AKAI professional

Roger Linn

MPC3000

MIDI PRODUCTION CENTER

Logiciel version 3.0

AVERTISSEMENT

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

Manuel d'Utilisation

3615 AKAI

MPC3000

MIDI PRODUCTION CENTER

MPC3000

MIDI Production Center

Logiciel version 3.0

Manuel d'Utilisation

de Roger Linn

© Copyright 2000 AKAI professional M.I.Corp.

Date de Revision du Document : Mar. 2000

AVERTISSEMENT !!

Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, n'exposez pas cet appareil à la pluie, ni à l'humidité. 1-En



SYMBOLES CORRESPONDANT AUX NORMES AMÉRICAINES (U.S.A.)



L'éclair en surimpression de la silhouette humaine, à l'intérieur d'un triangle est destiné à avertir l'utilisateur de la présence d'une "tension dangereuse" à l'intérieur de l'appareil ; suffisante pour provoquer une électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à avertir l'utilisateur de la présence d'une documentation importante, concernant le fonctionnement et la maintenance, accompagnant l'appareil.

5A-En

AVERTISSEMENT

Le MPC3000 a été conçu pour être utilisé dans un environnement intérieur. L'alimentation des équipements électriques varie d'un pays à l'autre. Veuillez vous assurer que votre MPC3000 est bien réglé sur la tension secteur du pays où vous vous trouvez. Dans le doute, consultez un électricien qualifié ou un revendeur AKAI professionnel.

120V	@60Hz aux USA et au Canada
220V – 230/240V	@50Hz en Europe
240V	@50Hz en Australie

VOTRE PROTECTION ET CELLE DU MPC3000

- Ne touchez jamais la prise d'alimentation avec les mains humides.
- Débranchez toujours le MPC3000 du secteur en tirant sur la prise, pas sur le cordon.
- Seuls les revendeurs “AKAI professional” ou des ingénieurs qualifiés peuvent réparer ou réassembler le MPC3000. En plus d'annuler la garantie, des manipulations effectuées par des personnels non qualifiés peuvent être dangereuses pour eux-mêmes et pour votre MPC3000.
- N'introduisez pas, et veillez à ce que personne n'introduise d'objets, surtout métalliques dans le MPC3000.
- Utilisez uniquement le courant alternatif. N'utilisez pas d'alimentation DC.
- Si de l'eau ou tout autre liquide est renversé dans votre MPC3000, débranchez-le et appelez votre revendeur.
- Veillez à ce que votre MPC3000 soit bien ventilé et éloignez-le des rayons directs du soleil.
- Pour éviter d'endommager les circuits internes, ainsi que le fini extérieur, éloignez votre MPC3000 des sources directes de chaleur (chauffages, radiateurs, etc.).
- Évitez de vaporiser des insecticides en aérosol, etc. près de votre MPC3000. Ils pourraient endommager la surface, et s'enflammer.
- N'utilisez pas d'alcool dénaturaté, de solvants ou autres produits chimiques pour nettoyer votre MPC3000. Ils pourraient l'endommager.
- Placez votre MPC3000 sur une surface plane et stable.

PILE AU LITHIUM

Cet appareil utilise une pile au lithium pour la sauvegarde de la mémoire. Cette pile doit être remplacée uniquement par un personnel qualifié. De mauvaises manipulations peuvent provoquer une explosion. 24A-En

FCC warning

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class A digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference when the equipment is operated in a commercial environment. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instruction manual, may cause harmful interference to radio communications. Operation of this equipment in a residential area is likely to cause harmful interference in which case the user will be required to correct the interference at his own expense.

21A-En

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DU MPC3000

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

27-F

This digital apparatus does not exceed the Class A limits for radio noise emissions from digital apparatus set out in the Radio Interference Regulations of the Canadian Department of Communications.

27-En

FÜR KUNDEN IN DER BUNDESREPUBLIK DEUTSCHLAND

Bescheinigung von AKAI-professional
Hiermit wird bescheinigt, daß das Gerät AKAI-professional

MPC3000

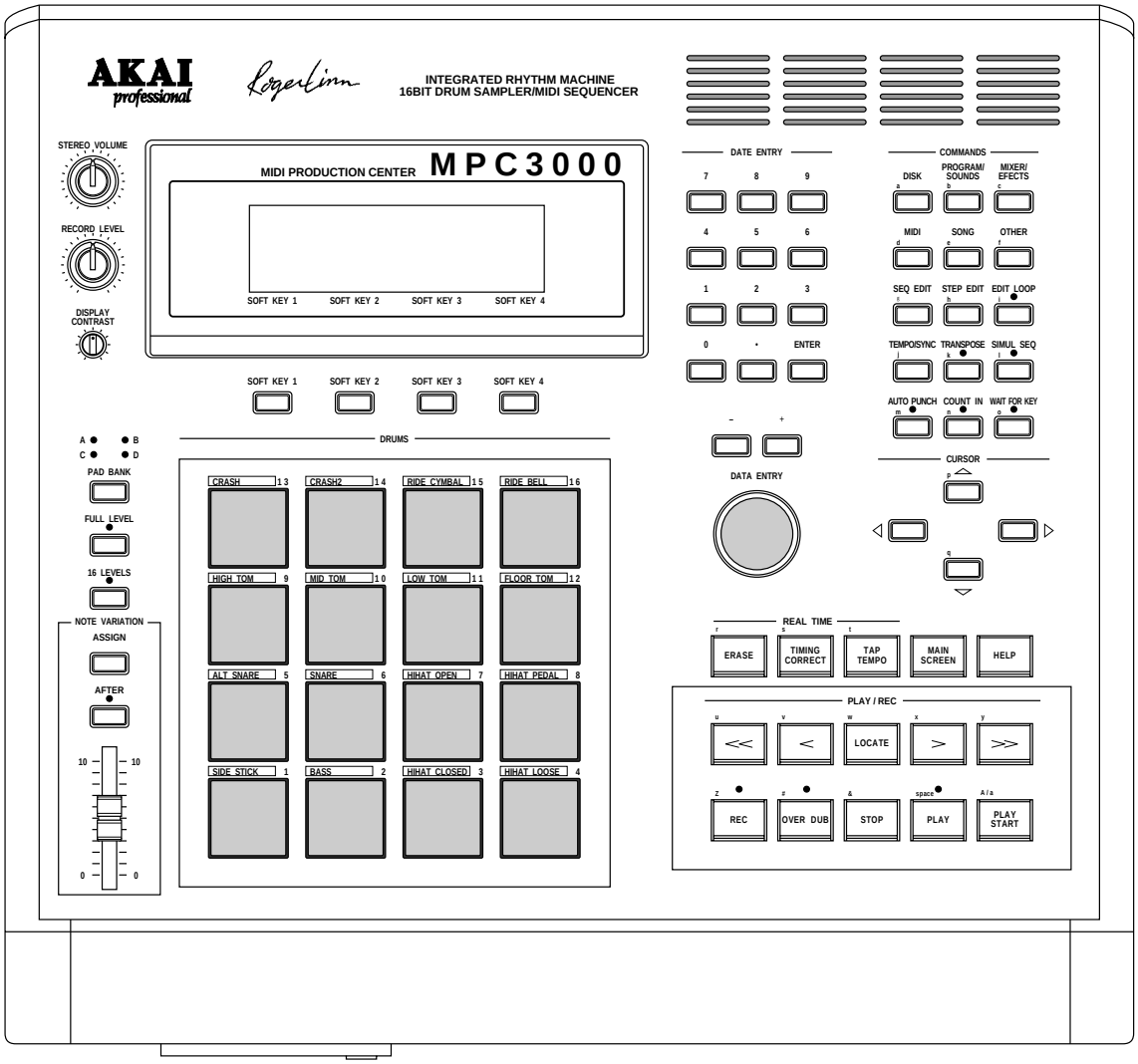
in Übereinstimmung mit den Bestimmungen der
Amtsblattverfügung 1046/1984
funkentstört ist.
Der Deutschen Bundespostwurde das Inverkehrbringen dieses Gerätes angezeigt und die Berichtigung zur Überprüfung der Serie auf Einhaltung der Bestimmungen eingeräumt.
AKAI professional M.I. Corp.

17B-G

AVIS DE COPYRIGHT

Le MPC3000 AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il contient et utilise un logiciel en ROM et sur disquettes. Ce logiciel, et tous les documents le concernant, incluant ce Manuel d'Utilisation, contiennent des informations dont la propriété est protégée par les lois sur le copyright. Tous les droits sont réservés. Aucune partie du logiciel ou de sa documentation ne peut être copiée, transférée ou modifiée. Vous pouvez copier le logiciel d'exploitation et tout échantillon, programme, etc. se trouvant sur les disquettes pour votre usage personnel. Toute autre copie du logiciel est une violation des lois sur le copyright. Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, louer, distribuer, revendre dans un but lucratif ni créer des œuvres dérivées basées sur ce logiciel et sa documentation, ou tout élément s'y rattachant sans le consentement écrit préalable de AKAI professional M.I. Corp., Yokohama, Japon.

FACE AVANT



FACE ARRIÈRE

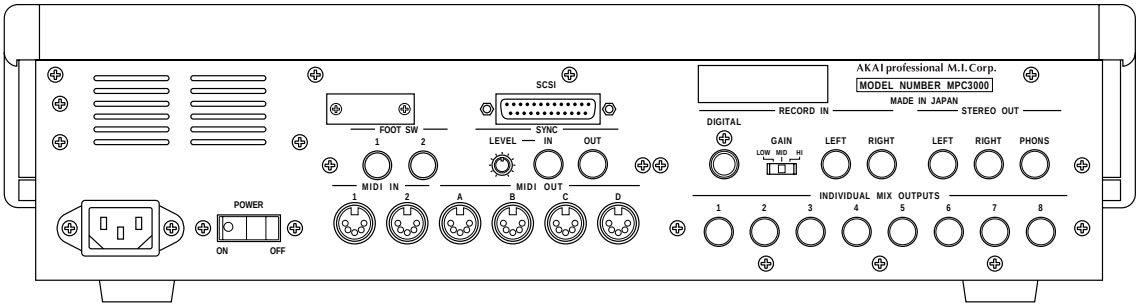


Table des Matières

Chapitre 1 : Introduction 1
Bienvenue ! 2
Caractéristiques 3
Quelles sont les différences avec le MPC60 ? 6
Si vous connaissez déjà le MPC60 8

Chapitre 2 : Les Bases 13
Branchez votre Système 14
Approche du MPC3000 15
Curseur, Touches Curseur, Champs de Données et Touches de Commande 15
Pavé Numérique, Contrôle Data Entry et Touches [+] & [–] 16
Les Touches de Fonction 17
La Touche HELP 18
Définitions : Séquence, Piste, Morceau, Son, Pad, Numéro de Note et Programme 19
Charger et Jouer Sons et Programmes 22
Jouer sur les Pads, Les Touches PAD BANK & FULL LEVEL 22
Sélection des Programmes 23
Curseur Note Variation, Touches ASSIGN et AFTER 24
La Touche 16 LEVELS 26

Chapitre 3 : Enregistrement des Séquences 29
Comment sont organisées les Séquences 30
Touche MAIN SCREEN & Écran Play/Record 32
Les Touches Play/Record 39
Exemple 1 d'enregistrement de Séquence : Un motif rythmique en boucle 42
Exemple 2 d'enregistrement de Séquence : Une séquence multipiste 44
La Touche TIMING CORRECT : Correction de la Mise en Place, Swing 49
La Fonction Note Repeat 52
Tempo et Touche TEMPO/SYNC 53
Changements de Tempo en cours de Séquence 56
Touche TAP TEMPO 58
Les Touches WAIT FOR KEY et COUNT IN 59
La Touche AUTO PUNCH 60
La Touche SIMUL SEQUENCE 62
La Touche OTHER 63
Métronome, Pédales et Mémoire de Séquence 63
Initialisation des Paramètres Système 66
La Fonction Record 16 Channels : Enregistrement Multicanal 67
Enregistrer des Données MIDI en Système Exclusif 70

Chapitre 4 : Édition de Séquences 71
La Touche ERASE 72
Effacer des Notes en Temps Réel en Mode Overdub 72
Effacer des Notes ou d'autres Événements à l'Arrêt 72
Initialiser une Séquence 75
La Touche SEQ EDIT 77
Visualisation et Modification de Métrique (Time Signature) 77
Arranger l'Ordre des Pistes 78
Insertion de Mesures Vides dans une Séquence 79
Supprimer des Mesures dans une Séquence 80
Copie de Mesures (Toutes les Pistes) 81

Copie d'Événements 82
Copier une Séquence entière sur une Autre 84
Décalage Temporel de Plusieurs Notes 85
Édition Globale de Données d'Événement de Note 86
Edition des Données de Vélocité ou de Durée de Note 87
Edition des Numéros de Note correspondant à des Événements de percussion 89
Edition des Données de Variation de Notes des Événements de percussion 90
La Touche STEP EDIT 92
Fonctionnement de Step Edit 93
Édition par Pas des Différents Types d'Événements 95
Options Step Edit 99
Enregistrement Pas à Pas 102
La Touche EDIT LOOP 103
Utiliser Edit Loop comme Fonction Undo (Annulation) 104
La Touche TRANSPOSE 105
Transposer en Temps Réel en cours de Jeu 106

Chapitre 5 : Mode Song 107
Généralités 108
La Touche SONG et l'Écran du Mode Song 109
Exemple de Création et de Lecture d'un Morceau 112
Convertir un Morceau en une Longue Séquence 114

Chapitre 6 : Création et Édition de Programmes 115
Que sont les Programmes ? 116
Sélectionner le Programme Actif, Assigner des Sons 119
Envelope, Modulation de Vélocité, Accord, Mode Polyphonique 125
Le Filtre Dynamique 128
Copie et Initialisation des Programmes 130

Chapitre 7 : La Touche MIXER/EFFECTS 133
La Table de Mixage de Sortie Stéréo 134
Les Sorties Séparées/Mixage d'Effets 136
Visualiser les Données de Mixage sous Forme de Texte 139
Sélection de la Source de Mixage, Mixage Automatisé 142
Le Générateur d'Effets 145

Chapitre 8 : Création et Éditing de Sons 147
Échantillonnage d'un Nouveau Son 148
Éditier un Son 154
Renommer, Copier et Effacer un Son 158
Déclencher un Son à partir d'unl Signal Externe —le Déclenchement Audio 161

Chapitre 9 : Sauvegarde et Chargement 163
Généralités 164
Sauvegarder des Fichiers 166
Sauvegarder un Fichier SEQ (Une Seule Séquence) 166
Sauvegarder un Fichier ALL (Toutes les Séquences et les Morceaux) 167

Sauvegarder un Fichier SND (Un Seul Son) 168
Sauvegarder un Fichier PGM (Un Seul Programme avec Sons) 169
Sauvegarder un Fichier APS (Tous les Programmes et Sons) 170
Sauvegarder un Fichier PAR (Paramètres Système) 172
Charger, Effacer ou Renommer des Fichiers 173
Charger un Fichier SEQ (Une Seule Séquence) 175
Charger un Fichier ALL (Toutes les Séquences et Tous les Morceaux) 177
Charger un Fichier SND Un Seul Son) 177
Charger un Fichier PGM (Un Seul Programme & Sons) 178
Charger un Fichier APS (Tous les Programmes et Sons) 178
Charger un Fichier SET ou ST1 de MPC60 Version 1 ou 2 179
Charger un Fichier PAR (Paramètres Système) 182
Fichiers se chargeant automatiquement à la Mise sous Tension 182
Charger des Fichiers d'Échantillon à partir de Disquettes S1000/S3000 184
Formatage d'une Disquette 186
Utiliser un Disque Dur SCSI 187
Copier une Disquette Entière 191

Chapitre 10 : Synhronisation avec un Magnétophone ou Autres Systèmes 193
L'écran de Synchronisation (SYNC) 194
Synchro Bande et Autres Systèmes : Exemples 201
Synchronisation avec l'Horloge MIDI 201
Synchronisation avec un code SMPTE 201
Synchronisation avec un Time Code MIDI 204
Synchronisation en FSK24 204
Synchronisation sur des Clics à la Noire 206

Chapitre 11 : Fonctions MIDI 207
Assigner des Pads à des Numéros de Note 208
Canal de Réception MIDI, Mode Local, Soft Thru, Assignation du Contrôleur de Variation de Note et Pédale Sustain 210
Filtre d'Entrée MIDI 213
Couper Toutes les Notes (All Notes Off) 216
Fiches d'Implémentation MIDI 217

Annexe 219
Caractéristiques Techniques 220
Réponses aux Questions les plus Fréquentes 222
Contenu des Fichiers 225
Options du MPC3000 229
L'Option SMPTE 229
Extension de la Mémoire Son 229
L'Option de Sortie Vidéo 230

Index 231

Chapitre 1: Introduction

Bienvenue!

