positives ou négatives, vous pouvez alterner entre + et – en frappant le pad 13.

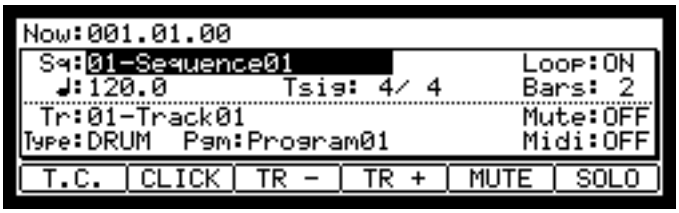
Chapitre 3 : Fonction séquenceur

Le MPC1000 a une fonction séquenceur qui vous permet d'enregistrer/reproduire votre interprétation. Avec la fonction séquenceur, vous pouvez enregistrer l'interprétation que vous avez effectuée avec les pads. Et en faisant ensuite lire les données enregistrées, vous pouvez reproduire votre interprétation. L'interprétation sera enregistrée sur une piste appartenant à une séquence. Pour plus d'informations sur les séquences et les pistes, voir la section " Termes employés dans le MPC1000" en page 5.

Les données d'interprétation créées par vos frappes sur les pads seront enregistrées sur une piste comme un événement de pad. Une piste peut contenir d'autres événements, tels que des mouvements de curseur Q-Link, des changements de tempo etc… Quand vous utilisez le MPC1000 avec un appareil MIDI externe, vous pouvez aussi enregistrer les données venant de cet appareil (clavier par exemple) sous forme d'événements MIDI.

Note: Veuillez noter que la fonction Séquenceur n'enregistre que des données d'interprétation (quel pad a été frappé et quand, etc…). Elle n'enregistre pas le son lui-même.

Page de base (mode MAIN ou "principal")



C'est la page dans laquelle vous enregistrez/ reproduisez les séquences. Elle correspond au mode de fonctionnement principal du MPC1000 et, contrairement aux autres pages, peut être affichée à tout moment en pressant juste la touche [MAIN].

Champ Now (”position temporelle”)

Le champ Now, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, donne la position temporelle actuelle de la séquence. Il affiche de gauche à droite la mesure, le temps et le tic (1 temps = 96 tics). Par exemple, "002.03.00" correspond au troisième temps de la deuxième mesure. Un tic est une unité qui divise un temps (une noire) en 96 parties. Par exemple, comme 1 temps vaut une noire (96 tics), alors une croche valant la moitié d'une noire, elle vaut 48 tics.

Voici la relation entre les notes et le nombre de tics:

Noire = 96 tics	Croche = 48 tics	Double croche = 24 tics
Noire de triolet = 64 tics	Croche de triolet = 32 tics	Double croche de triolet = 16 tics

Quand vous enregistrez/reproduisez une séquence, l'écran met constamment à jour la position actuelle de la séquence. Vous pouvez amener le curseur sur le champ Now et sélectionner manuellement une valeur temporelle.

Champ Séquence / Sq

Une séquence est l'unité la plus basique quand vous créez des données avec le MPC1000. Des données d'interprétation venant d'un clavier MIDI ou des pads peuvent être enregistrées sur chaque piste d'une séquence. Vous pouvez sélectionner une séquence dans le champ Sq. Une séquence non utilisée est identifiée par "(unused)". Tous les réglages de la page de base (MAIN) peuvent être effectués différemment pour chaque séquence.

Champ Track ("Piste") / Tr

Une séquence a 64 pistes dans lesquelles vous pouvez enregistrer indépendamment diverses données de jeu. Vous pouvez, par exemple, enregistrer la partie de piano en piste ("Track") 1, de basse en piste 2, d'orgue en piste 3 etc… Dans le champ Tr, vous pouvez sélectionner une piste de la séquence sélectionnée dans le champ Sq. Une piste non utilisée est identifiée par "(unused)". Vous pouvez régler les paramètres Mute, Midi, Type et Pgm indépendamment pour chaque piste.

Enregistrement de l'interprétation

Dans cette section, nous apprendrons comment enregistrer dans les pistes d'une séquence votre jeu sur les pads.

Note: pour enregistrer vos données de jeu dans une séquence, vous devez charger dans le MPC 1000 un programme dont vous allez jouer grâce aux pads. Par défaut, le MPC1000 charge automatiquement un programme preset (pré-programmé) et une séquence de démonstration quand vous le mettez sous tension.

Ici, nous considérerons que vous avez déjà chargé un programme dans le MPC1000. Si ce n'est pas le cas, faites-le maintenant en chargeant un programme depuis une carte mémoire, ou en enregistrant un échantillon (en anglais "Sample") et en l'affectant à un pad, etc… Pour plus d'informations sur le chargement d'un programme, voir la section "Charger un fichier" en page 79. Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'un échantillon, voir la section "Enregistrer un échantillon" en page 48.

01. Pressez la touche [MAIN].
La touche [MAIN] appelle la page d'écran de base depuis laquelle vous enregistrez votre séquence.

02. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence dans laquelle vous désirez enregistrer votre interprétation.
Vous pouvez choisir n'importe quelle séquence mais ici, choisissez une séquence nommée "unused". "Unused" indique que la séquence n'a pas encore été utilisée.

03. Dans le champ Tr, sélectionnez la piste dans laquelle vous désirez enregistrer votre interprétation.
Votre interprétation sera enregistrée dans la piste que vous avez choisie dans la séquence. Vous pouvez choisir n'importe quelle piste mais ici, choisissez la piste "Tr:01".

04. Dans le champ Pgm, sélectionnez le programme dont vous désirez jouer.
Vous pouvez sélectionner un programme de la mémoire RAM en tournant la molette DATA.

05. Frappez les pads pour vérifier les sons affectés à chacun des pads.
Vous pouvez ainsi faire jouer le programme que vous avez sélectionné dans le champ Pgm.

06. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [REC].
L'enregistrement commencera après un décompte de 4 temps.

07. Jouez sur les pads pour enregistrer votre interprétation.
Par défaut, la séquence a deux mesures. Après enregistrement des deux mesures, le MPC1000 commence à reproduire l'enregistrement de votre interprétation. Vous pouvez continuer d'enrichir votre interprétation en continuant d'enregistrer votre jeu sur les pads pendant que la piste est lue en boucle. Le MPC1000 passe automatiquement en enregistrement par superposition ("overdub") et ajoute vos nouvelles frappes à l'enregistrement existant.

08. Vous pouvez arrêter l'enregistrement en pressant la touche [STOP].

09. Pressez la touche [PLAY] pour faire reproduire votre enregistrement de jeu.

10. Si vous n'aimez pas le résultat, vous pouvez lancer un nouvel enregistrement en pressant les touches [REC] + [PLAY START].
Cela annule les données de l'enregistrement effectué et vous pouvez ré-enregistrer en frappant les pads.

11. Pour ajouter des données à une interprétation déjà enregistrée, pressez la touche (PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB].
Cela fait reproduire l'enregistrement déjà fait et vous permet de le compléter en frappant les pads.

Astuce: Si vous sélectionnez une autre séquence dans le champ Sq, vous pouvez enregistrer une autre séquence indépendante. En faisant reproduire ces séquences à la suite, vous pouvez créer un morceau complet.

Astuce: Par défaut, le MPC1000 est réglé pour charger automatiquement une séquence de démonstration à sa mise sous tension. Pour supprimer la séquence de démonstration et commencer sans base de départ, voir la section "Supprimer toutes les séquences" en page 19.

Reproduire une séquence

Vous pouvez reproduire une séquence enregistrée en pressant la touche [PLAY START]. La séquence sera lue répétitivement jusqu'à ce que vous pressiez la touche [STOP]. Si vous pressez à nouveau la touche [PLAY], le MPC1000 reprendra la reproduction depuis le point où elle s'était arrêtée.

Reproduction répétitive d'une séquence

Vous pouvez faire reproduire à la suite plusieurs séquences en utilisant la fonction Next Sequence ("Séquence suivante"). Cette fonction vous permet de sélectionner la prochaine séquence à reproduire, durant la reproduction d'une séquence, pour que vous puissiez enchaîner les séquences.

01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez la séquence à jouer en premier.

02. Pressez la touche [PLAY START] pour lancer la reproduction de la séquence.

03. Sélectionnez le champ Sq durant la reproduction et choisissez la prochaine séquence à jouer.
Sélectionner une séquence dans le champ Sq durant la reproduction fait apparaître le champ Next ("Suivante") dans lequel vous pouvez choisir la séquence suivante.

Après avoir reproduit la séquence en cours jusqu'à sa fin, le MPC1000 enchaîne la reproduction de la séquence que vous avez choisie dans le champ Next. En répétant cette procédure, vous pouvez enchaîner plusieurs séquences.

Astuce: Avec la touche [NEXT SEQ], vous pouvez sélectionner la séquence suivante à l'aide d'un pad. Pour plus d'informations, voir la section "Sélectionner une séquence avec les pads" en page 42.

Astuce: En mode SONG ("morceau"), vous pouvez déterminer l'ordre de lecture des séquences. Pour plus d'informations, voir la section "Mode SONG ("morceau")" en page 36.

Autres fonctions utiles à l'enregistrement des séquences

Fonction d'annulation de séquence ("Undo Sequence")

Quand vous superposez des séquences, vous pouvez annuler la dernière prise et revenir au statut d'avant l'enregistrement.

01. Durant la superposition ("overdub"), pressez la touche [STOP] pour arrêter l'enregistrement et pressez la touche [UNDO SEQ].
La diode de la touche [UNDO SEQ] s'éteindra et seule la dernière prise ajoutée sera effacée. Pour rétablir cet enregistrement, pressez à nouveau la touche [UNDO SEQ] pour rallumer sa diode.

Note: Vous ne pouvez utiliser la touche [UNDO SEQ] que pour le dernier enregistrement.

Fonction d'effacement ("Erase")

Vous pouvez effacer certaines frappes de pads avec la touche [ERASE]. Il y a deux façons d'utiliser cette fonction: en les supprimant en temps réel durant la superposition ("overdub"), ou en sélectionnant un pad et une zone temporelle (une période) à effacer en fenêtre ERASE alors que l'enregistrement est arrêté.

Effacement en temps réel

01. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB] pour faire démarrer l'enregistrement avec superposition.

02. Tenez le pad dont vous désirez effacer les frappes tout en tenant la touche [ERASE].
Dans les données de jeu déjà enregistrées, seule sera effacée la section durant laquelle vous avez pressé la touche [ERASE] et le pad. En pressant le pad au bon moment, vous pouvez n'effacer les données de jeu qu'à certains moments dans la phrase.

Effacement en fenêtre Erase

Les données de jeu sont enregistrées sur une piste comme des événements. Dans la fenêtre Erase, vous pouvez sélectionner des événements spécifiques à effacer dans une piste.

01. Pressez la touche [STOP] pour arrêter une séquence.

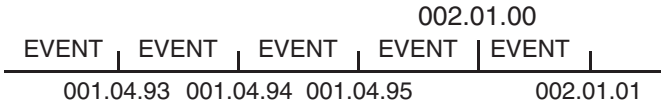
02. Pressez la touche [ERASE].
La fenêtre Erase s'ouvrira.



Le champ Tr affiche le numéro et le nom de la piste sélectionnée. Pour supprimer les événements de toutes les pistes, sélectionnez "Tr:00-ALL TRACKS" en tournant la molette DATA sur la gauche.

03. Dans le champ Time, spécifiez la période d'effacement des événements.

Vous sélectionnerez les points de début et de fin de période dans le champ Time. Par exemple, pour ne supprimer les événements que dans la première mesure d'une séquence de deux mesures, réglez "001.01.00 – 002.01.00". Dans ce cas, les événements situés à partir du point 002.01.00 ne seront pas effacés.



Si vous réglez le point de fin sur "002.01.00", la zone située juste avant ce point sera incluse dans la zone.

04. Dans le champ Erase, sélectionnez NOTE ONLY ("seulement les notes")

Le champ Note s'ouvrira.

05. Sélectionnez le champ Note.

Si vous désirez effacer tous les événements de note, laissez le réglage sur ALL. Pour ne supprimer que les événements associés à un pad spécifique, frappez le pad concerné. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un mauvais pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection des pads, tournez la molette DATA sur la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection des pads à son début.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).

L'effacement commence et les événements du pad sélectionné sont supprimés dans la période choisie.

Astuce: Quand vous supprimez des événements avec le champ Erase réglé sur ALL EVENT, le MPC1000 supprime tous les événements de la période choisie, pas seulement ceux des pads. Quand vous effacez des événements avec le champ Erase réglé sur EXCEPT Note, le MPC1000 supprime tous les événements de la période choisie exceptés ceux des pads.

Fonction de correction temporelle (Timing Correct)

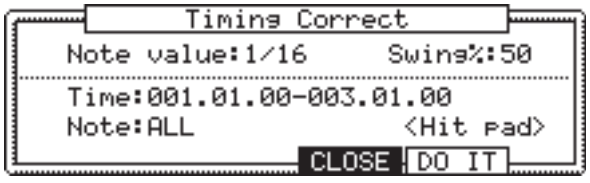
Quand vous enregistrez votre jeu sur les pads, il est difficile de jouer exactement en mesure. En utilisant la fonction de correction temporelle, vous pouvez corriger la position temporelle d'un événement de pad que vous avez enregistré en jouant sur le pad. Il y a deux façons d'employer cette fonction: par une correction en temps réel durant l'enregistrement et par une correction d'un événement après qu'il ait été enregistré.

Correction de position temporelle en temps réel

Vous pouvez corriger la position temporelle ("timing") en temps réel pendant l'enregistrement.

01. La séquence étant arrêtée, pressez la touche [F1] (T.C.) en page de base (MAIN).

La fenêtre de correction temporelle ou "Timing Correct" (T.C.) s'ouvrira.



02. Dans le champ Note value ("valeur de note"), réglez la valeur de recadrage temporel.

Par exemple, si vous choisissez "1/16", chaque donnée de jeu sera placée sur la double croche la plus proche. Vous pouvez choisir les valeurs de note suivantes:

1/8 = croche, 1/8(3) = croche de triolet, 1/16 = double croche, 1/16(3) = double croche de triolet, 1/32 = triple croche, 1/32(3) = triple croche de triolet, OFF = pas de correction temporelle.

Fonction Swing (décalage ternaire)

Vous pouvez régler la valeur de swing dans le champ Swing%. Avec la fonction swing, les événements des divisions paires choisis en champ Note value seront décalés (joués de façon "ternaire") en fonction de la valeur du champ Swing%. Avec cette fonction, vous pouvez créer une cadence ternaire de type "shuffle".

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE).

Cela ferme la fenêtre.

Note: Si vous pressez la touche de validation [F5] (DO IT), le MPC1000 corrige la position temporelle des données enregistrées.

Astuce: Si vous pressez la touche [F1] (T.C.) durant l'enregistrement/reproduction, une petite fenêtre Timing Correct s'affichera tant que vous garderez la touche pressée, Vous pouvez utiliser le champ Note value ("valeur de note") de cette fenêtre pour changer la valeur sur laquelle sont recadrées les positions temporelles. Cela facilite le changement de valeur durant l'enregistrement.

Correction de position temporelle d'événements enregistrés

Vous pouvez corriger la position temporelle d'événements enregistrés.

01. La séquence étant arrêtée, pressez la touche [F1] (T.C.) en page de base (MAIN).
La fenêtre de correction temporelle ou "Timing Correct" (T.C.) s'ouvrira.

02. Dans le champ Note value ("valeur de note"), réglez la valeur du recadrage temporel.
Par exemple, si vous choisissez "1/16", chaque donnée de jeu sera placée sur la double croche la plus proche. Vous pouvez choisir les valeurs de note suivantes:

1/8 = croche, 1/8(3) = croche de triolet, 1/16 = double croche, 1/16(3) = double croche de triolet, 1/32 = triple croche, 1/32(3) = triple croche de triolet, OFF = pas de correction temporelle.

Fonction Swing (décalage ternaire)

Vous pouvez régler la valeur de swing dans le champ Swing%. Avec la fonction swing, les événements des divisions paires choisis en champ Note value seront décalés (joués de façon "ternaire") en fonction de la valeur du champ Swing%. Avec cette fonction, vous pouvez créer une cadence ternaire de type "shuffle".

03. Dans le champ Time, sélectionnez la zone temporelle (période) à corriger.

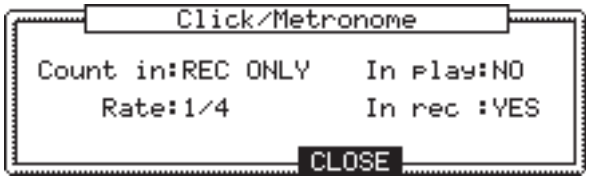
04. Dans le champ Note, frappez le pad dont les événements doivent subir une correction temporelle.
Pour corriger la position de tous les événements, laissez ce réglage sur ALL. Pour ne corriger que les événements d'un pad spécifique, frappez ce pad. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un mauvais pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection des pads, tournez la molette DATA sur la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection des pads à son début.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
La correction temporelle démarrera et la fenêtre se fermera.

Fonction Métronome (Click/Metronome)

Dans cette section, vous apprendrez les différents réglages concernant le métronome (son de clic).

01. Quand une séquence est à l'arrêt, pressez la touche [F2] (CLICK) en page de base (MAIN).
La fenêtre Click/Metronome s'ouvrira.



Champ Count in (décompte)

Vous pouvez déterminer combien de temps après pression de la touche [START] ou [START PLAY] démarrera l'enregistrement/reproduction; juste après pression de la touche ou après un décompte d'une mesure.

OFF	L'enregistrement/reproduction démarrera juste après pression de la touche sans décompte.
REC ONLY	Il y aura un décompte mais juste en enregistrement/superposition (overdub). La reproduction démarrera sans décompte.
REC+PLAY	Il y aura un décompte pour l'enregistrement et pour la reproduction.

Champ Rate (cadence)

Ici se sélectionne la cadence du son de métronome. Le métronome sera joué toutes les noires avec "1/4" et toutes les croches avec "1/8".

Champ In play (durant la reproduction)

Vous pouvez sélectionner cette option si vous désirez entendre le métronome durant la reproduction. Si vous choisissez YES, le métronome sera entendu durant la reproduction.

Champ In rec (durant l'enregistrement)

Vous pouvez sélectionner cette option si vous désirez entendre le métronome durant l'enregistrement/surperposition (overdub). Si vous choisissez NO, le métronome ne sera pas entendu durant l'enregistrement/superposition.

Fonction de répétition de note (Note repeat)

Si vous pressez un pad en tenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT], le son du pad sera joué répétitivement à intervalles déterminés par le réglage de correction temporelle jusqu'à ce que vous relâchiez le pad. Vous pouvez aussi contrôler sa dynamique en changeant la pression appliquée au pad. Avec la fonction Note repeat, vous pouvez enregistrer une phrase difficile à jouer en temps réel, telle que des doubles croches de charleston, un roulement de caisse claire, etc…

01. Pressez la touche [NOTE REPEAT] durant l'enregistrement/reproduction.

02. En tenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT], pressez le pad à jouer répétitivement.
Le son du pad sera joué de façon répétitive à une cadence déterminée par le réglage de correction temporelle jusqu'à ce que vous relâchiez le pad. Vous pouvez aussi contrôler sa dynamique en changeant la pression appliquée au pad.

Fonction d'insertion d'enregistrement (Punch In/Punch Out)

Vous pouvez lancer l'enregistrement en cours de séquence durant la reproduction ("Punch In").

Vous pouvez aussi arrêter l'enregistrement en cours de séquence et ainsi reprendre la reproduction ("Punch Out"). C'est utile si vous devez ré-enregistrer une partie d'une séquence déjà enregistrée.

Punch In

Pressez la touche [PLAY] ou [PLAY START] pour reproduire une séquence. Au point où vous désirez lancer l'enregistrement, pressez la touche [REC] en tenant enfoncée la touche [PLAY]. Le MPC1000 commencera à enregistrer. Si à la place vous pressez la touche [OVERDUB] et la touche [PLAY], le MPC1000 passera en enregistrement avec superposition.

Punch Out

Si vous pressez la touche [REC] ou [OVERDUB] durant l'enregistrement/superposition, le MPC1000 stoppera l'enregistrement/superposition et reprendra la reproduction.

Informations détaillées sur la fonction de séquence

Réglage de la longueur d'une séquence

Par défaut, une séquence a une longueur de 2 mesures, mais vous pouvez régler cette longueur entre 1 et 999 mesures.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Bars ("mesures").
Le champ Bars affiche la longueur actuelle de la séquence.

02. Tournez la molette DATA ou pressez le touche [WINDOW].
La fenêtre Change Bars ("changement du nombre de mesures") s'ouvrira.

03. Dans le champ New bars, choisissez le nouveau nombre de mesures voulu.
Si vous choisissez un nombre supérieur à la valeur actuelle, des mesures vides seront ajoutées à la fin de la séquence. Si vous choisissez un nombre inférieur, les mesures excédentaires seront supprimées.

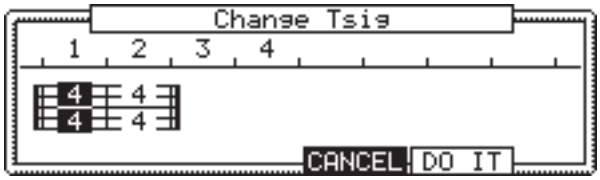
04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela entérinera le nouveau réglage et fermera la fenêtre.

Réglage du format de mesure de la séquence

Par défaut, les mesures de la séquence sont en 4/4, mais vous pouvez changer cela.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tsig (Time Signature ou "format de mesure").
Le champ Tsig affichera la valeur actuelle.

02. Tournez la molette DATA ou pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Change Tsig ("changement de format de mesure") s'ouvrira.



La partie supérieure de l'écran indique le numéro des mesures. Le format de mesure actuellement sélectionné est affiché en dessous.

03. Sélectionnez la mesure concernée et réglez son format de mesure.
Avec les touches curseur gauche/droite, sélectionnez la mesure dont vous désirez changer le format et choisissez le format avec la molette DATA. ■ s'affichera sous l'affichage de format de la mesure que vous avez modifiée.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela changera le format des mesures et fermera la fenêtre.

Régler le tempo

Vous pouvez régler le tempo dans le champ ♩ (Tempo) de la page de base (MAIN).

Vous pouvez régler le tempo d'une séquence entre 30.0 et 300.0. Vous pouvez changer le tempo après avoir créé la séquence. Vous pouvez aussi changer le tempo en cours de séquence en insérant des événements de changement de tempo en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT).

Fonction de marquage manuel du tempo (Tap tempo)

Vous pouvez établir le tempo à l'aide de la touche [TAP TEMPO] aussi bien que dans le champ ♩ (Tempo). Marquez le tempo désiré en frappant en mesure la touche [TAP TEMPO]. Le MPC1000 calculera le tempo à partir des intervalles ainsi marqués avec la touche [TAP TEMPO], et établira en conséquence le tempo de la séquence. Le MPC1000 prend l'intervalle moyen à partir des quatre frappes effectuées sur la touche [TAP TEMPO]. Vous pouvez déterminer le nombre de frappes utilisées pour le calcul du tempo dans le champ Tap average de la page MISC. en mode OTHER.

Changer d'un coup le tempo de toutes les séquences

Vous pouvez changer d'un coup le tempo de toutes les séquences. Vous pouvez changer le tempo de chaque séquence à tout moment après l'avoir créée, mais il est utile de changer toutes les séquences d'un coup quand vous créez un morceau ("song") composé de plusieurs séquences.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ ♩ (Tempo) et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Tempo change ("changement de tempo") s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F5] (FIX).
La fenêtre Fix Tempo ("fixation du tempo") s'ouvrira.

03. Dans le champ Fix tempo, choisissez le tempo.

04. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Cela ramènera le tempo de toutes les séquences à la valeur choisie dans le champ Fix tempo.

A propos des changements de tempo

Avec la fonction d'enregistrement pas à pas (STEP RECORDING) du mode d'édition pas à pas (STEP EDIT), vous pouvez insérer des événements de changement de tempo dans une piste afin que le tempo change en cours de séquence.

Pour utiliser la fonction de changement de tempo, sélectionnez le champ ♩ (Tempo) en écran de base (MAIN) et pressez la touche [WINDOW] pour ouvrir la fenêtre Tempo Change et réglez le champ Tempo change sur ON.

Si cette fonction de changement de tempo est activée (ON), le champ ♩ (Tempo) s'affiche comme ci-dessous en page de base (MAIN).

L'affichage de tempo de gauche est le tempo réglé originellement pour la séquence. Sur la droite, c'est le tempo que vous avez demandé par un événement de changement de tempo qui est affiché. La séquence sera en réalité jouée au tempo de droite. Pour passer en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT), pressez la touche [F2] (EDIT) en fenêtre Tempo Change.

Régler une boucle (Loop) pour une séquence

Par défaut, le MPC1000 a sa fonction de mise en boucle activée. C'est utile quand vous créez une séquence courte. Avec la fonction de mise en boucle, vous pouvez ajouter de nouveaux événements pendant qu'une séquence est reproduite répétitivement. Toutefois, quand vous travaillez sur un morceau long, créé avec une seule séquence, il peut être préférable de ne boucler que la partie du morceau qui doit être changée. Aussi, si vous désirez jouer librement sans vous soucier des mesures ou des temps, il est préférable de désactiver la mise en boucle. Dans cette section, nous apprendrons comment régler la mise en boucle.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Loop ("boucle").
Vous pouvez commuter ON/OFF la mise en boucle en tournant la molette DATA.

Dans ce champ, vous pouvez seulement régler ON/OFF la boucle. Les points de début et de fin de boucle se règlent en fenêtre Loop.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Loop s'ouvrira. Le MPC1000 répétera la partie que vous avez déterminée avec les champs First bar ("première mesure") et Last bar ("dernière mesure"). Si vous réglez le champ Last bar sur END ("fin"), la dernière mesure de la séquence sera toujours la dernière mesure de la boucle. Même si vous éditez une séquence et changez sa longueur, la dernière mesure de la séquence reste la fin de la boucle.

Le champ Number of bars ("nombre de mesures") affiche le nombre de mesures à boucler, c'est-à-dire la longueur de la boucle. Ce champ fonctionne en liaison avec le champ Last bar. Changer la valeur du champ Last bar change la valeur du champ Number of bars.

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Extension automatique de la séquence

Habituellement, la longueur d'une séquence est établie par la valeur du champ Bars ("mesures") de la page de base (MAIN). Toutefois, quand vous enregistrez/superposez avec le champ Loop réglé sur OFF, la longueur d'une séquence peut automatiquement changer pour s'adapter à votre enregistrement. Par exemple, quand le champ Bars est réglé sur 2, si vous commencez à enregistrer avec le champ Loop réglé sur OFF, l'enregistrement pourra se poursuivre au-delà de la deuxième mesure jusqu'à ce que vous pressiez la touche [STOP]. Et le nombre de mesures qui ont été enregistrées quand vous pressez la touche [STOP] deviendra la nouvelle longueur de la séquence. C'est utile quand vous ne connaissez pas à l'avance la longueur du morceau.

Astuce: Quand vous pressez la touche [PLAY START] alors que le champ First bar ("première mesure") n'est pas réglé sur 1, le MPC1000 lance la reproduction depuis la mesure choisie dans le champ First bar plutôt que depuis le début de la séquence.

Changer les réglages par défaut

Certains réglages d'une séquence (tels que le nombre de mesures, la durée, le tempo, le bouclage) sont automatiquement choisis par défaut quand vous créez une nouvelle séquence. Vous pouvez changer ces réglages par défaut selon vos désirs.

01. En page de base (MAIN), réglez les champs Loop, ♩, Tsig, Bars comme vous le voulez.

02. Sélectionnez le champ Sq et pressez la touche (WINDOW).
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (USER).
La fenêtre User Default ("réglages par défaut de l'utilisateur") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Les valeurs actuellement réglées dans les champs Loop, ♩, Tsig, Bars de la page de base (MAIN) seront enregistrés comme réglages par défaut. La prochaine fois que vous créerez une séquence, elle aura ces réglages.

Changer le nom d'une séquence

01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Dans le champ Sequence name ("nom de la séquence"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'information sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Changer le nom par défaut d'une séquence

01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Sq.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Dans le champ Default name ("nom par défaut"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'information sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Copier une séquence

Vous pouvez copier une séquence dans une autre séquence.