Depuis sa création en 1988, le Centre de Production MIDI MPC60 a gagné la réputation, non seulement d'être la meilleure boîte à rythme, mais également un séquenceur puissant pour ceux désirant une alternative à la complexité et à la confusion des séquenceurs sur ordinateur. Mais au fil des années, les utilisateurs ont réclamé plus : un échantillonnage stéréo 16 bits, plus de mémoire d'échantillon, des fonctions de création sonore plus élaborées, un processus de séquence plus rapide, des fonctions d'enregistrement et d'édition de séquences améliorées, le SCSI, et plus encore. Le MPC3000 répond à la majorité des vœux que nous avons reçus. En conservant la facilité d'utilisation traditionnelle du MPC60, nous avons fait de notre mieux pour mettre en place ces nouvelles fonctions de la façon la plus intuitive possible.

Depuis l'avènement des séquenceurs, j'ai suivi leur évolution avec grand intérêt et à mon avis, les séquenceurs ont évolué jusqu'au point d'être maintenant des instruments à part entière. Beaucoup de musiciens d'aujourd'hui sont davantage joueurs de séquenceurs que clavistes ou guitaristes. Les génériques d'album marquent souvent "programmation de..." pour indiquer un musicien ayant utilisé un séquenceur pour créer la piste d'accompagnement d'un enregistrement. Ces nouveaux musiciens pensent et composent en termes d'arrangement total par opposition aux instruments séparés. A bien des égards, la face avant du séquenceur et les écrans d'affichage sont leurs cordes et touches, leur permettant d'atteindre des niveaux de créativité inaccessibles auparavant.

A la lumière de ceci, j'aime à penser au MPC3000 comme au piano ou au violon de notre époque, et à vous comme à un MPC3000iste. De la même façon que le style d'un ou d'une violoniste est marqué par son vibrato et son phrasé, la "virtuosité" de votre MPC3000 sera imprégnée de vos réglages particuliers de swing, votre usage créatif de Note Repeat, ou votre utilisation en temps réel de la fonction Note Variation. En tant que MPC3000iste, si vous trouvez que cet instrument prend place dans votre processus créatif, faites-le savoir autour de vous. La prochaine fois que vous effectuerez un enregistrement, demandez à ce que le générique ne soit pas "Clavier joué par..." ou "Programmé par...", mais plutôt "MPC3000 joué par...".

Merci d'avoir choisi le MPC3000. J'espère que vous aimerez l'utiliser autant que nous avons aimé le créer.



Caractéristiques

Ce qui suit est un résumé des caractéristiques les plus remarquables du MPC3000.

Divers

• Grand écran LCD de 320 caractères (8 lignes de 40 caractères) avec graphiques.
• Lecteur de disquette intégré de 1,44 mégaoctet, pour stocker les données de séquence et de son.
• Interface SCSI intégrée, pour stocker les données sur un disque dur externe.
• Fonction d'aide interactive fournissant un écran entier d'explications pour chaque champ de données dans chaque écran de fonction.
• Quatre touches de fonction permettent l'exécution d'actions multiples avec un seul bouton.
• Le contenu de nombreux champs de données et autres réglages est conservé même quand l'appareil est mis hors tension.
• Un microprocesseur interne rapide V53, 16 bits à 16 MHz (équivalent à un 80286) gère avec précision les séquences complexes, et procure une réponse rapide en MIDI.

Générateur de Son

• Échantillonnage stéréo à 44,1 kHz - 16 bits.
• Mémoire de son grande capacité: 2 mégaoctets en standard (21,9 secondes mono, ou 10,9 secondes stéréo), extensible à 16 mégaoctets (188,3 secondes mono, ou 94,1 secondes stéréo).
• Entrée d'échantillonnage numérique pour enregistrement direct à partir de sources numériques.
• 128 sons (échantillons) pouvant être conservés en mémoire.
• 32 voies simultanées en lecture.
• Filtre dynamique passe-bas avec générateur d'enveloppe (et résonance !) pour chaque voie.
• Générateur d'effets intégré pour divers effets de retard.
• 10 sorties audio polyphoniques, comprenant une sortie de mixage stéréo et 8 sorties séparées.
• 24 programmes (ensembles de sons et de paramètres), chacun comprenant 64 sons choisis une banque commune de 128 sons, ainsi que les paramètres modifiant chaque son. En changeant de programme toutes les assignations et les paramètres de son sont instantanément modifiées.
• De multiples itérations d'un même son peuvent être assignées à plusieurs voies (polyphonie) ou à la même voie (monophonie), et peuvent répondre ou non aux messages de Note Off. De plus, tout son peut être programmé pour couper la lecture de deux autres sons.
• L'édition poussée un échantillon permet de copier ou d'effacer une partie d'un son et de l'insérer dans un autre, à n'importe quel endroit. Toute partie peut aussi être réduite au silence ou inversée.

• La fonction Best Start trouve automatiquement dans un son percuté son point de départ, évitant tout espace vide au début de ce son, ce qui provoquerait des retards de lecture.
• Jusqu'à trois sons peuvent être assignés à un numéro de note MIDI ou à un pad. Les sons peuvent jouer simultanément, selon la vélocité de la note, ou selon le déclin de l'enveloppe (pour imiter la fonction de réglage du Decay de charleston sur le MPC60).
• Les mixeurs stéréo à sorties séparées sont automatisés. Les modifications effectuées pendant l'enregistrement seront automatiquement restituées à la lecture.

Séquenceur

• L'enregistrement linéaire et par motif (bouclé) sont tous deux disponibles.
• Les fonctions de boîte à rythme et celles orientées séquenceur ont été intégrées dans un système d'exploitation simple d'emploi.
• La capacité du séquenceur est de 75 000 notes.
• 99 séquences peuvent être conservées en mémoire. Chaque séquence contient 99 pistes individuelles, chacune d'elles pouvant sortir sur un ou deux canaux MIDI.
• 4 ports de sortie MIDI indépendants fournissent 64 canaux de sortie MIDI simultanés.
• 2 entrées MIDI pouvant être fusionnées (Merge).
• Le MPC3000 peut être asservi à cinq sources de synchronisation: Horloge MIDI, Time Code MIDI, FSK24, synchronisation sur un son jouant à la noire, et SMPTE (en option).
• 2 modes d'enregistrement de séquence: Record (effacement des notes existantes, pendant l'enregistrement) et Overdub (mélange avec les notes existantes). Vous pouvez passer à tout moment d'un mode à l'autre.
• La fonction Step Edit permet une visualisation rapide de l'enregistrement, l'édition, ou l'effacement d'un événement dans une séquence.
• La fonction Simul Sequence permet de faire jouer simultanément deux séquences, ou une séquence et un morceau. Par exemple, vous pouvez faire jouer une séquence courte, bouclée, de percussion, tout en enregistrant votre partie de clavier en multipiste.
• Un système d'édition souple permet d'effacer, de décaler dans le temps, de copier, fusionner, insérer, et supprimer des données dans une séquence.
• Des paramètres particuliers d'événements de note peuvent être remplacés globalement par plusieurs notes.
• Chaque piste possède un niveau de sortie réglable sur les vélocités, leur permettant d'être ajustées en temps réel pendant la lecture.
• Les 16 canaux MIDI peuvent être enregistrés simultanément, permettant le transfert de séquences provenant d'un séquenceur externe sur le MPC3000, en un seul passage.
• La fonction Edit Loop permet de boucler une portion de séquence pendant un Overdub, et permet d'annuler les modifications.
• Les séquences peuvent être transposées, soit en temps réel pendant le jeu, soit en modifiant les données de note.

• La fonction Tap Tempo permet de régler le tempo de lecture en frappant à la noire sur une touche.
• Des modifications de tempo programmables au milieu d'une séquence ou d'un morceau sont possibles.
• Les modifications de métrique au milieu d'une séquence sont possibles.
• La fonction Auto Punch permet l'insertion et/ou la suppression automatisées à des moments prédéterminés dans la séquence.
• Les deux entrées Footswitch permettent de contrôler à distance des fonctions telles que Play/Stop et Punch In/Out.
• La fonction Swing offre une méthode très pratique pour régler le "feeling" rythmique de vos pistes.
• Sur la face avant, 16 pads de percussion avec vélocité et sensibilité à la pression et 4 banques de pads procurent un total de 64 combinaisons pad/banque.
• La fonction Note Variation permet d'enregistrer une valeur propre d'accord, de déclin, d'attaque ou de fréquence de coupure du filtre, propre à chaque note de percussion.
• Les messages MIDI de pédale Sustain peuvent être spécialement traités pour que de plusieurs Overdubs sur la même piste dans une séquence puissent utiliser la pédale Sustain indépendamment, sans interaction.

Quelles sont les différences avec le MPC60 ?

Le MPC3000 contient de nombreuses modifications et améliorations par rapport au MPC60. Les principaux changements sont indiqués ci-dessous.

Modifications sur le Générateur de Son

• La résolution d'échantillonnage passe de 12 bits non linéaire à 16 bits linéaire.
• La fréquence d'échantillonnage passe de 40 kHz à 44,1 kHz.
• L'échantillonnage stéréo est possible.
• Une entrée d'échantillonnage numérique est incluse permettant un enregistrement direct à partir de sources numériques.
• La mémoire son est augmentée : 2 mégaoctets en standard (21,9 secondes mono ou 10,9 secondes stéréo), et peut être étendue jusqu'à 16 mégaoctets (188,3 secondes mono ou 94,1 secondes stéréo). Le temps maximum d'échantillonnage par son n'est plus limité à 5 secondes, mais seulement par la mémoire son disponible. De plus, l'échantillonnage ne nécessite plus l'effacement de la mémoire de séquence.
• La capacité totale des sons est augmentée de 34 à 128 sons.
• Le nombre de voies de lecture passe de 16 à 32.
• Un filtre passe-bas dynamique avec générateur d'enveloppe (et résonance) est présent pour chaque voie de lecture.
• Un générateur d'effets intégré permet des effets variés de retard.
• Le nouveau système de **programmes** d'assignation de son permet de changer instantanément toutes les assignations de son, simplement en modifiant le numéro de programme actif, au lieu de charger un nouveau fichier SET comme dans le MPC60. Il y a 24 programmes, chacun avec un ensemble unique d'assignations de sons, choisis parmi une banque commune de 128 sons. Contrairement aux fichiers Set, sauvegarder un programme sur disquette sauvegarde uniquement les informations d'assignation et de paramètre; les sons utilisés par le programme sont sauvegardés sous forme de fichiers de son individuels. Ceci permet de sauvegarder des programmes multiples sur la même disquette sans sauvegarder les données sonores superflues, comme avec les fichiers SET.
• Les sons sont désormais assignés à des numéros de note MIDI et non plus à des noms de pad. Ceci permet un fonctionnement plus simple du MPC3000 comme module de son MIDI, supprimant l'obligation de traduire des numéros de note MIDI en noms de pad comme avec le MPC60.
• Le nouveau paramètre Mono Mode provoque le redémarrage d'une voie, coupant les voies qui jouaient précédemment. De plus, un son peut être programmé pour arrêter deux autres sons.
• Des fichiers d'échantillon provenant de disquettes Akai S1000 et S3000 peuvent être chargés.
• L'édition d'échantillon est améliorée. Désormais, une partie d'un son peut être copiée ou effacée, puis insérée dans un autre à

n'importe quel endroit. De plus, une portion de son peut être réduite au silence ou inversée.
• Le Mixage d'Écho a été supprimé et remplacé par la Table de Mixage des Sorties Séparées/Effets. Celle-ci permet à un son d'être envoyé sur l'une des sorties séparées ou sur le générateur d'effets interne, le niveau du volume est réglable, indépendamment du volume stéréo. Cela permet un mixage indépendant du niveau et de l'envoi vers le générateur d'effets interne, ou d'utiliser l'une des sorties séparées comme un mixeur externe complet d'envoi d'écho.
• La fonction Double Play a été supprimée. A la place, vous pouvez assigner jusqu'à trois sons qui seront joués par réception d'un numéro de note MIDI ou sur un pad. Les sons peuvent être joués simultanément, selon la vélocité de la note, ou bien selon le déclin de l'enveloppe (pour imiter la fonction de réglage du Decay de charleston sur le MPC60).
• La fonction Best Start trouve automatiquement dans un son percuté son point de départ, évitant tout espace vide au début de ce son, ce qui provoquerait des retards de lecture.
• Le paramètre de déclin d'enveloppe peut maintenant être commuté entre deux modes : END (comme avec le paramètre Fadeout du MPC60) et START (le déclin commence immédiatement après l'attaque).

Modifications sur le Séquenceur

• La capacité de la mémoire de séquence est augmentée de 30% et va jusqu'à 75 000 notes.
• En mode Step Edit, les touches REMBOBINAGE [<] et AVANCE RAPIDE [>] peuvent maintenant servir à rechercher l'événement précédent ou suivant sur une piste.
• En mode Step Edit, des événements peuvent être coupés et collés en modifiant la fonction des touches de fonction 1 et 2, de <Insert> et <Delete> en <Paste> et <Cut>.
• Le nombre de banques de pad est passé de 2 à 4 ce qui donne un total 64 combinaisons pad/banque. La banque de pad active est indiquée par les voyants au-dessus de la touche PAD BANK.
• Dans les pistes de percussion, les notes sont maintenant assignées à des numéros de note MIDI au lieu des pads. Ceci donne une compatibilité plus facile avec les autres appareils MIDI et permet de réarranger les assignations de pad, sans affecter les données de séquence ou de programme. Les séquences de la version 2 du MPC60 sont automatiquement converties, de l'assignation de pad à l'assignation de numéro de note, quand elles sont chargées.
• Les noms de percussion fixes à quatre lettres du MPC60 ne sont plus utilisés. A la place, les notes des pistes de percussion sont identifiées visuellement sur des écrans d'édition par un numéro de pad, un numéro de note MIDI et le nom du son assigné.
• Le nouveau Curseur Note Variation remplace le réglage du Decay de charleston du MPC60, avec la possibilité de fournir une valeur de déclin, d'accord, d'attaque ou de fréquence de coupure du filtre, propre à chaque note.

• La fonction 16 Levels peut maintenant donner 16 niveaux de vélocité, d'accord, d'attaque, de déclin ou de fréquence de coupure du filtre, à chaque note.
• La fonction Copy/Merge (Copie/Fusion) d'une Piste a été renommée Copy Events, et permet maintenant de copier des notes spécifiques de percussion.
• La fonction Change Velocity/Duration permet maintenant d'éditer des notes spécifiques de percussion.
• La nouvelle fonction Shift Timing décale la mise en place d'une piste indépendamment de la correction temporelle.
• La nouvelle fonction Edit Note Number Assignment (Éditer une Assignation de Numéro de Note) permet de réassigner des notes spécifiques de percussion d'un numéro (instrument) à un autre.
• La fonction Count In (Décompte) peut maintenant être réglée pour fonctionner seulement avant l'enregistrement.
• La fonction Punch In peut maintenant être réglée pour faire uniquement le Punch In ou le Punch Out.
• Le nouveau Mode Local MIDI déconnecte les pads du générateur de son de façon interne. C'est utile quand vous utilisez les pads et le générateur de son avec des séquenceurs externes.

Modifications d'ordre général

• Capacité de disquette étendue à 1,44 mégaoctet.
• Interface SCSI intégrée permettant de sauvegarder des données et de les charger à partir d'un disque dur externe.
• Ordinateur interne plus rapide (V53 16 MHz – équivalent à un 80286) qui gère avec précision les séquences complexes, et procure une réponse rapide en MIDI.
• De nombreux écrans ont été modifiés et certaines fonctions déplacées pour rendre le fonctionnement plus simple et intuitif.

Si vous connaissez déjà le MPC60

La plupart des différences de fonctionnement entre le MPC60 et le MPC3000 devrait être relativement simple à comprendre pour les utilisateurs du MPC60, mais quelques modifications sont plus complexes que d'autres. Voici des renseignements supplémentaires à propos de ces modifications complexes sur le MPC3000.

Le nouveau système des Programmes

Le MPC3000 utilise un nouveau système d'assignations de son, appelé p**rogrammes**. Un programme est un ensemble de 64 assignations de sons et de paramètres modifiant un son. Il existe 24 programmes différents, chacun possédant un ensemble unique de sons choisis dans une banque commune de 128 sons en mémoire.

Un seul programme peut être actif à la fois. Avec ce nouveau système, changer l'assignation de pad en passant d'un son à un autre s'effectue simplement en modifiant le contenu d'un champ de données. Passer d'un jeu complet d'assignations de son à un autre s'effectue en modifiant le numéro du programme actif. En plus de ces assignations , chaque programme contient son propre ensemble de paramètres modifiant chaque son. Ces paramètres comprennent enveloppe, accord, modulation de vélocité, filtre dynamique et autres données. Tout ceci est expliqué plus loin, au Chapitre 6: "Création et Édition de Programmes".

Les fichiers SET du MPC60 sont remplacés par les nouveaux fichiers de Programme.

Dans le MPC60, tous les sons et assignations de sons étaient sauvegardés dans un grand fichier SET. Pour changer toutes les assignations de pad, il fallait charger un nouveau fichier SET. En raison du nouveau système de Programme d'assignations du son du MPC3000, les fichiers SET ont été remplacés par des fichiers PGM (programme). Un fichier PGM contient toutes les informations d'assignation, mais pas de données sonores. Quand un fichier PGM est sauvegardé, tous les sons utilisés par le programme sont aussi sauvegardés sous forme de fichiers de sons séparés. Cette nouvelle méthode permet à différents fichiers PGM sur la même disquette d'utiliser les mêmes fichiers sons, éliminant le problème de sauvegarder des données sonores superflues dans plusieurs fichiers SET. Les fichiers SET peuvent cependant être chargés—les assignations sont chargées dans un programme et les sons sont ajoutés à la mémoire son.

Il y a une autre nouvelle fonction de sauvegarde, appelée Save All Programs and All Sounds (Sauvegarder Tous les Programmes et Tous les Sons). Elle sauvegarde un fichier avec l'extension APS contenant les données des 24 programmes, suivie d'un fichier de sons pour chaque son alors en mémoire.

La sauvegarde des fichiers PGM et APS est expliquée plus loin, au Chapitre 9: "Sauvegarde et Chargement".

Les sons et notes de percussion séquencés sont maintenant assignés à des numéros de note et non plus aux noms de pad.

Dans le MPC60, les sons et les notes de percussion séquencés étaient assignés aux noms de pad de percussion déterminés (HIHT, SNR1, DR01, etc.). Dans le MPC3000, les sons des programmes et les notes de percussion dans les séquences sont assignés à l'un des 64 numéros de note MIDI (35 à 98), comme l'est chacune des 64 combinaisons pad/banque (A01 à D16). Les noms de percussion à 4 caractères fixes ne sont plus utilisés.

Cette nouvelle méthode d'assignation de numéro de note possède les avantages suivants sur la méthode d'assignation de pad du MPC60:

1. Comme les pads sont assignés à des numéros de note MIDI indépendamment des assignations de sons des programmes ou notes dans les pistes de percussion, les assignations de pad peuvent être librement réarrangées à votre convenance personnelle, sans affecter les séquences ni les sons.
2. Quand vous utilisez le MPC3000 comme générateur de sons, il n'est plus nécessaire d'utiliser la table de conversion du MPC60 "Assigner les notes reçues aux pads", qui a été supprimée. A la place, assignez le numéro de note MIDI reçu, directement au son.
3. Les notes peuvent être enregistrées en MIDI directement sur les pistes de percussion, sans avoir besoin de la table de conversion du MPC60 "Assigner les notes reçues aux pads", qui a été supprimée. Maintenant, quand vous visualisez une note de percussion dans Step Edit, le numéro de note MIDI réel reçu est affiché, de même que le numéro du pad alors assigné (A01 à D16) et le nom du son.
4. Les notes de percussion sont envoyées par MIDI sans devoir utiliser les conversions du MPC60 "Assigner les pads aux numéros des notes émises", une fonction qui a été supprimée. Quand vous visualisez une note de percussion dans Step Edit, le numéro de note MIDI réel affiché est envoyé.

Quand les fichiers SEQ ou ALL du MPC60 sont chargés, un écran s'affiche, expliquant que les assignations de pad relatives aux notes de percussion seront converties en numéro de note, en proposant des options de conversion.

Pour des explications plus détaillées sur l'utilisation des numéros de note par le MPC3000, veuillez vous reporter au début des Chapitres 6 et 11 : "Création et Édition de Programmes" et "Fonctions MIDI".

Assigner des pistes de Percussion ou des pistes MIDI

Dans le MPC60, une piste est affectée aux percussions en assignant son canal de sortie MIDI au Canal de Percussion (Drum Channel), qui est le canal d'entrée MIDI du générateur de sons interne. Dans le MPC3000, affecter une piste aux percussions est plus simple : un nouveau champ de données dans l'écran Play/Record permet d'affecter chaque piste aux Percussions (DRUM) ou au MIDI. Les pistes MIDI contiennent des données MIDI normales enregistrées à partir de l'entrée MIDI et jouées par les sorties MIDI. Les pistes de Percussion sont les mêmes que les pistes MIDI, excepté pour ce qui suit:

1. La sortie de la piste pilote le générateur de sons de percussion interne.
2. Vous pouvez enregistrer des notes de percussion sur la piste, à l'aide des pads du panneau avant.
3. Sur les écrans d'édition de séquence, les événements de note des pistes de Percussion sont identifiés visuellement et sélectionnés, non seulement par leur numéro de note comme sur les pistes MIDI, mais aussi par le numéro de pad et le nom du son alors affectés au numéro de note affiché.
4. Les pistes de Percussion ne sont pas concernées par la fonction Transpose.

Indépendamment, chaque piste (DRUM ou MIDI) peut être affectée à un canal et à un port de sortie MIDI. Et donc, les champs "Drums Channel " et "Drum Data Send Out" du MPC60 ont été supprimés.

Nouveau système Note Variation et fonction 16 Levels revue

Dans le MPC60, la commande du Decay de charleston contrôlait la durée du déclin et le choix du son uniquement pour le pad de Charleston. Dans le MPC3000, le nouveau Curseur Note Variation fournit toutes les fonctions de la commande précédemment citée, mais peut être assigné à n'importe quel pad et peut contrôler alternativement l'accord, l'attaque ou la fréquence de coupure du filtre. Comme avec commande du Decay de charleston, cette information est enregistrée avec chaque note de percussion.

La fonction 16 Levels est identique à celle du MPC60. Elle peut, en plus, fournir 16 niveaux d'attaque, de déclin ou de fréquence de coupure du filtre en fonctionnant en corrélation avec le système Note Variation.

Effacer et Copier des Mesures: Le champ Last bar a une fonction différente de celle du champ To bar

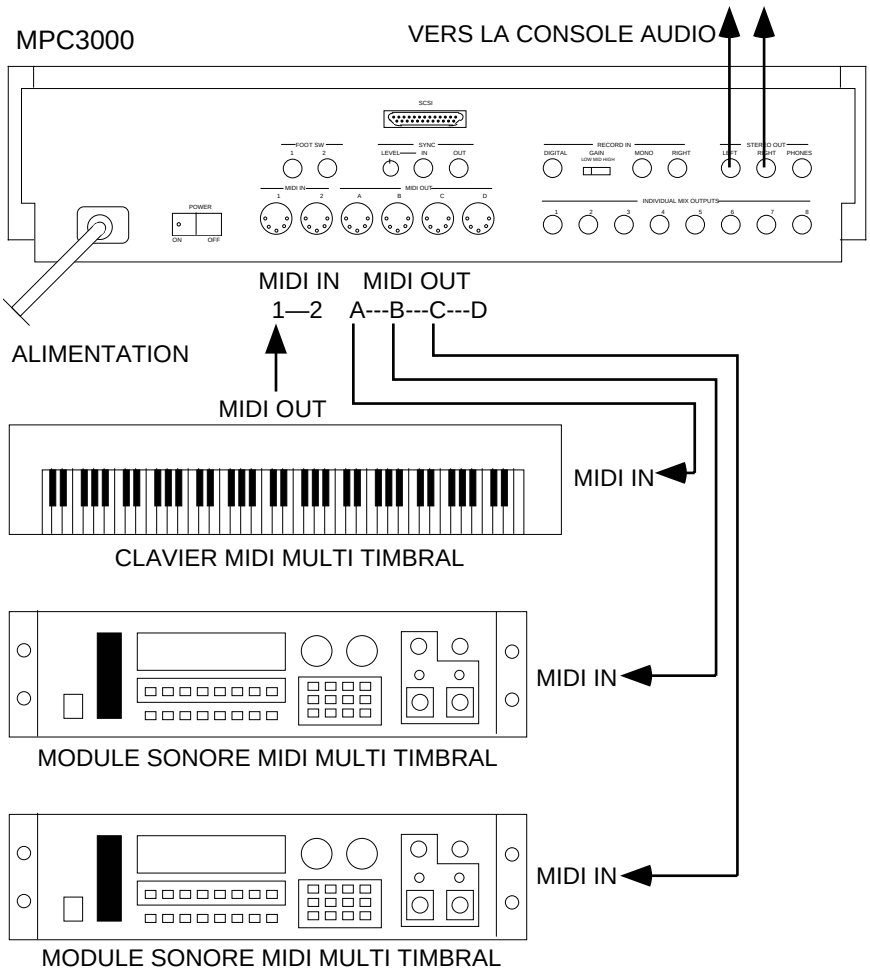
Dans la fonction Delete Bars (Effacer des Mesures), le champ Last Bar contient maintenant la dernière mesure réelle de la partie à effacer. A la différence du champ To Bar du MPC60 qui contenait la première mesure se trouvant *après* la partie à effacer.

Dans la fonction Copy Bars (Copier des Mesures), le champ Last Bar contient maintenant la dernière mesure réelle de la partie à copier. A la différence du champ To Bar du MPC60 qui contenait la première mesure se trouvant aprè*s* la partie à copier.

Chapitre 2:
Les Bases

Branchez votre Système

Le schéma suivant illustre comment relier le MPC3000 à un clavier et à deux modules de sons MIDI.

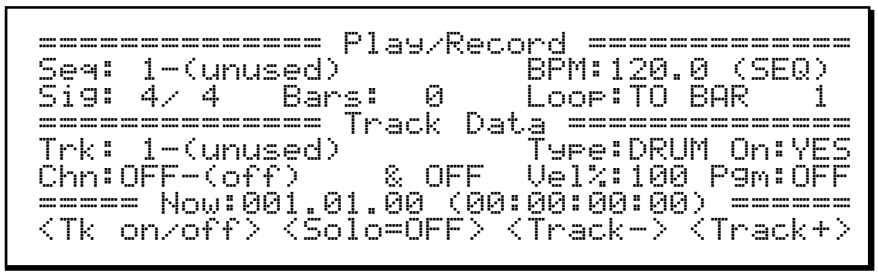


Si vous voulez utiliser votre MPC3000 comme boîte à rythme, pour l'instant ne connectez pas le clavier MIDI, ni les modules de sons, et ne faites aucune liaison MIDI. Si vous choisissez d'effectuer des liaisons MIDI, vous pouvez relier en série tous les générateurs de sons à la sortie MIDI Out A du MPC3000. (Reliez la prise MIDI Out A du MPC3000 à la prise MIDI In du clavier; reliez la prise MIDI Thru du clavier à la prise MIDI In du premier générateur de sons; et reliez sa prise MIDI Thru à la prise MIDI In du générateur suivant.) Cependant, cette méthode de branchement limite le nombre total de canaux MIDI à 16 pour tous les générateurs de sons. En utilisant les quatre sorties MIDI séparées, comme le montre le schéma ci-dessus, vous avez 16 canaux MIDI utilisables sur chacune des quatre sorties MIDI.

Approche du MPC3000

Avant de pouvoir utiliser pleinement votre MPC3000, vous devez connaître les touches curseur, les champs de données, les touches de commande, les touches et le contrôle d'entrée de données, les touches de fonction et la touche HELP.

Aucune disquette n'étant présente dans le lecteur, mettez l'appareil sous tension. Après quelques secondes, l'écran LCD affiche le texte suivant.



Il s'agit de l'écran Play/Record, comme l'indique le titre. C'est aussi l'Écran Principal. Il représente le mode de fonctionnement principal du MPC3000 et la plupart des opérations de lecture et d'enregistrement de séquences sont effectuées lorsque cet écran est affiché. Il sera décrit plus loin, dans le chapitre intitulé "Enregistrement de Séquences". Si pour une raison ou une autre vous voulez revenir à cet écran, lorsque vous êtes en train de travailler sur le MPC3000, appuyez sur la touche MAIN SCREEN.

> *REMARQUE : Si vous ne distinguez pas clairement le texte de cet écran, essayez de régler le contrôle LCD CONTRAST.*

Curseur, Touches Curseur, Champs de Données et Touches de Commande

Vérifiez que l'écran Play/record est bien affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Observez qu'il y a un petit rectangle clignotant quelque part sur l'écran. Il s'agit du **curseur**. Il est possible de le déplacer sur l'écran grâce à quatre touches de direction grises situées dans la section Cursor du tableau de commande. Ces quatre touches seront appelées **CURSEUR GAUCHE, CURSEUR DROITE, CURSEUR HAUT** et **CURSEUR BAS**. Déplacer le curseur à travers l'écran, puis placez-le dans l'angle supérieur gauche.

Notez que le curseur ne se déplace pas de lettre en lettre, mais passe plusieurs lettres à la fois, s'arrêtant seulement à certains endroits, habituellement à droite de deux points (:). Ces zones sont des **champs de données** et chacun d'eux contrôle un paramètre particulier. Par exemple, le champ de données en haut à gauche est

appelé Seq, abréviation de séquence. A droite de ce champ, se trouve le nom de la séquence sélectionnée.

L'écran Play/Record est l'un des nombreux écrans disponibles sur le MPC3000. La plupart des touches du tableau de contrôle affiche un seul écran et chaque écran à ses propres champs de données. Appuyez sur quelques touches dans la section **Commands** du panneau, telles que DISK ou TEMPO/SYNC.

Pavé Numérique, Contrôle Data Entry et Touches [+] [–]

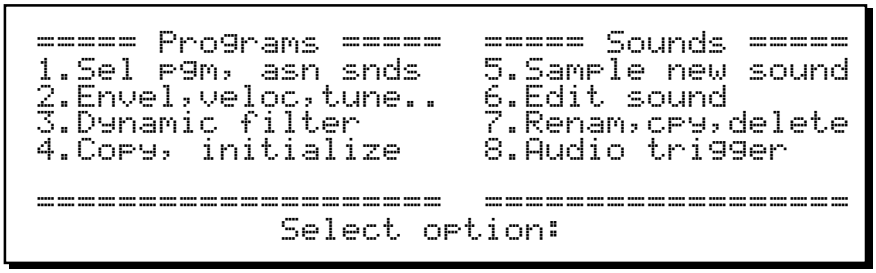
Vérifiez que l'écran Play/record est bien affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Pour modifier les données d'un champ de données, déplacez le curseur sur ce champ et tapez le nouveau nombre à l'aide des touches du **pavé numérique**, puis appuyez sur **ENTER**. Par exemple, pour remplacer le numéro de séquence par 2 :

1. Déplacez le curseur sur le champ Seq, en haut à gauche ;
2. Tapez 2, puis appuyez sur ENTER.

Notez que le nom de la séquence (situé à droite du numéro de séquence) change automatiquement, puisqu'il indique maintenant le nom de la séquence 2.