01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence à copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Sequence ("copie de séquence") s'ouvrira.

04. Dans le champ Sq (dessous), sélectionnez une séquence où copier la séquence précédente.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
La copie de la séquence commencera. Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer une séquence

Vous pouvez supprimer une séquence de la mémoire du MPC1000.

01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence à supprimer.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Sequence ("suppression de séquence") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime la séquence sélectionnée et change son nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Supprimer toutes les séquences

Vous pouvez supprimer toutes les données de séquences de la mémoire en une seule fois.

01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Sq et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Sequence ("suppression de séquence") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL SQ).
La fenêtre Delete ALL Sequences ("suppression de toutes les séquences") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime toutes les séquences et change leur nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Maintenir la durée d'une note lors du bouclage

Quand vous enregistrez une séquence en mode de bouclage (Loop : ON), vous pouvez déterminer comment fonctionnera le MPC1000 au cas où il atteindrait la fin de la boucle (point auquel il revient au début de la boucle) alors que vous tenez un pad enfoncé.

01. Pressez la touche [MODE] puis la touche [PAD 10] (OTHER).
Cela vous fait passer en mode OTHER ("autres").

02. Pressez la touche [F2] (MISC.).
La page MISC. ("divers") s'affichera.

03. Sélectionnez le champ Truncate duration ("raccourcir la durée") et sélectionnez l'option voulue pour le maintien de la durée des événements situés à cheval sur la fin et le début de la boucle.

TO SEQUENCE LENGTH	Le MPC1000 enregistre ce qui est joué sur la durée allouée à la séquence.
TO SEQUENCE END	Le MPC1000 coupe la note à la fin de la séquence même si le pad reste pressé. Vous ne pouvez pas enregistrer au-delà de la boucle.
AS PLAYED	Le MPC1000 enregistre votre interprétation telle que vous l'avez faite.

Fonctions de piste ("Track")

Choisir le type de piste

Vous pouvez choisir le type de piste dans le champ Type de la page de base (MAIN).

Il existe deux types de piste: DRUM ("batterie") et MIDI. On les appelle respectivement piste de batterie et piste MIDI. Voici les différences entre ces deux types.

DRUM — Sélectionnez ce type de piste si vous faites jouer l'échantillonneur interne du MPC1000 en frappant les pads. Les données d'une piste de batterie sont gérées "par pad".

MIDI — Sélectionnez ce type de piste si vous utilisez le MPC1000 comme un séquenceur MIDI avec des appareils MIDI externes (clavier MIDI, etc…). Les données de piste MIDI sont gérées "par événement de note MIDI". Pour plus d'informations, voir la section "Fonctions du séquenceur MIDI" en page 22.

Sélectionner un programme

Vous pouvez sélectionner le programme à jouer pour la piste. Vous pouvez choisir un programme chargé en mémoire en tournant la molette DATA dans le champ Pgm de la page de base (MAIN). Si vous le réglez sur OFF, le MPC1000 ne fait pas jouer de programme interne. Si vous désirez utiliser le MPC1000 pour faire jouer un module de sons externe, réglez ce champ sur OFF.

Fonction Mute ("neutralisation") de piste

Vous pouvez régler la neutralisation ou "coupure" d'une piste dans le champ Mute de la page de base (MAIN).

Vous pouvez régler cette fonction séparément pour chaque piste. Par exemple, considérons que vous avez enregistré un solo de piano sur la piste 1 et un autre sur la piste 2. En coupant une des deux pistes tour à tour, vous pouvez comparer ces deux prises et choisir la meilleure. Si vous réglez Mute sur ON pour une piste, le MPC1000 ne jouera pas cette piste.

Astuce: Avec la touche [TRACK MUTE], vous pouvez régler la neutralisation d'une piste depuis un pad. Pour plus d'informations, voir la section "Réglage de neutralisation ("Mute") de piste avec les pads" en page 41.

Régler le canal MIDI de sortie

Vous pouvez régler le canal MIDI de sortie dans le champ MIDI de la page de base (MAIN).

Vous pouvez régler le canal MIDI de sortie pour une piste. Vous devez régler ce canal quand vous utilisez le MPC1000 pour piloter un module de sons externe. Vous n'avez pas à le faire si vous n'employez que l'échantillonneur interne. Le MPC1000 a deux sorties MIDI. Les canaux 1A à 16A sont transmis par la sortie MIDI OUT A et les canaux 1B à 16B sont transmis par la sortie MIDI OUT B.

Changer le nom d'une piste

01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.

03. Dans le champ Track name ("nom de la piste"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'information sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Changer le nom par défaut d'une piste

01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tr.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.

03. Dans le champ Default name ("nom par défaut"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'information sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Copier une piste

Vous pouvez copier une piste dans une autre piste.

01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste à copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Track ("copie de piste") s'ouvrira.

04. Dans le champ Tr (dessous), sélectionnez une piste où copier la piste précédente.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
La copie de la séquence commencera. Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer une piste

Vous pouvez supprimer une piste de la mémoire du MPC1000.

01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste à supprimer.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Track ("suppression de piste") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime la piste sélectionnée et change son nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Supprimer toutes les pistes

Vous pouvez supprimer toutes les données de pistes de la mémoire en une seule fois.

01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tr et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Sequence ("suppression de piste") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL TR).
La fenêtre Delete ALL Tracks ("suppression de toutes les pistes") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime toutes les pistes et change leur nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Sélection d'une piste avec les touches de fonction

Vous pouvez sélectionner une piste dans le champ Tr de la page de base (MAIN). Vous pouvez aussi le faire avec les touches [F3] (TR–) et [F4] (TR+). Avec les touches [F3] (TR–) et [F4] (TR+), vous pouvez sélectionner une piste sans déplacer le curseur sur le champ Tr.

Fonction solo d'une piste

Lorsque vous travaillez sur une séquence qui comprend de nombreuses pistes, la fonction solo est utile pour ne faire reproduire que la piste sélectionnée. Par exemple, quand vous enregistrez divers instruments sur plusieurs pistes, vous pouvez vérifier le contenu de chaque piste avec cette fonction.

01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez la piste que vous désirez faire reproduire.

02. Pressez la touche [F6] (SOLO) et lancez l'enregistrement/reproduction de la séquence.
La touche [F6] (SOLO) s'allumera et le MPC1000 ne reproduira que la piste sélectionnée, coupant (neutralisant) toutes les autres.

03. Pour annuler le solo, pressez à nouveau la touche [F6] (SOLO).
Le MPC1000 reproduira toutes les pistes.

Fonctions du séquenceur MIDI

Quand vous faites jouer le module de sons interne depuis les pads, vous pouvez commencer à enregistrer rien qu'en sélectionnant le programme désiré dans le champ Pgm de la page de base (MAIN). Mais le MPC1000 peut aussi être employé comme séquenceur MIDI.

En lui connectant un clavier MIDI externe, vous pouvez enregistrer les données transmises par le clavier et piloter un module de sons externe.

A propos du MIDI

Le MIDI est un standard pour transférer des données de jeu entre instruments électroniques quel que soit leur fabricant. Les appareils sont connectés par un câble spécial nommé câble MIDI. Par exemple, quand vous connectez la prise MIDI OUT d'un clavier MIDI à la prise MIDI IN d'un module de sons MIDI, les données de jeu que vous produisez avec votre clavier sont envoyées au module de sons MIDI, qui produit les sons correspondants. Le MIDI ne transfère que des données de jeu, pas les sons eux-mêmes. Pour transférer autant de données que possible via un seul câble MIDI, il existe des canaux MIDI. Grâce à eux, vous pouvez transmettre des données de jeu différentes sur chaque canal, indépendamment, et cela sur 16 canaux. Le canal MIDI est un concept très important quand vous utilisez le MIDI.

Vous devez régler le clavier et le module de sons sur le même canal MIDI pour qu'ils communiquent. Par exemple, si le canal de sortie du clavier est le 1, le canal d'entrée du module de sons doit aussi être le 1. Certains modules de sons peuvent recevoir sur plusieurs canaux MIDI à la fois. Dans ce cas, vous pouvez affecter un instrument différent (piano, basse, cordes, etc…) à chaque canal.

A propos du séquenceur MIDI

Un séquenceur MIDI est un appareil qui peut enregistrer et reproduire des données MIDI. Le MPC 1000 peut être employé comme un séquenceur MIDI.

Quand vous connectez un clavier MIDI externe pour utiliser le MPC1000 comme un séquenceur MIDI, connectez la prise MIDI OUT du clavier à la prise MIDI IN du MPC1000 et la prise MIDI OUT du MPC1000 à la prise MIDI IN du module de sons MIDI externe. Ainsi, vous pouvez enregistrer l'interprétation au clavier dans le MPC1000 et vous en servir pour faire jouer les sons du module de sons MIDI.

Dans cette section, nous apprendrons comment enregistrer dans le MPC1000 les données de jeu venant d'un clavier MIDI externe et faire jouer les sons d'un module de sons externe.

01. Connectez les appareils MIDI externes comme décrit dans la section "Connecter le MPC 1000 à d'autres équipements audio/MIDI" en page 4.
Connectez la MIDI OUT du clavier à la MIDI IN du MPC1000 et la MIDI OUT du MPC1000 à la MIDI IN du module de sons externe.

Note: Vous pouvez aussi vouloir connecter la sortie stéréo du MPC1000 à une table de mixage pour entendre le métronome même si vous n'utilisez le MPC1000 que comme séquenceur MIDI.

02. Dans le champ Type, sélectionnez MIDI.

03. Dans le champ Pgm, sélectionnez OFF.
Vous pouvez sélectionner un programme et faire jouer l'appareil MIDI externe en même temps que le programme interne mais, ici, réglez ce champ sur OFF pour ne faire jouer que le module de sons MIDI externe.

04. Dans le champ MIDI, sélectionnez un canal MIDI.
Ici, vous réglez le canal MIDI sur lequel envoyer les données. Choisissez le même canal que celui du module de sons.

Astuce: Par défaut, le canal MIDI d'entrée du MPC1000 est réglé pour recevoir tous les canaux MIDI, aussi n'avez-vous pas à régler le canal MIDI du clavier.

05. Jouez sur le clavier pour vérifier que le module de sons fonctionne.
Si vous n'entendez aucun son, vérifiez les connexions et assurez-vous que vous avez fait les réglages corrects pour le clavier et le module de sons.

06. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [REC].
L'enregistrement démarre après le décompte de 4 temps.

07. Jouez au clavier en mesure avec le son de clic (métronome).
Par défaut, la séquence est réglée à deux mesures. Après avoir enregistré 2 mesures, le MPC1000 commence la relecture de l'interprétation qui vient d'être enregistrée. Si vous continuez de jouer sur le pads, vous pouvez ajouter des informations à votre enregistrement. Cela s'appelle la superposition ou "overdub".

08. Vous pouvez stopper la superposition en pressant la touche [STOP].

09. Pressez la touche [PLAY] pour faire jouer l'interprétation enregistrée.

10. Si vous n'aimez pas le résultat, vous pouvez recommencer l'enregistrement en pressant les touches [REC] + [PLAY START].
Cela annule l'enregistrement qui vient d'être fait et lance le nouveau.

11. Pour superposer un nouvel enregistrement aux données déjà enregistrées, pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB].
Cela fait reproduire les données d'interprétation déjà enregistrées tout en ajoutant vos nouvelles frappes sur les pads.

Astuce: Si vous sélectionnez une autre séquence dans le champ Sq, vous pouvez enregistrer indépendamment une nouvelle interprétation. En faisant reproduire ces séquences à la suite, vous pouvez constituer un morceau complet.

Astuce: Vous pouvez utiliser les autres fonctions utiles à l'enregistrement de séquence (voir page 12) de la même façon que lorsque vous enregistrez votre interprétation sur les pads.

Astuce: Pour plus d'informations sur la façon de connecter au MPC1000 un clavier MIDI avec un module de sons, voir la section "Connecter le MPC1000 à un clavier MIDI avec module de sons" en page 46.

Se servir de la pédale de sustain (pédale forte ou "de maintien")

Dans cette section, nous apprendrons comment régler l'option de traitement des informations concernant la pédale de sustain lorsque vous connectez le MPC1000 à un clavier MIDI externe pour l'utiliser comme séquenceur MIDI.

Les données de pédale de sustain sont des événements MIDI utilisés pour que le son se maintienne après que les touches du clavier aient été relâchées. Habituellement, c'est une pédale commutateur qui génère ces données. Le clavier envoie des données de pédale de sustain sous forme d'événements indépendants des événements de note, aussi le séquenceur les reconnaît-il comme des données séparées. Toutefois, quand vous enregistrez en superposition sur une courte séquence mise en boucle, il peut être préférable de convertir les données de pédale de sustain en durée des notes enregistrées (la longueur de note.). Par exemple, si vous enregistrez les données de pédale de sustain telles quelles, une fois que vous avez pressé la pédale de sustain, toutes les données suivantes seront maintenues. Si vous convertissez les données de pédale de sustain en une durée de note modifiée, les mouvements de la pédale de sustain n'affecteront pas les notes non concernées.

Ainsi, le MPC1000 est réglé par défaut pour convertir les données de pédale de sustain en nouvelles durées de note, mais vous pouvez changer ce réglage pour enregistrer réellement les données de pédales de sustain.

01. Pressez la touche [MODE] puis la touche [PAD 10] (OTHER).
Cela vous fait passer en mode OTHER ("autres").

02. Pressez la touche [F2] (MISC.).
La page MISC. ("divers") s'affichera.

03. Dans le champ Sustain pedal to duration, sélectionnez la façon dont la pédale de sustain sera gérée.

YES Le MPC1000 convertit les informations de pédale de sustain en durée.

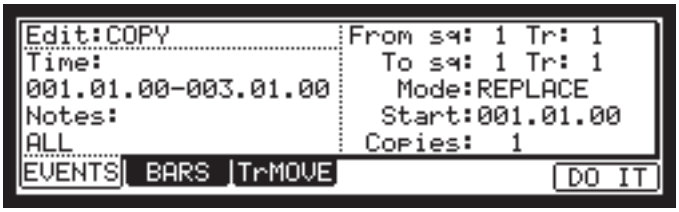
NO Le MPC1000 enregistre telles quelles les informations de pédale de sustain.

Chapitre 4 : Modifier ("Editer") les séquences

Il y a deux façons d'éditer des séquences. Vous pouvez sélectionner une zone et éditer tous ses événements d'un coup, ou vous pouvez éditer chaque événement de façon détaillée. Dans cette section, nous apprendrons le mode d'édition de séquence (SEQ EDIT) dans lequel vous pouvez sélectionner une zone pour éditer vos événements.

Sélectionner une zone de piste à éditer

Vous pouvez éditer les événements d'une zone que vous avez déterminée dans une piste. Cela se fait en page EVENTS ("événements") du mode SEQ EDIT, qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].

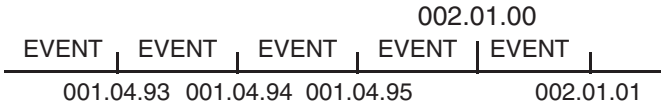


Sélectionner une zone à éditer

En page EVENTS, il existe 3 options d'édition différentes dans le champ Edit: COPY ("copier"), MOVE ("déplacer") et TRANSPOSE ("transposer"). La procédure de sélection de la zone à éditer est la même pour ces trois options. Commençons par la sélection de la zone à éditer.

Régler la position temporelle (Time)

01. Sélectionnez le champ Time de la page EVENTS en mode SEQ EDIT.
Dans le champ Time, vous pouvez déterminer les points de début et de fin de la zone à éditer. Par exemple, pour éditer la première mesure d'une séquence de deux mesures, réglez ce champ sur "001.01.00 – 002.01.00". Dans ce cas, les événements placés sur le point "002.01.00" ne seront pas édités.



Si vous réglez le point de fin sur "002.01.00", comme dans ce schéma, la zone située avant ce point fera partie de la zone à éditer.

Régler le pad/numéro de note

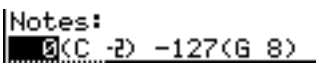
01. Sélectionnez le champ Notes de la page EVENTS en mode SEQ EDIT.
L'affichage du champ Notes dépend du type de la piste sélectionnée.

Si une piste de batterie (DRUM) est sélectionnée:

Par défaut, le champ est réglé sur ALL, ce qui signifie que le MPC1000 éditera tous les pads. Si vous désirez n'éditer qu'un pad spécifique, placez le curseur sur le champ Notes et frappez le pad désiré. Le numéro de ce pad s'affichera dans le champ Notes. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection de pad, tournez la molette DATA vers la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection de pad depuis son début.

Si une piste MIDI est sélectionnée:

L'affichage change pour présenter la zone sélectionnée par ses numéros de note.

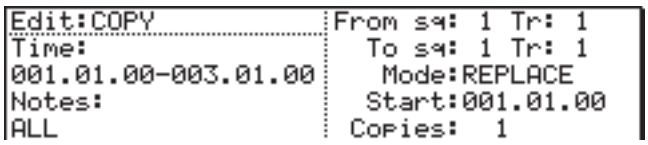


Vous réglerez dans ce champ les notes limites haute et basse. Le MPC1000 n'éditera que les événements compris entre les numéros de note saisis dans ce champ.

Copier des événements (COPY)

Vous pouvez copier des événements de la zone sélectionnée dans un autre emplacement. Les données sources resteront à leur position d'origine.

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez COPY.
Les différents champs nécessaires à la copie s'afficheront.



02. Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à copier.

03. Dans le champ From sq ("depuis la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à copier (source de la copie).

04. Dans le champ To sq ("vers la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste de destination de la copie.

Astuce: Dans la page EVENTS, les champs From sq, Tr et les champs To sq, Tr n'affichent respectivement que les numéros de séquence et de piste, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence ou de la piste pour la sélectionner.

05. Dans le champ Mode, spécifiez comment copier les données dans la destination.

REPLACE Le MPC1000 remplacera les données de la destination par les données venant de la source. Les données déjà présentes à la destination seront donc supprimées.

MERGE Le MPC1000 fusionnera les données venant de la source avec celles existant déjà à l'emplacement de destination.

06. Dans le champ Start, réglez le point de début de la zone de destination.
Le MPC1000 fera la copie en commençant à la position temporelle choisie ici.

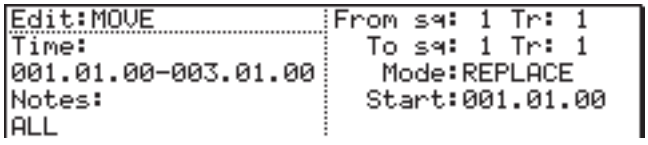
07. Dans le champ Copies, réglez le nombre de copies voulues.
Pour copier répétitivement la même phrase, saisissez le nombre de copies dans le champ Copies. Vous pouvez donc faire des copies répétitives en une seule opération.

08. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le MPC1000 lance la copie des données.

Déplacer des événements (MOVE)

Vous pouvez déplacer des événements de la zone sélectionnée vers un autre emplacement. Contrairement à ce qui se passe avec la copie, les données sources disparaissent de leur position d'origine.

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez MOVE.
Les différents champs nécessaires au déplacement s'afficheront.



02. Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à déplacer.

03. Dans le champ From sq ("depuis la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à déplacer (source du déplacement).

04. Dans le champ To sq ("vers la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste de destination du déplacement.

Astuce: Dans la page EVENTS, les champs From sq, Tr et les champs To sq, Tr n'affichent respectivement que les numéros de séquence et de piste, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un

de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence ou de la piste pour la sélectionner.

05. Dans le champ Mode, spécifiez comment déplacer les données dans la destination.

REPLACE Le MPC1000 remplacera les données de la destination par les données venant de la source. Les données déjà présentes à la destination seront donc supprimées.

MERGE Le MPC1000 fusionnera les données venant de la source avec celles existant déjà à l'emplacement de destination.

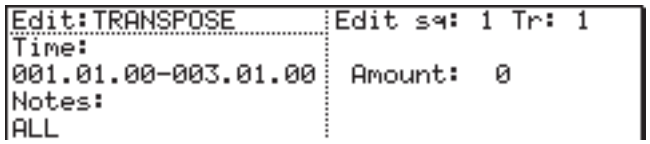
06. Dans le champ Start, réglez le point de début de la zone de destination.
Le MPC1000 fera le déplacement en commençant à la position temporelle choisie ici.

07. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le MPC1000 lance le déplacement des données.

Transposer (changer la hauteur) des événements (TRANSPOSE)

Vous pouvez transposer (changer la hauteur) des événements de note. Cette édition ne s'applique qu'aux événements de note d'une piste MIDI. Elle ne change pas les données d'une piste de batterie (DRUM).

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez TRANSPOSE.
Les différents champs nécessaires à la transposition s'afficheront.



02. Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à éditer.

03. Dans le champ Edit sq ("séquence éditée") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à éditer.
Dans le champ Edit sq et le champ Tr, vous pouvez choisir ALL ("toutes") en tournant la molette DATA. Quand vous sélectionnez ALL, le MPC1000 transpose toutes les pistes de toutes les séquences.

Note: Cette édition ne s'applique qu'aux événements de note des pistes MIDI, pas aux données des pistes de batterie (DRUM).

04. Dans le champ Amount ("valeur"), réglez la valeur de la transposition.
Vous pouvez la régler par demi-ton.

05. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le MPC1000 lance la transposition des données.

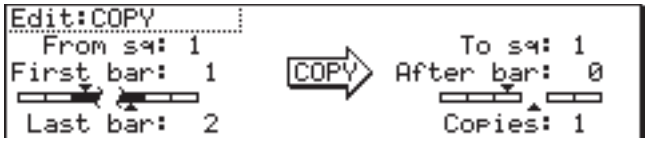
Sélectionner la zone d'édition par mesures

Vous pouvez éditer la séquence par mesures. Cela se fait dans la page BARS ("mesures") du mode d'édition de séquence (SEQ EDIT), qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].

Copier des mesures (COPY)

Vous pouvez copier dans un autre emplacement des mesures prises dans la zone sélectionnée. La longueur de la séquence de destination sera étendue pour recevoir les mesures copiées.

01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez COPY.
Les différents champs nécessaires à la copie s'afficheront.



02. Dans le champ From sq ("depuis la séquence"), sélectionnez la séquence à copier (source de la copie).

03. Dans le champ To sq ("vers la séquence"), sélectionnez la séquence de destination de la copie.

Astuce: Dans la page BARS, les champs From sq et To sq n'affichent que les numéros de séquence, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence pour la sélectionner.

04. Dans le champ First bar ("première mesure"), sélectionnez la première mesure de la séquence source.

05. Dans le champ Last bar ("dernière mesure"), sélectionnez la dernière mesure de la séquence source.

06. Dans le champ After bar ("après la mesure"), sélectionnez la destination.
Les mesures sélectionnées seront copiées après la mesure spécifiée ici.

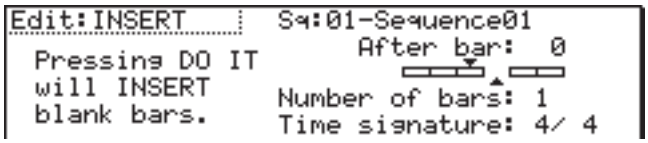
07. Dans le champ Copies, réglez le nombre de copies voulues.
Pour copier répétitivement la même phrase, saisissez le nombre de copies dans le champ Copies. Vous pouvez donc faire des copies répétitives en une seule opération.

08. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le MPC1000 lance la copie des données.

Insérer une mesure (INSERT)

Pour insérer des mesures vides dans une séquence, procédez comme suit:

01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez INSERT.
Les différents champs nécessaires à l'insertion s'afficheront.



02. Dans le champ Sq ("séquence"), sélectionnez la séquence dans laquelle se fera l'insertion.

03. Dans le champ After bar ("après la mesure"), sélectionnez l'emplacement d'insertion des mesures.
Les mesures demandées seront insérées après la mesure spécifiée ici.

04. Dans le champ Number of bars ("nombre de mesures"), réglez le nombre de mesures à insérer.

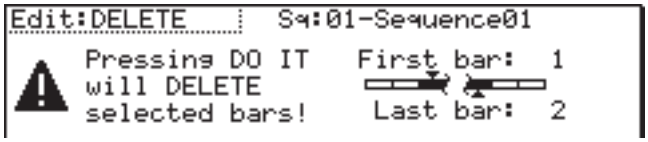
05. Dans le champ Time signature ("format de mesure"), définissez le format des mesures à insérer.

06. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le nombre de mesures vides sélectionné sera inséré à l'emplacement choisi.

Supprimer une mesure (DELETE)

Pour supprimer des mesures d'une séquence, procédez comme suit:

01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez DELETE.
Les différents champs nécessaires à la suppression de mesures s'afficheront.



02. Dans le champ Sq ("séquence"), sélectionnez la séquence dans laquelle se fera la suppression.

03. Dans le champ First bar ("première mesure"), spécifiez la première mesure à supprimer.

04. Dans le champ Last bar ("dernière mesure"), spécifiez la dernière mesure à supprimer.

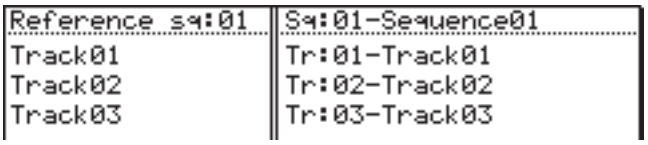
05. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Les mesures sélectionnées seront supprimées.

Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE)

Quand vous créez un morceau par combinaison de plusieurs séquences courtes, vous utilisez normalement la fonction SONG pour faire reproduire les séquences dans l'ordre voulu. Le MPC1000 peut convertir en une séquence longue les données d'un morceau fait de plusieurs séquences courtes. Pour cela, vous devez arranger l'ordre des pistes dans chaque séquence. Dans cette section, vous apprendrez comment utiliser la fonction de déplacement des pistes (TRACK MOVE) qui vous permet de changer l'ordre des pistes dans une séquence.

Vous pouvez utiliser cette fonction en page TrMOVE (Track move) du mode SEQ EDIT, qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].

01. En mode SEQ EDIT, pressez la touche [F3] (TrMOVE).
La page TrMOVE (Track move) s'affichera.



02. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence dont vous désirez changer l'arrangement de pistes.

03. Dans le champ Reference sq, sélectionnez la séquence devant servir de référence lors du changement d'ordre.
Par exemple, si vous voulez que les autres pistes suivent l'ordonnancement de la séquence 01, vous devez sélectionner celle-ci dans le champ Reference sq.

04. Avec la touche curseur Bas, amenez le curseur sur la liste des pistes.

05. Vous pouvez faire défiler la liste en tournant la molette DATA.
Sélectionnez la piste que vous désirez déplacer.

06. Pressez la touche [F6] (SELECT).
Cela sélectionne la piste.

Pour sélectionner à nouveau une piste, pressez la touche [F5] (CANCEL).

07. Sélectionnez la destination en tournant la molette DATA.
La liste défilera avec la piste choisie aux étapes 5 et 6 fixe.

Référez-vous à la liste de gauche pour sélectionner la position de destination.

08. Pressez la touche [F6] (MOVE).
La piste sera déplacée sur l'emplacement sélectionné et l'ordre sera modifié.

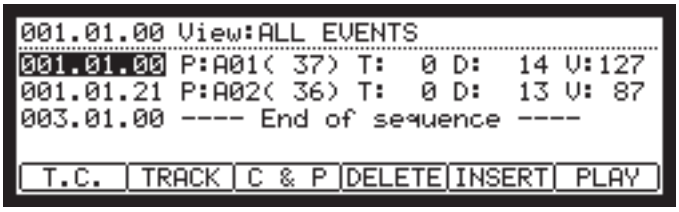
Chapitre 5 : Edition pas à pas

Il y a deux façons d'éditer des séquences. Vous pouvez sélectionner une zone et éditer tous ses événements d'un coup, ou vous pouvez éditer chaque événement de façon détaillée. Dans cette section, nous apprendrons le mode d'édition pas à pas (STEP EDIT) dans lequel vous pouvez éditer chaque événement en détail.

A propos de l'édition pas à pas

Chaque piste a des données de jeu que vous avez créées avec les pads ou des informations de note MIDI venant d'un clavier MIDI externe. La fonction d'édition pas à pas (Step Edit) vous permet de modifier ("éditer") chaque événement individuellement. Il existe d'autres types d'événements que des informations de Pad et de note MIDI. Il existe aussi des événements spécifiques au MPC1000, tels que les informations de curseur Q-Link et les informations de tempo, et des événements MIDI tels que les messages de pitch bend et de molette de modulation.

L'édition pas à pas se fait en mode STEP EDIT, que l'on obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 14].



Ecrans

Champ Now ("position temporelle")

L'affichage de temps du coin supérieur gauche de l'écran est le champ Now. Il affiche toujours la position actuelle dans la séquence. C'est le même qu'en page de base (MAIN).

Champ View ("visualisation")

Dans ce champ, vous pouvez choisir les types d'événement à visualiser dans la liste d'événements. La liste des événements n'affiche que les événements voulus par ce champ. C'est utile quand vous ne désirez éditer que certains événements spécifiques.

Liste des événements

Cette partie de l'écran située sous les champs Now et View affiche les événements de la piste active.

Champ de position temporelle de l'événement

Situé sur la gauche de la liste des événements, il donne la position des événements dans la piste.

Champ d'événement

Situé à droite du précédent, il diffère selon le type d'événement. Vous pouvez changer sa valeur en déplaçant le curseur.

Utilisation de base

Liste des événements

Quand le curseur est dans le champ Now ou View, presser la touche curseur Bas fait descendre le curseur dans la liste des événements.

Vous pouvez faire défiler la liste des événements avec les touches curseur Haut et Bas. Quand le curseur est dans le champ de position temporelle d'un événement, vous pouvez faire défiler la liste en tournant la molette DATA.

Quand le curseur est dans le champ de position temporelle d'un événement, presser la touche curseur Gauche ramène le curseur dans le champ Now.

Dans la liste des événements, vous pouvez sélectionner plusieurs événements à la fois en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT].

Touche [F1] (T.C.)

Elle fonctionne comme la touche [F1] (T.C.) de la page de base (MAIN). Vous pouvez définir la correction temporelle. Pour plus d'informations, voir la section " Fonction de correction temporelle (Timing Correct)" en page 13.

Touche [F2] (TRACK)

Presser cette touche fait s'ouvrir la fenêtre servant à changer les pistes tant que vous gardez la touche enfoncée. Vous pouvez ainsi sélectionner une piste sans revenir à la page de base (MAIN).

Touche [F6] (PLAY)

Presser cette touche fait reproduire ("jouer") l'événement sélectionné.

Méthode d'édition

En page d'édition pas à pas (STEP EDIT), les événements de la piste sont listés. Vous pouvez en sélectionner un avec les touches curseur Haut/Bas et choisir le champ avec les touches curseur Droite/Gauche. Vous pouvez changer la valeur d'un champ avec la molette DATA.

Evénements

Evénement de pad

```
P:A01( 36) T:   0D:   14 V:127
```

C'est l'événement qui est enregistré dans une piste de batterie (DRUM) quand vous frappez un pad.

Champ P (pad)

Vous pouvez fixer le numéro du pad dans ce champ.

Champ de type de variation de note

Dans l'exemple ci-dessus, la zone "T" est le champ de type de variation de note. Vous pouvez sélectionner le type de variation de note à enregistrer avec les curseurs Q-Link.

T	Tune (hauteur)
F	Filtre
L	Layer (couche)
A	Attaque (durée d'attaque)
D	Decay (durée de chute)

A propos de la variation de note

Les données de variation de note, qui sont employées pour les curseurs Q-Link ou la fonction 16LEVELS, sont les informations utilisées pour piloter le son d'un pad et sont sauvegardées dans la piste avec l'événement de pad. Grâce aux données de variation de note, vous pouvez changer le son alors que vous jouez toujours du même pad.

Champ de valeur de variation de note

Dans ce champ, affiché à droite du champ de type de variation de note, vous pouvez régler la valeur de la variation de note.

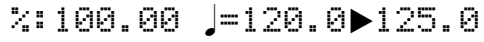
Champ D (durée)

Détermine la durée de la note.

Champ V (dynamique ou "velocity")

Détermine la dynamique de jeu du pad.

Evénement de changement de tempo



Les événements de changement de tempo servent à changer le tempo en cours de séquence.

Cet événement est différent des autres types d'événement. Il n'appartient pas à une piste particulière.

En sélectionnant TEMPO dans le champ View, vous pouvez faire s'afficher isolément les événements de changement de tempo, quelle que soit la piste sélectionnée. Même si vous avez sélectionné ALL EVENTS ("tous les événements") dans le champ View, les événements de changement de tempo n'apparaîtront pas dans la liste des événements.

Champ %

Détermine en pourcentage le changement de tempo.

Champ de tempo initial, champ de tempo actuel

Le champ de gauche avec un symbole de note est le champ de tempo initial. Le champ de droite est le champ de tempo actuel. Le champ de tempo initial affiche le tempo d'origine réglé dans le champ Tempo de la séquence. Le champ de tempo actuel affiche le nouveau tempo obtenu après changement selon le réglage du champ %.

Evénement de sélection d'effet



Cet événement sert à changer de réglages d'effet en cours de séquence.

Les événement décrits ci-dessus sont des événements spécifiques au MPC1000.

Ci-dessous sont détaillés les événements MIDI que vous employez quand le MPC1000 sert de séquenceur MIDI.

Note: La façon dont un événement MIDI agit sur un module de sons externe dépend des caractéristiques de ce dernier. Pour plus d'informations sur l'action de chaque événement MIDI, voir le mode d'emploi de votre module de sons.

Evénement de note



C'est un événement de note MIDI.

Champ N (numéro de note)

Détermine le numéro de note. Un numéro de note représente la position sur le clavier de façon numérique, le do médian du piano ayant le numéro 60.

Champ D (durée)

Détermine combien de temps la note est tenue (durée de note). Dans le standard MIDI, l'enfoncement d'une touche s'appelle "Note on" et son relâchement "Note off". Dans ce champ, vous établissez le temps séparant Note on de Note off.

Champ V (dynamique ou "velocity")

Détermine la dynamique de l'événement de note. Dans le standard MIDI, la force de frappe ("velocity") utilisée pour enfoncer une touche est appelée "dynamique". La dynamique s'exprime sur 127 paliers, 127 étant le maximum.

Evénement de Pitch Bend



Détermine la valeur de Pitch Bend. Normalement, cet événement sert à contrôler la hauteur des notes en temps réel.

Evénement de changement de commande

```
CC:    1-BANK SELECT MSB    :   0
```

Le changement de commande, qui est utilisé dans de nombreuses applications, est l'événement le plus polyvalent du standard MIDI. L'événement de changement de commande consiste en un numéro de commande, qui détermine le type d'action, et en une valeur pour cette commande.

Champ CC

Détermine le type de commande, sa valeur étant déterminée par le champ de droite.

Evénement de changement de programme

```
PROGRAM CHANGE        :   1
```

Détermine un changement de programme. Cet événement sert normalement à changer le son d'un module de sons externe. Si des numéros de programme sont affectés aux programmes de la section interne d'échantillonnage, vous pouvez changer en cours de séquence les programmes affectés à la piste.

Evénement de pression par canal (aftertouch par canal)

```
CHANNEL PRESSURE      :   0
```

Détermine la pression par canal ou "aftertouch". Cette fonction vous permet de piloter le son par la pression appliquée aux touches du clavier après leur enfoncement.

Evénement de pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

```
POLY PRESSURE         :   0
```

Détermine la pression comme l'événement de pression par canal, mais peut prendre une valeur différente pour chaque note.

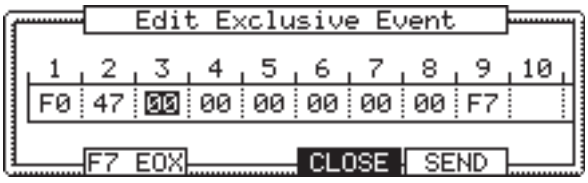
Evénement de données exclusives

```
EXCLUSIVE 120Byte
```

Un événement de données exclusives sert à régler le module de sons, ou à effectuer un réglage du module de sons de façon plus détaillée que ne pourrait le faire un changement de commande. Le MPC1000 peut éditer les données exclusives ainsi que les enregistrer et les reproduire. Toutefois, les types de données exclusives que vous pouvez recevoir et leurs fonctions sont déterminés par chaque fabricant.

Edition de données exclusives

Un événement de données exclusives n'affiche que la taille des données (en octets ou "Byte") et vous ne pouvez pas directement éditer ces données. Pour cela, vous devez sélectionner l'événement de données exclusives désiré et presser la touche [WINDOW] pour afficher la fenêtre Edit Exclusive Event ("édition d'un événement de données exclusives").



Chaque octet sera affiché. Vous pouvez faire défiler l'affichage avec les touches curseur Droite/Gauche. Sélectionnez l'octet qui nécessite un changement et changez-le avec la molette DATA. Pour changer la longueur des données exclusives, pressez la touche [F2] (F7 EOX). Presser cette touche programme pour l'octet sélectionné la valeur "F7" qui signale la fin du message exclusif (la fin des données exclusives).

Presser la touche [F5] (SEND) envoie les données exclusives actuellement réglées. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.

Copier/coller un événement

Pour copier un élément sélectionné et le coller à un autre emplacement, procédez comme suit.

01. Dans la liste des événements, sélectionnez l'événement que vous désirez copier.
Vous pouvez sélectionner plusieurs événements en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée.

02. Pressez simultanément la touche [F3] (C & P) et la touche [F4] (COPY).
Quand vous pressez la touche [F3] (C & P), l'affichage des touches [F3] et [F4] se change respectivement en (COPY) ("copier") et (PASTE) ("coller") jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

03. Dans le champ Now, sélectionnez la position temporelle à laquelle vous désirez copier l'événement.

04. Pressez simultanément les touches [F3] (C & P) et [F5] (PASTE).
L'événement sélectionné sera collé.

Supprimer un événement

Pour supprimer l'événement sélectionné, procédez comme suit.

01. Dans la liste des événements, sélectionnez celui que vous voulez supprimer.
Vous pouvez sélectionner plusieurs événements en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée.

02. Pressez la touche [F4] (DELETE).
L'événement sélectionné sera supprimé.

Programmation d'un événement (enregistrement pas à pas)

En mode d'édition pas à pas (STEP EDIT), quand vous frappez un pad, ou quand le MPC1000 reçoit des données MIDI d'un appareil externe, vous pouvez enregistrer l'événement sur la position temporelle actuelle (le temps affiché dans le champ Now). Déplacez l'événement sur la position temporelle voulue par déplacement dans la liste d'événements avec les touches curseur Haut/Bas, ou en déterminant la position temporelle dans le champ Now, et vous pouvez ajouter un par un des événements sur la position temporelle voulue. Cette méthode d'enregistrement individuel de chaque événement alors que le MPC1000 est à l'arrêt se nomme "enregistrement pas à pas".

01. En mode STEP EDIT, pressez la touche [REC] ou la touche [OVERDUB].
La diode de la touche [OVERDUB] s'allumera, indiquant que vous pouvez maintenant enregistrer des événements en frappant les pads.

02. Déplacez-vous dans la liste avec les touches curseur Haut/Bas ou sélectionnez le champ Now, pour choisir la position temporelle à laquelle vous voulez insérer un événement.

03. Frappez un pad.
L'événement de ce pad sera enregistré.

04. Pressez la touche [STOP].
La diode de la touche [OVERDUB] s'éteindra et l'enregistrement pas à pas se termine.

Réglage en détail de l'enregistrement pas à pas

Presser la touche [WINDOW] en mode STEP EDIT fait s'ouvrir la fenêtre Step Edit Options ("options d'édition pas à pas"), dans laquelle vous pouvez faire divers réglages pour l'enregistrement pas à pas.



Champ Auto step increment

Si vous sélectionnez YES ("oui"), le MPC1000 met automatiquement la séquence à jour selon le réglage de correction temporelle quand un événement de pad ou de note est reçu.

Champ Duration of recorded notes

Détermine comment la durée de pression du pad (clavier MIDI) affecte l'événement enregistré en enregistrement pas à pas.

AS PLAYED — La durée de pression du pad (clavier MIDI) s'appliquera à l'événement. Quand vous frappez un pad (clavier MIDI), le son de métronome démarre automatiquement. Référez-vous au son du métronome pour savoir combien de temps garder la touche enfoncée. Quand vous relâchez la touche ou le pad, la durée de maintien est programmée dans le champ D (durée).

TC VALUE% — Avec un réglage de 100%, la valeur choisie pour la correction temporelle sera saisie dans le champ D (durée), quel que soit le temps durant lequel le pad (clavier MIDI) est resté réellement pressé. Sélectionner le champ TC VALUE% affiche le champ dans lequel vous pouvez régler quel pourcentage de la valeur actuelle de correction temporelle sera pris comme durée (par ex., 50% donnera une durée égale à la moitié de la valeur de correction temporelle).

Insérer un événement

Durant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez programmer des événements avec la fonction d'insertion aussi bien qu'en utilisant les pads ou un clavier MIDI.

01. Allez à la position où vous désirez insérer l'événement et pressez la touche (F5) (INSERT).
La fenêtre Insert Event ("insertion d'événement") s'ouvrira.

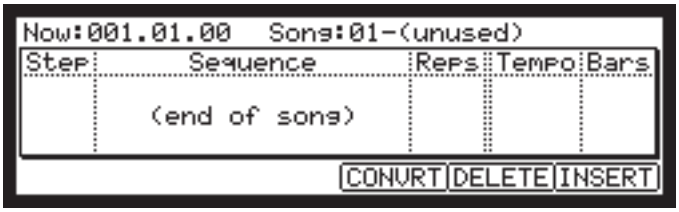
02. Dans le champ Type, sélectionnez l'événement à insérer et pressez la touche [F5] (DO IT).
L'événement sélectionné sera inséré.

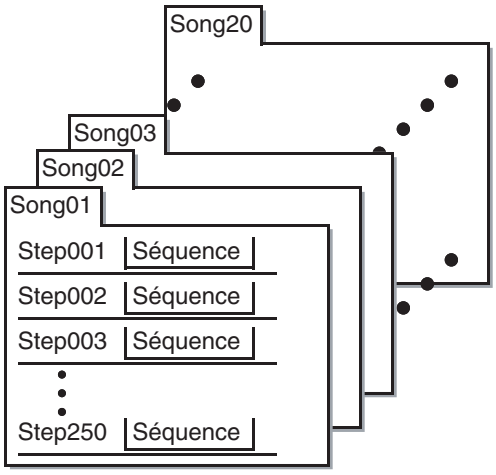
Chapitre 6 : Mode Song ("morceau")

En mode SONG, vous pouvez établir l'ordre de reproduction de plusieurs séquences et les faire jouer à la suite. Le mode SONG est utile quand vous créez un morceau par combinaison de séquences courtes. Vous pouvez vérifier la structure de la totalité du morceau pendant que vous travaillez, afin de finir aisément le morceau. Vous ne pouvez pas enregistrer votre jeu en mode SONG mais vous pouvez convertir le morceau créé par le mode SONG en une longue séquence que vous pourrez ensuite ré-enregistrer/éditer comme une séquence normale.

Structure d'un morceau

Le MPC1000 peut traiter jusqu'à 20 morceaux. Chaque morceau a 250 "pas" ou "steps". Vous pouvez créer un morceau en affectant une séquence à chaque pas dans la liste. Pour chaque pas, vous pouvez à la fois affecter une séquence et le nombre de fois que le MPC1000 devra répéter cette séquence. Pour créer un morceau, vous devez être en mode SONG, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 16].





Ecrans

Champ Now

L'affichage de temps en coin supérieur gauche de l'écran est le champ Now. Il affiche toujours la position actuelle de la séquence. C'est le même que le champ Now de la page de base (MAIN).

Champ Song

Détermine le numéro du morceau. Le nom du morceau est affiché à la droite du numéro. Si un morceau n'a pas encore été utilisé, il est affiché sous la forme (unused).

Liste des pas ("steps")

La liste qui est affichée sous le champ Now et le champ Song est la liste des pas, qui sert à affecter une séquence à chaque pas. Presser la touche curseur Bas alors que le champ Now ou Song est sélectionné fait descendre le curseur dans la liste des pas. Quand il y a de nombreux pas avec différentes séquences affectées, vous pouvez faire défiler la liste à l'aide des touches curseur Haut/Bas. Presser la touche curseur Gauche depuis le champ Step de la liste des pas fait remonter le curseur dans le champ Now.

Champ Step ("pas")

Ce champ affiche le numéro de pas. Vous pouvez faire défiler la liste avec la molette DATA.

Champ Sequence

Dans ce champ, vous pouvez affecter les séquences en tournant la molette DATA.

Champ Reps ("répétitions")

Détermine le nombre de répétitions de la séquence.

Champ Tempo

Affiche le tempo de la séquence sélectionnée. Vous pouvez changer le tempo de la séquence, mais si vous utilisez la même séquence pour un autre pas, le tempo sera aussi changé pour cette autre utilisation.

Champ Bars ("mesures")

Affiche le nombre de mesures de la séquence sélectionnée. Ce champ ne donne que l'affichage du nombre de mesures et ne permet pas de modification.

Créer un morceau

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 16] (SONG). La page SONG s'affichera.

02. Dans le champ Song, sélectionnez un morceau dont le nom est (unused).

03. Amenez le curseur sur (end of song) ("fin du morceau") et avec la molette DATA, sélectionnez la séquence à jouer en premier.
Tourner la molette DATA crée le nouveau pas et vous pouvez sélectionner une séquence. Ensuite, le nouveau morceau est créé et son nom passe de (unused) à Song## (## indiquant le numéro de morceau).

04. Dans le champ Reps ("répétitions"), réglez le nombre de répétitions de la séquence.
Avant de passer au pas suivant, le MPC1000 répétera la séquence le nombre de fois choisi ici.
1 – 99 Le MPC1000 répétera la séquence ce nombre de fois.
HOLD Le MPC1000 répétera la séquence jusqu'à ce que vous pressiez la touche [F4] (SUDDEN) ou [F6] (NEXT).
Si vous réglez le champ Reps sur 0, le MPC1000 arrête la reproduction après le pas précédent. Il ne jouera pas le pas suivant.

05. Sélectionnez le champ (end of song) ("fin du morceau") en pressant la touche curseur Bas, et sélectionnez la séquence que vous voulez faire jouer ensuite.
Affectez les séquences dans l'ordre désiré en répétant les étapes 03 et 04.

06. Pressez la touche [PLAY START].
Les séquences affectées seront jouées dans l'ordre choisi.

Suppression d'un pas

Pour supprimer un pas, procédez comme suit.

01. Sélectionnez le pas à supprimer.
Vous pouvez sélectionner le pas avec les touches curseur Haut/Bas dans la liste des pas.

02. Pressez la touche [F5] (DELETE).
Le pas sélectionné sera supprimé et les pas qui le suivaient avanceront d'autant.

Insertion d'un pas

Pour insérer un pas dans un morceau, procédez comme suit.

01. Dans la liste des pas, sélectionnez le pas où vous désirez insérer un nouveau pas.
Le nouveau pas sera inséré avant le pas sélectionné.

02. Pressez la touche [F6] (INSERT).
Un nouveau pas ayant le même contenu que le pas sélectionné sera inséré juste avant le pas sélectionné.

Reproduire un morceau

Vous pouvez faire jouer un morceau en pressant la touche [PLAY START]. Pour une reproduction commençant en cours de morceau, sélectionnez avec le curseur la position voulue pour lancer la reproduction et pressez la touche [PLAY].

Durant la reproduction, les touches de fonction changent comme ci-dessous.



Touche [F4] (SUDDEN)

Si vous pressez cette touche durant la reproduction, le MPC1000 saute au pas suivant avant d'avoir fini la séquence en cours.

Touche [F6] (NEXT)

Si vous pressez cette touche durant la reproduction, le MPC1000 saute au pas suivant après avoir fini de reproduire la séquence en cours sans tenir compte du nombre de répétitions demandé dans le champ Reps.

Astuce: Si HOLD est sélectionné pour un pas dans le champ Reps, le MPC1000 ne passe pas au pas suivant tant que vous n'avez pas pressé la touche [F4] (SUDDEN) ou [F6] (NEXT).

Autres fonctions en mode SONG

Changer le nom de morceau

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez un morceau dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Song s'ouvrira.

03. Dans le champ Song name, saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela fermera la fenêtre et vous ramènera en page SONG.

Copier un morceau

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez un morceau à copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Song ("copie de morceau") s'ouvrira.

04. Dans le champ Song (dessous), sélectionnez le morceau dans lequel vous voulez copier le morceau déjà sélectionné.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Le MPC1000 copiera le morceau. Pour annuler l'opération, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un morceau

Pour supprimer le morceau sélectionné de la mémoire du MPC1000, procédez comme suit.

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez le morceau à supprimer.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Song ("suppression de morceau") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela effacera le morceau sélectionné dont le nom redeviendra "unused".

Supprimer tous les morceaux

Pour supprimer tous les morceaux de la mémoire d'un seul coup, procédez comme suit.

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez le champ Song et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Song ("suppression de morceau") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL SG).
La fenêtre Delete ALL Songs ("suppression de tous les morceaux") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Tous les morceaux s'intituleront "unused".

Régler toutes les séquences au même tempo

Chaque séquence a son propre tempo. Quand vous créez un morceau en mode Song, il est utile de changer d’un coup toutes les séquences pour qu’elles aient le même tempo. Avec cette fonction, vous pouvez changer d’un coup toutes les séquences que vous utilisez dans un morceau pour qu’elles aient le même tempo.

01. Dans le champ Tempo de la liste des pas, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Tempo Change ("changement de tempo") s'affichera.

02. Pressez la touche [F5] (FIX).
La fenêtre Fix Tempo ("détermination du tempo") s'affichera.

03. Dans le champ Fix tempo, sélectionnez le tempo désiré.

04. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Toutes les séquences utilisées dans le morceau seront réglées sur le tempo saisi dans le champ Fix Tempo.

Ignorer les événements de changement de tempo d'une séquence

Vous pouvez régler le MPC1000 pour qu'il ignore les événements de changement de tempo qui ont été programmées dans une séquence.

01. Dans le champ Tempo de la liste des pas, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Tempo Change ("changement de tempo") s'affichera.

02. Sélectionnez un réglage dans le champ Ignore tempo change events in sequence ("ignorer les événements de changement de tempo d'une séquence").
NO Le MC1000 exécutera les événements de changement de tempo de la séquence.
YES Le MPC1000 ignorera les événements de changement de tempo de la séquence.

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela fermera la fenêtre.

Convertir un morceau en séquence

Vous pouvez convertir un morceau en une seule séquence. Vous pourrez alors enregistrer ou superposer un enregistrement dans la séquence ainsi convertie depuis le mode de base (MAIN) comme avec d'autres séquences. Vous pourrez aussi éditer la séquence en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT) ou en mode d'édition de séquence (SEQ EDIT).

01. En mode Song, pressez la touche [F4] (CONVRT).
La fenêtre Convert Song to Seq ("convertir un morceau en séquence") s'affichera.

02. Dans le champ From Song ("depuis le morceau"), sélectionnez le morceau que vous désirez convertir.

03. Dans le champ To seq ("vers la séquence"), sélectionnez la séquence de destination.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le morceau sera converti en séquence.

Note : durant la conversion de morceau
Quand vous convertissez un morceau, les réglages spécifiques utilisés dans chaque piste appartenant à la séquence, tels que type de piste, réglage du canal MIDI, section de programme, etc, seront réglés sur les valeurs que vous avez établies à l'étape 1. Si le réglage de piste de la séquence est dans un autre pas différent de celui de l'étape 1, le morceau peut ne pas être correctement converti. Pour éviter cela, il est préférable de faire d'abord des réglages de piste pour que leur ordre soit le même dans chaque séquence. Pour plus d'informations sur la façon de changer l'ordre des pistes, voir la section "Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE)" en page 29.

Chapitre 7: Fonctions d'un pad

Le MPC1000 a 16 pads rythmiques. Les pads accomplissent différentes fonctions en plus de produire des sons quand on les frappe. Dans cette section, vous apprendrez différentes fonctions du pad.

Jouer avec des pads

En affectant les sons de la mémoire à un pad, vous pouvez faire jouer ces sons. Voici quelques fonctions utiles lorsque vous jouez avec les pads.

Changer de banque de pads

Le MPC1000 a 16 pads, mais vous pouvez faire jouer jusqu'à 64 échantillons en les répartissant dans les 4 banques de pads. La diode de la banque de pads actuellement sélectionnée (A à D) est allumée. En pressant la touche [PAD BANK] désirée, vous pouvez changer de banque de pads.

Fonction de niveau maximal (touche FULL LEVEL)

Vous pouvez piloter le niveau du son en fonction de la dynamique utilisée pour frapper les pads, mais si vous pressez la touche [FULL LEVEL], le MPC1000 joue un échantillon à son niveau maximal quelle que soit la dynamique de frappe. Si vous pressez la touche [FULL LEVEL], la diode s'allumera et la fonction de niveau maximal sera activée. Pour désactiver cette fonction, pressez à nouveau la touche [FULL LEVEL].

Fonction 16 niveaux (touche 16LEVELS)

Vous pouvez faire jouer un son en utilisant 16 niveaux d’un paramètre affectés chacun à un des 16 pads.

01. Frappez le pad que vous désirez faire jouer en mode 16 niveaux.

02. Pressez la touche [16LEVELS]

La fenêtre Assign 16 Levels ("affecter 16 niveaux") s'affichera.

Le champ Pad affichera le pad sélectionné à l'étape 1.

03. Dans le champ Type, sélectionnez le type de paramètre que vous désirez ainsi piloter sur 16 niveaux. Vous pouvez sélectionner les paramètres suivants:

VELOCITY	Le MPC1000 vous donnera 16 niveaux de dynamique.
TUNE	Le MPC1000 vous donnera 16 hauteurs réglées par demi-tons.
FILTER	Le MPC1000 vous donnera 16 valeurs de fréquence de coupure du filtre.
LAYER	Le MPC1000 vous donnera 16 niveaux de superposition.
DECAY	Le MPC1000 vous donnera 16 niveaux de chute ou "decay".
ATTACK	Le MPC1000 vous donnera 16 niveaux d'attaque.

Quand TUNE est sélectionné, le champ Original key pad ("pad avec hauteur d'origine") s'affichera. Dans ce champ, vous pouvez spécifier le pad qui fera jouer la hauteur d'origine du pad choisi.

04. Pressez la touche F5 (TurnON).

La fenêtre se ferme et la diode de la touche [16LEVELS] s'allume, indiquant que vous avez accès à 16 niveaux différents. Presser la touche [16LEVELS] éteint sa diode et désactive la fonction à 16 niveaux.

Astuce: Quand vous sélectionnez VELOCITY dans le champ Type, la dynamique de l'événement de pad peut être jouée avec 16 niveaux, mais si vous sélectionnez une option autre que VELOCITY, la valeur de variation de note sera jouée sur 16 niveaux. Les données de variation de note peuvent changer la valeur d'un paramètre spécifique quand vous faites jouer l'échantillon du pad. Par exemple, si vous sélectionnez TUNE dans le champ Type, quand vous frappez le pad, la donnée de variation de note de TUNE sera envoyée à la section échantillonneur avec l'événement de pad et la valeur de hauteur (TUNE) changera en fonction du pad joué. Durant l'enregistrement de séquence, les données de variation de note seront enregistrées avec les événements de note et vous pouvez faire reproduire la séquence exactement telle

qu'elle a été jouée. La valeur de variation de note est également utilisée pour la fonction du curseur Q-Link.

Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads

Vous pouvez neutraliser/libérer (mute/unmute) les pistes en temps réel durant la reproduction en frappant les pads. C'est utile lorsque vous avez plusieurs instruments affectés à différentes pistes, car vous pouvez faire reproduire un morceau et commuter on/off les pistes à l'aide des pads pendant la reproduction de votre séquence. Presser la touche [TRACK MUTE] fait s'afficher la page track mute ("neutralisation de piste").



Ecran TRACK MUTE

Champ Now ("position temporelle")

Comme le champ Now de la page de base (MAIN), ce champ affiche la position temporelle actuelle de la séquence.

Champ Sq ("séquence")

Comme le champ Sq de la page de base (MAIN), vous pouvez sélectionner les séquences dans ce champ.