Autre usage du pavé numérique, il sert à sélectionner des options parmi une liste de menu figurant à l'écran. Par, exemple, en appuyant sur la touche PROGRAM/SOUNDS, vous affichez le menu suivant :



Lorsqu'un écran de ce type est affiché, vous devez choisir une des options en tapant un seul numéro – il n'est pas nécessaire d'appuyer ensuite sur ENTER. Appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record.

Une autre façon de modifier les données à l'écran est d'utiliser le contrôle **Data Entry**. Le curseur étant placé dans un champ de données, si vous tournez le contrôle Data Entry d'un cran vers la droite, le nombre à l'écran sera incrémenté. Si vous tournez le contrôle Data Entry d'un cran vers la gauche, le nombre à l'écran sera décrémenté. En tournant de manière continue ce contrôle, vous incrémentez ou décrémentez rapidement la valeur à l'écran. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur ENTER après avoir tourné le contrôle Data Entry.

Il existe un type de champ de donnée particulier, appelé **champ de choix**. Ces champs ne contiennent pas de données numériques, mais plutôt un certain nombre de présélections, dont une seule à la fois peut être choisie. Dans ce cas, le contrôle Data Entry sert à choisir parmi les options disponibles. Par exemple, appuyez sur la touche OTHER et déplacez le curseur sur le champ Rate, qui est un champ de choix. Maintenant, tournez le contrôle Data Entry et observez qu'à chaque cran une option différente apparaît dans le champ de données. Pour terminer, remettez ce champ sur la valeur 1/4 NOTE.

Appuyer sur la touche **[+]** a le même effet que de tourner le contrôle Data Entry d'un cran vers la droite. Dans un champ numérique, le nombre sera incrémenté et dans un champ de choix, l'option suivante sera affichée.

Appuyer sur la touche **[–]** a le même effet que de tourner le contrôle Data Entry d'un cran vers la gauche. Dans un champ numérique, le nombre sera décrémenté et dans un champ de choix, l'option précédente sera affichée.

Les Touches de Fonction

Vérifiez que l'écran Play/Record est bien affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Juste en-dessous de l'écran LCD se trouvent quatre touches libellées **SOFT KEY 1, SOFT KEY 2, SOFT KEY3** et **SOFT KEY 4**. Les fonctions de ces touches changent selon l'écran affiché ; leur fonction sont toujours affichées sur la dernière ligne de l'écran. Par exemple, lorsque l'écran Play/Record est affiché, la dernière ligne indique :

<Tk on/off> <Solo=OFF> <Track-> <Track+>

La dernière montre quatre intitulés entre crochets, qui sont <Tk On/Off >, <Solo=OFF>, <Track-> and <Track+>. Ces quatre titres indiquent les fonctions des quatre touches de fonction, uniquement lorsque cet écran est affiché. La plupart des écrans du MPC3000 ont des touches de fonction et la dernière ligne de ces écrans comporte leur fonction, valables seulement pour cet écran. Vous pouvez voir cela en appuyant sur la touche ERASE, puis sur la touche TIMING CORRECT, puis sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record. Certains écrans ont plus de quatre touches de fonction d'autres n'en ont pas.

La Touche HELP

A chaque fois que cette touche est appuyée et maintenue enfoncée, le contenu de l'écran est temporairement remplacé par un texte expliquant la fonction du champ de données sur lequel se trouve le curseur. Pour revenir à l'écran précédent, relâchez la touche HELP. Il y a un écran d'aide pour chaque champ de données de chaque écran du MPC 3000.

Définitions: Séquence, Piste, Morceau, Son, Pad, Numéro de Note et Programme

Voici quelques définitions des termes utilisés pour le MPC3000, que vous devez connaître :

Séquence

Une **séquence** peut être considérée comme un segment d'une bande multipiste de longueur variable. Selon le contenu de la séquence, il peut s'agir de deux mesures répétant un motif rythmique, d'un couplet de huit mesures ou d'une composition multipiste complète de 200 mesures avec métrique et changements de tempo. Le MPC3000 peut contenir en mémoire 99 séquences simultanément. Habituellement, une seule séquence peut être jouée à la fois, à moins que la fonction Simul Sequence ne soit activée, ce qui permet de faire jouer simultanément deux séquences ou une séquence et un morceau.

Piste (Track)

Dans chacune des 99 séquences, il y a 99 **pistes** contenant les événements MIDI eux-mêmes. Les pistes peuvent être considérées comme celles d'un enregistreur multipiste - chacune d'elles contenant un instrument particulier ou une partie de l'arrangement total, et jouant toutes simultanément. Par exemple, la piste 1 peut être une batterie, la 2 des percussions, la 3 la basse, la 4 le piano, la 5 des instruments à vent, la 6 d'autres vent, etc. Chacune peut être une **piste de Percussion** ou une **piste MIDI**, mais pas les deux. Les pistes MIDI contiennent les données MIDI normales enregistrées à partir de l'entrée MIDI In et restituées par la sortie MIDI Out. Les pistes de percussion sont identiques aux pistes MIDI sauf pour les points suivants :

1. La sortie de la piste déclenche le générateur de son interne.
2. Vous pouvez enregistrer des notes rythmiques sur la piste à l'aide des pads du panneau avant.
3. Sur les écrans d'édition de séquence, les événements de note des pistes de percussion sont habituellement identifiés visuellement et sélectionnés non seulement par leur numéro de note, comme dans les pistes MIDI, mais aussi par le numéro de pad et le nom du son alors attribué au numéro de note affiché.
4. Les pistes de percussion ne sont pas affectées par la fonction Transpose.

Morceau (Song)

Un **morceau** est une liste de séquences jouées les unes à la suite des autres, chacune représentant une partie de la composition. Dans le MPC3000, il y a 20 morceaux, chacun ayant 250 **pas**. Chaque pas contient une séquence qui peut être répétée un certain nombre de fois avant que le morceau ne passe au suivant.

Son

Chaque enregistrement échantillonné dans le MPC3000 est appelé un **son**. Un son peut être un enregistrement d'un seul coup de caisse claire ou de cymbale, un effet sonore ou un enregistrement de chœurs de trente secondes. Les sons sont échantillonnés dans un format 16 bits linéaire à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz en mono ou en stéréo et peuvent avoir n'importe quelle longueur dans la limite de la mémoire de son disponible. 128 sons au maximum peuvent résider dans la mémoire de son.

Pad

Après avoir chargé les sons dans le MPC3000, chaque pad joue un son particulier. Bien qu'il n'y ait que 16 pads, le MPC3000 peut contenir beaucoup plus que 16 sons. Pour accéder à plus de 16 sons au moyen des pads, le MPC3000 dispose de quatre **banques** d'assignation de pads permettant de jouer jusqu'à 64 sons depuis les 16 pads. Une seule banque peut être active à la fois. Les quatre banques sont nommées A, B, C et D et les pads sont numérotés de 1 à 16. Les 64 combinaisons de banque/pad sont nommées en associant la lettre de la banque au numéro du pad :

Pads de la banque A : de A01 à A16
Pads de la banque B : de B01 à B16
Pads de la banque C : de C01 à C16
Pads de la banque D : de D01 à D16

Chacune de ces 64 combinaisons banque/pad (A01-D16) sera considérée comme un pad.

Notez que les sons ne sont pas directement assignés aux pads, mais plutôt à des Numéros de Note MIDI. Pour qu'un pad joue un son, il est d'abord assigné à un numéro de note MIDI, puis ce numéro de note est assigné à un son. Ceci est décrit plus loin, dans les chapitres "Fonctions MIDI" et "Créeation et Édition de Programmes".

Numéro de Note

Dans la terminologie MIDI, le **numéro de note** fait référence à l'élément d'un événement MIDI Note On indiquant la hauteur de la note. Les numéros de notes vont de 0 à 127. Par exemple, si le Do du Milieu est joué sur un clavier MIDI, l'événement Note On est envoyé par MIDI avec la note numéro 60 ; le générateur de son récepteur interprète cela comme un Do du Milieu et joue la hauteur appropriée. Si le générateur sonore joue des sons de batterie, le numéro de note ne sert pas à déterminer la hauteur, mais plutôt quel instrument de batterie joue – une touche pour la grosse caisse, une pour la caisse claire, une pour le tom aigu, etc.
Ce système de numéros de note MIDI pour sélectionner les instruments de batterie est utilisé dans le système d'attribution des sons

du MPC3000. Dans les **programmes** (décrits ci-dessous), les sons sont directement assignés à un des 64 numéros de note MIDI (35-98). Dans les séquences, les notes de batterie sont aussi assignées à un des 64 numéros de note (35-98) pour indiquer quel son jouer. A cause de cette méthode d'assignation, il y a de nombreux champs de données du MPC3000 appelés Note, dans lesquels vous entrez soit le numéro de note que vous voulez assigner dans un programme, soit le numéro de note que vous voulez éditer dans la piste rythmique d'une séquence. (Pour reconnaître ces champs Note, le numéro de note est accompagné du numéro du pad alors assigné et du nom du son.)

Programme

Lorsqu'un son a été chargé en mémoire, il ne peut être joué sur les pads ni par MIDI tant qu'il n'a pas été assigné à un **programme**. Un programme est un ensemble de 64 assignations de sons, pouvant être considéré comme un "drum set" ou "jeu de batterie". Dans un programme, chacun des 64 numéros de note MIDI (35/98) est assigné à un des 128 sons disponibles résidant en mémoire. Une fois assigné à un numéro de note, le son peut être joué d'une des trois manières suivantes :

1. Par réception d'un message Note On provenant de l'entrée MIDI IN;
2. En jouant sur un pad en face avant (chaque pad est aussi assigné à un des 64 numéros de note MIDI 35 à 98) ;
3. En faisant jouer les pistes de percussion des séquences (chaque événement de note d'une piste de Percussion est assigné à un des 64 numéros de note MIDI 35 à 98).

En plus des 64 assignations de sons, chaque programme contient également un nombre de paramètres modifiant le son de chacune des 64 assignations de sons, incluant des données d'enveloppe, d'accord, de filtre, de mixage et de réponse en vélocité. Chaque programme contient aussi d'autres paramètres tels que les réglages du générateur d'effets, qui affectent tous les sons globalement.

Le MPC3000 dispose de 24 programmes différents (un seul pouvant être actif à la fois), chacun ayant son propre ensemble de 64 assignations. En changeant simplement le numéro de programme actif (1-24), les 64 assignations de sons et leurs réglages modifiant le son changent instantanément.

Charger et Jouer Sons et Programmes

Tous les sons et programmes sont conservés en mémoire RAM et sont donc perdus après extinction de l'appareil. De manière à pouvoir jouer des sons après la mise sous tension, vous devez les charger à partir d'une disquette ou d'un disque dur. La procédure de chargement de fichiers depuis un disque est décrite au chapitre "Sauvegarde et Chargement", mais pour vous permettre de démarrer rapidement, vous allez apprendre comment charger automatiquement une disquette lors de la mise sous tension. Suivez ces étapes :

1. Parmi les 4 disquettes de sons fournies avec le MPC3000, choisissez-en une et insérez-la dans le lecteur de disquette, le MPC3000 étant hors tension. Chaque disquette contient divers sons de batterie et programmes.

2. Mettez sous tension et attendez que le MPC3000 charge les sons et les séquences en mémoire. Pendant le chargement, l'écran LCD affiche le message suivant :



Lorsque le chargement de la disquette est terminé, l'écran Play/Record (l'écran principal) est affiché. Tous les sons et programmes de la disquette sont maintenant chargés dans la mémoire du MPC3000.

Jouer sur les Pads, Touches PAD BANK & FULL LEVEL

Dans le MPC3000, haque enregistrement échantillonné est appelé un **son**. Pour entendre quelques-uns des sons de batterie que vous venez de charger, jouez sur les 16 pads dynamiques du panneau avant. Pour entendre les autres sons, appuyez une fois sur la touche **PAD BANK**, de manière à ce que le [B] s'allume au-dessus de la touche, puis jouez à nouveau sur les pads. Le MPC3000 dispose de quatre banques de pad (A, B, C et D). Pour entendre les sons assignés à la banque de pad C, appuyez à nouveau sur PAD BANK et jouez sur les pads, faites la même chose pour entendre la banque D. Chaque fois que vous appuyez sur la touche PAD BANK vous passez à la banque de pad suivante, et avec chaque banque les 16 pads jouent des sons différents.

Les 64 combinaisons de banque/pad sont nommées en associant la lettre de la banque au numéro du **pad** :

Pads de la banque A : de A01 à A16
Pads de la banque B : de B01 à B16
Pads de la banque C : de C01 à C16
Pads de la banque D : de D01 à D16

Chacune de ces 64 combinaisons banque/pad (A01-D16) sera considérée comme un **pad**.

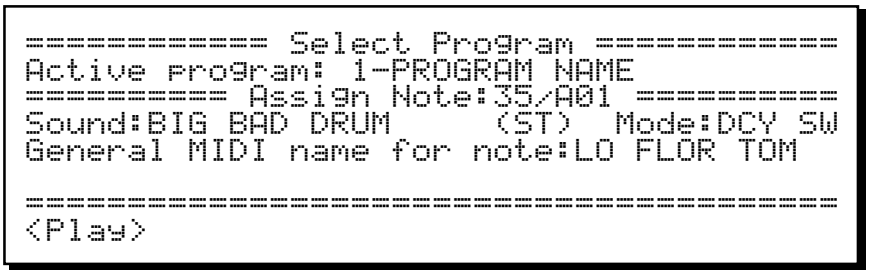
Les 16 pads sont dynamiques – plus vous tapez fort dessus, plus le son sera fort. Si vous le voulez, cette sensibilité au toucher peut être supprimée. Appuyez sur la touche **FULL LEVEL** (le voyant s'éteint), maintenant quelle que soit la force à laquelle vous jouez sur les pads, le son sera toujours au niveau maximum. Appuyez à nouveau sur cette touche pour revenir au fonctionnement normal avec dynamique.

Sélection des Programmes

Les 64 assignations de son que vous venez d'entendre (quatre banques de pad de 16 sons chacune) composent un **programme**. Le MPC3000 peut contenir 24 programmes. Chacun d'eux est composé d'un ensemble unique de 64 assignations de son, vous pouvez donc considéré les programmes comme des "drum sets". Si vous changez de programme, les quatre banques de pads produiront des sons entièrement différents.

Lorsque vous jouez sur les pads et écoutez les sons, vous entendez les sons assignés au Programme 1. Pour avoir le Programme 2:

1. Appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS et sélectionnez 1 "Select program, assign sounds", dans le menu. L'écran suivant apparaît :



2. Déplacez le curseur sur le champ Active Program. Il doit indiquer 1. Sélectionnez le programme 2 avec le contrôle Data Entry.
3. Essayez les sons du Programme 2 : Sélectionnez la Banque de Pad A et essayez les sons, puis la Banque de Pad B et essayez les sons, puis la banque C et la banque D.

4. Répétez l'étape 3, mais en sélectionnant le Programme 3 et essayez les sons. Répétez cette procédure pour entendre les autres programmes.
5. Pour revenir à l'écran Play/Record, appuyez sur MAIN SCREEN.

Curseur Note Variation, Touches ASSIGN et AFTER

Le curseur Note Variation peut être utilisé en temps réel pour modifier l'accord, l'attaque, le déclin ou la fréquence de coupure du filtre du son joué sur un seul pad. Une fois que le curseur est assigné à un certain pad et paramètre, le fait de déplacer le curseur tout en jouant sur le pad déterminera l'accord, l'attaque, le déclin ou la fréquence de coupure du filtre selon la position du curseur.

Voici quelques exemples d'utilisations de Note Variation :
1. Le curseur peut contrôler le déclin d'un son de charleston. Ceci simulera l'action du batteur sur la pédale de charleston, permettant d'avoir une durée de déclin différente chaque fois que vous jouez sur le pad.
2. Le curseur peut être assigné à l'accord du son de tom. En déplaçant le curseur tout en jouant sur le pad de tom, de nombreuses tonalités différentes sont obtenues.
3. Le curseur peut contrôler la fréquence de coupure du filtre d'un son contenant un réglage de filtre résonant. Ceci permet d'avoir une fréquence de coupure du filtre résonant différente pour chaque note jouée, simulant les anciens échantillons de synthétiseur analogique et d'avoir des effets de filtre.