Liste des pistes

La liste des pistes s'affiche sous le champ Now et le champ Sq. La liste des pistes affiche les 8 premières lettres du nom de piste. Les pistes sont affichées en fonction de la position des pads; Piste 1 en bas à gauche et piste 16 en haut à droite. Vous pouvez afficher 16 pads à la fois, mais vous avez accès à 64 pistes en changeant de banque de pads. Les pistes non neutralisées sont marquées.

Procédure

Frapper un pad, quand la page Track mute est affichée, neutralise ou active cette piste au lieu de faire jouer le son.

Fonction Solo

Aver la fonction Solo, vous pouvez ne faire reproduire que la piste sélectionnée.

01. Frappez le pad qui correspond à la piste que vous désirez faire jouer tout en pressant la touche [F6] (SOLO).
[F6] (SOLO) sera sélectionnée et le MPC1000 ne fera jouer que la piste sélectionnée en neutralisant les autres pistes. Vous pouvez changer les pistes ainsi reproduites en frappant le pad correspondant.

02. Presser la touche [F6] (SOLO) désactive la fonction solo.

Réglage de neutralisation de piste en mode solo

La fonction solo commute temporairement le réglage de neutralisation de piste. Désactiver la fonction solo rappelle les réglages de neutralisation de piste pour chaque piste tels qu'ils étaient avant que la fonction solo n'ait été activée. Toutefois, vous pouvez aussi désactiver la fonction solo en laissant le réglage de neutralisation de piste inchangé. Avec cette fonction, vous pouvez faire une interprétation commençant avec de nombreuses pistes suivies par une seule piste rythmique et rajouter progressivement des pistes.

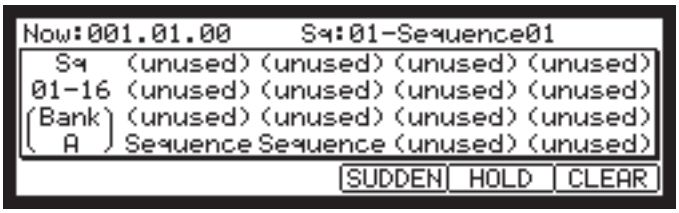
Procédure

Quand la fonction solo est activée, pressez la touche [F6] (SOLO) en tenant enfoncée la touche [SHIFT].

La fonction solo sera désactivée et le réglage de neutralisation pour la piste réglée en solo sera annulé. Le réglage pour les autres pistes sera activé.

Sélectionner une séquence à jouer avec les pads

Vous pouvez sélectionner une séquence à faire jouer ensuite en frappant les pads. C'est utile pour les prestations en direct, qui nécessitent un changement de structure de morceau en temps réel. Aussi, vous pouvez vérifier la relation entre les séquences pendant que vous travaillez sur un morceau constitué de plusieurs séquences courtes. Presser la touche [NEXT SEQ] fait s'afficher la page Next sequence ("séquence suivante").



Ecran NEXT SEQ

Champ Now ("position temporelle")

Comme le champ Now de la page de base (MAIN), ce champ affiche la position temporelle actuelle de la séquence.

Champ Sq ("séquence")

Comme le champ Sq de la page de base (MAIN), vous pouvez sélectionner les séquences dans ce champ.

Liste des séquences

La liste des séquences s'affiche sous le champ Now et le champ Sq. La liste des séquences affiche les 8 premières lettres du nom de séquence. Les séquences sont affichées en fonction de la position des pads; séquence 1 en bas à gauche et séquence 16 en haut à droite. Vous pouvez afficher 16 pads à la fois, mais vous avez accès à 64 séquences en changeant de banque de pads.

Note: Vous ne pouvez pas sélectionner une séquence ayant un numéro entre 65 et 99 via les pads, mais vous pouvez le faire dans le champ Sq.

Procédure

01. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence que vous désirez faire jouer en premier.

02. Lancez la reproduction de la séquence.

03. Sélectionnez une autre séquence que vous désirez faire jouer ensuite, avec un pad.
Le numéro et le nom de la séquence sélectionnée s'afficheront sous la liste de séquences. Le MPC1000 passera à la séquence suivante après avoir terminé la séquence actuelle.

Astuce: Vous pouvez changer de séquence suivante en frappant les pads tant que la séquence actuelle n'est pas terminée.

Astuce: Quand aucune autre séquence n'est sélectionnée, le MPC continue de reproduire la séquence en cours de façon infinie.

Astuce: Vous pouvez annuler la séquence suivante affichée sous la liste des séquences en pressant la touche [F6] (CLEAR).

Touche SUDDEN ("immédiat")

Normalement, le MPC1000 passe à la séquence suivante après avoir terminé la séquence en cours. Toutefois, vous pouvez demander le passage immédiat à la séquence suivante avant que le MPC1000 n'ait fini la reproduction de la séquence en cours, en pressant la touche [F4] (SUDDEN). C'est utile pour les prestations en direct où vous devez passer à un instant précis à la phrase suivante.

01. Sélectionnez la séquence suivante avec les pads, et pressez la touche [F4] (SUDDEN).
Le MPC1000 passera à la séquence suivante à l'instant auquel la touche a été pressée.

Astuce: Si vous pressez le pad en tenant enfoncée la touche [F4] (SUDDEN), le MPC1000 passe à la séquence suivante à l'instant où le pad est frappé.

Touche HOLD ("maintien")

Normalement, quand la séquence suivante est sélectionnée, le MPC1000 passe à la séquence suivante quand il a fini la séquence en cours. Si vous pressez la touche [F5] (HOLD), le MPC1000 maintiendra la reproduction de la séquence en cours jusqu'à ce que vous pressiez à nouveau la touche [F5] (HOLD). C'est utile pour les prestations en direct où vous désirez changer la phrase en fonction de la réaction de votre auditoire.

01. Sélectionnez la séquence suivante avec le pad et pressez la touche [F5] (HOLD).
La touche sera marquée et le MPC1000 continuera la reproduction de la séquence en cours, plutôt que de passer à la séquence suivante.

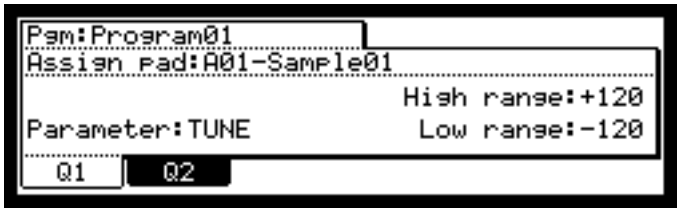
Si vous pressez à nouveau la touche [F5] (HOLD), al fonction de maintien Hold sera désactivée, et le MPC1000 passera à la séquence suivante une fois qu'il aura terminé la reproduction de la séquence en cours.

Astuce: Si vous pressez la touche [F4] (SUDDEN) quand la fonction Hold est activée, le MPC1000 passe immédiatement à la séquence suivante.

Chapitre 8: Curseurs Q-Link

En utilisant les curseurs Q-Link, vous pouvez piloter certains paramètres de pad (filtre, accord, etc.). Quand vous frappez un pad auquel une fonction de curseur Q-Link est affectée, l'information correspondant à la position du curseur est envoyée à la section échantillonneur comme donnée de variation de note. La donnée de variation de note convertit la valeur de paramètre en donnée de position de curseur, avant que l'échantillon du pad ne soit reproduit. Par exemple, quand vous sélectionnez TUNE ("accord") comme paramètre, déplacer le curseur envoie des données de variation d'accord au pad et change l'accord de l'échantillon.

Dans cette section, nous apprendrons comment régler les curseurs Q-Link. Cela se fait en mode SLIDER ("curseur") qui s'obtient en pressant la touche [MODE], puis la touche [PAD 1] (SLIDER). Le mode SLIDER a deux pages, [F1](Q1) et [F2](Q2) et vous pouvez réglez les curseurs Q-Link 1 et 2 séparément.



Réglage du curseur

01. Dans le champ Assign pad ("pad affecté"), sélectionnez le pad auquel vous voulez affecter le curseur.
Vous pouvez sélectionner directement le pad en le frappant. L'effet du curseur ne s'appliquera qu'au pad sélectionné. Si vous ne désirez pas utiliser du tout la fonction de curseur Q-Link pour aucun pad, choisissez OFF en tournant la molette DATA.

02. Dans le champ parameter ("paramètre"), sélectionnez le type de paramètre auquel vous allez apporter des changements.

TUNE	Commande la hauteur de l'échantillon.
FILTER	Commande la fréquence de coupure du filtre.
LAYER	Commute les couches.
ATTACK	Commande la durée d'attaque de l'enveloppe d'ampli.
DECAY	Commande la durée de chute de l'enveloppe d'ampli.

03. Le champ High range ("limite haute") et le champ Lo range ("limite basse") déterminent les limites haute et basse du curseur.
La valeur du paramètre piloté est déterminée par la valeur réglée ici. La valeur dépend du type de paramètre sélectionné dans le champ parameter.

TUNE (-120 à +120)	Commande la hauteur de l'échantillon (10 équivaut à un demi-ton).
FILTER (-50 à +50)	Décale la fréquence de coupure du filtre actuellement sélectionné.
LAYER (0 à 127)	Cette valeur fait changer de couche à la place de la dynamique.
ATTACK (0 à 100)	La durée d'attaque de l'enveloppe sera remplacée par cette valeur.
DECAY (0 à 100)	La durée de chute de l'enveloppe sera remplacée par cette valeur.

Enregistrement de la valeur d'un curseur dans une séquence

Si vous utilisez le curseur Q-Link durant l'enregistrement, les données de variation de note seront enregistrées avec l'événement de pad. Vous pouvez faire reproduire la séquence exactement comme elle a été jouée durant l'enregistrement.

Touche AFTER

Change l'effet du curseur Q-Link, vous permettant de contrôler les données de variation de note préalablement enregistrées au cours de la reproduction (après qu'elles aient été enregistrées). Si vous bougez le curseur Q-Link durant la reproduction d'une séquence possédant des variations de note alors que la touche [AFTER] est désactivée (diode éteinte), les variations de note associées au pad sont reproduites telles qu'enregistrées. Si vous frappez le pad durant la reproduction, le pad que vous frappez aura l'effet voulu par la position du curseur Q-Link.

Si vous bougez le curseur Q-Link durant la reproduction d'une séquence possédant des variations de note alors que la touche [AFTER] est activée (diode allumée), la valeur de variation de note sera remplacée par la position actuelle du curseur Q-Link.

Chapitre 9: Emploi du MPC1000 avec d'autres appareils

Dans cette section, nous apprendrons comment synchroniser le MPC1000 avec d'autres appareils MIDI à l'aide de l'horloge MIDI. L'horloge MIDI est une fonction du standard MIDI qui permet de synchroniser plusieurs appareils MIDI. Si votre appareil MIDI est compatible avec l'horloge MIDI, vous pouvez utiliser cet appareil et le MPC1000 en synchronisation. Si vous n'êtes pas sûr que votre appareil MIDI soit compatible avec l'horloge MIDI, référez-vous à son mode d'emploi.

Synchronisation avec le MPC1000 comme maître

Quand vous faites reproduire la séquence du MPC1000, l'appareil MIDI connecté suit. Les données d'horloge MIDI seront envoyées par le MPC1000 à l'appareil MIDI connecté. Dans ce cas, le MPC1000 est appelé "maître" et l'appareil MIDI connecté "esclave".

01. Connectez la prise MIDI OUT du MPC1000 à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
Le MPC1000 a deux prises MIDI OUT: MIDI OUT A et MIDI OUT B. Vous pouvez connecter l'une ou l'autre, mais pour cet exemple, connectez la MIDI OUT B.

02. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

03. Pressez la touche [F2] (SYNC).
La page SYNC ("synchronisation") s'ouvrira.

04. Sélection le champ Sync out ("sortie de synchronisation") et sélectionnez la sortie de l'horloge MIDI.
Vous pouvez envoyer l'horloge MIDI à la fois par la MIDI OUT A et la MIDI OUT B. Dans cet exemple, comme vous avez connecté l'appareil MIDI externe à la MIDI OUT B à l'étape 1, sélectionnez MIDI OUT B.

05. Pressez la touche [MAIN].
La page de base (MAIN), où vous pouvez lancer la lecture de séquence, s'affichera.

06. Réglez l'appareil MIDI externe pour qu'il reçoive les messages d'horloge MIDI.
Référez-vous au mode d'emploi de cet appareil.

07. Pressez la touche [PLAY START].
Le MPC1000 lance la reproduction et l'appareil MIDI externe doit lancer la sienne simultanément.

Synchronisation avec le MPC1000 comme esclave

Le séquenceur MIDI externe déclenche le MPC1000. Quand le séquenceur MIDI externe lance sa reproduction, le MPC1000 lance la sienne conjointement. L'horloge MIDI est envoyée par le séquenceur MIDI externe au MPC1000. Dans ce cas, le séquenceur MIDI externe fonctionne comme maître et le MPC1000 comme esclave.

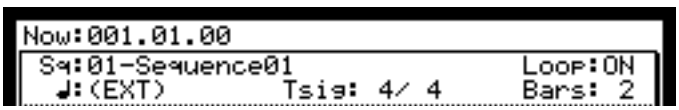
01. Connectez la MIDI IN du MPC1000 à la MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.
Le MPC1000 a deux prises MIDI IN: MIDI IN 1 et MIDI IN 2. Vous pouvez connecter l'une ou l'autre, mais pour cet exemple, connectez la MIDI IN 2.

02. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

03. Pressez la touche [F2] (SYNC).
La page SYNC ("synchronisation") s'ouvrira.

04. Sélection le champ Sync in ("entrée de synchronisation") et sélectionnez l'entrée de l'horloge MIDI.
Vous pouvez recevoir l'horloge MIDI à la fois par la MIDI IN 1 et la MIDI IN 2. Dans cet exemple, comme vous avez connecté l'appareil MIDI externe à la MIDI IN 2 à l'étape 1, sélectionnez MIDI IN 2.

05. Pressez la touche [MAIN].
La page de base (MAIN), où vous pouvez lancer la lecture de séquence, s'affichera. (EXT) s'affichera dans le champ ♩ (Tempo).



06. Réglez l'appareil MIDI externe pour qu'il envoie les messages d'horloge MIDI.
Référez-vous à son mode d'emploi.

07. Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI externe.
Le MPC1000 lancera conjointement sa reproduction.

Note: Le signal d'horloge MIDI contient une information de tempo. L'appareil esclave suivra le tempo de l'appareil maître quel que soit son tempo personnel d'origine.

Note: Le signal d'horloge MIDI n'a pas d'informations de temps. Si les réglages de temps du maître et de l'esclave diffèrent, ils joueront en synchronisation mais leur affichage de position temporelle peut différer.

Connecter le MPC1000 à un clavier MIDI avec module de sons

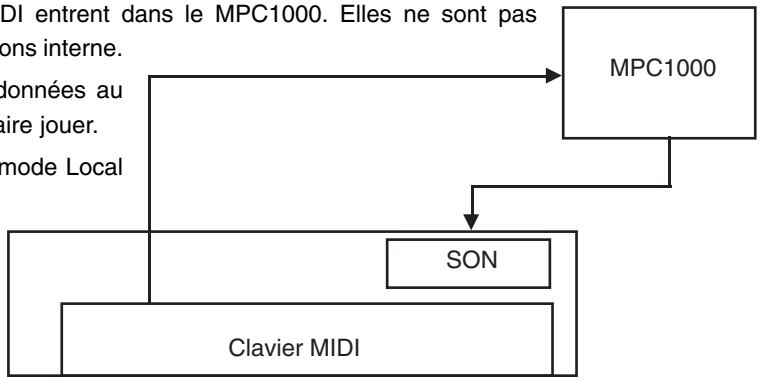
Dans cette section, nous apprendrons comment connecter le MPC1000 à un clavier MIDI ayant un module de sons interne afin d'utiliser la fonction séquenceur du MPC1000.

Normalement, le clavier MIDI avec le module de sons est réglé pour générer le son avec son module de sons interne quand vous jouez sur le clavier. Toutefois, le MPC1000 envoie tout message MIDI reçu au clavier MIDI via la sortie MIDI. Aussi, si vous jouez sur le clavier, l'interprétation s'en trouvera doublée. Pour utiliser le MPC1000 comme un séquenceur, vous devez changer le réglage du clavier MIDI pour que le MPC1000, et non plus le clavier MIDI, fasse jouer le module interne du clavier. Normalement, cela se fait en changeant un réglage appelé "mode Local" . En réglant le mode Local du clavier MIDI sur OFF, vous pouvez utiliser le clavier externe et son module de sons interne indépendamment. Dans ce cas, le trajet du signal MIDI est celui représenté ci-dessous.

Les données de jeu venant du clavier MIDI entrent dans le MPC1000. Elles ne sont pas directement communiquées au module de sons interne.

La sortie MIDI du MPC1000 renvoie ces données au module de sons interne du clavier pour le faire jouer.

Pour plus d'informations sur le réglage du mode Local de votre clavier, voir son mode d'emploi.



Si votre clavier MIDI n'a pas de réglage de mode Local, désactivez la fonction Soft Thru ("traversée des messages MIDI") du MPC1000. Dans ce cas, le MPC1000 ne transmettra que les données qui sont enregistrées sur ces pistes, pas les signaux MIDI entrants. Toutefois, si vous faites cela, vous ne pouvez pas utiliser certaines fonctions du MPC1000, telles que la répétition de notes.

01. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

02. Pressez la touche [F1] (MIDI).
La page MIDI s'affichera.

03. Sélectionnez le champ Soft thru et réglez-le sur OFF.
Le champ Soft thru détermine comment seront traités les signaux MIDI entrants.

Vous pouvez choisir les options suivantes:

OFF	Le MPC1000 ne renverra pas les signaux MIDI entrants.
AS TRACK	Le MPC1000 se réfèrera au réglage de canal MIDI de la piste de séquence. L'information de canal du signal MIDI entrant sera remplacée par le numéro du canal MIDI choisi pour la piste.
OMNI-A	Le MPC1000 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT A.
OMNI B	Le MPC1000 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT B.
OMNI OUT AB	Le MPC1000 renverra les données MIDI reçues telles quelles par les MIDI OUT A et B.

Régler l'entrée MIDI

Normalement, le MPC1000 peut recevoir les données MIDI entrantes quel que soit leur canal MIDI, aussi n'avez-vous pas à vous soucier du canal MIDI des appareils MIDI connectés. Vous pouvez changer le réglage pour ne recevoir que les données d'un canal MIDI spécifique.

01. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

02. Pressez la touche [F1] (MIDI).
La page MIDI s'affichera.

03. Sélectionnez le champ Active track receive channel ("canal de réception de la piste active") et sélectionnez le canal MIDI sur lequel vous désirez recevoir les données.
Si vous réglez ce champ sur ALL, le MPC1000 recevra tous les canaux. Si vous sélectionnez n'importe quel canal de 1 à 16, le MPC1000 ne recevra que le canal sélectionné.

Chapitre 10: Enregistrer un échantillon

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment enregistrer un son depuis une unité analogique externe (sortie analogique d'un lecteur de CD, microphone, etc.) afin de faire jouer ce son en frappant sur les pads.

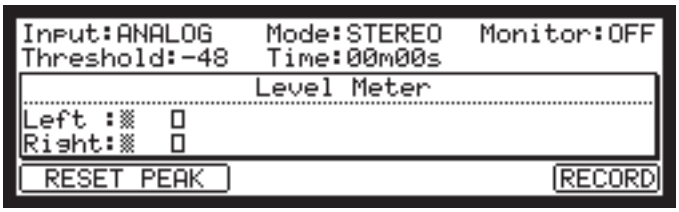
Préparer l'enregistrement

01. Connectez l'appareil externe à l'entrée RECORD IN située en face arrière du MPC1000.

Le format de l'entrée analogique du MPC1000 est une entrée jack standard. Si votre appareil a un format différent, il vous faudra un adaptateur.

02. Pressez la touche [MODE] puis [PAD 5] (RECORD).

Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Presser [PAD 5] alors que la diode de la touche [MODE] clignote fait s'afficher la page RECORD ("enregistrement") dans laquelle vous faites les réglages pour l'enregistrement.



03. Réglez le champ Input ("entrée") et sélectionnez la source d'enregistrement.

ANALOG Le MPC1000 enregistrera le signal entrant en prise RECORD IN de la face arrière.

DIGITAL Le MPC1000 enregistrera le signal entrant en prise DIGITAL IN de la face arrière.

MAIN OUT Le MPC1000 enregistrera le signal tel que produit en sortie STEREO OUT de la face arrière.

Pour cet exemple, veuillez sélectionner ANALOG.

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

STEREO Le MPC1000 enregistrera les signaux des canaux gauche et droit comme un échantillonneur stéréo.

MONO Le MPC1000 enregistrera seulement le signal du canal gauche.

05. Faites jouer la source. Vérifiez l'indicateur de niveau à l'écran et réglez le niveau d'enregistrement à l'aide de la commande [REC GAIN].

Note: Quand vous sélectionnez DIGITAL ou MAIN OUT dans le champ Input, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement avec la commande [REC GAIN]. L'indicateur de niveau bouge en fonction du niveau d'entrée. S'il va trop loin sur la droite, le son souffrira de distorsion, mais si le niveau sonore est trop bas, l'échantillon contiendra beaucoup de bruit. Réglez le niveau aussi haut que possible sans atteindre l'extrémité droite (écrêtage ou "clip").

06. Sélectionnez le champ Threshold ("seuil") et réglez le niveau seuil de déclenchement de l'enregistrement.

Quand le MPC1000 est en mode prêt à l'enregistrement, il lance l'enregistrement automatiquement quand le niveau de la source entrante dépasse le niveau seuil. Si vous réglez trop haut le niveau seuil, le MPC1000 peut ne pas commencer à enregistrer alors que la source entrante joue déjà, ou bien le début de l'enregistrement peut manquer. Si vous réglez le niveau seuil trop bas, le MPC1000 peut lancer l'enregistrement avant que vous n'ayez fait jouer la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié en vous aidant de l'indicateur de niveau. Le niveau seuil sera indiqué par "□" comme dans le schéma ci-dessous.



07. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.
Le MPC1000 enregistrera durant le temps indiqué dans ce champ. Nous vous recommandons de choisir une durée d'enregistrement un peu supérieure à celle réellement voulue. Vous pouvez interrompre l'enregistrement manuellement.

Lancer l'enregistrement

08. Pressez la touche [F6] (RECORD).
Le MPC1000 passera en mode d'attente d'enregistrement et le bas de l'écran changera comme suit.



Cela indique que le MPC1000 attend le signal entrant. Il lancera l'enregistrement quand le signal entrant dépassera le niveau seuil. Presser la touche [F5] (CANCEL) annule le mode d'attente d'enregistrement et ramène le MPC1000 à ses réglages normaux.

Presser la touche [F6] (START) lance l'enregistrement, même si le signal entrant n'a pas encore dépassé le niveau seuil.

Note: Si vous pressez la touche [F6] (RECORD) alors que la source externe est supérieure au niveau seuil, le MPC1000 lancera l'enregistrement dès que vous aurez pressé la touche [F6] (RECORD).

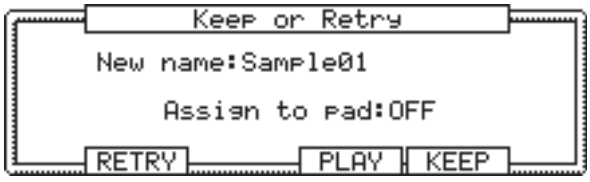
09. Faites jouer la source externe.
Le MPC1000 lancera automatiquement l'enregistrement quand le niveau du signal entrant dépassera le niveau seuil. Durant l'enregistrement, le bas de l'écran changera comme suit.



Le MPC1000 arrête l'enregistrement après que se soit écoulé le temps choisi dans le champ Time.

Vous pouvez stopper manuellement l'enregistrement avant que le temps fixé par le champ Time se soit écoulé en pressant la touche [F6] (STOP). Pour annuler l'enregistrement, pressez la touche [F5] (CANCEL).

Après que le MPC1000 ait fini d'enregistrer, la fenêtre Keep or Retry ("conserver ou ré-essayer") s'affichera.



10. Vérifiez l'échantillon enregistré en pressant la touche [F4] (PLAY).
Si vous pressez la touche [F4] (PLAY), vous pouvez faire reproduire l'échantillon enregistré tant que vous gardez la touche enfoncée. Si vous n'aimez pas l'enregistrement fait, vous pouvez le supprimer et retourner en page d'enregistrement record en pressant la touche [F2] (RETRY). Si vous aimez l'enregistrement et décidez de le garder, passez à l'étape suivante.

11. Sélectionnez le champ New name ("nouveau nom") avec le curseur et donnez un nom à l'échantillon.
Dans le champ New name, l'échantillon enregistré aura automatiquement un nouveau nom. Vous pouvez sélectionner le champ New name avec le curseur et changer le nom de l'échantillon si désiré. Pour plus d'informations sur le réglage du nom d'échantillon, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

12. Sélectionnez le champ Assign to pad ("affectation au pad") avec le curseur et sélectionnez le pad auquel vous désirez affecter l'échantillon.
Vous pouvez sélectionner directement le pad en le frappant quand le curseur est sur le champ Assign to pad. Si vous désirez juste conserver l'échantillon enregistré dans la mémoire du MPC1000 et ne pas encore l'affecter à un pad, sélectionnez OFF avec la molette DATA.

13. Pressez la touche [F5] (KEEP).
Cela ferme la fenêtre Keep or Retry et vous ramène en page RECORD.

Note: L'échantillon enregistré sera supprimé quand vous éteindrez l'appareil. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder sur carte mémoire ou l'importer dans un PC. Pour plus d'informations sur la sauvegarde des données, voir la section "Sauvegarde/chargement" en page 75 ou la section "Connecter le MPC1000 à votre ordinateur" en page 85.

Enregistrer l'échantillon – informations détaillées

Dans cette section, vous apprendrez plusieurs fonctions concernant l'enregistrement non décrites dans la section "Enregistrer l'échantillon ".

Enregistrer le signal numérique

Ici, vous apprendrez comment enregistrer un signal numérique.

Note: Vous ne pouvez enregistrer que depuis des appareils dont la fréquence d'échantillonnage est réglée à 44.1kHz (exemple: lecteur de CD). Le MPC1000 ne supporte pas d'autres fréquences d'échantillonnage.

Note: Le format de l'entrée numérique du MPC1000 est de type coaxial. Si votre appareil numérique a une sortie optique, vous ne pouvez le connecter directement au MPC1000. Il vous faut un adaptateur.

Préparer l'enregistrement

01. Connectez l'appareil externe à l'entrée DIGITAL IN située en face arrière du MPC1000.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 5] (RECORD) pour afficher la page RECORD.

03. Sélectionnez le champ Input ("entrée") et sélectionnez DIGITAL.
Quand vous sélectionnez DIGITAL, un appareil numérique DOIT être connecté au MPC1000.

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

05. Faites jouer la source. Vérifiez l'indicateur de niveau à l'écran.

Note: Avec l'enregistrement numérique, vous ne pouvez pas ajuster le niveau d'enregistrement.

06. Sélectionnez le champ Threshold ("seuil") et réglez le niveau seuil de déclenchement de l'enregistrement.

07. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.

Pour les étapes suivantes, procédez comme décrit dans la section "Lancer l'enregistrement" en page 49.

Enregistrer la sortie générale (MAIN OUT)

Dans cette section, vous apprendrez comment enregistrer le signal tel qu'il est produit en sortie STEREO OUT du MPC1000. Avec cette fonction, vous pouvez ajouter des effets à l'échantillon enregistré et le réenregistrer, ou bien vous pouvez enregistrer la phrase que vous avez créée avec la fonction séquenceur, sous forme d'un seul échantillon.

Préparer l'enregistrement

01. Préparez le système pour que vous puissiez faire jouer le son désiré en frappant les pads ou en faisant reproduire les séquences.
Le son que le MPC1000 enregistrera réellement est exactement le même que celui produit en sortie STEREO OUT. Avant de revenir en mode RECORD, réglez le programme et la séquence pour que le son désiré soit produit par la sortie STEREO OUT.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 5] (RECORD) pour afficher la page RECORD.

03. Sélectionnez le champ Input ("entrée") et sélectionnez MAIN OUT ("sortie générale").

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

05. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.

Note: Quand MAIN OUT est sélectionné, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement.

Note: Quand MAIN OUT est sélectionné, l'indicateur de niveau ne s'affiche pas.

Pour les étapes suivantes, procédez comme décrit dans la section "Lancer l'enregistrement" en page 49.

Autres fonctions

Fonction de contrôle de signal (Monitoring)

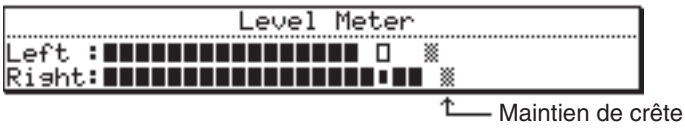
Dans le champ monitor ("contrôle") de la page RECORD, vous pouvez déterminer si vous voulez contrôler le signal entrant (produire le signal par la sortie STEREO OUT) ou non en mode RECORD.

ON Vous pouvez contrôler le signal entrant. C'est utile quand vous enregistrez les sons depuis un lecteur de CD.

OFF Vous ne pouvez pas contrôler le signal entrant. Par exemple: quand vous envoyez le signal au MPC1000 au travers d'un mixer, le son source et le son contrôlé peuvent à la fois être envoyés au mixer. Pour éviter cela, vous devez régler ce paramètre sur OFF.

Fonction de maintien/ré-initialisation de crête

L'indicateur de niveau de la page RECORD a une fonction de maintien de crête (peak hold). C'est une fonction utile pour régler le niveau du signal durant l'enregistrement. Normalement, l'affichage de l'indicateur de niveau change en temps réel en fonction du niveau du signal entrant. Toutefois, le maintien de crête permet que le niveau maximal reste affiché, même lorsque le niveau est redescendu.



Pour ré-initialiser l'affichage de maintien de crête, pressez la touche [F1] [F2] (RESET PEAK) en page RECORD.

Fenêtre Sample Memory ("mémoire d'échantillons")

Quand vous pressez la touche [WINDOW] en page RECORD, la fenêtre Sample Memory ("mémoire d'échantillons") s'ouvre.



Le champ Free memory ("mémoire libre") affiche le temps d'enregistrement encore disponible avec la mémoire actuelle. En dessous, le statut de remplissage de la mémoire est représenté graphiquement.

Sous la barre de remplissage la quantité totale de RAM présente dans le MPC1000 est affichée.

Chapitre 11 : Edition d'un échantillon

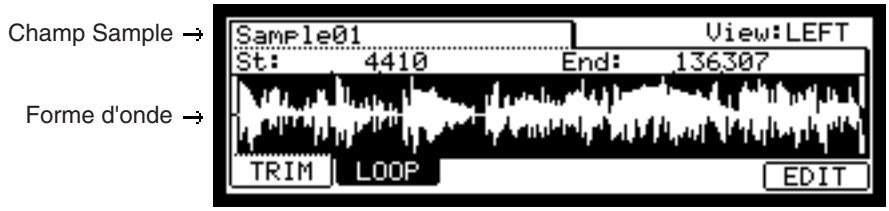
Dans cette section, nous apprendrons à tronquer un échantillon (mode TRIM), c'est-à-dire à régler les points de début/fin de l'échantillon, ainsi que le bouclage (Loop).

Régler les points de début/fin de l'échantillon

Les points de début/fin déterminent la partie de l'échantillon qui sera réellement reproduite. L'échantillon enregistré peut avoir une zone inutile à son début, ce qui rend plus difficile le placement du son au bon moment lors de la frappe du pad. Vous pouvez résoudre ce problème en changeant le point de début de lecture. Vous pouvez aussi régler à la fois le point de début et le point de fin pour ne faire reproduire qu'une partie de la phrase. Si l'échantillon a une zone vide à sa fin, qui consomme inutilement de la mémoire, vous pouvez supprimer cette zone vide en réglant le point de fin et en utilisant la fonction d'édition. Les points de début/fin sont représentés sous forme de points d'échantillonnage. Le point d'échantillonnage est l'unité minimale utilisée pour l'édition d'échantillon. Le MPC1000 a 44 100 points d'échantillonnage par seconde.

A propos de l'affichage de forme d'onde

La page TRIM affiche la forme d'onde de l'échantillon sélectionné dans le champ Sample ("échantillon").



Elle affiche la forme d'onde de la totalité de l'échantillon, les zones délimitées par les points de début/fin (start/end) étant marquées. Si vous sélectionnez un échantillon stéréo, vous pouvez choisir quel canal (LEFT/RIGHT) afficher dans le champ View ("visualisation").

Régler le point de début (Start)

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 6] (TRIM).
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Pressez le [PAD 6] alors que la diode de la touche [MODE] clignote pour faire s'afficher la page TRIM.

02. Sélectionnez le champ Sample ("échantillon") et sélectionnez l'échantillon que vous voulez éditer.
Le champ Sample se situe dans le coin supérieur gauche de l'écran, et affiche le nom de l'échantillon. Il permet d'afficher la forme d'onde de l'échantillon sélectionné.

03. Sélectionnez le champ St (start ou "début") et réglez le point de début.
Vous pouvez changer le point de début en tournant la molette DATA. Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner le chiffre avec la molette DATA.

Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide de la touche [NUMERIC] et des pads. Quand vous pressez la touche [NUMERIC], sa diode clignote, indiquant que vous pouvez saisir des chiffres avec les pads.

04. Frappez le pad pour vérifier le point de début.
Quand vous frappez le pad, le MPC1000 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad.

Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC1000 joue l'échantillon avant le point de début.
Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC1000 joue l'échantillon depuis le point de début.
Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC1000 joue la totalité de l'échantillon quels que soient les réglages de point de début/fin.

Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC1000 joue l'échantillon entre le point de début et le point de fin.

Régler le point de début

01. Sélectionnez le champ End ("fin") et réglez le point de fin.

Vous pouvez changer le point de fin en tournant la molette DATA. Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner le chiffre avec la molette DATA.

Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide de la touche [NUMERIC] et des pads. Quand vous pressez la touche [NUMERIC], sa diode clignote, indiquant que vous pouvez saisir des chiffres avec les pads.

02. Frappez le pad pour vérifier le point de fin.

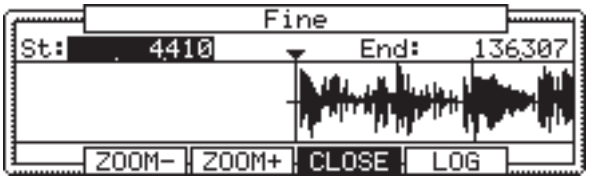
Quand vous frappez le pad, le MPC1000 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad.

Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC1000 joue l'échantillon jusqu'au point de fin.
Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC1000 joue l'échantillon depuis le point de fin.
Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC1000 joue la totalité de l'échantillon quels que soient les réglages de point de début/fin.

Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC1000 joue l'échantillon entre le point de début et le point de fin.

Agrandissement/réduction (Zoom +/-) de la forme d'onde

Avec la fenêtre Fine ("vision détaillée"), vous pouvez zoomer sur une partie de la forme d'onde et éditer en détail une partie. Pressez la touche [WINDOW] dans la page TRIM, alors que le curseur est sur le champ St (Start) ou End, et la fenêtre Fine s'ouvrira.



Dans la fenêtre Fine, l'affichage de la forme d'onde varie en fonction de l'emplacement du curseur. Quand vous sélectionnez le champ St (Start) avec le curseur, il affiche le point de début au centre de la fenêtre. Quand vous sélectionnez le champ End, il affiche le point de fin au centre.

Si vous pressez la touche [F2] (ZOOM-), la forme d'onde est réduite, si vous pressez la touche [F3] (ZOOM+), elle est agrandie.

Affichages linéaire et logarithmique

L'axe vertical donne le niveau de l'échantillon. Normalement, l'affichage de forme d'onde est réglé en mode linéaire (LINEAR), qui affiche le niveau de l'échantillon tel qu'il est. Toutefois, certaines parties (fondu de fin, etc.) peuvent ne pas s'afficher dans la forme d'onde si leur niveau est trop bas. Dans ce cas, vous pouvez passer à l'affichage LOG (logarithmique) en pressant la touche [F5] (LOG) et vous pourrez alors voir les parties dont le niveau est faible. Quand vous passez en mode LOG, l'affichage associé à la touche [F5] devient LINEAR ("linéaire"). Pour revenir en mode linéaire, pressez à nouveau la touche [F5].

Supprimer une partie inutile d'un échantillon (DISCARD)

Le MPC1000 ne reproduit que la partie de l'échantillon comprise entre le point de début (Start) et le point de fin (End). Les parties extérieures à ces points ne servent pas à la reproduction. Avec la fonction DISCARD, vous pouvez supprimer ces parties inutiles et récupérer de l'espace mémoire.

01. Réglez les points de début/fin.

Réglez les points pour que le MPC1000 ne reproduise que la partie nécessaire.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.

03. Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez DISCARD ("éliminer").

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Les données extérieures au point de début/fin seront supprimées. Les données supprimées libèrent de l'espace mémoire.

Sauvegarder une partie de l'échantillon comme un nouvel échantillon (EXTRACT)

Vous pouvez extraire une partie de l'échantillon déterminée par les points de début/fin pour en faire un nouvel échantillon. Par exemple, vous pouvez extraire les sons de caisse claire d'une boucle de batterie enregistrée et les sauvegarder comme un nouvel échantillon à utiliser indépendamment.

01. Réglez les points de début/fin.
Déterminez la partie désirée avec les points de début et de fin.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'affichera.

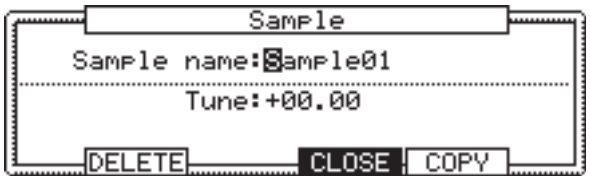
03. Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez EXTRACT ("extraire").

04. Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom voulu pour le nouvel échantillon.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
La partie comprise entre les points de début et de fin sera sauvegardée comme un nouvel échantillon.

Fonctions de la fenêtre Sample ("échantillon")

Presser la touche [WINDOW] dans le champ Sample ("échantillon") fera s'ouvrir la fenêtre Sample. En fenêtre Sample, vous pouvez faire différents réglages pour l'échantillon sélectionné.



Changer le nom d’un échantillon

01 . Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sample s'ouvrira.

03. Dans le champ Sample name ("nom de l'échantillon"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page TRIM.

Changer la hauteur d’un échantillon

Dans le champ Tune ("accord ou hauteur"), vous pouvez régler la hauteur de l'échantillon. Les 2 chiffres à gauche représentent les demi-tons et les 2 à droite les centièmes de demi-ton. Vous pouvez également changer la hauteur en mode PROGRAM. Les changements apportés en fenêtre Sample s'appliqueront à l'échantillon réel. Par conséquent, si vous affectez un échantillon à plusieurs pads, ou utilisez un échantillon dans plusieurs programmes, le changement s'appliquera à toutes ses utilisations. Pour changer l'échantillon d'un pad particulier, utilisez le mode PROGRAM.

Copier un échantillon

Vous pouvez copier un échantillon et créer un nouvel échantillon.

01 . Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon à copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sample s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Sample ("copie d'échantillon") s'ouvrira.

04. Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom voulu pour le nouvel échantillon.
Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Le MPC1000 commencera la copie de l'échantillon. Pour l'annuler, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un échantillon

Vous pouvez supprimer un échantillon de la mémoire du MPC1000.

01 . Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon à supprimer.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sample s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Sample ("suppression d'échantillon") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime l'échantillon que vous avez sélectionné.

Supprimer tous les échantillons

Vous pouvez supprimer d'un coup toutes les données d'échantillon de la mémoire.

01. Dans la page TRIM, sélectionnez le champ Sample et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Sample s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Sample ("suppression d'échantillon") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL).
La fenêtre Delete ALL Samples ("suppression de tous les échantillons") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime tous les échantillons de la mémoire du MPC1000.

Autres fonctions d'édition

NORMALIZE

Quand vous affectez à un pad un échantillon enregistré à bas niveau, son niveau de reproduction est également faible. Vous pouvez régler les niveaux des pads dans le mode MIXER, mais vous avez à régler certains pads à un niveau inférieur. Avec la fonction Normalize, vous pouvez augmenter le niveau d'un échantillon à la plus haute valeur possible sans qu'il y ait de distorsion.

01. Dans le champ Sample, sélectionnez l'échantillon dont vous désirez régler le niveau.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.

03. Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez NORMALIZE.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
La normalisation commencera. Cela peut prendre du temps à s'effectuer en fonction de la longueur de l'échantillon.

Régler la boucle

La fonction de bouclage fait se reproduire répétitivement l'échantillon. Avec cette fonction, vous pouvez faire reproduire l'échantillon répétitivement entre son point de bouclage et son de fin. Pour activer la fonction de bouclage, réglez sur ON le champ Loop, qui est situé dans le coin supérieur droit de la page LOOP ("boucle"). Quand la fonction LOOP est activée, le MPC1000 joue d'abord la partie allant du point de début réglé en page TRIM jusqu'au point de fin, puis reprend la lecture depuis le point de bouclage (Loop) établi en page LOOP jusqu'au point de fin (End) et cela répétitivement.

Note: Si vous réglez le pad sur ONE SHOT en mode PROGRAM, le MPC1000 jouera l'échantillon affecté à ce pad comme si le bouclage était désactivé, même s'il est activé. Quand vous utilisez la fonction de bouclage, réglez le mode de jeu des pad sur NOTE ON. Pour plus d'informations, voir la section "Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé" en page 59.

Régler le point de bouclage

01. En mode TRIM, pressez la touche [F2] (LOOP).
La page LOOP s'ouvrira

02. Sélectionnez le champ Sample et choisissez un échantillon à éditer.
Le champ Sample est situé dans le coin supérieur droit de l'écran, et affiche le nom de l'échantillon. Il permet d'afficher la forme d'onde de l'échantillon sélectionné.

03. Sélectionnez le champ Lp (loop ou "boucle") et réglez le point de bouclage.
Vous pouvez changer le point de bouclage en tournant la molette DATA.

Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner la valeur avec la molette DATA.

Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide de la touche [NUMERIC] et des pads. Quand vous pressez la touche [NUMERIC], sa diode clignote, indiquant que vous pouvez saisir des chiffres avec les pads.

04. Frappez le pad pour vérifier le point de bouclage.
Quand vous frappez le pad, le MPC1000 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad.
Si vous frappez le [PAD 13] (PLAY LOOP), le MPC1000 joue l'échantillon répétitivement entre le point de bouclage et le point de fin.
Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC1000 reproduit la partie située avant le point de bouclage.
Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC1000 joue l'échantillon à partir du point de bouclage.
Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC1000 joue la totalité de l'échantillon.

Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC1000 joue d'abord la partie allant du point de début au point de fin, puis reprend répétitivement la zone allant du point de bouclage au point de fin.

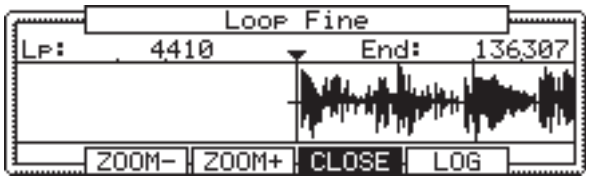
Régler le point de fin

05. Sélectionnez le champ End et réglez le point de fin.

Note: Le point de fin de la boucle est le même que le point de fin de l'échantillon, déterminé en page TRIM. Si vous changez le point de fin en page LOOP, le point de fin de la page TRIM change parallèlement.

Agrandissement/réduction (Zoom +/-) de la forme d'onde

Avec la fenêtre Loop Fine ("vision détaillée"), vous pouvez zoomer sur une partie de la forme d'onde et éditer en détail une partie. Pressez la touche [WINDOW] dans la page LOOP, alors que le curseur est sur le champ Lp (Loop) ou End, et la fenêtre Loop Fine s'ouvrira.



La forme d'onde du point de fin est affichée sur la gauche de l'écran de forme d'onde et la forme de l'onde correspondant au point de bouclage (Loop) est sur la droite pour que vous puissiez ajuster les points de bouclage et de fin tout en visualisant la façon dont la forme d'onde correspondra en ces points.

Si vous pressez la touche [F2] (ZOOM-), la forme d'onde est réduite, si vous pressez la touche [F3] (ZOOM+), elle est agrandie.

Affichages linéaire et logarithmique

L'axe vertical donne le niveau de l'échantillon. Normalement, l'affichage de forme d'onde est réglé en mode linéaire (LINEAR), qui affiche le niveau de l'échantillon tel qu'il est. Toutefois, certaines parties (fondu de fin, etc.) peuvent ne pas s'afficher dans la forme d'onde si leur niveau est trop bas. Dans ce cas, vous pouvez passer à l'affichage LOG (logarithmique) en pressant la touche [F5] (LOG) et vous pourrez alors voir les parties dont le niveau est faible. Quand vous passez en mode LOG, l'affichage associé à la touche [F5] devient LINEAR ("linéaire"). Pour revenir en mode linéaire, pressez à nouveau la touche [F5].

Coupler le point de bouclage (Loop) et le point de début (Start)

Quand vous bouclez la totalité de l'échantillon (par exemple: bouclage d'un échantillon de phrase sur la rythmique), il est préférable de régler identiquement le point de début (Start) et le point de bouclage (Loop) pour que vous puissiez changer les deux points simultanément.

01. En page LOOP, sélectionnez le champ st lp (start/loop link).

02. Tournez la molette DATA et réglez ce champ sur st lp (locked by the key).
Le point de bouclage est réglé sur la valeur qu'a le point de début. Si vous changez ultérieurement le point de bouclage, le point de début changera parallèlement et vice versa.

Si vous changez le réglage du champ Start/loop link ("couplage du début et du bouclage"), vous pourrez régler indépendamment le point de début et le point de bouclage.

Chapitre 12 : Programme

Dans cette section, nous apprendrons comment éditer un programme. Cela se fait en mode PROGRAM, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).

Créer un programme

Pour créer un nouveau programme, procédez comme suit.

Note: Le MPC1000 est réglé pour faire jouer automatiquement le programme preset à sa mise sous tension. Vous pouvez régler le MPC1000 pour démarrer sans charger le programme preset. Pour plus d'informations, voir la section "Régler la fonction de chargement automatique" en page 83.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 7] avec la diode de touche [MODE] clignotante, vous pouvez passer en mode PROGRAM.

02. Sélectionnez le champ Pgm ("programme") et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (NEW).
La fenêtre New Program ("nouveau programme") s'ouvrira.

04. Dans le champ New name ("nouveau nom"), tournez la molette DATA.
La fenêtre Name ("nom") s'ouvrira. Saisissez le nom pour le nouveau programme et pressez la touche [F5] (ENTER). Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

05. Dans la fenêtre New Program ("nouveau programme"), pressez la touche [F5] (DO IT).
Le nouveau programme sera créé.

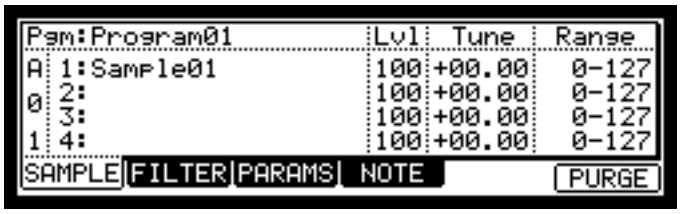
Le nouveau programme est "vide", ce qui signifie qu'il ne lui est affecté aucun échantillon. Pour faire jouer le programme, vous devez affecter des échantillons aux pads en page SAMPLE ("échantillon") du mode PROGRAM.

Affectation/Ré-affectation d'échantillons aux pads

Vous devez affecter des échantillons aux pads en mode PROGRAM pour que vous puissiez faire jouer ces échantillons depuis les pads. Dans cette section, vous apprendrez comment affecter les échantillons à ces pads et comment changer les affectations actuelles.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 7] avec la diode de touche [MODE] clignotante, vous pouvez passer en mode PROGRAM.

Presser la touche [F1] (SAMPLE) ouvre la page SAMPLE ("échantillon").



Le champ Pgm ("programme") du coin supérieur gauche affiche le nom du programme actuellement sélectionné. Vous pouvez changer le programme sélectionné dans le champ Pgm.

02. Frappez le pad auquel vous désirez affecter un échantillon.
Le numéro du pad s'affichera sur la gauche (la section qui indique A01 dans l'illustration ci-dessus). Le numéro de pad change en fonction du pad frappé.

03. Sélectionnez le champ 1 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.
Vous pouvez sélectionner un échantillon actuellement conservé en mémoire RAM du MPC1000 en tournant la molette DATA.

Vous pouvez affecter des échantillons en sélectionnant les champs 2 à 4. Si vous affectez des échantillons aux champs 2 à 4, vous pouvez faire jouer plusieurs échantillons en ne frappant qu'une fois le pad.

Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé

Quand vous faites jouer un échantillon en frappant le pad, l'échantillon est reproduit jusqu'à sa fin quelle que soit la durée de pression sur le pad. C'est utile lorsque vous jouez des sons de batterie courts. Toutefois, quand vous faites jouer un long échantillon tel qu'une phrase, il est préférable de régler le MPC1000 pour qu'il ne continue à jouer l'échantillon que durant le temps où vous gardez le pad enfoncé. Dans cette section, vous apprendrez comment faire jouer l'échantillon tant que le pad est pressé.

01. Dans la page SAMPLE ("échantillon") du mode PROGRAM, frappez le pad à modifier.
Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

02. Sélectionnez le champ 1 et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Play Mode ("mode de jeu") s'ouvrira.

03. Sélectionnez le champ Layer 1 et sélectionnez l'option.

ONE SHOT Le MPC1000 jouera l'échantillon jusqu'à sa fin quelle que soit la durée de pression du pad.

NOTE ON Le MPC1000 ne jouera l'échantillon que durant le temps où le pad est maintenu pressé.

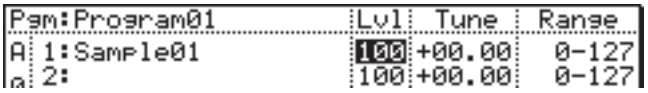
04. Pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.
Cela vous ramènera à la page SAMPLE.

Note: Quand vous bouclez l'échantillon, réglez le mode de jeu sur NOTE ON. Quand vous sélectionnez ONE SHOT, le fonction de bouclage ne fonctionne pas même si elle est demandée.

Régler le volume et la hauteur d'un échantillon

Vous pouvez régler le volume et la hauteur des échantillons affectés aux pads.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad dont vous désirez changer le volume et la hauteur.
Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.



02. Sélectionnez le champ Lvl ("niveau").

03. Réglez le volume sur le niveau désiré en vérifiant le niveau par des frappes sur le pad.

04. Sélectionnez le champ Tune ("hauteur").
Le champ Tune a deux zones séparées par un point décimal. Les deux chiffres de gauche règlent la hauteur par demi-tons, les deux chiffres de droite règlent la hauteur par centièmes de demi-ton.

05. Réglez la hauteur de façon désirée en vérifiant celle-ci par des frappes sur le pad.

Changer le volume de l'échantillon avec la dynamique

Vous pouvez contrôler le volume de l'échantillon par la dynamique (force de frappe sur le pad). Avec cette fonction, vous pouvez jouer des pads comme d'une véritable batterie; quand vous frappez fort le pad, le son sera plus fort et vice-versa.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.
Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

02. Sélectionnez le champ Lvl ("niveau").

03. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Amp Envelope ("enveloppe d'ampli") s'ouvrira.

04. Sélectionnez le champ V>Level ("action de la dynamique sur le niveau").

05. Réglez le champ sur la valeur désirée en vérifiant le niveau par des frappes sur le pad.
Si vous réglez ce champ sur 0, l'échantillon sera reproduit au niveau maximal, quelle que soit la force de frappe. Plus grande est cette valeur et plus grande est la différence de niveau obtenue par des différences de dynamique.

Jouer plusieurs échantillons avec un seul pad

Vous pouvez affecter jusqu'à 4 échantillons à un pad. Quand vous affectez plus d'un échantillon à un pad, vous pouvez plusieurs échantillons en ne frappant qu'un pad.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.
Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

Le champ Pgm ("programme") du coin supérieur gauche affiche le nom du programme actuellement sélectionné. Vous pouvez changer le programme actuellement sélectionné dans le champ Pgm.

02. Sélectionnez le champ 1 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.
Vous pouvez sélectionner un échantillon actuellement conservé en mémoire RAM du MPC1000 en tournant la molette DATA.

03. Sélectionnez le champ 2 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.
Quand vous frappez le pad, les deux échantillons affectés au pad dans les champs 1 et 2 sont produits simultanément.

04. Affectez des échantillons aux champs 3 et 4 si nécessaire.

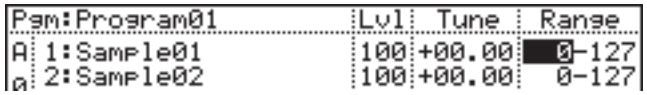
Commutation des échantillons par la dynamique

Quand vous affectez plusieurs échantillons à un pad, vous pouvez déclencher les uns ou les autres en fonction de la dynamique utilisée pour frapper le pad.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.

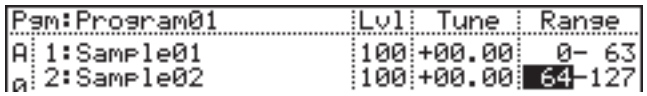
02. Affectez des échantillons au champ 1 et au champ 2.

03. Sélectionnez le champ Range ("plage") sur la même ligne que le champ 1 et réglez la plage de dynamique dans laquelle sera déclenché l'échantillon affecté à ce champ.



Le champ Range a deux zones pour déterminer les limites haute et basse de la plage. Vous pouvez régler la limite basse dans la zone gauche et la limite haute dans la zone droite. Ici, réglons la limite haute (la zone droite du champ) sur 63, comme ci-dessous.

04. Sélectionnez le champ Range de la même rangée que le champ 2 et réglez la plage de dynamique dans laquelle sera déclenché l'échantillon affecté à ce champ.



Dans cet exemple, réglons la limite basse (la zone gauche du champ) sur 64.

05. Vérifions le résultat en pressant le pad.
Si vous frappez fort sur le pad, le MPC1000 jouera l'échantillon affecté au champ 2. Si vous frappez faiblement le pad, le MPC1000 jouera l'échantillon affecté au champ 1.

Astuce: La pression utilisée pour frapper le pad s'affichera comme un des 128 niveaux (0 à 127). Le niveau maximal est 127. C'est la même chose que la "dynamique MIDI" ou "velocity" qui indique la force utilisée pour jouer au clavier.

Astuce: Vous pouvez aussi utiliser le curseur Q-Link pour changer de couche de son. Pour plus d'informations, voir la section "Curseurs Q-Link" en page 44.

Régler l'enveloppe d'un pad

Vous pouvez régler l'enveloppe pour les échantillons affectés aux pads. Vous pouvez régler le début du son avec la durée d'attaque et la disparition du son avec la durée de chute ou "decay".

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.

02. Dans le champ Lvl ("niveau"), pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Amp Envelope ("enveloppe d'ampli") s'ouvrira.

Champ Attack

Vous pouvez régler dans ce champ la durée d'attaque de l'échantillon. Plus grande est la valeur, plus lentement commencera le son (fondu entrant ou fade-in).

Champ Decay

Vous pouvez régler dans ce champ la durée de chute ou "decay" de l'échantillon. Plus grande est la valeur, plus lente est la disparition.

Champ Dcy md ("modulation de chute")

Vous pouvez régler dans ce champ le point à partir duquel la chute commence.

START La chute commence juste après que se soit écoulée la durée d'attaque réglée dans le champ Attack.

END Le point de début de la chute sera réglé pour que le fondu sortant (fade-out) se termine au point de fin de l'échantillon.

Astuce: Quand vous travaillez avec des sons de batterie ou des phrases échantillonnées, sélectionnez END. Sélectionnez START si vous recherchez l'effet de fondu sortant (fade-out) pour la phrase.

Les fonctions de la fenêtre Program

Presser la touche [WINDOW] dans le champ Pgm fait s'ouvrir la fenêtre Program. Dans la fenêtre Program, vous pouvez éditer les réglages du programme sélectionné.



Changer le nom de programme

01 . Dans le champ Pgm de la page PROGRAM, sélectionnez le programme dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Dans le champ Program name ("nom du programme"), saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en mode PROGRAM.