La Touche ASSIGN

Pour assigner le Curseur Note Variation à un pad et à un paramètre, appuyez sur la touche ASSIGN. L'écran suivant apparaît :

```
==== Assign Note Var Slider (Pgm:24) ===
Note:64/A01-Sound_name
Param:TUNING
Low range:   0          High range:5000


=======================================
```

Pour assigner le curseur à un pad et à un paramètre :

1. Appuyez sur le pad désiré (le numéro de note, le numéro de pad et le nom du son du pad que vous tapez apparaissent dans le champ Note).
2. Déplacez le curseur clignotant sur le champ `Param` et sélectionnez le paramètre voulu (`TUNING`, `ATTACK`, `DECAY` ou `FILTER`).

3. Appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record.
4. Jouez sur le pad sélectionné tout en déplaçant le curseur Note Variation. A chaque fois que vous tapez sur le pad, le paramètre sélectionné (accord, attaque, déclin ou filtre) change selon la position du curseur.

Autres informations concernant les quatre champs :

• Le champ Note :
Ce champ contient le numéro de note auquel le curseur est assigné (35-98). Pour changer cette assignation, tapez sur un pad. Le numéro de note auquel le pad est assigné apparaît instantanément dans le champ Note, ainsi que le numéro du pad sur lequel vous avez tapé et le nom du son alors assigné au numéro de note. Vous pouvez aussi entrer le numéro de note désiré par édition directe avec le curseur clignotant.

• Le champ Param (paramètre) :
Ce champ détermine lequel des quatre paramètres possibles est contrôlé par le curseur. Ces quatre choix sont :

1. TUNING(Accord) :
   Si cette option est choisie, le curseur modifie l'accord. Ces données sont ajoutées aux réglages d'accord utilisés par le programme et le son.
2. DECAY (Déclin) :
   Si cette option est choisie, le curseur modifie la durée du déclin de l'enveloppe. Ces données remplacent le réglage de la durée du déclin de l'enveloppe.
3. ATTACK:(Attaque) :
   Si cette option est choisie, le curseur modifie la durée d'attaque de l'enveloppe. Ces données remplacent le réglage de la durée d'attaque de l'enveloppe.
4. FILTER (Filtre) :
   Si cette option est choisie, le curseur modifie la fréquence de coupure du filtre. Ces données sont ajoutées au réglage de fréquence de coupure du filtre.

• Les champs Low range et High range :
Ces deux champs contrôlent la course du curseur. Le champ Low range détermine la valeur de paramètre produite lorsque le pad est frappé alors que le curseur est en bas ; le champ High range détermine la valeur de paramètre produite lorsque le pad est frappé alors que le curseur est en haut. Toute position intermédiaire produira une valeur proportionnelle entre ces deux valeurs. Le type de données figurant dans ces champs est déterminé par le paramètre sélectionné dans le champ Param. Si TUNING est sélectionné, ces champs contiennent une valeur d'accord signée (de -120 à +120); si ATTACK ou DECAY est sélectionné, ils contiennent une valeur en millisecondes (entre 0 et 5000) ; si FILTER est sélectionné, ces champs contiennent un nombre représentant la fourchette des fréquences de coupure du filtre (de -50 à 50).

La Touche AFTER

Les informations de Variation de Note peuvent être enregistrées dans les séquences. Chaque note de batterie d'une séquence contient deux éléments de données en relation avec la Variation de Note :

1. Le Paramètre Note Variation : Identifie quel paramètre est affecté par les Données de Variation de Note (accord, déclin, attaque ou fréquence de coupure due filtre).
2. Les Données de Variation de Note : Il s'agit des informations réelles concernant l'accord, le déclin, l'attaque ou la fréquence de coupure du filtre, représentant la position du curseur lorsque la note a été enregistrée.

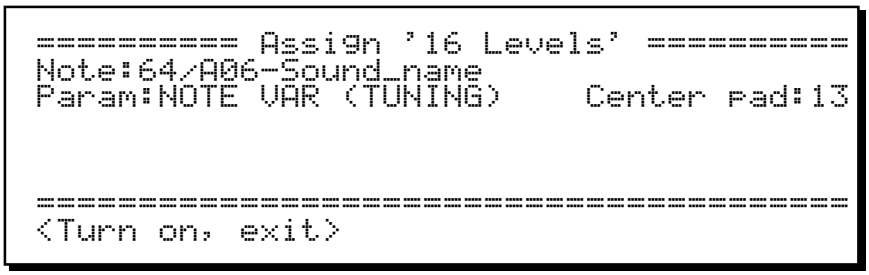
Normalement le curseur affecte uniquement les nouvelles notes – il n'a aucun effet sur les notes lues dans les séquences. Pourtant, si la touche AFTER est appuyée (son voyant s'éteint), le curseur remplace aussi les données de Variation de Note de toutes les notes de batterie lues dans les séquences, mais seulement les notes de batterie qui sont assignées au même numéro de note (drum pad) et au même paramètre alors sélectionné sur l'écran appelé par la touche ASSIGN. De plus, en mode Overdub lorsque le voyant de la touche AFTER est allumé, ces changements sont enregistrés dans la piste active.

Pour revenir au fonctionnement normal, appuyez à nouveau sur AFTER et le voyant s'éteindra.

La Touche 16 LEVELS

Lorsque la fonction 16 Levels (Niveaux) est activée, un seul son sera joué par les 16 pads, mais chacun produira une valeur différente de vélocité, d'accord, d'attaque, de déclin ou de fréquence de coupure du filtre.

Pour régler les paramètres et activer le mode 16 Levels, appuyez sur la touche 16 LEVELS. L'écran suivant apparaît :



Les champs et les touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Note :
Ce champ sert à assigner la fonction 16 Levels à un des 64 numéros de note possibles (35-98). Lorsque le mode 16 Levels est activé, les 16 pads jouent un seul son, mais sur 16 niveaux régulièrement espacés de vélocité, d'accord, de déclin, d'attaque ou de fréquence de coupure du filtre. Sélectionnez un son en tapant sur un pad. Ceci sélectionne automatiquement le numéro de note qui est assigné au pad sélectionné. Par commodité, le nom du son assigné au numéro de note sélectionné dans le programme actif est affiché.

• Le champ Param :
C'est un champ de choix, avec deux options :

1. VELOCITY:
   Si cette option est sélectionnée et que le mode 16 Levels est activé, le numéro de note et le son sélectionnés joueront sur les 16 pads, mais avec 16 niveaux de vélocité fixes, le niveau le plus doux sur le pad le plus à gauche et le niveau le plus fort sur le pad le plus à droite.
2. NOTE VAR:
   Si cette option est sélectionnée et que le mode 16 Levels est activé, le numéro de note et le son sélectionnés joueront sur les 16 pads, mais avec 16 niveaux d'accord, de déclin, d'attaque ou de fréquence de coupure du filtre utilisant les données de Variation de Note mémorisées avec chaque note de batterie dans la séquence.

• Le champ de Paramètre Note Variation (NOTE VAR (TUNING) dans l'exemple d'écran ci-dessus):
Ce champ n'a pas d'intitulé et apparaît seulement si NOTE VAR est sélectionné dans le champ Param. C'est un champ de choix qui sert à déterminer lequel des quatre paramètres Note Variation est actif. Les quatre choix sont :

1. (TUNING):
   S'il est sélectionné, les 16 pads jouent un seul son avec 16 accords chromatiques différents. La fourchette d'accord est contrôlée par le champ Center Pad à droite.
2. (DECAY):
   S'il est sélectionné, les 16 pads jouent un seul son avec 16 niveaux de déclin d'enveloppe régulièrement espacés. La fourchette des valeurs de déclin est réglée dans l'écran Assign Note Variation.
3. (ATTACK):
   S'il est sélectionné, les 16 pads jouent un seul son avec 16 niveaux d'attaque d'enveloppe régulièrement espacés. La fourchette des valeurs d'attaque est réglée dans l'écran Assign Note Variation.
4. (FILTER):
   S'il est sélectionné, les 16 pads jouent un seul son avec 16 niveaux de fréquence de coupure du filtre régulièrement espacés. La fourchette des valeurs de fréquence de filtre est réglée dans l'écran Assign Note Variation.

• Le champ Center pad :
Ce champ apparaît seulement si le champ Param est réglé sur NOTE VAR et que le champ de Paramètre Note Variation est réglé sur <TUNING>. Il sert à régler l'accord des 16 pads en sélectionnant celui qui jouera la note d'origine. Quel que soit ce pad central, les numéros de pads supérieurs joueront des notes chromatiques plus aiguës et les numéros de pads inférieurs joueront des notes chromatiques plus graves. De manière à limiter la gamme jouée par les 16 pads à +/– une octave, seuls les pads 4 à 13 peuvent être sélectionnés comme pad central. Par exemple, si le pad 4 est sélectionné, la gamme ira de –30 (–3 demi-tons sur le pad 1) à 0 (note d'origine sur le pad 4) à +120 (+12 demi-tons sur le pad 16).

Pour activer la fonction 16 Levels :

1. Appuyez sur la touche 16 LEVELS. L'écran 16 Levels apparaît.
2. Tapez sur le pad que vous voulez. Le champ Note indique immédiatement le numéro de note assigné à ce pad ainsi que le numéro du pad et le nom du son assigné.
3. Réglez le champ Param sur le paramètre désiré, et, si NOTE VAR est sélectionné, réglez aussi le champ de Paramètre Note Variation, à droite.
4. Appuyez sur la touche de fonction <Turn on, exit>. Ceci allume le voyant au-dessus de la touche 16 LEVELS et affiche l'écran Play/Record. Maintenant le son que vous sélectionnerez jouera sur les 16 pads, avec 16 niveaux différents du paramètre que vous avez choisi.

Pour désactiver la fonction 16 Levels :

Appuyez à nouveau sur la touche 16 LEVELS. Le voyant s'éteint, indiquant le fonctionnement normal des pads.

Chapitre 3: Enregistrement des Séquences

Comment sont organisées les Séquences

Une **séquence** peut être considérée comme un segment d'une bande multipiste de longueur variable. Selon le contenu de la séquence, il peut s'agir de deux mesures répétant un motif rythmique, d'un couplet de huit mesures ou d'une composition multipiste complète de 200 mesures avec métrique et changements de tempo. Le MPC3000 peut contenir en mémoire 99 séquences simultanément. Habituellement, une seule séquence peut être jouée à la fois, à moins que la fonction Simul Sequence ne soit activée, ce qui permet de faire jouer simultanément deux séquences ou une séquence et un morceau.

Dans chacune des 99 séquences, il y a 99 **pistes** contenant les événements MIDI eux-mêmes. Les pistes peuvent être considérées comme celles d'un enregistreur multipiste - chacune d'elles contenant un instrument particulier ou une partie de l'arrangement total, et jouant toutes simultanément. Par exemple, la piste 1 peut être une batterie, la 2 des percussions, la 3 la basse, la 4 le piano, la 5 des instruments à vent, la 6 d'autres vent, etc. Chacune peut être une **piste de Percussion** ou une **piste MIDI**, mais pas les deux. Les pistes MIDI contiennent les données MIDI normales enregistrées depuis l'entrée MIDI In et rejouées par la sortie MIDI Out. Les pistes de Percussion sont identiques aux pistes MIDI sauf pour les points suivants :

1. La sortie de la piste déclenche le générateur de son interne.
2. Vous pouvez enregistrer des notes rythmiques sur la piste à l'aide des pads du panneau avant.
3. Sur les écrans d'édition de séquence, les événements de note des pistes de batterie sont habituellement identifiés visuellement et sélectionnés non seulement par leur numéro de note, comme dans les pistes MIDI, mais aussi par le numéro de pad et le nom du son alors attribué au numéro de note affiché.
4. Les pistes de Batterie ne sont pas affectées par la fonction Transpose.

De façon à permettre au séquenceur de faire jouer des synthétiseurs externes, il doit envoyer ses notes à travers le réseau MIDI sur l'un des 64 **canaux de sortie MIDI** (16 canaux pour chacune des 4 prises de sortie MIDI Out). Sur le MPC3000 chaque piste peut être assignée indépendamment de manière à envoyer ses notes sur un ou deux des 64 canaux de sortie MIDI.

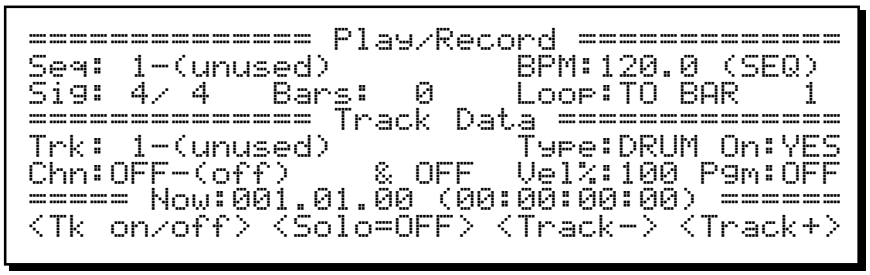
Impulsions d'horloge (Tics) et Champs Mesure.Temps.Horloge

La résolution temporelle du séquenceur est de 96 divisions à la noire (96 ppq). Chacune de ces divisions est une impulsion d'horloge, appelée **tic**.

Dans la plupart des écrans d'édition de séquence, il est nécessaire de déterminer le début et la fin de la région à éditer. Ceci peut être effectué grâce à un autre champ, appelé champ **mesure.temps.horloge**, contenant un numéro de mesure (bar), un numéro de battement (beat) et un numéro d'impulsion d'horloge (tick). (Un battement correspond à la valeur temporelle exprimée au dénominateur de la fraction de mesure. Par exemple, dans une mesure à 4/4, le battement est à la noire - une noire = 1/4 de ronde). Dans les champs mesure.temps.horloge, vous entrez les trois parties en les séparant par des points (.), puis en appuyant sur ENTER. Par exemple, pour entrer mesure 1, battement 3 et tic 24, tapez 1, point, 3, point, 24, ENTER. Si vous voulez seulement entrer le numéro de la mesure, tapez-le puis appuyez sur ENTER. Les portions battement et tic seront réitnitialisées au début de la mesure.

Touche MAIN SCREEN et Écran Play/Record

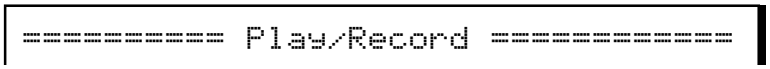
Lorsque le MPC3000 est mis sous tension, l'écran LCD affiche le contenu suivant :



Il s'agit de **l'écran Play/Record.** C'est l'écran de fonctionnement principal du MPC3000 et la plupart des opérations de lecture et d'enregistrement de séquences sont effectuées lorsque cet écran est affiché. Pour revenir à cet écran à tout moment, appuyez sur la touche MAIN SCREEN. Les explications qui suivent concernent tous les champs de données et touches de fonction composant cet écran :

• La ligne de titre (===== Play/Record =====) :
La ligne de titre indique non seulement le titre de cet écran mais également si l'état Record Ready (Prêt à Enregistrer) est effectif ou non, selon que l'un ou l'autre titre apparaît :

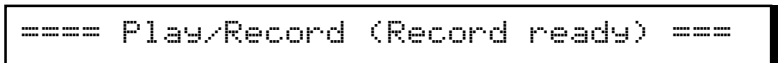
1. Enregistrement activé :



C'est le mode normal permettant de faire jouer les séquences. Dans ce mode, il est possible d'entrer en mode Record ou Overdub par "punch in" lorsque la séquence joue. Mais, il est aussi possible dans ce mode, **de changer de séquence tout en jouant**. Pour cela, sélectionnez simplement une nouvelle séquence à l'aide du pavé numérique alors qu'une joue déjà. Lorsque la séquence précédemment sélectionnée se termine, l'autre commence à jouer. Cette fonction est très pratique pour créer une structure de morceau en temps réel alors que le MPC3000 joue.

REMARQUE : Si vous utilisez le contrôle Data Entry pour sélectionner une nouvelle séquence alors qu'une autre joue, seule la séquence adjacente, portant le numéro suivant ou précédent, peut être sélectionnée. Si vous voulez sélectionner une séquence dont le numéro est plus éloigné vous devez utiliser le pavé numérique (n'oubliez pas d'appuyer sur ENTER après avoir entré le numéro de la nouvelle séquence).

2. Prêt à Enregistrer (Record Ready) :



Dans ce mode, **il est possible d'entrer en mode Record ou Overdub par "punch in" lorsque la séquence joue**. Pour passer en enregistrement par "punch in" : alors que la séquence joue, appuyez simultanément sur PLAY et sur RECORD ou OVERDUB – le MPC3000 passe immédiatement en mode Record ou en mode Overdub. Dans ce mode, il est impossible de changer de séquence tout en jouant.

• Le champ de Numéro de Séquence (Seq: **1**-(unused) dans l'écran exemple) :
Ce champ indique le numéro de la séquence choisie, de 1 à 99. C'est la séquence qui sera jouée lorsque PLAY START ou PLAY sera appuyé. Si vous changez le numéro de séquence alors qu'une séquence joue déjà, la nouvelle commencera lorsque celle en cours sera terminée.

REMARQUE : Si vous sélectionnez un nouveau numéro de séquence à l'aide du contrôle Data Entry alors qu'une autre joue déjà, seule la séquence adjacente, portant le numéro suivant ou précédent, peut être sélectionnée. Pour sélectionner une séquence dont le numéro est plus éloigné vous devez utiliser le pavé numérique.

• Le champ de Nom de Séquence (Seq: 1-**(unused)** dans l'écran exemple) :
C'est le nom, de 16 caractères maximum, de la séquence active. Pour modifier ce nom, déplacez le curseur sur ce champ et tournez le contrôle Data Entry d'un cran dans l'un ou l'autre sens. Ceci permet d'utiliser les touches marquées de lettres imprimées au-dessus pour taper les lettres de l'alphabet. Pour montrer que ce mode alphabétique est actif, le curseur qui était un bloc clignotant devient un tiret clignotant. Vous pouvez maintenant modifier le nom de la séquence en tapant les lettres imprimées au-dessus des touches. Les touches CURSEUR GAUCHE et CURSEUR DROITE n'ont pas de lettre, mais vous permettent de déplacer le curseur vers la gauche ou la droite à l'intérieur du nom. Pour la ponctuation, utilisez le contrôle Data Entry. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur ENTER et le curseur redevient un bloc clignotant au début du champ, indiquant que les touches alphabétiques ont retrouvé leur fonction habituelle. Pour annuler toute modification et retrouver l'ancien nom, avant d'appuyer sur ENTER, pressez et relâchez HELP.

• Le champ de Mode d'Affichage du Tempo (**BPM**:120.0 (SEQ) dans l'écran exemple) :
Il s'agit d'un champ de choix à deux options :

1. BPM: Le tempo est affiché en Battements Par Minute avec un chiffre après le point décimal.
2. FPB: Le tempo est affiché en Images Par Battement (Frames Per Beat) avec un chiffre après le point décimal indiquant des 1/8 d'image. Si cette option est choisie, le champ Frames (dans l'écran Tempo/Sync) devra être réglé sur la vitesse d'image voulue.

• Le champ du Tempo Actif (BPM: **120.0** (SEQ) dans l'écran exemple) :
Il s'agit du tempo actuel. Si la séquence contient des changements de tempo, ce champ indique le tempo actif à telle position de la séquence affichée dans le champ Now.

• Le champ Source du Tempo (BPM: 120.0 **(SEQ)** dans l'écran exemple) :
Il s'agit d'un champ de choix à deux options :

1. SEQ (séquence): Chaque séquence contient un seul et unique réglage de tempo. Si cette option est choisie, le tempo particulier de la séquence sera pris en compte dans le champ du Tempo Actif. Dans ce cas, chaque fois que le numéro de séquence active sera changé, le tempo de la nouvelle séquence apparaîtra immédiatement dans le champ de Tempo Actif. Lorsque vous faites jouer des séquences, ceci peut être utile si vous voulez que chaque séquence sélectionnée joue à son propre tempo préréglé. Le tempo est sauvegardé sur disque avec la séquence.
2. MAS (maître): Le tempo Master ou maître est un réglage unique de tempo s'appliquant à toutes les séquences et morceaux. Lorsque vous enchaîner des séquences, elles joueront toutes au même tempo. Ce réglage de tempo n'est pas sauvegardé dans le fichier de séquence.

• Le champ de Métrique (Time Signature Sig: **4/ 4** dans l'écran exemple) :
Ce champ indique la métrique ou fraction de mesure de la mesure en cours (affichée dans le champ Now) de la séquence active. C'est uniquement une indication qui ne peut être modifiée. Pour des informations concernant la métrique d'une mesure ou l'insertion de changements de métriques, voir le chapitre "Édition de Séquences".

• Le champ Bars :
Il indique le nombre total de mesures dans la séquence active. Pour information seulement, aucune modification n'est possible.

• Le champ Loop :
Il s'agit d'un champ de choix à deux options :

1. OFF:
   Avec cette option, la séquence s'arrête lorsqu'elle arrive à la fin. Cependant, en mode Record, l'enregistrement peut continuer après la fin de la séquence, afin d'ajouter une ou plusieurs mesures (avec métrique identique à la dernière mesure), ceci jusqu'à ce que la séquence soit arrêtée.
2. TO BAR 1:
   Avec cette option, lorsque la séquence arrive à la fin, elle reprend immédiatement à la mesure dont le numéro est affiché après BAR. Pour régler ce numéro, placez le curseur dessus et entrez un nouveau nombre.

REMARQUE : Si la boucle reprend à la mesure 1 et que la séquence est en mode Record, le MPC3000 passera automatiquement du mode Record au mode Overdub, au moment où la séquence reprend – ceci pour éviter l'effacement accidentel de notes qui viennent d'être enregistrées. Si le numéro de la mesure où s'effectue la reprise est 2 ou plus et que la séquence est en mode Record ou Overdub, le MPC3000 passe automatiquement en mode Play au moment où la séquence reprend à la mesure indiquée.

La zone de Données de Piste (Track Data - lignes 4 à 6) :

• Le champ de Piste Active (Trk: 1-(unused) dans l'écran exemple) :
Ce champ indique le numéro de la piste active dans la séquence. La piste active est celle qui, lors du passage en mode Record ou Overdub, sera enregistrée, depuis un clavier MIDI ou en tapant sur les pads. De plus, si le champ Soft Thru est sur "On" (décrit dans le chapitre "Fonctions MIDI") et que vous jouez sur un clavier MIDI ou sur les pads, les notes jouées seront envoyées par MIDI en temps réel selon le canal MIDI de la piste active et les assignations de port. Une seule piste peut être active à la fois.

• Le champ de Nom de Piste (Trk: 1-(unused) dans l'écran exemple) :
Ce champ n'a pas de titre particulier, mais indique le nom, de 16 caractères maximum, de la piste active. Il est situé à droite du numéro de piste active. Il peut être modifié comme un nom de séquence, procédure détaillée précédemment.

• Le champ Type :
Il s'agit d'un champ de choix à deux options—MIDI et DRUM :

1. MIDI: Choisissez cette option si vous voulez enregistrer des données MIDI normales (pas de percussion) depuis un clavier MIDI externe, dans la piste sélectionnée. Les pistes MIDI n'utilisent pas le générateur de sons interne, ni les pads.
2. DRUM: Choisissez cette option si vous voulez enregistrer des données de percussion dans la piste sélectionnée. Les pistes de percussion sont identiques aux pistes MIDI, sauf pour les points suivants :
    A. La sortie de la piste déclenche le générateur de son interne.
    B. Vous pouvez enregistrer des notes rythmiques sur la piste à l'aide des pads en face avant.
    C. Sur les écrans d'édition de séquence, les événements de note des pistes de percussion sont habituellement identifiés visuellement et sélectionnés non seulement par leur numéro de note, comme dans les pistes MIDI, mais aussi par le numéro de pad et le nom du son alors attribué au numéro de note affiché.
    D. Les pistes de percussion ne sont pas affectées par la fonction Transpose.

• Le champ de Piste On/Off (On:**YES** dans l'écran exemple) :
Ce champ de choix met en service (YES) ou hors service (NO) la sortie de la piste active. Appuyez sur SOFT KEY 1 pour commuter ce champ de YES à NO.

• Les champs de Canal/Port MIDI (Chn:**OFF**-(off) dans l'écran exemple) :
Il y a en fait deux champs, qui servent tous deux à déterminer par quel canal et port MIDI la piste active émettra ses données. Ces deux champs sont les suivants :

1. Le champ de Canal MIDI (Chn: **1**A-(off)):
   Ce champ détermine sur lequel des 16 canaux MIDI émet la piste active. Si vous ne voulez pas que cette piste sorte en MIDI sur aucun canal, sélectionnez 0 et le mot OFF apparaîtra.
2. Le champ de Port MIDI (Chn: 1**A**-(off)):
   Cette option détermine sur lequel des quatre ports de sortie MIDI (A, B, C ou D) la piste active sortira. (Si OFF est choisi dans le champ de canal MIDI, à gauche, ce champ ne sera pas visible).

REMARQUE : Si OFF est affiché dans ce champ (aucune assignation de sortie MIDI) et que vous voulez sélectionner un canal ou un port MIDI, placez le curseur sur le "O" de OFF et tournez le contrôle Data Entry d'un cran vers la droite.

• Le champ de Nom de Canal/Port MIDI (Chn:OFF-**(off)** dans l'écran exemple) :
Il s'agit d'un nom de 8 caractères maximum désignant la combinaison canal/port de sortie MIDI. Il indique habituellement le nom du synthétiseur jouant sur le canal/port MIDI affiché. Il y a 64 noms – un pour chacune des 64 combinaisons canal/port de sortie MIDI. Le nom peut être modifié de la même manière que le champ de nom de séquence.

REMARQUE : Ces 64 noms sont supposés servir à identifer les appareils MIDI branchés, pas les données contenues dans la piste. Pour cette raison, ils ne sont pas sauvegardés dans les fichiers de séquence ou les fichiers ALL. Cependant, ils sont conservés en mémoire après extinction de l'appareil et sont également sauvegardés dans les fichiers de Paramètres.

• Le champ de Canal/Port MIDI Auxiliaire (& **OFF** dans l'écran exemple) :
Ces deux champs ont exactement la même fonction que les champs Canal/Port MIDI figurant à gauche. Il permettent à la piste active de jouer simultanément sur une autre combinaison de canal/port. Si aucune sortie canal/port supplémentaire n'est souhaitée, sélectionnez OFF.

• Le champ % de Vélocité (Vel%: **100** dans l'écran exemple) :
Il s'agit d'un contrôle global du volume de sortie de la piste active. Cependant, contrairement à un contrôle de volume normal, cette fonction modifie proportionnellement les vélocités de toutes les notes jouées en temps réel sur la piste, agissant comme un contrôle de nuances en temps réel. La fourchette va de 0 à 200%. Les valeurs de 0 à 99 réduisent les vélocités, les valeurs de 101 à 200 les augmentent. Choisir 100 pour qu'il n'y ait aucun effet.

• Le champ de Numéro de Programme (Pgm:**OFF**):
Ce champ permet d'assigner un numéro de programme MIDI (1 à 128) à la piste active. Pour qu'il n'y ait aucune assignation de la piste active, entrez un 0 dans ce champ et OFF sera affiché. Chaque fois qu'une séquence est sélectionnée, si une de ses pistes contient des numéros de programme, ceux-ci sont immédiatement envoyées par le canal/port MIDI assigné à cette piste (pas par le canal/port MIDI auxiliaire) au synthétiseur externe, pour qu'il effectue le changement de numéro de programme. Ainsi, tous les synthétiseurs externes sont immédiatement réglés sur les numéros de programme corrects, par simple sélection de la séquence. Lorsque le Champ Type de piste est réglé sur DRUM, le numéro de programme assigné modifiera le numéro de programme actif relatif au générateur de son interne.

> *REMARQUE : Il est aussi possible d'enregistrer des événements MIDI de Changement de Programme n'importe où sur une piste, soit en temps réel, soit en mode Step Edit. (Voir le paragraphe "Step Edit" dans le chapitre "Édition de Séquences" pour plus de renseignements à ce sujet). Il est important de noter que si l'un de ces Changements de Programme est inséré au milieu d'une séquence et que la portion de la séquence contenant ce changement est jouée (obligeant le synthétiseur externe à passer au nouveau programme), le numéro original du programme (comme réglé dans le champ de Numéro de Programme) ne sera pas envoyé de nouveau par MIDI jusqu'à ce que la séquence soit resélectionnée dans le champ Numéro de Séquence. Le fait de simplement redémarrer la séquence ne provoquera pas l'exécution du changement de programme. Si le MPC3000 n'envoyait pas tous les numéros de programme assignés lorsque PLAY START est appuyé, ce problème pourrait être corrigé, mais vous pourriez constater un bref retard au début de la séquence car les synthétiseurs ont toujours besoin d'un certain temps pour modifier leurs données de programme. Si vous désirez qu'un changement de programme soit envoyé quand vous appuyez sur PLAY START, il est préférable d'insérer un Changement de Programme MIDI au début de la piste, en utilisant Step Edit.*

• Le champ Now (Now:**001.01.00** <**00:00:00:00**> dans l'écran exemple) :
Ce champ affiche la position en cours dans la séquence. La partie gauche de ce champ indique la position en cours en termes musicaux - un nombre en 3 parties séparées par des points.
La première partie est le numéro de la **mesure** (bar) ; la seconde est le numéro du **temps** (beat) dans la mesure (le temps est égal au dénominateur de la fraction de mesure); et la troisième correspond au numéro du **tic** (impulsion d'horloge) dans le temps (il y a 96 tics pour une noire). Mesures et temps commencent à 1; les tics commencent à 0.

A droite de ce nombre "mesure.temps.horloge" décrit ci-dessus, se trouve un autre nombre en quatre parties, affiché entre parenthèses. Ce champ affiche la position en cours dans la séquence en fonction du temps écoulé depuis le début, en heures, minutes, secondes et images. Il faut noter cependant que le nombre affiché quand la séquence est réglée pour le départ n'est pas nécessairement 00:00:00:00, mais est plutôt égal à l'heure de départ SMPTE. Le fonctionnement en SMPTE est décrit au chapitre 10 : "Synchronisation avec un Magnétophone et Autres Systèmes".

Ce champ est indicatif et ne peut être modifié avec le curseur . On le modifie normalement en utilisant les touches REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE et LOCATE, décrites dans le paragraphe "Touches Play/Record" de ce chapitre. Ces champs se modifient également en temps réel pendant que joue la séquence. Cependant, la partie la plus à droite de chaque champ - "tics" et "images" (frames) - est remplacée par deux tirets (__) pendant la lecture car elle se modifierait trop vite pour être utile.

Les quatre touches de fonction sont :

• La touche de fonction <Tk on/off> :
Appuyez sur cette touche pour faire passer le champ Piste On/Off de YES à NO.

• La touche de fonction <Solo=OFF> :
Appuyez sur cette touche pour faire passer le mode solo de ON à OFF. Sur ON, seule la piste active est audible, toutes les autres pistes sont temporairement fermées. Le texte associé à cette touche de fonction indique si le mode Solo est sur ON ou OFF.

• La touche de fonction <Track-> :
Appuyez sur cette touche pour décrémenter de un le numéro de la piste active.

• La touche de fonction <Track+> :
Appuyez sur cette touche pour incrémenter de un le numéro de la piste active.

Les Touches Play/Record

Ces dix touches fonctionnent comme les touches de transport de bande d'un magnétophone, avec quelques ajouts forts utiles :

• The PLAY START key:
Cette touche fait jouer la séquence depuis le début de la mesure 1.

• La touche PLAY :
Cette touche fait jouer la séquence à partir de l'endroit affiché dans le champ Now field dans l'écran Play/Record.

• La touche STOP :
Cette touche arrête la séquence.

• La touche OVERDUB :
Cette touche, quand on appuie dessus alors que la touche PLAY est enfoncée, permet de passer en **mode Overdub**, dans lequel on peut enregistrer de nouvelles notes sur la piste active sans effacer les notes existantes. Lorsque le mode Overdub est actif, le voyant au-dessus de la touche OVERDUB est allumé.