Copier un programme

Vous pouvez copier un programme pour faire un nouveau programme.

01 . Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, sélectionnez le programme que vous désirez copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Program ("copie de programme") s'ouvrira.

04. Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom du nouveau programme.
Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
La copie du programme commencera. Pour annuler la procédure, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un programme

Vous pouvez supprimer un programme de la mémoire du MPC1000.

01 . Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, sélectionnez le programme que vous désirez supprimer.

02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Program ("suppression de programme") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime le programme sélectionné.

Supprimer tous les programmes

Vous pouvez supprimer toutes les données de programme de la mémoire d'un seul coup.

01. Dans le mode PROGRAM, sélectionnez le champ Pgm et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Program ("suppression de programme") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL PG).
La fenêtre Delete ALL Program ("suppression de tous les programmes") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela supprime tous les programmes.

Régler le numéro de changement de programme

Vous pouvez changer les programmes affectés à une piste dans la séquence en associant un numéro de changement de programme à chaque programme. Vous n'avez pas à régler les numéros de changement de programme si vous n'avez pas besoin de changer les programmes. Pour changer les programmes, les événements de changement de programme doivent être employés. Vous pouvez saisir ces événements en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT).

Pour plus d'informations sur la saisie d'événements de changement de programme, voir la section "Edition pas à pas" en page 30.

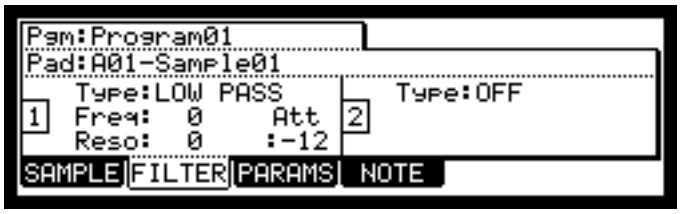
01. Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Program s'ouvrira.

02. Sélectionnez le champ MIDI program change. ("changement de programme MIDI") et réglez le numéro de changement de programme.
Si une piste a un événement de changement de programme ayant le numéro réglé dans ce champ, le MPC1000 passera sur ce programme lorsque cet événement sera reproduit dans la séquence. Si vous ne désirez pas changer de programme durant la reproduction, laissez ce champ sur OFF.

Editer le son d'un échantillon

Chaque pad a un paramètre pour changer le son, qui se nomme "Filter" ("filtre"). Vous pouvez éditer le son d'un échantillon en éditant ce paramètre. Cela se fait en page Filter du mode PROGRAM.

Chaque pad a deux filtres. Vous pouvez créer un son plus complexe en combinant ces deux filtres. Vous pouvez aussi coupler ces deux filtres pour faire un filtrage plus radical.



01. En mode PROGRAM, pressez la touche [F2] (FILTER).
La page FILTER s'affichera. Vous pouvez sélectionner le programme édité dans le champ Pgm.

02. Sélectionnez le pad dont vous désirez éditer le son en le frappant.
Le champ pad affichera le numéro du pad sélectionné. A droite du numéro de pad, le nom de l'échantillon affecté au pad s'affiche.

03. Sélectionnez le champ Type du filtre 1 (sur la gauche) et déterminez quel type de filtre utiliser.
Le MPC1000 a plusieurs types de filtre pour éditer le son. Avec les filtres, vous pouvez couper ou accentuer des fréquences particulières du son.

- LOW PASS — Ce filtre coupe les hautes fréquences et laisse passer les basses fréquences. Ce filtre est souvent utilisé dans les instruments électroniques tels que les synthétiseurs (filtre passe-bas).
- HIGH PASS — Ce filtre coupe les basses fréquences et laisse passer les hautes fréquences (filtre passe-haut).
- BAND PASS — Ce filtre laisse passer des fréquences spécifiques et coupe les autres (filtre passe-bande).
- OFF — Aucun filtre n'est utilisé.

04. Sélectionnez le champ Freq ("fréquence") et réglez la fréquence de coupure.
La fréquence de coupure est la fréquence qui déclenche le filtre. Quand vous sélectionnez le filtre passe-bas (LOW PASS), si vous réglez la fréquence de coupure trop bas, le son semblera totalement effacé. Cela est dû au fait que la plupart des hautes fréquences du son se retrouvent coupées par le filtre. Quand vous sélectionnez le filtre passe-haut (HIGH PASS), si vous réglez la fréquence de coupure trop haut, la plupart des fréquences basses sont coupées, ce qui donne un son plus creux.

05. Réglez le champ Reso ("résonance") pour régler la résonance du filtre.
Si vous donnez une haute valeur à la résonance, les fréquences proches de celles choisies dans le champ Freq seront plus accentuées. Il est difficile de décrire l'effet de la résonance, car il diffère en fonction de la fréquence de coupure et du type de filtre. Essayez différents réglages dans les champs Type, Freq et Reso.

Note: Si vous notez une distorsion du son quand vous utilisez le filtre, vous pouvez utiliser le paramètre Att pour régler le niveau du signal envoyé au filtre (atténué) et supprimer la distorsion indésirable.

06. Réglez le filtre 2 (sur la droite) de la même façon.

Astuce: Vous n'avez pas à éditer les filtres 1 et 2. Si vous n'avez pas besoin d'un filtre, réglez son champ Type sur OFF.

Couplage des deux filtres

Vous pouvez coupler les deux filtres pour en faire un seul, plus radical. Pour coupler les filtres, sélectionnez LINK ("couplage") dans le champ Type du filtre 2 (sur la droite). Le MPC1000 ignorera les réglages des champs Freq et Reso du filtre 2 et leur appliquera la même valeur que pour le filtre 1, ce qui vous donne un effet de filtrage plus puissant.

Contrôler le son par la dynamique

Vous pouvez contrôler la fréquence de coupure du filtre par la dynamique utilisée pour frapper le pad. Avec cette fonction, vous pouvez contrôler le champ en changeant la dynamique utilisée pour frapper le pad.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F2] (FILTER).
La page FILTER s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.
Le champ Pad affiche le numéro du pad sélectionné.

03. Sélectionnez n'importe lequel des champs Type, Freq ou Reso et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Filter Modulation ("modulation du filtre") s'affichera.

04. Sélectionnez le champ V>Freq ("action de la dynamique sur la fréquence").
Plus grande est la valeur réglée, plus grand est le changement obtenu pour le son quand vous faites varier la force de frappe.

Astuce: Vous pouvez régler indépendamment V>Freq pour le filtre 1 et le filtre 2.

Simuler l'ouverture/fermeture de charleston (réglage de groupe d'exclusion)

Normalement, quand vous frappez un pad alors qu'un autre pad est reproduit, les échantillons de ces deux pads se superposent. Avec la fonction de groupe d'exclusion (Mute Group), vous pouvez stopper la reproduction de l'échantillon d'un pad quand vous frappez un autre pad. Vous pouvez ainsi simuler une charleston ouverte/fermée; le son de la charleston ouverte sera interrompue quand la charleston fermée sera déclenchée. Vous pouvez utiliser cette fonction en réglant deux pads sur le même numéro de groupe d'exclusion. Les pads appartenant à un même groupe d'exclusion ne peuvent pas jouer en même temps.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F3] (PARAMS).
La page PARAMS ("paramètres") s'affichera.

02. Sélectionnez un des pads devant appartenir au groupe d'exclusion, en frappant le pad.

03. Dans le champ Mute group ("groupe d'exclusion"), sélectionnez un numéro.
Vous pouvez choisir n'importe quel numéro, excepté OFF.

04. Sélectionnez l'autre pad devant appartenir au même groupe, en frappant ce pad.

05. Réglez le champ Mute group ("groupe d'exclusion") sur la même valeur que celle choisie pour le premier pad à l'étape 3.
Vous devez choisir le même numéro pour créer un groupe d'exclusion. Frappez un pad pendant que vous faites jouer l'autre. Le premier échantillon s'arrêtera et seul celui du pad que vous venez de frapper sera produit.

Astuce: Vous pouvez créer des groupes d'exclusion contenant plus de deux pads.

Régler la superposition des sons d'un même pad (superposition des voix)

Normalement, quand vous frappez plusieurs fois le même pad, le même son se superpose. Quand vous utilisez le MPC1000 comme une boîte à rythmes, vous pouvez rendre l'interprétation plus naturelle avec cette fonction. Toutefois, quand vous utilisez un échantillon de phrase, il est préférable que les sons ne se superposent pas. Avec la fonction de superposition de voix (Voice overlap), vous pouvez régler le MPC1000 pour que les sons d'un même pad ne se superposent pas.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F3] (PARAMS).
La page PARAMS ("paramètres") s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

03. Dans le champ Voice overlap ("superposition de voix"), sélectionnez MONO.

POLY	Le MPC1000 laisse les sons se superposer.
MONO	Le MPC1000 ne laisse pas les sons se superposer.

Si vous sélectionnez MONO, quand vous frappez un pad plusieurs fois, seule la dernière frappe est entendue.

Supprimer d'un coup tous les échantillons inutilisés (PURGE)

Quand vous utilisez le MPC1000 pour enregistrer ou charger plusieurs échantillons, vous pouvez avoir des échantillons inutiles (non affectés à aucun pad dans le programme) occupant la mémoire du MPC1000. Dans ce cas, il faut du temps pour parcourir le contenu du programme à la recherche d'échantillons inutilisés et les supprimer un à un. Avec la fonction PURGE, vous pouvez d'un coup supprimer tous les échantillons inutilisés.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F1] (SAMPLE).
La page SAMPLE s'affichera.

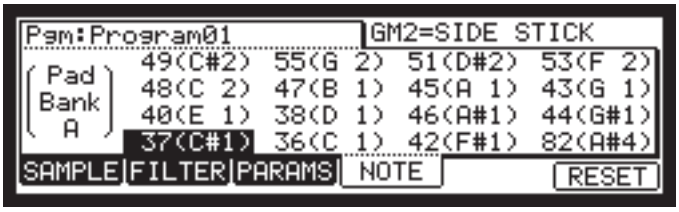
02. Pressez la touche [F6] (PURGE).
La fenêtre Purge Samples ("effacer les échantillons inutilisés") s'affichera.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Tous les échantillons non affectés au programme seront supprimés d'un seul coup.

Affecter un numéro de note MIDI aux pads

Les données de jeu que vous créez en frappant les pads du MPC1000 seront envoyées directement à l'échantillonneur interne et à la section séquenceur. Vous pouvez aussi envoyer simultanément ces données sous forme de signal MIDI. Les données de jeu seront envoyées comme informations de note MIDI. Pour cela, vous devez déterminer quelle sera la note MIDI envoyée quand vous frappez chaque pad. Aussi, quand vous chargez dans le MPC1000 des données de séquence qui ont été créées avec un séquenceur externe et faites jouer la section échantillonneur interne, vous devez déterminer quel pad sera joué par les données de note MIDI de la séquence. Dans cette section, vous apprendrez comment affecter des notes MIDI aux pads

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F4] (NOTE).
La page NOTE s'affichera.



02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.
Le numéro de note du pad sélectionné se marquera.

03. Sélectionnez le numéro de note avec la molette DATA.
Dans le coin supérieur droit de l'écran, le nom de standard GM MIDI de la batterie, qui représente le numéro de note sélectionné, est affiché.

Pour ramener le réglage à sa valeur par défaut, pressez la touche [F6] (RESET). Toutes les notes affectées aux pads sont ramenées au réglage par défaut.

Affecter des numéros de note MIDI aux pads (changer le réglage par défaut)

Normalement, quand vous frappez un pad, le MPC1000 produit la donnée de note MIDI affectée au pad dans le programme. Toutefois, quand la piste sélectionnée n'a pas de programme affecté, frapper un pad envoie le numéro de note MIDI par défaut, à la place du numéro établi dans le programme. Quand vous créez un nouveau programme, ce réglage sera utilisé comme réglage par défaut. Vous pouvez changer ce réglage de pad par défaut dans le mode MIDI/SYNC, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

01. Pressez la touche [MODE] puis le pad [PAD 9] (MIDI/SYNC).
Vous pouvez entrer en mode MIDI/SYNC.

02. Pressez la touche [F3] (NOTE).
La page NOTE s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.
Le numéro de note affecté au pad sélectionné se marquera.

04. Sélectionnez le numéro de note avec la molette DATA.
Dans le coin supérieur droit de l'écran, le nom de standard GM MIDI de la batterie, qui représente le numéro de note sélectionné, est affiché.

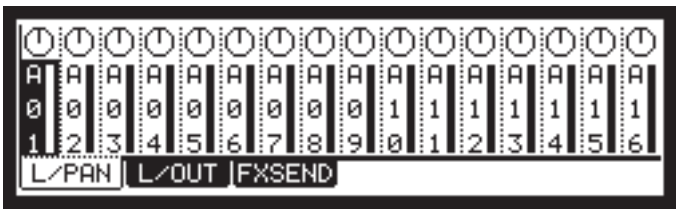
Pour ramener le réglage à sa valeur par défaut, pressez la touche [F6] (RESET). Toutes les notes affectées aux pads sont ramenées au réglage par défaut.

Chapitre 13 : Mixer

Dans cette section, vous apprendrez les fonctions du mixer. En mode MIXER, vous pouvez éditer plusieurs réglages tout en vérifiant graphiquement le statut des pads. Cela se fait en mode MIXER, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER).

Régler le niveau et le panoramique du pad

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER).
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 8] alors que la diode de la touche [MODE] clignote, vous pouvez passer en mode MIXER. Presser la touche [F1] (L/PAN) ouvre la page Level/Pan ("niveau/panoramique").



Dans cette illustration, chaque colonne représente de gauche à droite les pads 1 à 16, et le pad actuellement sélectionné est marqué. L'affichage en barre situé en bas indique le niveau actuel. Les barres plus longues indiquent les niveaux plus élevés. Le cercle en haut de chaque colonne indique le réglage de panoramique. L'emplacement de la petite ligne dans le cercle indique le réglage actuel du panoramique.

02. Frappez le pad désiré.
La colonne correspondant au pad ainsi sélectionné est marquée (affichée en négatif).

03. Pressez la touche curseur Bas pour régler le niveau et la touche curseur Haut pour régler le panoramique.
Quand vous pressez la touche curseur Haut, le curseur passe sur l'affichage de panoramique et vous pouvez changer le réglage de panoramique avec la molette DATA. Quand vous pressez la touche curseur Bas, le curseur passe à l'affichage de niveau et vous pouvez changer le niveau avec la molette DATA.

Régler la sortie pour l'échantillon

Le MPC1000 a 4 sorties (assignable mix out) en plus de sa sortie stéréo. Pour appliquer un effet à un pad particulier à l'aide d'une unité d'effets externe, faites sortir ce pad par une sortie affectable (assignable mix out) et reliez cette sortie à l'effet externe. Puis, mixez le son produit par la sortie stéréo avec le son d'effet à l'aide d'un mixer. Dans cette section, nous apprendrons comment changer la sortie de l'échantillon du pad.

Note: Pour plus d'informations sur la connexion à un effet ou un mixer externe et sur le fonctionnement de ceux-ci, voir le mode d'emploi de ces appareils

01. En mode MIXER, pressez la touche [F2] (L/OUT).
La page Level/OUT ("niveau/sortie") s'ouvre.

Chaque colonne représente les pads 1 à 16 de gauche à droite et le pad actuellement sélectionné est marqué. Le haut de la page est le champ où vous faites le réglage pour envoyer le son du pad à la sortie individuelle voulue.

02. Frappez le pad désiré.
La colonne correspondant au pad ainsi sélectionné est marquée (affichée en négatif).

03. Pressez la touche curseur Haut.
Le champ Out ("sortie") servant à régler la sortie est sélectionné. Vous pouvez changer son réglage en tournant la molette DATA.

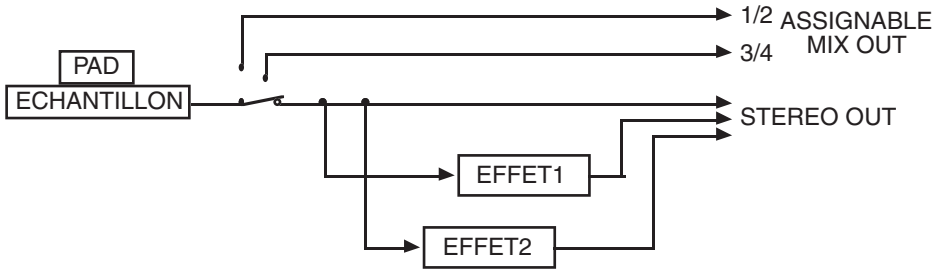
- ST Le pad est produit par la sortie stéréo.
- 1/2 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 1/2.
- 3/4 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 3/4.

Astuce: Le réglage de sortie se fait par paire stéréo. Si vous désirez envoyer indépendamment 4 signaux mono par les 4 sorties individuelles, utilisez les réglages de panoramique de la page L/PAN. Par exemple, pour utiliser la paire de sorties individuelles 1/2 comme 2 sorties mono, dans la page L/OUT, réglez la sortie sur 1/2 et réglez le panoramique du pad que vous voulez envoyer par la sortie 1 sur L et celui du pad à envoyer par la sortie 2 sur R.

Sélectionner le pad auquel appliquer l'effet

Avec le MPC1000, vous pouvez appliquer deux effets à un son de pad. Pour appliquer les effets, vous devez régler l'échantillon du pad pour qu'il soit envoyé à la section d'effet. Dans cette section, vous apprendrez comment envoyer le son du pad à la section d'effet.

Astuce: Cette illustration représente le trajet du signal du son échantillonné passant la section d'effet à destination de la sortie stéréo. Comme vous pouvez le voir, vous ne pouvez appliquer les effets qu'aux pads dont la destination est la sortie stéréo. Vous ne pouvez pas appliquer les effets aux pads dont la destination est l'une des sorties individuelles (assignable mix out).



01. En mode MIXER, pressez la touche [F3] (FXSEND).
La page FX SEND ("départ d'effet") s'affichera.

Chaque colonne représente les pads 1 à 16 de gauche à droite et le pad actuellement sélectionné est marqué. La zone supérieure représente le réglage de sortie. L'affichage en barres situé en bas indique le niveau de départ actuel. Le réglage de niveau est le même que le réglage en page L/PAN.

02. Frappez le pad désiré.
La colonne correspondant au pad ainsi sélectionné est marquée (affichée en négatif).

03. Pressez la touche curseur Haut.
La champ FX Send ("départ d'effet") pour le réglage d'effet sera sélectionné. Vous pouvez changer le réglage en tournant la molette DATA.

OFF Aucun effet ne sera utilisé.
1 L'effet 1 sera utilisé. Le son du pad sera envoyé à l'effet FX1 de la section d'effet.
2 L'effet 2 sera utilisé. Le son du pad sera envoyé à l'effet FX2 de la section d'effet.

Chapitre 14 : Effet

Dans cette section, vous apprendrez comment sélectionner et éditer les effets. Le MPC1000 a deux effets stéréo et un effet master. Pour appliquer les effets à un son de pad particulier, utilisez les deux effets stéréo. Pour appliquer des effets à la totalité du son, utilisez l'effet master.

Note: Les réglages d'effet seront sauvegardés avec le fichier ALL, qui est créé lorsque vous sauvegardez les données en choisissant SAVE ALL SEQS & SONGS ("sauvegarder toutes les séquences et tous les morceaux").

Appliquer des effets à un son de pad particulier

Vous pouvez appliquer des effets au son du pad sélectionné. Ici, appliquons BIT GRUNGER au son du pad sélectionné.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 12] (EFFECT).
Le mode EFFECT ("effet") s'affichera.

02. Pressez la touche [F1] (SELECT).
La page SELECT ("sélection") s'affichera.

03. Amenez le curseur sur le champ FX1 type ("type d'effet FX1") et tournez la molette DATA ou pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Select Effect ("sélection d'effet") s'affichera. Vous pouvez sélectionner le type d'effet en tournant la molette DATA.

04. Sélectionnez BIT GRUNGER et pressez la touche [F5] (SELECT).
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page SELECT.

BIT GRUNGER est sélectionné dans le champ FX1 type.

05. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER) pour afficher le mode MIXER.
Vous sélectionnez le pad destiné à l'effet en mode MIXER.

06. Pressez la touche [F3] (FXSEND).
La page FX SEND ("départ d'effet") s'affichera.

07. Frappez le pad désiré.
Ce pad sera sélectionné et marqué dans l'afficheur.

08. Pressez la touche curseur Haut pour sélectionner le champ FX Send.
Le champ FX Send pour le réglage d'effet sera sélectionné.

OFF Aucun effet ne s'appliquera au pad.
1 L'effet de FX1 s'appliquera au pad.
2 L'effet de FX2 s'appliquera au pad.

Ici, sélectionnez 1.
Quand vous frappez le pad sélectionné, le son traité est produit.
Le son traité sera produit par la sortie générale stereo out.

Astuce: Vous pouvez appliquer l'effet à plusieurs pads. L'effet de FX1 s'applique à tous les pads dont FX SEND a été réglé sur 1 en page FX SEND du mode MIXER.

Astuce: Vous pouvez régler les effets en détail. Pour plus d'informations sur l'édition détaillée de chaque effet, voir la section "Editer les effets".

Note: Vous ne pouvez pas appliquer les effets à des pads dont les sorties ne sont PAS réglées sur ST (stereo out) en page L/OUT du mode MIXER.

Comme pour FX 1, vous pouvez utiliser les effets de FX 2 n sélectionnant un effet dans le champ FX2 type de la page SELECT du mode MIXER et en réglant le champ FX SEND sur 2 dans la page FX SEND du mode MIXER.

Appliquer de la reverb

Quand vous sélectionnez Reverb dans le champ FX type, vous devez appliquer cet effet à un pad particulier d'une façon légèrement différente. Ici, considérons que vous avez sélectionné Reverb dans le champ FX2 type.

01. Sélectionnez REVERB dans le champ FX2 type et sélectionnez la page FX SEND du mode MIXER.

02. Frappez le pad désiré.

03. Pressez la touche curseur Haut pour sélectionner le champ FX Send et sélectionnez 2 dans le champ.
Vous ne pouvez pas appliquer l'effet reverb juste en sélectionnant FX SEND. Pour appliquer l'effet, vous devez régler le niveau du signal envoyé à la reverb dans le champ Send level ("niveau de départ").

04. Pour régler le niveau de signal envoyé à la reverb, pressez la touche curseur Bas et tournez la molette DATA.
Ce champ s'appelle Send level ("niveau de départ") et il affiche la valeur sous forme d'une barre. Plus grand est le niveau du signal, plus important devient l'effet reverb.

Astuce: Vous pouvez régler individuellement le champ Send level pour ajuster la quantité de reverb appliquée à chaque pad.

Appliquer des effets de FX2 au son d'effet de FX1

Normalement, le son d'effet est envoyé directement à la sortie stéréo. Par exemple, quand vous utilisez le PHASE SHIFTER en FX1 et la REVERB en FX2, vous ne pouvez pas appliquer la REVERB après l'effet FX1, puisque le son d'effet de FX1 est envoyé à la sortie stéréo. En utilisant le Champ To FX2 ("vers FX2"), vous pouvez envoyer la sortie de FX1 vers FX2 pour lui appliquer l'effet de FX2.

01. Dans la page SELECT du mode EFFECT, réglez le champ To FX2 sur YES ("oui").
Le son sortant de FX1 sera envoyé en FX2.

Si vous réglez un pad sur 1 dans la page FX SEND du mode MIXER, vous pouvez lui appliquer à la fois les effets de FX1 et FX2.

Si vous réglez un pad sur 2 dans la page FX SEND du mode MIXER, vous pouvez lui appliquer les effets de FX2.

Editer les effets

Dans cette section, vous apprendrez comment éditer les effets.

Quand vous pressez la touche [F2] (FX1) dans le mode EFFECT, la page FX1 s'affiche, dans laquelle vous pouvez éditer les effets sélectionnés dans FX1. De même, quand vous pressez la touche [F3] (FX2) en mode EFFECT, la page FX2 s'affiche, dans laquelle vous pouvez éditer les effets sélectionnés dans FX2. Vous pouvez aussi changer les effets affectés à FX1 et FX2 en sélectionnant le type d'effet dans le champ FX Type, qui se situe en haut de chaque page.

Astuce: Si vous pressez la touche [F5] (BYPASS) dans les pages FX1 et FX2, vous pouvez temporairement désactiver les effets. C'est utile pour comparer le son avec effet et le son d'origine. Ci-dessous se trouve un bref descriptif de chaque effet.

BIT GRUNGER

Cet effet ajoute de la distorsion au son pour abaisser la qualité du son et créer un son basse fidélité.

Champ Depth

Détermine l'intensité de réduction de qualité sonore. Plus grande est la valeur, plus la qualité du son créé sera basse.

4 BAND EQ (égaliseur 4 bandes)

Cet effet est l'égaliseur ou correcteur tonal, qui peut ajuster 4 bandes de fréquences pour corriger ou traiter le son.

La correction graves/aigus (Low/Hi) est de type à plateau, qui amplifie ou atténue les fréquences supérieures ou inférieures à la fréquence spécifiée.

La correction Mid1/2 est une correction de type en cloche qui amplifie ou atténue la férquence spécifiée et les harmoniques qui l'entourent.

Champ Low frq	Fréquence délimitant la plage des basses fréquences.
Champ Low Gain	Gain de la plage des basses fréquences.
Champ Mid1 frq	Fréquence centrale de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid1 Gain	Gain de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid1 Q	Largeur de bande de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid2 frq	Fréquence centrale de la plage 2 des fréquences moyennes
Champ Mid2 Gain	Gain de la plage 2 des fréquences moyennes.
Champ Mid2 Q	Largeur de bande de la plage 2 des fréquences moyennes.
Champ High frq	Fréquence délimitant la plage des hautes fréquences.
Champ High Gain	Gain de la plage des hautes fréquences.

COMPRESSOR (Compresseur)

Cet effet compresse le son lorsqu'il dépasse un certain niveau, pour égaliser les niveaux sonores.

Champ Threshold:	C'est le seuil qui, lorsqu'il est dépassé par un signal, entraîne la compression de celui-ci. Plus basse est la valeur, plus radical est le résultat.
Champ Gain	Niveau général. Quand vous baissez la valeur du champ Threshold ("seuil"), le niveau général est aussi abaissé. Vous pouvez ajuster le niveau final dans ce champ.
Champ Ratio	Rapport de compression. Plus grande est la valeur, plus grande est la compression et plus le niveau général est homogène.
Champ Attack	Temps nécessaire au démarrage de la compression après que le signal entrant ait dépassé le niveau déterminé dans le champ Threshold ("seuil").
Champ Release	Temps nécessaire pour que la compression cesse après que le signal entrant ait chuté sous le niveau déterminé par le champ Threshold ("seuil").

PHASE SHIFTER

Cet effet ajoute au son d'origine des sons ayant des phases différentes, pour créer un son ondulant ou tournant.

Champ Sweep rate	Vitesse de modulation.
Champ Offset L/R	Intensité du décalage de phase de L et R. Si vous réglez ce champ sur 00, L et R seront synchronisés. Si vous augmentez la valeur, les phases de L et R se décaleront et vous pourrez créer des effets complexes.
Champ Feedback	Niveau de ré-injection de la sortie dans l'entrée d'effet. L'effet sera accentué et créera un son plus unique.
Champ Sweep width	Amplitude de modulation.
Champ Mid point	Fréquence centrale pour le décalage de phase. Si vous réglez une valeur haute, le décalage de phase s'appliquera autour des hautes fréquences.
Champ L/R sweep sync	Si vous le réglez sur ON, la cadence de balayage aura le même cycle pour la gauche (L) et la droite (R). Si vous le réglez sur OFF, la cadence de balayage du canal droit sera légèrement supérieure à celle du canal gauche. Vous pourrez créer un effet plus compliqué.

TREMOLO

TREMOLO change périodiquement le niveau sonore pour ajouter une modulation périodique à l'amplitude du son.

Champ Rate field	Vitesse de modulation.
Champ Depth field	Profondeur de modulation.
Champ Invert field	Vous pouvez inverser la modulation L/R. Avec un réglage OFF, L et R sont modulés de la même façon. Avec un réglage ON, L et R sont inversés pour créer un effet plus complexe.

FLYING PAN

Cet effet change périodiquement la position normale du son et crée l'effet qui donne la sensation que le son tourne autour de votre tête.

Champ Sweep rate	Vitesse de rotation du son. Plus haute est la valeur, plus rapide devient la rotation.
Champ Width	Vous pouvez régler le décalage de la position (plage de mouvement). Si vous réglez une valeur plus élevée, la position du son change plus radicalement.
Champ Sweep curve bend	Type de mouvement de la position.
Champ Pan low	Vous pouvez déterminer comment bouge la position. Si vous sélectionnez LINER ("linéaire"), la position bouge horizontalement. Si vous sélectionnez ROTATE, la position tourne selon un cercle.

REVERB

Cet effet ajoute de la réverbération au son d'origine pour donner un effet spatial et de la profonceur au champ.

Champ Input filter	Vous pouvez régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas que vous désirez appliquer au signal entrant.
Champ Time	Durée de la reverb. Si vous choisissez une valeur élevée, vous pouvez accentuer la portée du son.
Champ HF damp	Vous pouvez régler la qualité de la reverb. Des valeurs basses donnent des sons plus durs et des valeurs élevées des sons plus doux.
Champ Reverb level	Niveau de la reverb.

CHORUS et FLANGER

CHORUS et FLANGER ajoutent tous deux des sons retardés modulés au son d'origine pour donner un effet de résonance au son. Les réglages sont les mêmes pour les deux effets.

Note: Vous ne pouvez sélectionner CHORUS et FLANGER que dans FX2.

Champ Slow sweep rate	Vitesse de modulation.
Champ Slow sweep depth	Profondeur de modulation.
Champ Vibrato rate	Vitesse précise de modulation.
Champ Vibrato depth	Profondeur précise de modulation.
Champ Feedback	Niveau de ré-injection de la sortie dans l'entrée de l'effet. L'effet sera accentué et créera un son plus unique.
Champ L/R sweep sync	Si vous le réglez sur ON, la cadence de balayage aura le même cycle pour la gauche (L) et la droite (R). Si vous le réglez sur OFF, la cadence de balayage du canal droit sera légèrement supérieure à celle du canal gauche. Vous pourrez créer un effet plus compliqué.

Utiliser l'effet master

L'effet master s'applique à la totalité du son produit par la sortie stéréo. Vous pouvez l'utiliser indépendamment des effets de FX1 et FX2. Les effets utilisables comme effet master sont un égaliseur 4 bandes et un compresseur. Avec ces effets, vous pouvez apporter la touche finale à votre son.

01. En mode EFFECT, pressez la touche [F4] (MASTER).
La page MASTER s'affichera. En page MASTER, vous pouvez éditer l'effet master.

02. Pour utiliser l'égaliseur 4 bandes, sélectionnez On dans le champ EQ ("égaliseur").

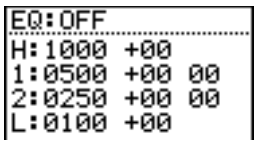
03. Pour utiliser le compresseur, sélectionnez On dans le champ Compressor ("compresseur").

Note: Si vous n'utilisez aucun de ces effets, laissez ces champs sur OFF.

Editer les effets master

Dans cette section, vous apprendrez comment éditer en détail les effets master.

4 band EQ ("égaliseur 4 bandes")



C'est l'égaliseur ou correcteur 4 bandes qui comprend 2 correcteurs en plateau pour les hautes et les basses fréquences, et un correcteur paramétrique 2 bandes. Avec l'égaliseur, vous pouvez accentuer ou atténuer une plage de fréquences spécifique pour modifier le son produit en sortie stéréo.

Champ H, champ L

Vous pouvez régler la fréquence et le gain des égaliseurs pour les hautes fréquences (H) et les basses fréquences (L). Vous pouvez déterminer la fréquence dans le champ de gauche et le gain dans le champ de droite. Si vous augmentez le gain dans le champ H, vous pouvez accentuer les fréquences supérieures à la fréquence sélectionnée. Si vous diminuez le gain, vous pouvez baisser le niveau des fréquences supérieures à la fréquence sélectionnée. Si vous augmentez le gain dans le champ L, vous pouvez accentuer les fréquences inférieures à la fréquence sélectionnée. Si vous diminuez le gain, vous pouvez diminuer le niveau des fréquences inférieures à la fréquence sélectionnée.

Champ 1, champ 2

Vous pouvez régler l'égaliseur paramétrique, qui modifie le son autour de la fréquence sélectionnée. Le champ a des réglages pour la fréquence, le gain et la largeur d'action ou Q (de gauche à droite). Si vous augmentez le gain, vous pouvez accentuer le son autour de la fréquence sélectionnée. Si vous diminuez le gain, vous pouvez diminuer le niveau du son autour de la fréquence sélectionnée.

Le réglage Q détermine comment changera le son autour de la fréquence sélectionnée lorsque vous changerez le réglage de gain. Si vous choisissez une valeur élevée, seule une plage étroite de fréquences autour de celle sélectionnée seront modifiées. Si vous diminuez la valeur, cette plage sera plus large.

Compressor (Compresseur)

Cet effet compresse le niveau des signaux qui dépassent le niveau sélectionné pour homogénéiser la totalité des volumes.

Les champs sont les mêmes que l'effet COMPRESSOR qui peut être sélectionné pour FX1 et 2.

Editer le jeu d'effets

Le jeu d'effets est l'ensemble des types et réglages d'effets FX1/FX2/MAIN ("principal"). Chaque jeu d'effets peut avoir des réglages individuellement différents. Vous pouvez changer de jeu d'effets dans le champ Eff de la page SELECT.

Astuce: Vous pouvez changer de jeu d'effets en cours de séquence en programmant un événement EFFECT SELECT ("sélection d'effet") dans la séquence.

Pour plus d'informations, voir la section "Edition pas à pas" en page 30.

Dans cette section, vous apprendrez comment changer le nom d'un jeu d'effets, le copier et le ré-initialiser.

Changer le nom du jeu d'effets

01. Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.

02. Dans le champ Effect name ("nom d'effet"), tournez la molette DATA.
La fenêtre Name ("nom") s'affichera et vous pourrez changer le nom du jeu d'effets. Pour plus d'information sur le fonctionnement de la fenêtre Name, voir page 8.

03. Dans la fenêtre Name, pressez la touche [F5] (ENTER).
Cela confirme le nom saisi et ferme la fenêtre Name.

Copier le jeu d'effets

01. Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.

02. Dans la fenêtre Effect Set, pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Effect Set ("copie de jeu d'effet") s'affichera.

03. Dans le champ Eff (haut), sélectionnez le jeu d'effets source.

04. Dans le champ Eff (bas), sélectionnez le jeu d'effets de destination.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Le jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff supérieur sera copié dans le jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff inférieur.

Presser la touche [F4] (CANCEL) annule la procédure et ferme la fenêtre.

Ré-initialisation du jeu d'effets

Vous pouvez ramener le jeu d'effets à ses réglages par défaut.

01. Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.

02. Dans la fenêtre Effect Set, pressez la touche [F2] (RESET).
La fenêtre Reset Effect Setting ("ré-initialisation des réglages d'effet") s'affichera.

03. Dans le champ Eff, sélectionnez le jeu d'effets à ré-initialiser.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Les réglages du jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff seront ramenés à leur valeur par défaut. Presser la touche [F4] (CANCEL) annule la procédure et ferme la fenêtre.

Chapitre 15 : Sauvegarde/chargement

L'échantillon ou les données de séquence que vous avez créés dans le MPC1000 seront supprimés quand vous éteindrez l'appareil. Si vous désirez conserver les données, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire. Vous pouvez utiliser à nouveau les fichiers sauvegardés en les rechargeant dans le MPC1000.

A propos des cartes mémoire:

Le MPC1000 peut utiliser des cartes mémoire appelées "Compact flash". Le MPC1000 est livré avec une carte Compact Flash de 32 Mo (mégaoctets). Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte mémoire au format Compact Flash.

Astuce: Mo (ou "MB") indique la taille de la carte mémoire. Plus grand est ce chiffre, plus vous pourrez y stocker des données.

Note: La taille des cartes Compact Flash que le MPC1000 peut utiliser va de 32Mo à 2Go.

Note: Quand vous utilisez une carte Compact Flash neuve avec le MPC1000, vous devez la formater avant emploi. Pour plus d'informations sur le formatage de la carte, voir la section "Formater la carte mémoire" en page 84.

Sauvegarder les données

Dans cette section, vous apprendrez comment sauvegarder les données. Cela se fait en page SAVE ("sauvegarde") qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 3] (SAVE).



Sélectionner la destination

Vous pouvez déterminer l'emplacement de la carte mémoire où sauvegarder les données. Ici, vous apprendrez comment les données se sauvegardent sur carte mémoire et comment sélectionner la destination de sauvegarde.

01. Insérez une carte Compact Flash dans la fente pour carte mémoire et pressez la touche [MODE] puis le [PAD 3](SAVE).
La page SAVE s'affichera

Note: Assurez-vous que vous insérez la carte Compact Flash bien à fond dans la fente.

02. Dans le champ Save to ("sauvegarde dans"), sélectionnez MEMORY CARD ("carte mémoire").

03. Sélectionnez le champ To ("dans") et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera. Dans cette fenêtre, vous pouvez consulter le contenu de la carte mémoire. Les fichiers de la carte mémoire sont sauvegardés hiérarchiquement dans des répertoires ou dossiers, comme d'autres fichiers d'ordinateur. Le dossier sélectionné dans le champ To est représenté sur la gauche de la liste des répertoires et le contenu du dossier s'affiche sur la droite. Dans l'illustration ci-dessus, le dossier ROOT est sélectionné et il contient lui-même un dossier nommé AUTOLOAD.



04. Déplacez-vous dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.
Vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour vous déplacer au travers du répertoire. Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, si vous pressez la touche curseur Droite pour sélectionner le dossier AUTOLOAD, en pressant la touche curseur Droite à nouveau, le dossier AUTOLOAD passera sur la gauche et c'est son contenu qui sera affiché sur la droite. Si vous pressez la touche curseur Gauche, le curseur reviendra sur la liste de gauche, et si vous pressez à nouveau la touche curseur Gauche, vous remonterez au niveau du répertoire supérieur qui sera sélectionné et affiché.

Astuce: Le dossier ROOT représente le plus haut répertoire de la carte mémoire. Il n'y a pas de répertoire au dessus.

05. Sélectionnez le dossier dans lequel vous désirez sauvegarder les données.
Le dossier dont l'icône est sélectionnée (en noir) dans la liste de gauche sera sélectionné comme destination.

Même si un dossier est sélectionné par le curseur dans la liste de droite, c'est toujours le dossier de gauche qui est sélectionné.

06. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela ferme la fenêtre. Le dossier sélectionné dans la fenêtre Directory apparaît dans le champ To.

Astuce: Vous pouvez aussi sélectionner le dossier de destination dans le champ To de la page SAVE. Vous pouvez sélectionner un dossier dans le même répertoire que celui où est situé le dossier actuellement sélectionné, en tournant la molette DATA dans le champ To. Si le dossier actuellement sélectionné contient un dossier, vous pouvez sélectionner ce dernier (dans le répertoire inférieur) en pressant la touche curseur Droite. Vous pouvez aussi revenir au répertoire supérieur en pressant la touche curseur Gauche.

Créer un nouveau dossier

Vous pouvez créer un nouveau dossier et le choisir comme destination.

01. Dans la fenêtre Directory, sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez créer un nouveau dossier.
Le nouveau dossier sera créé dans le dossier actuellement sélectionné en liste de gauche.

02. Dans la fenêtre Directory, pressez la touche [F5] (NEW).
La fenêtre Name ("nom") s'ouvrira. Saisissez le nom du dossier dans la fenêtre.

Pour des informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

03. Dans la fenêtre Name ("nom"), pressez la touche [F5] (ENTER).
Le nouveau dossier sera créé dans le répertoire sélectionné. Dans la fenêtre Directory, le nouveau dossier est sélectionné.

Sauvegarder un échantillon

Vous pouvez sauvegarder les échantillons un à un.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A SAMPLE ("sauvegarde d'un échantillon").

03. Dans le champ Item ("élément"), sélectionnez l'échantillon à sauvegarder.
Vous pouvez sélectionner les échantillons dans la mémoire en tournant la molette DATA.

04. Pressez la touche [F6] (DO IT).
Le MPC1000 lance la sauvegarde de l'échantillon.

Quand le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom

Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists ("ce fichier existe") s'affichera.
Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).
Pour remplacer les données de la carte mémoire par les nouvelles, pressez la touche [F2] (REPLAC). Les données de la carte mémoire seront remplacées par les nouvelles données.
Presser la touche [F5] (RENAME) ouvre la fenêtre Name dans laquelle vous pouvez changer le nom du fichier que vous voulez sauvegarder. Quand vous avez saisi le nom dans la fenêtre Name et pressé la touche [F5] (ENTER), le MPC1000 lance la sauvegarde des données.

Sauvegarder un programme

Vous pouvez sauvegarder un programme et les échantillons utilisés par ce programme.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A PROGRAM ("sauvegarde d'un programme").

03. Dans le champ Item ("élément"), sélectionnez le programme à sauvegarder.
Vous pouvez sélectionner les programmes dans la mémoire en tournant la molette DATA.

04. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save a Program ("sauvegarde de programme") s'affichera.

05. Dans la fenêtre Save a Program, faites les réglages pour chaque champ.

Champ Save ("sauvegarde")

Vous pouvez choisir de sauvegarder ou non les données d'échantillon (les sons) avec les données de programme.

WITH SAMPLES — Le MPC1000 sauvegardera les données de programme et les échantillons utilisés par celui-ci. Normalement, vous devriez sélectionner cette option. Quand vous chargez le programme sauvegardé, le MPC1000 recharge automatiquement les échantillons qui le composent.

PROGRAM ONLY — Le MPC1000 ne sauvegarde que les données de programme. Il ne sauvegarde pas les données d'échantillon. Quand vous êtes sûr que les échantillons utilisés par ce programme sont dans le dossier sélectionné, vous pouvez gagner du temps lors de la sauvegarde de données en sélectionnant ce mode réduit.

Champ Replace same samples ("remplacement des échantillons identiques")

Vous pouvez déterminer comment seront traités les fichiers dont le nom est déjà porté par un échantillon à l'emplacement de destination.

NO — Le MPC1000 ne sauvegardera pas un fichier ayant le même nom. Si vous avez chargé les données depuis la carte mémoire et n'avez édité que le programme, sélectionnez NO.

YES — Le MPC1000 remplace les données par les nouvelles, que vous avez demandé de sauvegarder. Si vous avez chargé les données depuis la carte mémoire et avez édité les données d'échantillon, sélectionnez YES.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera la sauvegarde des données.

Note: Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists s'ouvrira. Pour plus d'informations sur cette fenêtre, voir la section “Sauvegarder un échantillon” en page 76.

Sauvegarder d'un coup tous les programmes et tous les échantillons

Vous pouvez sauvegarder d'un coup tous les programmes et échantillons du MPC1000.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES ("sauvegarde de tous les programmes et échantillons").

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save ALL Programs ("sauvegarde de tous les programmes") s'ouvrira.

04. Dans la fenêtre Save a Program, faites les réglages pour chaque champ.

Champ Make new folder ("création d'un nouveau dossier")

Quand vous sauvegardez les données, vous pouvez créer un nouveau dossier, à l'intérieur du dossier sélectionné par le champ To et sauvegarder les données dans ce nouveau dossier. Quand vous utilisez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES, beaucoup de données doivent être sauvegardées.

Avec l'option Make new folder, vous pouvez aisément créer un dossier pour contenir toutes les données que vous désirez sauvegarder.

NO — Le MPC1000 sauvegardera les données dans le dossier sélectionné. Il n'y aura pas de nouveau dossier créé.

YES — Le MPC1000 créera un nouveau dossier et y sauvegardera les données.

Si vous sélectionnez NO, le champ Replace same files ("remplacement des échantillons identiques") s'affichera. Si le dossier de destination contient déjà un fichier portant le même nom, sélectionnez NO pour annuler la procédure et sélectionnez YES pour remplacer les données de la carte mémoire par les nouvelles données. Quand vous sélectionnez YES, le champ Folder name ("nom du dossier") s'affiche. Saisissez le nom du nouveau dossier dans ce champ.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lance la sauvegarde des données.

Sauvegarder une séquence

Vous pouvez sauvegarder les séquences une à une.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A SEQUENCE ("sauvegarde d'une séquence").

03. Dans le champ Item, sélectionnez la séquence que vous désirez sauvegarder.
Vous pouvez sélectionner les données de séquence dans la mémoire en tournant la molette DATA.

04. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save a Sequence ("sauvegarde de séquence") s'ouvrira.

05. Dans le champ Type, sélectionnez le type de fichier.

SEQ La séquence sera sauvegardée comme fichier de MPC1000. Les données spécifiques au MPC1000 seront sauvegardées avec la séquence. Normalement, faites ce choix.

MID La séquence sera sauvegardée au format 1 de type SMF (Standard MIDI File). SMF est un format de fichier établi par le standard MIDI. Si vous désirez charger les données de séquence du MPC1000 dans un autre séquenceur, sélectionnez cette option. Toutefois, elle ne permet pas de sauvegarder les données spécifiques du MPC1000.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera la sauvegarde des données.

Note: Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists s'ouvrira. Pour plus d'informations sur cette fenêtre, voir la section “Sauvegarder un échantillon” en page 76.

Sauvegarder d'un coup toutes les séquences et tous les morceaux

Vous pouvez sauvegarder toutes les séquences et tous les morceaux du MPC1000 en une fois.

Le MPC1000 sauvegardera les données sous forme d'un fichier nommé “ALL file”, qui comprend toutes les séquences et tous les morceaux, plutôt que des fichiers individuels de sauvegarde de séquences et de morceaux. Quand vous chargez le fichier ALL, vous pouvez retrouver toutes les séquences et tous les morceaux comme lors de leur sauvegarde.

Le fichier ALL comprend les données de jeu d'effets.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL SEQS AND SONGS ("sauvegarde de toutes les séquences et tous les morceaux").

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save ALL Seqs & Songs ("sauvegarde de toutes les séquences et tous les morceaux") s'ouvrira.

04. Dans le champ File name ("nom du fichier"), sélectionnez le nom du fichier à sauvegarder.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera la sauvegarde des données.

Sauvegarder d'un coup toutes les données de la mémoire

Vous pouvez sauvegarder les fichiers échantillons/programmes/ALL d'un seul coup.

Quand vous sauvegardez ces données, un fichier projet est sauvegardé, de même que les fichiers d'échantillons, de programmes et ALL. Le fichier projet ne contient pas réellement des données d'échantillon ou de séquence, mais des informations sur les fichiers échantillons/programmes/ALL sauvegardés lors de l'enregistrement des données. Quand vous chargez le fichier projet, les fichiers échantillons/programmes/ALL sauvegardés avec le fichier projet sont automatiquement chargés et ramènent le MPC1000 au statut qu'il avait lors de la sauvegarde des données. Par exemple, si vous sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire") lors de la sauvegarde de vos données après avoir fini votre travail quotidien, vous pouvez lancer le MPC1000 le jour suivant en le rechargeant avec les données sur lesquelles vous avez fini la veille.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire").

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save Entire Memory ("sauvegarde totale de la mémoire") s'ouvrira.

04. Dans le champ Project name ("nom du projet"), sélectionnez le nom du fichier projet à sauvegarder.

05 . Dans le champ Replace same files ("remplacement des fichiers identiques"), déterminez comment traiter un fichier qui possède le même nom que celui que vous sauvegardez.

NO Le MPC1000 ne sauvegardera pas le fichier portant le même nom.

YES Le MPC1000 remplacera les données existantes par le nouveau fichier.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera la sauvegarde des données.

Créer le dossier de chargement automatique Autoload

Quand vous créez un dossier AUTOLOAD sur la carte mémoire, le MPC1000 charge son contenu automatiquement quand vous mettez l'appareil sous tension avec la carte mémoire insérée dans la fente. Vous pouvez charger automatiquement le programme de batterie ou les données de séquence les plus fréquemment utilisées.

01. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire").
Le dossier AUTOLOAD sera créé dans le dossier ROOT, qui est le répertoire le plus haut, aussi n'avez-vous pas à sélectionner le dossier de destination.

02. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre Save Entire Memory ("sauvegarde totale de la mémoire") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (A.LOAD).
La fenêtre Save Auto load File ("sauvegarde des fichiers AUTOLOAD") s'ouvrira .

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 créera le dossier AUTOLOAD dans le dossier ROOT et sauvegardera toutes les données dans ce dossier. Si le dossier ROOT contient déjà un dossier AUTOLOAD, la fenêtre Autoload Folder Exists ("dossier AUTOLOAD existant") s'affichera.

Pour remplacer le dossier AUTOLOAD existant par le nouveau, pressez la touche [F2] (REPLAC). Dans ce cas, le contenu du dossier AUTOLOAD actuel sera supprimé (écrasé).

Pour conserver le dossier AUTOLOAD actuel, pressez la touche [F4] (CANCEL) pour annuler la procédure, accédez au répertoire (Directory) et changez le nom du dossier AUTOLOAD actuel.

Charger un fichier

Dans cette section, vous apprendrez comment charger un fichier depuis la carte mémoire. Cela se fait en page LOAD ("chargement"), qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD).



Sélectionner un fichier

Pour sélectionnez un fichier à charger, procédez comme suit:

01. Pressez la touche [MODE] et le [PAD 2] (LOAD).
La page LOAD s'affichera. Pour charger un fichier depuis la carte mémoire, insérez la carte Compact Flash dans la fente pour carte mémoire.

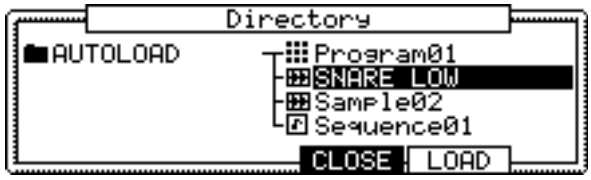
Note: Assurez-vous d'avoir inséré la carte Compact Flash à fond dans la fente.

02. Sélectionnez le champ LOAD from ("chargement depuis") et sélectionnez la mémoire depuis laquelle vous désirez charger les données.

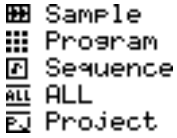
INTERNAL MEMORY Le MPC1000 chargera les données depuis la mémoire preset interne. Normalement, quand vous mettez sous tension le MPC1000, il charge les données depuis la mémoire preset, mais vous pouvez charger ces fichiers individuellement en sélectionnant INTERNAL MEMORY dans ce champ.

MEMORY CARD Le MPC1000 chargera les fichiers depuis la carte mémoire insérée dans la fente.

03. Sélectionnez le champ Folder (”dossier”) ou File (”fichier”) et pressez la touche [WINDOW].



La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera. Vous pouvez aussi sélectionner un fichier dans le dossier qui est dans le champ File ("fichier") de la page LOAD, mais il est plus simple d'utiliser la fenêtre Directory qui affiche les fichiers sous forme de liste. Dans la fenêtre Directory, vous pouvez passer en revue les fichiers de la mémoire. Les fichiers de la carte mémoire sont sauvegardés dans les répertoires de façon hiérarchique comme des fichiers d'ordinateur.



Le dossier sélectionné dans le champ de dossier est affiché à gauche de la liste du répertoire, et les fichiers sélectionné dans le champ File ("fichier") sont affichés à droite de la liste. Dans l'illustration ci-dessus, le fichier SNARE LOW du dossier AUTOLOAD est sélectionné. Chaque fichier a une icône en fonction de son type.

04. Déplacez-vous dans le répertoire à l'aide des touches curseur Gauche/Droite.

Vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour vous déplacer dans les répertoires. Par exemple, quand un dossier est sélectionné dans la liste de droite, si vous sélectionnez le dossier avec le curseur et pressez la touche curseur Droite, le dossier sélectionné passera dans la liste de gauche et c'est le contenu de ce dossier qui s'affichera sur la droite. Si vous pressez la touche curseur Gauche, vous rappelez l'affichage du répertoire supérieur.

Astuce: Le dossier ROOT est le plus haut répertoire de la carte mémoire. Il n'y a pas de répertoire au-dessus du dossier ROOT.

05. Sélectionnez le fichier que vous voulez charger.

06. Pressez la touche [F5] (LOAD).

Le MPC1000 commencera le chargement des données. Les procédures suivantes diffèrent selon le type du fichier sélectionné.

Astuce: Vous pouvez aussi sélectionner les fichiers et changer de répertoire dans le champ File de la page LOAD. Vous pouvez sélectionner un dossier dans le même niveau de répertoire que le dossier actuellement sélectionné, en tournant la molette DATA dans le champ File. Si vous avez sélectionné un dossier dans le champ File, vous pouvez passer au répertoire inférieur en pressant la touche curseur Droite. Vous pouvez aussi revenir au répertoire supérieur en pressant la touche curseur Gauche dans le champ File.

A propos du champ View ("visualisation") …

Le champ View de la page LOAD est normalement réglé sur ALL FILES pour afficher tous les types de fichiers dans le champ File ou la fenêtre Directory. Vous pouvez changer le réglage du champ View pour que seuls soient affichés les fichiers d'un type particulier. C'est utile lorsque vous devez retrouver un fichier dans une grande liste. Sélectionnez le champ View et, avec la molette DATA, choisissez le type de fichier à afficher.

Charger un échantillon

Vous pouvez charger les fichiers d'échantillon un à un. Vous pouvez également affecter l'échantillon à un pad.

01. Sélectionnez un fichier échantillon et chargez-le.

La fenêtre Load a Sample ("chargement d'un échantillon") s'affichera.
Vous pouvez écouter l'échantillon en pressant la touche [F2] (PLAY).
Pour annuler le chargement de l'échantillon, pressez la touche [F4] (DSCARD).

02. Sélectionnez le pad auquel vous voulez affecter l'échantillon sélectionné en le frappant.

Quand vous frappez le pad, le numéro du pad s'affiche dans le champ Assign to pad ("affectation au pad").
Si vous ne désirez pas affecter l'échantillon à un pad, sélectionnez OFF en tournant la molette DATA sur la gauche.

03. Pressez la touche [F5] (KEEP).

L'échantillon chargé sera affecté au pad sélectionné.

Charger un programme

Vous pouvez charger les fichiers de programme un à un.

01. Sélectionnez un fichier de programme et chargez-le.
La fenêtre Load a Program ("chargement d'un programme") s'affichera.
Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

02. Dans le champ Load, déterminez si vous voulez aussi charger les échantillons.

WITH SAMPLES — Le MPC1000 chargera aussi les échantillons utilisés par le programme. Normalement, sélectionnez cette option.

PROGRAM ONLY — Le MPC1000 ne chargera que le fichier programme. Il ne chargera pas les échantillons. Sélectionnez cette option lorsque vous désirez créer un nouveau programme en lui affectant des échantillons différents de ceux du programme sauvegardé.

03 . Si vous sélectionnez WITH SAMPLES dans le champ Load, faites les réglages du champ Replace same samples in memory ("remplacement des échantillons identiques en mémoire").
Vous pouvez déterminer comment sera traité chaque fichier lorsque vous avez déjà dans l'unité des données portant le même nom que le fichier chargé.

NO — Le MPC1000 ne chargera pas les échantillons ayant le même nom.

YES — Le MPC1000 remplacera les données existantes par les nouvelles données chargées.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Supprimer les données de la mémoire avant de charger

Quand vous pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT) à l'étape 4, vous pouvez effacer la mémoire du MPC1000 et ne charger que le programme sélectionné en mémoire.

01. A l'étape 4, pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT).
La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera. Si vous pressez la touche [F5] (DO IT), le MPC1000 lancera le chargement du programme après avoir effacé toute sa mémoire interne.

Note: Si vous faites cela, toutes les données sauvegardées dans l'unité seront supprimées.

Charger une séquence

Vous pouvez charger les fichiers de séquence un à un.

01. Sélectionnez le fichier de séquence et chargez-le.
La fenêtre Load a Sequence ("chargement d'une séquence") s'affichera.

02. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez le numéro de la séquence de destination.
Sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez charger les données.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Charger le fichier ALL

Vous pouvez charger le fichier ALL, qui contient des données de séquences et de morceaux. Quand vous chargez le fichier ALL, tous les morceaux et séquences qui se trouvent dans le MPC1000 sont remplacés par les nouvelles données.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.

02. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Charger une séquence individuelle depuis le fichier ALL

Vous pouvez charger une séquence individuelle depuis le fichier ALL.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.

02. Pressez la touche [F3] (SEQ).
La fenêtre Load a Sequence ("chargement d'une séquence") s'affichera.

03. Dans le champ Load file ("chargement d'un fichier"), sélectionnez la séquence à charger.
Dans le champ Load file, vous pouvez sélectionner les données d'une séquence appartenant au fichier ALL.

04. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez la séquence de destination.
Sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez charger les données.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Ne charger que le jeu d'effets depuis le fichier ALL

Le fichier ALL a un fichier de jeu d'effets, qui contient les informations de réglage d'effet. Vous pouvez ne charger que le jeu d'effets depuis le fichier ALL.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.

02. Pressez la touche [F2] (EFFECT).
La fenêtre Load Effect File ("chargement du fichier d'effet").

03. Dans le champ Load file ("chargement d'un fichier"), sélectionnez le jeu d'effets à charger.

04. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez le jeu d'effets.
Sélectionnez le numéro du jeu d'effets dans lequel vous allez charger les données.

Si vous sélectionnez ALL dans le champ Load File ("chargement de fichier"), le jeu d'effets actuellement présent dans l'unité sera remplacé par les données chargées depuis le fichier ALL.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Charger un dossier

Vous pouvez charger un dossier et tous les fichiers qu'il contient en même temps. Vous pouvez charger des fichiers de programme, d'échantillon et des fichiers ALL.

01. Sélectionnez un dossier et chargez-le.
La fenêtre Load Folder ("chargement de dossier") s'affichera.

02. Réglez le champ Replace same files in memory ("remplacement des échantillons identiques en mémoire").
Vous pouvez déterminer comment sera traité chaque fichier lorsque vous avez déjà dans l'unité des données portant le même nom que le fichier chargé.

NO Le MPC1000 ne chargera pas le fichier ayant le même nom.

YES Le MPC1000 remplacera les données existantes par les nouvelles données chargées.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le chargement des données.

Charger le dossier après avoir supprimé les données présentes en mémoire

Quand vous pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT) à l'étape 4, vous pouvez effacer la mémoire du MPC1000 et charger le dossier sélectionné en mémoire.

01. A l'étape 3, pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT).
La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera. Si vous pressez la touche [F5] (DO IT), le MPC1000 lancera le chargement du dossier après avoir effacé toute sa mémoire interne.

Note: Si vous faites cela, toutes les données sauvegardées dans l'unité seront supprimées.

Note: Si le dossier a plusieurs fichiers ALL, le MPC1000 ne pourra charger qu'un d'entre eux.

Charger un projet

Si vous avez utilisé le mode SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde de la totalité de la mémoire") pour sauvegarder les données, le MPC1000 charge le fichier projet ainsi créé. Quand vous chargez un fichier projet, toutes les données actuellement sauvegardées dans l'unité sont remplacées par celles du fichier projet que vous chargez.

01. Sélectionnez un fichier projet et chargez-le. La fenêtre CAUTION s'affichera.

02. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le chargement commencera.

Renommer un fichier

Vous pouvez changer le nom d'un fichier de la carte mémoire.

01. Dans le champ To de la page SAVE, pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera.

02. Sélectionnez le fichier désiré avec une touche curseur.
Vous pouvez vous promener dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.

03. Pressez la touche [F3] (RENAME).
La fenêtre Name ("nom") s'affichera.

04. Saisissez le nouveau nom et pressez la touche [F5] (ENTER).
Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 8.

Note: Si vous changez le nom de fichier, le MPC1000 peut ne plus pouvoir charger correctement le fichier. Par exemple, les échantillons utilisés pour un programme sont sauvegardés dans le fichier programme avec leur nom d'échantillon. Si vous changez le nom du fichier d'échantillon, le MPC1000 ne peut pas le retrouver lors du chargement du programme.

Supprimer un fichier

Vous pouvez supprimer des fichiers sur la carte mémoire.

01. Ouvrez la fenêtre Directory de la page SAVE.

02. Sélectionnez le fichier désiré avec une touche curseur.
Vous pouvez vous promener dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete File ("suppression de fichier") s'affichera.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le fichier sélectionné sera supprimé.

Note: Vous pouvez sélectionner un dossier et le supprimer. Si vous supprimez un dossier, tous les fichiers qu'il contient seront supprimés.

Régler la fonction de chargement automatique

Par défaut, la fonction de chargement automatique ou "Auto Load" qui charge les sons presets et la séquence de démo automatiquement quand vous mettez sous tension le MPC1000, est activée. Vous pouvez désactiver cette fonction pour que le MPC1000 ne charge rien à sa mise sous tension.

01. Pressez la touche [WINDOW] dans le champ LOAD from ("chargement depuis") de la page LOAD.
La fenêtre Load Setup ("configuration de chargement") s'affichera.

02. Dans le champ Autoload, réglez la valeur OFF.

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.
La prochaine fois que vous allumerez le MPC1000, il ne chargera rien.

Astuce: Vous pouvez charger séparément les sons presets et la séquence de démo en sélectionnant INTERNAL MEMORY ("mémoire interne") dans le champ LOAD from de la page Load.

Astuce: Quand vous insérez dans la fente pour carte une carte mémoire qui a un dossier AUTOLOAD et allumez le MPC1000, le MPC1000 charge automatiquement le dossier AUTOLOAD de la carte mémoire, quel que soit le réglage du champ Auto load.

Formater la carte mémoire

Vous pouvez formater la carte mémoire. Veuillez noter que si vous formatez la carte, toutes les données de la carte seront supprimées.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

02. Pressez la touche [F3] (UTILIT).
La page Utility ("utilitaire") s'affichera.

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Le MPC1000 lancera le formatage de la carte.

Sauvegarder les données en mémoire flash interne

Si vous sélectionnez INTERNAL MEMORY ("mémoire interne") dans le champ SAVE to ("sauvegarde dans") de la page LOAD, vous pouvez sauvegarder les données dans la mémoire flash interne du MPC1000. Cela n'est possible que lorsque vous avez sélectionné SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES ou SAVE ALL SEQS&SONGS dans le champ Type. Vous ne pouvez pas sauvegarder individuellement des données d'échantillon ou de séquence. Les données sauvegardées sont automatiquement chargées quand vous mettez sous tension le MPC1000 comme le programme preset et la séquence de démonstration.

Note: La mémoire flash interne contient le programme preset et la séquence de démonstration d'usine. Quand vous sauvegardez les données dans la mémoire flash interne, les nouvelles données effacent les données d'usine.

Quand SAVE ALL SEQS & SONGS est sélectionné

01. Sélectionnez INTERNAL MEMORY dans le champ SAVE to de la page Save.

02. Sélectionnez SAVE ALL SEQS & SONGS dans le champ Type.

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre CAUTION s'affichera. Dans cette fenêtre, pressez la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre CAUTION s'affichera à nouveau, vous demandant confirmation. Pressez la touche [F3] (DO IT) pour sauvegarder les données.

Quand SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES est sélectionné

La mémoire flash interne ne peut pas contenir un fichier de plus de 5 Mo. Assurez-vous que la valeur du champ Size ("taille") qui sera affichée quand vous sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES dans le champ Type de la page SAVE, n'excède pas 5Mo.

01. Dans le champ SAVE to ("sauvegarde dans") de la page Save, sélectionnez INTERNAL MEMORY.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES.

03. Pressez la touche [F6] (DO IT).
La fenêtre CAUTION s'affichera. Dans cette fenêtre, pressez la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre CAUTION s'affichera à nouveau, vous demandant confirmation. Pressez la touche [F3] (DO IT) pour sauvegarder les données.

Astuce: Le dossier INTERNAL de la mémoire compact flash livrée avec le MPC1000 contient les mêmes programmes presets et séquences de démonstration d'usine que ceux sauvegardés dans la mémoire flash du MPC1000. Vous pouvez donc recharger les données par défaut dans la mémoire flash, en chargeant ces fichiers depuis le dossier INTERNAL et en les sauvegardant dans la mémoire flash.

Chapitre 16 : Connecter le MPC1000 à votre ordinateur

Le MPC1000 permet le stockage de masse par USB. Quand vous connectez le MPC1000 à un PC supportant le stockage de masse par USB, le PC reconnaît la carte mémoire du MPC1000 comme un support amovible. Vous pouvez transférer les données entre la carte mémoire reconnue et le PC. Vous pouvez sauvegarder les données de la carte mémoire dans le PC ou vous pouvez charger les données du PC dans la carte mémoire.

Il vous faut Windows 2000/Me/XP ou ultérieur, ou MacOS 9.x/10.x ou ultérieur.

Note: L'ordinateur ne peut pas directement reconnaître la mémoire interne du MPC1000. Pour sauvegarder les données de la mémoire interne dans l'ordinateur, vous devez d'abord les sauvegarder sur carte mémoire. Aussi, les données de l'ordinateur ne seront transférées que sur la carte mémoire. Pour les utiliser dans le MPC1000, chargez-les depuis la carte mémoire.

Connecter le MPC1000 à un PC sous Windows

01. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte du MPC1000.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

03. Dans la page LOAD ou la page SAVE, pressez la touche [F4] (USB).

Cela affiche la page USB que vous utiliserez pour connecter le MPC1000 au PC. C'est tout pour le MPC1000.

04. Connectez la prise USB slave du MPC1000 à la prise USB du PC via le câble USB.

05. Quand vous connectez le MPC1000 au PC pour la première fois, le message "Nouveau matériel détecté" s'affichera. Suivez les instructions affichées.

Une fois que le PC a reconnu le MPC1000; son icône de "déconnexion" s'affiche dans la barre de tâches. Dans le gestionnaire de périphériques, le MPC1000 sera affiché comme périphérique de stockage de masse USB.

06. Dans "Poste de travail", le MPC1000 s'affichera comme un disque amovible.

Pour sauvegarder les données dans le PC, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque amovible sur le disque dur. Pour charger des données, sélectionnez les données et faites-les glisser du disque dur vers le support amovible.

07. Quand vous avez fini le transfert de données, cliquez sur l'icône de déconnexion dans la barre de tâches du PC et sélectionnez "Arrêter disque USB – Lecteur (:)".

Note: Dans le “(:)”, Une lettre de l'alphabet est affichée, correspondant au lecteur dans le PC.

Quand vous décidez d'arrêter l'appareil, la fenêtre de dialogue "Le périphérique 'disque USB (:) peut à présent être retiré du système en toute sécurité" s'affiche.

08. Débranchez le câble USB des prises du MPC1000 et du PC.

Note: Assurez-vous d'avoir suivi l'étape 07 "Retrait du périphérique" avant de déconnecter le câble USB.

Note: Vous ne pouvez transférer les données entre le MPC1000 et le PC que lorsque la page USB est affichée. Vous ne pouvez pas changer de page ou de mode depuis la page USB sans avoir déconnecté le câble USB.

Connecter le MPC1000 à un Macintosh

01. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte du MPC1000.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

03. Dans la page LOAD ou la page SAVE, pressez la touche [F4] (USB).
Cela affiche la page USB que vous utiliserez pour connecter le MPC1000 au Macintosh. C'est tout pour le MPC1000.

04. Connectez la prise USB slave du MPC1000 à la prise USB de l'ordinateur via le câble USB.

05. Le support amovible sera affiché sur le bureau.
Pour sauvegarder les données dans l'ordinateur, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque amovible sur le disque dur. Pour charger les données depuis l'ordinateur, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque dur sur le support amovible.

06. Après avoir terminé le transfert de données, sélectionnez le support amovible et faites-le glisser sur la corbeille.
Quand vous faites glisser le support amovible sur la corbeille de recyclage du Dock sous Mac OS 10.x, l'icône se change en icône d'éjection.

07. Débranchez le câble USB des prises du MPC1000 et de l'ordinateur.

Note: Assurez-vous d'avoir suivi l'étape 06 avant de déconnecter le câble USB.

Note: Vous ne pouvez transférer les données entre le MPC1000 et l'ordinateur que lorsque la page USB est affichée. Vous ne pouvez pas changer de page ou de mode depuis la page USB sans avoir déconnecté le câble USB.

Chapitre 17 : Autres réglages

Dans cette section, vous apprendrez les autres fonctions, qui n'ont pas encore été mentionnées dans les chapitres précédents.

Pédale commutateur (Foot switch)

Vous pouvez connecter jusqu'à 2 pédales commutateurs au MPC1000 et leur affecter diverses fonctions (par exemple, lancement/arrêt d'une séquence, etc.).

01. Connectez une pédale commutateur à la prise FOOTSWITCH du MPC1000.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 10] (OTHER).
Vous passerez en mode OTHER ("autres").

03. Pressez la touche [F3] (FOOTSW).
Cela affiche la page FOOTSW ("pédale commutateur") dans laquelle vous pouvez faire des réglages pour la pédale commutateur.

04. Sélectionnez la fonction à affecter à la pédale commutateur 1 dans le champ Footswitch 1 et la fonction à affecter à la pédale commutateur 2 dans le champ Footswitch 2.
Vous pouvez sélectionner les fonctions suivantes.

PLAY START	Fonctionne comme la touche PLAY START.
PLAY	Fonctionne comme la touche PLAY
STOP	Fonctionne comme la touche STOP.
PLAY/STOP	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC1000 lance la reproduction. Quand vous pressez la pédale en mode de reproduction, le MPC1000 arrête la reproduction.
REC+PLAY	Fonctionne comme quand vous pressez simultanément les touches REC et PLAY (enregistrement).
OVER DUB+PLAY	Fonctionne comme quand vous pressez simultanément les touches OVER DUB et PLAY (enregistrement en superposition).
REC/PUNCH	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC1000 lance la reproduction, quand vous pressez la pédale en mode de reproduction, cela fait passer en mode d'enregistrement, et en mode d'enregistrement, cela fait passer en reproduction.
OVER DUB/PUNCH	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC1000 lance la reproduction, quand vous la pressez en mode de reproduction, cela passer en enregistrement par superposition (overdub), et en mode d'enregistrement par superposition (overdub), cela fait passer en mode de reproduction.
TEMPO TAP	Fonctionne comme la touche TEMPO/NOTE REPEAT.
PAD 1 à 16	Le MPC1000 fera jouer le pad sélectionné avec une dynamique fixe de 127 (maximum).
F1 à F6	Fonctionne comme la touche de fonction 1 à 6.
PAD BANK A à D	Fonctionne comme la touche PAD BANK sélectionnée.

Réglage du niveau général

Vous pouvez régler le niveau des sorties casque et stéréo en tournant la commande MAIN VOLUME. Le volume général ("main volume") change le niveau du signal analogique. Cela règle également de façon numérique le niveau total du MPC1000.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 10] (OTHER).
Vous passerez en mode OTHER ("autres").

02. Pressez la touche [F1] (GLOBAL).
La page GLOBAL s'affichera.

03. Dans le champ Master level ("niveau master"), réglez le niveau.
Vous règlerez le niveau du signal numérique qui sera envoyé au convertisseur N/A. Le MPC1000 peut produire jusqu'à 32 sons simultanément. Il y a une grande différence de niveau quand vous jouez un seul échantillon ou 32 sons à la fois. Si vous augmentez la valeur dans le champ Master level, vous pouvez augmenter le niveau global du MPC1000 pour créer un son plus puissant avec moins de bruit. Toutefois, si vous reproduisez simultanément de nombreux sons, le niveau peut saturer, ce qui entraîne une distorsion. Si vous diminuez la valeur dans le champ Master level, vous pouvez empêcher la distorsion qui se produit quand vous jouez de nombreux sons simultanément. Toutefois, vous risquez de ne pas avoir un bon résultat en matière de bruit ou de dynamique de son. Réglez la valeur appropriée dans le champ Master level en fonction de votre application.

Régler le contraste de l'afficheur LCD

Vous pouvez régler le contraste de l'afficheur LCD en tournant la molette DATA tout en tenant enfoncée la touche [SHIFT]. Le contraste de l'afficheur LCD peut se faire dans n'importe quelle page.

Initialisation avec retour aux réglages d'usine

Différents réglages d'échantillon et de séquence peuvent être sauvegardés sur carte Compact Flash lors de la sauvegarde de fichiers. Les réglages globaux du MPC1000 (listés ci-dessous) sont sauvegardés dans la mémoire flash interne et stockés lorsque le MPC1000 est éteint. Vous pouvez ré-initialiser les réglages d'usine à l'aide de la procédure suivante.

01. Allumez le MPC1000 en tenant enfoncée la touche [ERASE].

02. Relâchez la touche [ERASE] une fois que l'afficheur indique [MPC1000 (##MB installed)].
A présent, le MPC1000 est ramené à ses réglages d'usine pré-programmés.

Les réglages généraux suivants sont stockés dans le MPC1000 :

- Timing Correct (Note value, Swing%)
- Click/Metronome (Count in, Rate, In play, In rec)
- Step Edit Options (Auto step increment, Duration of recorded notes)
- Active track receive channel
- Soft thru
- Sync in
- Sync out
- Master level
- Sustain pedal to duration
- Truncate duration
- Tap tempo
- Footswitch 1
- Footswitch 2
- Autoload
- Contraste de l'afficheur

Index

[%]
% (champ) — 32

[1]
1 - 4 (champs) — 58
16 niveaux (fonction) — 40

[A]
Active track receive channel (champ) — 47
AFTER (touche) — 44
Amount (champ) — 27
Annulation de séquence (fonction) — 12
Assign pad (champ) — 44
Assign to pad (champ) — 49
Attack (champ) — 61
Auto step increment (champ) — 34
Autoload (champ) — 83

[B]
Banque de pads — 40
Bars (champ) — 36

[C]
Carte mémoire — 6
CC (champ) — 32
Champ — 7
Click/Metronome (fonction) — 14
Copies (champ) — 26
Correction temporelle (fonction) — 13
Count in (champ) — 14
Current tempo (champ) 32
Curseur, Touches curseur — 7

[D]
D (champ) — 31/32
DATA (molette) — 7
Dcy md (champ) — 61
Decay (champ) — 61
Duration of recorded notes (champ) — 34

[E]
Echantillon — 5
Edit (champ) — 25
Effacement (fonction) — 12
End (champ) — 53
Event (champ) — 30
Evénement de changement de commande — 33
Evénement de changement de programme — 33
Evénement de changement de tempo — 32
Evénement de données exclusives — 33
Evénement de note — 32
Evénement de pad — 31
Evénement de pitch bend — 32
Evénement de pression par canal — 33
Evénement de pression polyphonique — 33
Evénements (liste) — 30
Event time (champ) — 30

[F]
Footswitch (champ) — 87
Freq (champ) — 63
FULL LEVEL (touche) — 40
FX Send (champ) — 68/69
FX1 type (champ) — 69
FX2 type (champ) — 70

[H]
High range/Low range (champ) — 44
HOLD (touche) — 43

[I]
Ignore tempo change events in sequence (champ) 39
In play (champ) — 14
In rec (champ) — 15
Initial tempo (champ) — 32
Input (champ) — 48

[L]
Layer 1 (champ) — 59
Liste des pas — 36
Load (champ) — 80
LOAD from (champ) — 79
Lp (champ) — 56
Lvl (champ) — 59

[M]
MAIN (Page) — 7
Maintien/ré-initialisation de crête (fonction) — 51
Make new folder (champ) — 77
Master level (champ) — 88
MIDI — 22
MODE (touche) — 8

Monitor (champ) — 51
Morceau (Song) — 5
Mute group (champ) — 64

[N]
N (champ) — 32
Neutralisation de piste (fonction) — 20
Note variation (champ) — 31
Note variation value (champ) — 31
Now (champ) — 10
NUMERIC (touche) — 9

[O]
Out (champ) — 67

[P]
P (champ) — 31
Pad de batterie — 6
Parameter (champ) — 44
Pédale de sustain — 24
Pgm (champ) — 58
Piste — 5
Piste (type) — 20
Pistes (liste) — 41
Programme — 6
Punch In/Punch Out (fonction) — 15

[R]
RAM — 6
Range (champ) — 60
Rate (champ) — 14
Reference sq (champ) — 29
Répétition de note (fonction) — 15
Replace same files (champ) — 78
Replace same files in memory (champ) — 82
Replace same samples (champ) — 77
Replace same samples in memory (champ) — 81
Reps (champ) — 36/37
Reso (champ) — 63

[S]
Sample (champ) — 52
Save (champ) — 77
Send level (champ) — 70
Séquence — 5
Sequence (champ) — 36
Séquences (liste) — 42
Séquenceur MIDI — 22
Soft thru (champ) — 46
Solo (fonction) — 41
Song (champ) — 36
Sq (champ) — 10
St (champ) — 52
Start/loop link (champ) — 57
Step (champ) — 36
SUDDEN (touche) — 42
Sustain pedal to duration (champ) — 24
Swing (fonction) — 13
Sync in (champ) — 45
Sync out (champ) — 45

[T]
Tap tempo (fonction) — 16
Tempo (champ) — 36
Threshold (champ) — 48
To FX2 (champ) — 70
Tr (champ) — 10
Touches de fonction — 7
Truncate duration (champ) — 19
Tune (champ) — 59
Type (champ) (16Levels) — 40
Type (champ) (PROGRAM) — 63

[V]
V (champ) — 31/32
V>Freq (champ) — 64
V>Level (champ) — 59
View (champ) — 30/80
Voice overlap (champ) — 64

[W]
WINDOW (touche) — 7

Caractéristiques

Générales	
Afficheur	LCD graphique 240 x 64 points rétro-éclairé
Fente pour carte mémoire	Compact Flash (les tailles de carte Compact Flash que le MPC1000 peut accepter vont de 32 Mo à 2 Go)
Dimensions (L x H x P)	330 x 75,5 x 228,2 (Max 234,6) mm
Poids	3,45 kg
Alimentation nécessaire	19 W
Générateur de sons	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
Capacité mémoire	16 Mo en standard (11,5 Mo pour la mémoire des sons), extensible à128 Mo
Durée d'enregistrement	136 sec. (16 Mo, MONO), 24 m 28 sec. (128 Mo, MONO)
Slot d'extension mémoire	1 x pour EXM128 optionnelle
Format de donnée	Linéaire 16 bits
Polyphonie	32
Filtrage dynamique	2 x filtre 2 pôles (12 dB par octave) par voix
Types de filtre	Filtres passe-bas, passe-bande, passe-haut
Mémoire de sons presets	5 Mo
Nombre de programmes	24
Effets	
Effets	2 effets stéréo et effet master
Type d'effet	Chorus, Flanger, Bit grunger, 4 band EQ, Compressor, Phase shifter, Tremolo, Flying pan, Reverb Effet master: 4 band EQ, Compressor
Séquenceur	
Nbre max. d'événements	100 000 notes
Résolution	96 divisions par noire
Séquences	99
Pistes par séquence	64
Canaux de sortie MIDI	32 (16 canaux x 2 sorties)
Mode Song	20 morceaux, 255 éléments ou "pas" par morceau
Pads de batterie	16 (sensibles à la dynamique et à la pression)
Banques de pads de batterie	4
Mode de synchronisation	Horloge MIDI

Entrées/sorties	
Entrée d'enregistrement (L et R)	Jack stéréo 6,35mm x 2, symétriques -40 dBu, impédance d'entrée 11 kohms∑ Niveau d'entrée maximal +10dBu
Entrée numérique	S/PDIF par prise cinch (RCA)
Sortie stéréo (L et R)	Jack stéréo 6,35mm x 2, asymétriques +11 dBu, impédance de sortie 1 kohm Niveau de sortie maximal +17dBu
4 sorties individuelles	Jack stéréo 6,35mm x 4, asymétriques +11 dBu, impédance de sortie 1 kohm Niveau de sortie maximal +17dBu
Sortie casque	Jack stéréo 6,35 mm, 200mW / 100 ohms
Sortie numérique	S/PDIF par prise cinch (RCA)
Entrées MIDI	DIN 5 broches x 2
Sorties MIDI	DIN 5 broches x 2
USB	Connecteur esclave ("slave") x 1, compatible stockage de masse USB (Vous devez avoir Windows 2000/Me/XP ou ultérieur, ou MacOS 9.x/10.x ou ultérieur)
Pédales commutateur	Jack 6,35 mm x 2
Accessoires standards	
Accessoires standards	Carte compact flash 32 Mo, câble d'alimentation, mode d'emploi
Options	
EXM128	Carte d'extension mémoire 128Mo
Compatibilité des données (via l'ordinateur)	
MPC2000XL	Fichiers SEQ, WAV, PGM (Quand un fichier PGM est chargé, seule l'affectation de pads est chargée. Les autres paramètres d'édition sont ignorés)
MPC4000	Fichiers SEQ, WAV (pas de compatibilité de PGM)
MPC3000	Pas de compatibilité
Z4/Z8	Fichiers WAV seulement
S5000/6000	Fichiers WAV seulement
S1000/3000	Pas de compatibilité

AKAI professional M.I. Corp. [MUSIC PRODUCTION CENTER] Date : Octobre 2003
Modèle : MPC1000 (Section échantillonneur) Version : 1.0

Tableau d'équipement MIDI

Fonction	***	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1 - 16	
	Modifié	X	1 - 16	
Mode	Par défaut	X	1	
	Messages	X	X	
	Altéré	X	X	
Numéro de note		X	35 - 98	
	Vraiment jouées	X	35 - 98	
Dynamique	Enfoncement	X	O	
	Relâchement	X	X	
Pression (aftertouch)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	O	Utilisée dans la fonction de répétition de notes
Pitch Bend		X	X	
Changt de comm.	0 - 127	X	X	
Changement de programme	Numéros réels	X	0 - 127	
Messages exclusifs		X	X	
Messages communs	: Pos. ds morceau	X	X	
	: Sélect. morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: Local on/off	X	X	
	: All Notes Off	X	O	
	: Test de liaison	X	X	
	: Ré-initialisation	X	X	
Notes:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : OUI
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : NON

AKAI professional M.I. Corp. [MUSIC PRODUCTION CENTER] Date : Octobre 2003
Modèle : MPC1000 (Section séquenceur) Version : 1.0

Tableau d'équipement MIDI

Fonction	***	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par défaut	3	1	
	Messages	X	X	
	Altéré	X	X	
Numéro de note		0 - 127	0 - 127	
	Vraiment jouées	0 - 127	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	X	X	
Pression (aftertouch)	Polyphonique	O	O	
	Par canal	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Chngt de comm.	0 - 127	O	O	
Changement de programme		O	O	
	Numéros réels	0 - 127	0 - 127	
Messages exclusifs		O	O	
Messages communs	: Pos. ds morceau	O	O	
	: Sélect. morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: Horloge	O	O	
	: Commandes	O	O	
Messages auxiliaires	: Local on/off	X	X	
	: All Notes Off	O	X	
	: Test de liaison	X	X	
	: Ré-initialisation	X	X	
Notes:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO O : OUI
Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO X : NON

Liste des programmes presets

La mémoire flash interne du MPC1000 et la carte mémoire Compact Flash livrée avec l'unité ont les programmes d'usine presets suivants.

Mémoire flash interne	
DJ-Hip_Set	R_Bass
Nuskool_Set	Rock_GTR
Ill_Hip_Set	Arp_Wave
E_Kit	Str&Bass
Standard_Set	M_Bass
UK_Kit	
R-D&B_Set	
LA_Kit	

Carte mémoire Compact Flash	
Dossier "Autoload"	Dossier "INTERNAL"
Top_Set	DJ-Hip_Set
Sunny_Set	Nuskool_Set
Wanna_Do_Set	Ill_Hip_Set
Time_Set	E_Kit
Studio_Set	Standard_Set
Rock_Set	UK_Kit
Dry_Set	R-D&B_Set
Synth_Set	LA_Kit
Dry_Kit2	R_Bass
LA_Kit2	Rock_GTR
Dance_Kit	Arp_Wave
House_Kit1	Str&Bass
House_Kit2	M_Bass
Hip_Kit	
J-Percussion	
Samba_Kit	

Note: La mémoire flash interne et la carte mémoire Compact Flash ont aussi une séquence de démonstration qui est créée avec le programme preset.

Astuce : Le dossier INTERNAL de la mémoire Compact Flash fournie avec le MPC1000 contient les mêmes programmes d'usine presets et séquences de démonstration que ceux sauvegardés dans la mémoire flash du MPC1000.



AKAI professional M.I. Corp.