Vous pouvez aussi passer en mode Overdub (punch in) tout en jouant. Pour cela :

1. Le MPC3000 doit être en mode Prêt à Enregistrer (La ligne supérieure de l'écran Play/Record doit afficher les mots Play/Record (Record ready).) Sinon pressez et relâchez simplement les touches RECORD ou OVERDUB la séquence étant arrêtée.
2. Pendant que la séquence joue, appuyez simultanément sur les touches OVERDUB et PLAY. Le mode Overdub est alors activé, comme l'indique le voyant au-dessus de la touche OVERDUB.

Pour sortir (Punch Out) du mode Overdub, appuyez simplement une fois sur la touche OVERDUB, et le voyant situé au-dessus s'éteindra.

> *REMARQUE : Si le mode Overdub est activé alors que la séquence est réglée en boucle sur une mesure autre que la numéro 1, le mode Overdub sera automatiquement désactivé au moment où la séquence atteind la fin et reprend en boucle.*

• La touche RECORD :
Cette touche, quand on appuie dessus alors que la touche PLAY est enfoncée, permet de passer en **mode Record**, dans lequel on peut enregistrer de nouvelles notes sur la piste active en effaçant les notes existantes, comme sur une bande magnétique. Lorsque le mode Record est actif, le voyant au-dessus de la touche RECORD est allumé.

Il est aussi possible de passer en mode Record (Punch In) alors qu'une séquence joue. Pour cela:

1. Le MPC3000 doit être en mode Prêt à Enregistrer (La ligne supérieure de l'écran Play/Record doit afficher les mots Play/Record (Record ready).) Sinon pressez et relâchez simplement les touches RECORD ou OVERDUB la séquence étant arrêtée.
2. Pendant que la séquence joue, appuyez simultanément sur les touches RECORD et PLAY. Le mode Record est alors activé, comme l'indique le voyant au-dessus de la touche RECORD.

Pour sortir (Punch Out) du mode Record, appuyez simplement une fois sur la touche RECORD, et le voyant situé au-dessus s'éteindra.

REMARQUE : Si le mode Record est activé alors que la séquence est réglée en boucle sur la mesure 1 (ou si une portion de séquence est bouclée avec la fonction Edit Loop), le MPC3000 passera automatiquement du mode Record au mode Overdub au moment où la séquence arrive à la fin et reprend en boucle. Ceci évite les effacements accidentels de données enregistrées lors du premier passage de la boucle. Si, cependant, vous accédez au mode Record alors que la séquence est réglée en boucle sur une mesure autre que la mesure 1, le mode Record sera automatiquement désactivé au moment où la séquence atteind la fin et reprend en boucle.

REMARQUE : Si une séquence vide est sélectionnée (nom de la séquence : "unused"), et que RECORD ou OVERDUB est appuyé, la séquence sera automatiquement créée en adoptant les réglages de l'écran Initialize Sequence. On accède normalement à cette fonction en appuyant sur la touche ERASE et en sélectionnant SOFT KEY 2.

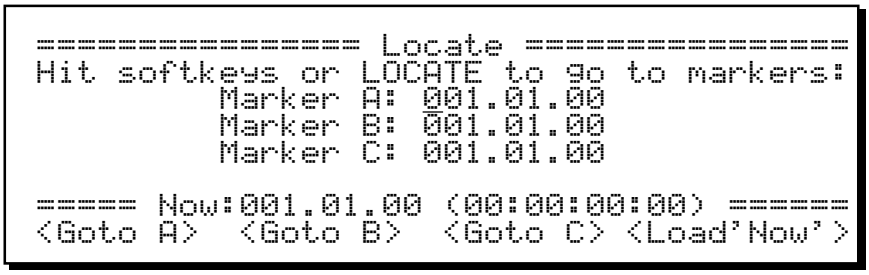
• Les touches REMBOBINAGE [<<] et AVANCE RAPIDE [>>] : Utilisez ces deux touches pour changer de position dans la séquence, en passant à la barre de mesure précédente ou suivante. Les actions de ces touches se répètent lorsqu'elles sont maintenues enfoncées.

• Les touches REMBOBINAGE [<] et AVANCE RAPIDE [>] : Utilisez ces deux touches pour changer de position dans la séquence, en passant à la barre de mesure précédente ou suivante, Selon le réglage du champ Note Value sur l'écran Timing Correct (habituellement réglé sur 1/16 NOTE). Pour modifier l'ampleur du mouvement, changez simplement le réglage de ce champ de données. Les actions de ces touches se répètent lorsqu'elles sont maintenues enfoncées.

Lorsque la fonciton Step Edit est activée, il est possible de définir une autre fonction pour ces touches – la recherche de l'événement d'un type particulier, précédent ou suivant, dans la piste. Pour

savoir comment effectuer cela, voir “Options Step Edit” dans le chapitre “Édition des Séquences”.

• La touche LOCATE :
Cette touche sert à se placer instantanément sur une position spécifique de la séquence active. Après appui sur cette touche, l’afficheur indique :



Il y a trois marqueurs de position dans la séquence, étiquetés A, B et C. En appuyant sur les touches de fonction SOFT KEY 1, 2 ou 3, le MPC3000 passe immédiatement à la position indiquée par un des marqueurs, respectivement A, B et C ; puis l’écran Play/Record est réaffiché. En appuyant sur SOFT KEY 4, <Load’Now’>, le contenu du champ Now est chargé dans le champ de marqueur sur lequel se trouve actuellement le curseur. Pour charger l’un des trois marqueurs, déplacez le curseur dessus et entrez les numéros de la mesure désirée dans le format “mesure.temps.horloge” (séparés par des points), à l’aide du pavé numérique. Si vous ne voulez entrer que le numéro de mesure, tapez-le et appuyez sur ENTER, les numéros de temps et d’horloge seront automatiquement remis à 01.00.

Il y a un moyen plus rapide d’utiliser LOCATE. Si, alors que l’écran LOCATE est affiché, vous appuyez à nouveau sur la touche LOCATE, le MPC3000 se positionne immédiatement à l’emplacement de séquence correspondant au marqueur (A, B ou C) sur lequel est placé le curseur, exactement comme si la touche de fonction de ce marqueur (SOFT KEY 1, 2 ou 3) avait été appuyée. Donc, depuis l’écran Play/Record, “double-cliquez” sur LOCATE pour aller immédiatement à l’emplacement A, B ou C, selon l’endroit où se trouvait le curseur dans l’écran Locate.

Exemple 1 d'enregistrement de séquence : Un motif rythmique en boucle

Le MPC3000 est à la fois un séquenceur de type linéaire ou de type "pattern" (motifs répétitifs). Les exemples suivants utilisent de courtes séquences bouclées et sont donc des exemples d'enregistrement de motifs. Pour enregistrer en linéaire, réglez simplement le champ Loop (dans l'écran Play/Record) sur OFF. Ainsi, la longueur de la séquence augmente au fur et à mesure que vous enregistrez. Voir la description du champ Loop pour en savoir plus à ce sujet.

L'exemple suivant est effectué en pas à pas et montre comment enregistrer une séquence rythmique de deux mesures :

1. Mettez quelques sons dans la mémoire de sons en chargeant un fichier de programme se trouvant sur une des disquettes fournies avec votre MPC3000. Si vous ne savez pas comment procéder, reportez-vous au chapitre "Sauvegarde et Chargement".

2. Appuyez sur MAIN SCREEN pour afficher l'écran Play/Record.

3. Déplacez le curseur sur le champ Seq et sélectionnez 1 (ENTER) ou tout autre séquence vide.

4. La ligne supérieure de l'écran doit afficher :



   Sinon, appuyez une fois sur une des touches RECORD ou OVERDUB. Ainsi la séquence en cours sera prête pour l'enregistrement.

5. Réglez le champ Trk sur 1 et le champ Type sur DRUM.

6. Tout en maintenant RECORD, appuyez sur PLAY START. Les voyants RECORD et PLAY doivent s'allumer et le métronome doit être audible sur les sorties stéréo. Le métronome bat à la noire, avec un clic plus fort au début de chaque mesure. De plus, le champ Now change constamment pour indiquer la position courante dans la séquence. Si vous voulez modifier le tempo, déplacez le curseur sur le champ Tempo Actif (à droite du mot BPM en haut à gauche) et entrez le tempo voulu.

7. Démarrez l'enregistrement de votre motif rythmique en tapant sur les pads en mesure avec le métronome. Comme aucun format de métrique, ni nombre de mesures n'ont été déterminés, le format de la séquence sera par défaut deux mesures à 4/4. Lorsque le motif revient au début, le mode Record passe

automatiquement en mode Overdub pour éviter d'effacer vos nouvelles notes. Les notes que vous avez jouées sont lues à l'endroit où elles ont été enregistrées, sauf que la fonction Timing Correct a automatiquement déplacé toutes vos notes sur la double-croche la plus proche. (Ceci peut être évité, comme mentionné au paragraphe "La Touche TIMING CORRECT", plus loin dans ce chapitre).

8. Appuyez sur STOP.

> *REMARQUE : Pour réinitialiser une séquence avec une autre métrique ou un autre nombre de mesures, appuyez sur ERASE et sélectionnez* <Initialize>.

Si vous trouvez que cela ne sonne pas comme vous voulez, c'est que vous avez besoin d'un peu pratique pour suivre le métronome. Si vous voulez effacer ce que vous venez d'enregistrer et recommencer, répétez les étapes 6 à 8 ci-dessus.

Pour effacer une percussion particulière de votre séquence

1. Appuyez sur la touche ERASE. L'écran suivant apparaît :

```
================= Erase ================
Seqnc: 1-SEQ01
Track: 1-TRK01              (0 = all)
Ticks:001.01.00-003.01.00
Erase:ALL EVENTS
Notes:ALL                        (Hit pads)
========================================
<Do it> <Initialize><Delete><Delete All>
```

2. Pour sélectionner la percussion à effacer, tapez sur le pad qui a servi à enregistrer ces notes. Immédiatement, le champ Notes affiche le numéro de note (35-98), le numéro du pad et le son alors assigné à ce pad. Pour effacer d'autres notes, continuez à appuyer sur les pads. Le champ Notes affiche toujours le dernier pad appuyé et le nombre total de pads sélectionnés est affiché à droite sur la même ligne.

3. Appuyez sur la touche de fonction 1 : <Do it>. Lorsque vous appuyez sur cette touche, toutes les notes assignées au(x) numéro(s) de note que vous avez sélectionnés seront effacées de la piste, après quoi, l'écran Play/Record sera affiché.

4. Maintenant, passez en mode Overdub en appuyant simultanément sur OVERDUB et sur PLAY START, et réenregistrez votre piste. (Contrairement au mode Record, qui efface les notes existantes en enregistrant les nouvelles notes, le mode Overdub mélange les nouvelles notes à celles existantes.)

Pour entendre votre nouveau motif rythmique, appuyez sur STOP puis sur PLAY START.

Exemple 2 d'enregistrement de séquence : Une séquence multipiste

L'exemple suivant est un enregistrement pas à pas d'une séquence multipiste ayant un format de 4 mesures à 4/4, contenant les pistes suivantes :

Piste 1: Batterie
Piste 2: Percussion
Piste 3: Basse
Piste 4: Piano

D'abord, réglez les instruments :

1. A l'aide du schéma de branchement du paragraphe "Branchez votre système", dans le chapitre "Les Bases", connectez la prise MIDI Out d'un clavier MIDI à l'entrée MIDI Input 1 du MPC3000 et reliez la sortie MIDI Output A du MPC3000 à un synthétiseur multitimbral réglé pour jouer simultanément des sons de basse et de piano. (Sinon, vous pouvez brancher deux synthétiseurs en série, la prise MIDI Thru du premier synthé étant reliée à la prise MIDI In du second).

2. Réglez le(s) synthétiseur(s) pour que le son de basse joue sur le canal MIDI 1A et que le son de piano joue sur le canal MIDI 2A. Si vous utilisez un seul clavier avec module de son intégré, réglez le Contrôle Local de votre clavier sur OFF pour les besoins de cet exemple.

3. Si aucun son n'est encore chargé en mémoire de son, chargez un fichier programme se trouvant sur une des disquettes fournies avec le MPC3000. Si vous ne savez pas comment procéder, reportez-vous au chapitre "Sauvegarde et Chargement".

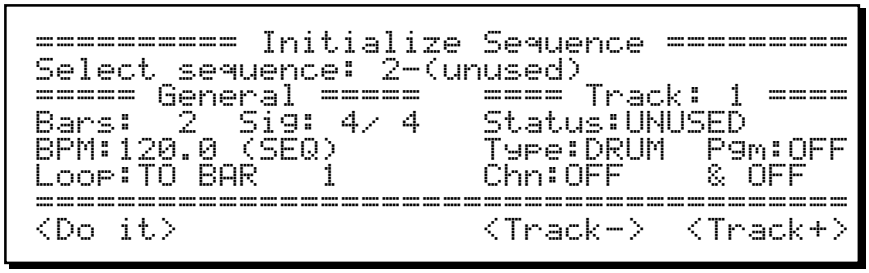
4. L'écran Play/Record doit être affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

5. La ligne supérieure de l'écran doit indiquer `Play/Record (Record ready)`. Sinon, appuyez une fois sur la touche RECORD ou OVERDUB. Ainsi la séquence en cours sera prête pour l'enregistrement.

Ensuite, créez un nouveau format de séquence de 4 mesures à 4/4 :

1. Déplacez le curseur sur le champ `Seq` et sélectionnez 2 (ENTER) ou toute autre séquence actuellement vide.

2. Appuyez sur la touche ERASE, puis sélectionnez la touche de fonction SOFT KEY 2 (<Initialize>). L'écran suivant apparaît :



3. Entrez 4 dans le champ Bars puis appuyez sur <Do it>. L'écran Play/Record réapparaît, indiquant que la séquence a été initialisée sur 4 mesures à 4/4.

> *REMARQUE : Chaque fois que vous commencez l'enregistrement d'une séquence vide en appuyant sur RECORD ou OVERDUB, les réglages de cet écran servent à créer le format par défaut de la nouvelle séquence. Maintenant que vous avez modifié ces réglages en "4 mesures à 4/4, bouclée", chaque fois que vous commencerez l'enregistrement d'une séquence vide dans l'écran Play/record en appuyant sur RECORD ou OVERDUB, la séquence aura ce format par défaut, au lieu des réglages d'usine par défaut "2 mesures à 4/4, bouclée". Ces réglages, comme la plupart des autres champs de données du MPC3000, sont conservés à l'extinction de l'appareil, ainsi ces nouveaux réglages resteront actifs jusqu'à ce qu'ils soient modifiés.*

Maintenant, enregistrez la batterie sur la piste 1 :

1. Déplacez le curseur sur le champ Trk et sélectionnez 1 (ENTER) pour rendre active la piste 1.

2. Réglez le champ Type sur DRUM.

3. Tout en maintenant RECORD, appuyez sur PLAY START. Les voyants RECORD et PLAY doivent s'allumer et le métronome doit être audible sur les sorties stéréo. Le métronome bat à la noire, avec un clic plus fort au début de chaque mesure. De plus, le champ Now change constamment pour indiquer la position courante dans la séquence.

4. Enregistrez les parties de grosse caisse et de caisse claire en tapant sur les pads correspondants (Bass Drum & Snare Drum). Notez que lorsque la séquence revient à la mesure 1, le mode Record passe automatiquement en mode Overdub pour éviter d'effacer les parties nouvellement enregistrées. Notez également qu'à chaque fois que le motif de quatre mesures revient au début, tous les instruments de batterie enregistrés au dernier passage sont lus à l'endroit où ils ont été enregistrés, sauf que la fonction Timing Correct a automatiquement déplacé toutes vos notes sur

la double-croche la plus proche (la valeur spécifiée étant dans ce cas 1/16 note).

5. Sans arrêter la séquence, enregistrez la partie de charleston à la double-croche, en appuyant simultanément sur la touche TIMING CORRECT et sur le pad HIHAT CLOSED, en faisant varier la pression sur le pad alors que la séquence joue. Après quatre mesures, relâchez la touche et le pad. Observez que les charleston fermées ont été enregistrées toutes les doubles-croches. Cette fonction est appelée **Note Repeat** et est décrite plus loin dans ce chapitre au paragraphe "La Touche Timing Correct". Si vous voulez effacer ce que vous avez enregistré et recommencer, reprenez à l'étape 3.

   Si vous avez accidentellement joué des fausses notes, vous pouvez les effacer sans affecter les autres notes en suivant ces étapes :

   A) Toujours en mode Overdub, maintenez enfoncée la touche ERASE.
   B) Juste avant que les fausses notes ne jouent, maintenez enfoncé le pad de cet instrument, puis relâchez-le dès que les fausses notes sont passées.
   C) Relâchez la touche ERASE. Les fausses notes ont été effacées de la séquence de manière permanente.

6. Appuyez sur STOP.

Ensuite, ajoutez la partie de percussion sur la piste 2 :

1. L'écran Play/Record étant affiché, déplacez le curseur sur le champ Trk et sélectionnez 2.

2. Réglez le champ Type sur DRUM.

3. Passez à nouveau en mode Record en maintenant RECORD et en appuyant sur PLAY START. Vous entendrez la batterie que vous venez d'enregistrer sur la piste 1. N'ayez pas peur de l'effacer, puisque la piste 2 est maintenant la piste active, tout enregistrement ou effacement se produit uniquement sur la piste 2.

4. Enregistrez la partie de percussion en tapant sur les pads assignés aux instruments de percussion. (Essayez la Banque de Pad B.) Continuez à ajouter des percussions jusqu'à ce que cette partie soit terminée.

5. Si vous vous êtes trompé, utilisez l'une des deux méthodes décrites précédemment pour effacer.

Puis, ajoutez la basse sur la piste 3 :

1. L'écran Play/Record étant affiché, déplacez le curseur sur le champ Trk et sélectionnez 3, pour rendre active la piste 3.

2. Réglez le champ Type sur MIDI, indiquant que cette piste ne jouera pas les sons de percussion internes.

3. Réglez le champ Chn sur 1A, pour indiquer que cette piste 3 jouera sur le canal MIDI 1 et le port de sortie MIDI A. Le champ Chn comporte en fait deux champs – déplacez le curseur à l'endroit indiqué par les tirets ci-dessous et sélectionnez 1 :

   Chn:OFF devient —> Chn:_1A

4. Si vous jouez maintenant sur le clavier MIDI, le synthétiseur qui est réglé pour recevoir sur le canal MIDI 1 doit jouer un son de basse. Sinon, reprenez les étapes précédentes et vérifiez votre liaison MIDI.

5. Appuyez sur la touche COUNT IN, le voyant s'allume. Le métronome commence à jouer une mesure avant que la séquence ne démarre pour vous préparez à jouer. Par défaut le décompte joue seulement avant que vous ne commenciez à enregistrer (Record ou Overdub) mais pas avant la lecture. Ceci peut être changé en appuyant sur la touche OTHER et en changeant le réglage du champ Count in sur l'écran qui apparaît.

6. Passez en mode Record en appuyant sur RECORD et sur PLAY START.

7. Une fois la mesure de décompte passée, enregistrez votre ligne de basse, en mesure avec les parties de batterie et de percssion.

8. Appuyez à nouveau sur la touche COUNT IN pour l'éteindre.

9. Si vous avez fait une erreur pendant l'enregistrement, vous pouvez la corriger en enregistrant par dessus (punch in) :

   A) Appuyez sur les touches de REMBOBINAGE [<] ou [<<] jusqu'à ce que le champ Now indique un emplacement se trouvant environ une mesure avant l'erreur.
   B) Appuyez sur PLAY (pas sur PLAY START). La séquence commence à jouer depuis l'endroit indiqué dans le champ Now.
   C) Juste avant la fausse note, appuyez simultanément sur RECORD et sur PLAY pour passer en mode Record (dans lequel les notes sont effacées par les notes enregistrées) et jouez la note correcte. Vous pouvez alors quitter l'enregistrement (punch out) en appuyant à nouveau sur RECORD ou continuer à enregistrer depuis ce point. Ne vous inquiétez pas : lorsque la séquence reviendra à la mesure 1, le MPC3000 passe automatiquement du mode Record au mode Overdub pour éviter que les parties précédentes de la séquence ne soient effacées.

Maintenant, ajoutez la partie de piano sur la piste 4 :

1. Déplacez le curseur sur le champ Trk et sélectionnez 4, pour rendre active la piste 4.

2. Réglez le champ Type sur MIDI, indiquant que cette piste ne jouera pas les sons de percussion internes.

3. Réglez le champ Chn sur 2A, pour indiquer que cette piste 4 jouera sur le canal MIDI 2 et le port de sortie MIDI A.

4. Si vous jouez maintenant sur le clavier MIDI, le synthétiseur qui est réglé pour recevoir sur le canal MIDI 2 et le port A doit jouer un son de piano. Sinon, reprenez les étapes précédentes et vérifiez votre liaison MIDI.

5. Passez en mode Record en appuyant sur RECORD et sur PLAY START.

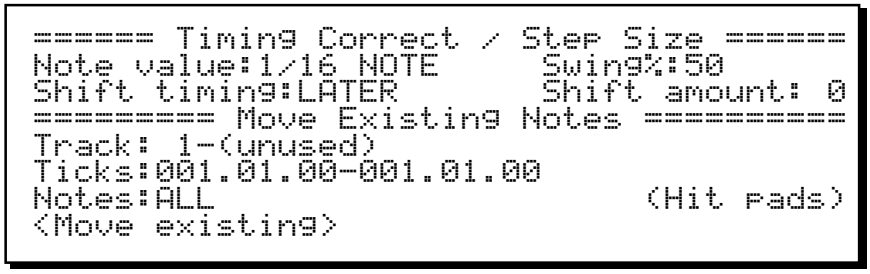
6. Enregistrez votre partie de piano, en mesure avec les parties de batterie, de percussion et de basse.

7. Appuyez sur STOP.

La Touche TIMING CORRECT : Correction de la Mise en Place, Swing

Le MPC3000 corrige les erreurs de mise en place que vous pouvez faire en enregistrant, en déplaçant les notes sur l'emplacement temporel parfait le plus proche. Par exemple, si la fonction Timing Correction est réglée sur 1/16 note, toutes les notes seront déplacées sur la double-croche parfaite la plus proche. Ainsi, toutes les notes enregistrées sont relues parfaitement en place. Il est aussi possible de corriger la mise en place de notes qui ont déjà été enregistrées.

Pour vérifier ou modifier les réglages de correction de mise en place, appuyez sur TIMING CORRECT alors que le MPC3000 ne joue pas. L'écran suivant apparaît :



Cet écran présente les divers paramètres concernant la fonction Timing Correct. Voici une description de chacun de ces champs :

• Le champ Note value :
La correction temporelle fonctionne en déplaçant vos notes enregistrées selon une valeur de note prédéterminée. Ce champ sert à sélectionner cette valeur de note. Les options sont :

1. 1/8 NOTE: Toutes les notes sont déplacées sur la croche la plus proche.
2. 1/8 TRPLT: Toutes les notes sont déplacées sur le triolet de croches le plus proche.
3. 1/16 NOTE: Toutes les notes sont déplacées sur la double-croche la plus proche.
4. 1/16 TRPLT: Toutes les notes sont déplacées sur le triolet de doubles-croches le plus proche.
5. 1/32 NOTE: Toutes les notes sont déplacées sur la triple-croche la plus proche.
6. 1/32 TRPLT: Toutes les notes sont déplacées sur le triolet de triples-croches le plus proche.
7. OFF(1/384): Pas de correction de mise en place – avec ce réglage, la plus haute résolution du MPC3000 est utilisée – 96 divisions à la noire.

Cette valeur affecte aussi deux autres fonctions du MPC3000 :

1. Elle détermine la valeur temporelle de Note Repeat, décrite un peu plus loin dans ce chapitre.
2. Elle règle la valeur du déplacement depuis la position courante dans la séquence lorsque la touche REMBOBINAGE [<] ou AVANCE RAPIDE [>] est utilisée.

• Le champ Swing% :
Ce champ apparaît uniquement si le champ Note Value est réglé sur 1/16 ou 1/8 Note. La fonction Swing est une variation de Timing Correct. Alors que des corrections temporelles normales déplacent vos notes selon des intervalles parfaits de croches ou de doubles-croches, la fonction Swing les déplace sur des valeurs coorespondant au Swing. La quantité de Swing est mesurée en pourcentage de temps attribué à la première note de chaque paire de doubles-croches ou de croches. Les valeurs vont de 50% à 75 %. Par exemple:

- Un réglage de swing de 50% donne une répartition temporelle régulière sans aucun effet de swing ; la première et la seconde note de chaque paire de doubles-croches ou de croches ayant un décalage identique (50%).
- Un réglage de swing de 66% donne un swing techniquement parfait, la première note de chaque paire de doubles-croches ou de croches a un décalage équivalent à deux fois celui de la seconde, donnant un effet de triolet de doubles-croches ou de croches avec une note centrale omise.
- Un réglage de swing de 75% est le plus élevé ; la première note de chaque paire de doubles-croches ou de croches a un décalage équivalent à trois fois celui de la seconde. Ceci donne un effet de swing très exagéré.

Le rôle le plus important de la fonction Swing est d'ajouter une sensation plus humaine à votre musique. Voici quelques réglages utiles à expérimenter :

- Note Value = 1/16, Swing = 54%, Tempo = 100 BPM :
  Pas tout à fait assez élevée pour donner une réelle sensation de swing, cette faible valeur élimine la rigueur de la correction parfaite à la double-croche, c'est très utile sur les séquences rythmiques avec des charleston à la double-croche.
- Note Value = 1/16, Swing = 62%, Tempo = 100 BPM :
  Crée une sensation de double-croche swinguée qui peut être décrite comme plus relaxe qu'un swing parfait au triolet (66%).

Comme avec Timing Correct, le swing déplace vos notes en temps réel lorsqu'elles sont enregistrées dans la séquence, ainsi vos notes sont instantanément restituées avec le décalage spécifié. De même, cet effet peut être utilisé sur des données de séquence existantes, grâce à la touche de fonction SOFT KEY 1 (<Move existing>).

• Les champs Shift timing et Shift amount :
Ces deux champs fonctionnement en conjonction avec les champs Note value et Swing% pour déplacer vos notes sur des emplacements temporels décalés. Le champ Shift timing détermine la direction du décalage (EARLIER = avant ou LATER = après) et le Shift amount détermine l'ampleur du décalage en impulsions d'horloge (1/96 de noire). Par exemple, pour compenser la durée d'attaque lente d'un synthétiseur particulier, vous pouvez régler ces deux champs sur “EARLY, 1 tick”.

Ainsi toutes les nouvelles notes seront enregistrées sur les doubles-croches mais avec une impulsion d'horloge plutôt que la normale.

> *REMARQUE : Il n'est pas possible, avec cette fonction, de décaler les notes dans le temps sans corriger aussi leur mise en place. Cela signifie que la fourchette de décalage dépend du réglage du champ* Note value*. Par exemple, si le champ* Note value *est réglé sur 1/16 note, l'ampleur maximum du décalage sera de 11 impulsions d'horloge, soit légèrement moins que la moitié d'une double-croche ; si le champ* Note value *est réglé sur 1/32 note, l'ampleur maximum du décalage sera de 5 impulsions d'horloge, soit légèrement moins que la moitié d'une triple-croche ; et si le champ* Note value *est réglé sur OFF (1/384), l'ampleur du décalage est nulle, ce qui signifie qu'aucun décalage n'est possible puisqu'aucune correction temporelle n'est utilisée. Si vous souhaitez décaler une piste dans le temps indépendamment de la correction temporelle, utilisez la fonction Shift Timing, à laquelle vous accédez en appuyant sur la touche SEQ EDIT.*

> *REMARQUE : Si la fonction Shift Timing est réglée pour décaler les notes en avant et qu'une ou plusieurs notes existent au début de la séquence, ces notes de départ seront effacées lorsque l'opération* <Move existing> *sera effectuée, puisqu'il n'y a pas de place où les mettre avant le début de la séquence. Pour éviter ce problème, insérez une mesure vide avant la mesure 1 de la séquence avant d'effectuer le décalage, puis veillez à insérer cette mesure supplémentaire dans la fourchette des mesures à décaler. Ainsi, les notes qui auraient été perdues seront déplacées dans cette mesure.*

• Les champs Ticks :
Ces deux champs servent à spécifier la région de la séquence qui sera altérée lorsque la touche de fonction <Move existing> sera appuyée. Ce sont des champs de type mesure.temps.horloge – la zone commence à l'endroit déterminé par le champ le plus à gauche et se termine une impulsion d'horloge avant l'endroit déterminé par le champ le plus à droite.

• Le champ Track :
Ce champ sert uniquement en conjonction avec la touche de fonction <Move existing>. Il indique le numéro de la piste à modifier. Un 0 indique que toutes les pistes seront modifiées.

• La touche de fonction <Move existing> :
Normallement, la fonction Timing Correct opère en temps réel, corrigeant les notes avant qu'elles ne soient enregistrées dans la séquence. Il est aussi possible de corriger temporellement (ou d'ajouter du swing ou de décaler les notes) une séquence existante. Appuyez sur cette touche de fonction pour que la région de la séquence active délimitée par les champs Ticks et Track soit corrigée selon les réglages des champs Note value, Swing%, Shift timing et Shift amount .

La Fonction Note Repeat

Une autre fonction très utile de la touche TIMING CORRECT est la possibilité de répéter automatiquement des notes de batterie ou de clavier à un intervalle déterminé. Ceci est utile dans la création de :

• Roulement de batterie
• Répétition de motifs rythmiques, telles que motifs de charley en doubles croches
• Répétition de notes au clavier, par exemple pour les lignes de basse en doubles croches.

La fonction Note repeat est utilisée en temps réel à l'enregistrement ou lors de la lecture. Pour se servir de cette fonction, enfoncez TIMING CORRECT en mode Play (Lecture), Overdub ou Record et la ligne supérieure de l'écran PLAY/RECORD devient :

```
==== (Hold pads or keys to repeat) =====
```

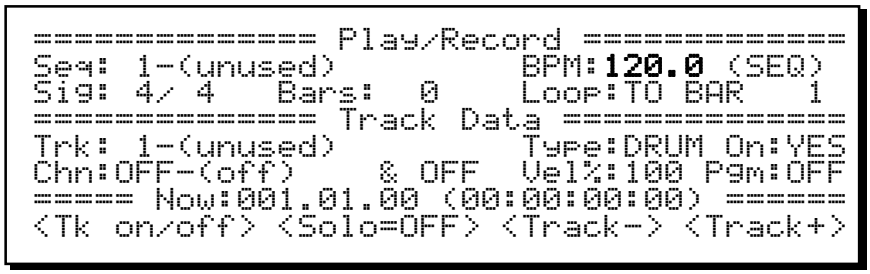
Si un pad de percussion (si la piste active est une piste de percussion) ou des touches (si la piste active est une piste MIDI) sont maintenus enfoncés alors que TIMING CORRECT est appuyé, ils se répètent automatiquement selon la durée spécifiée dans le champ `Note value` de l'écran Timing Correct. D'autre part, le niveau de vélocité de chaque note répétée sera fonction du réglage de pression appliqué au pad ou à la note de clavier joué (si votre clavier MIDI dispose de la pression par canal). Pour expérimenter ceci :

1. Préparez une séquence à enregistrer, sélectionnez la piste de percussion et démarrez l'enregistrement.
2. Tout en appuyant sur TIMING CORRECT, maintenez enfoncé le pad de charleston fermée, en faisant varier la pression appliquée à ce pad. Vous devez entendre la charley jouant à la double-croche.
3. Appuyez sur STOP pour arrêter.
4. Appuyez sur TIMING CORRECT et sélectionnez `1/32 TRPLT` dans le champ `Note` field.
5. Appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record
6. Passez en mode Overdub.
7. Tout en appuyant sur TIMING CORRECT, maintenez enfoncé le pad de caisse claire, en faisant varier la pression appliquée à ce pad. Vous devez entendre des roulements de caisse claire avec des nuances différentes.

La même procédure peut être utilisée exactement de la même façon en enregistrant des séquences au clavier. Dans ce cas, maintenez enfoncé TIMING CORRECT pendant que vous maintenez enfoncée une touche du clavier MIDI. Pour pouvoir utiliser cette technique de variation de pression, vous devez vous servir d'un clavier pouvant envoyer des messages de "pression de canal".

Tempo et Touche TEMPO/SYNC

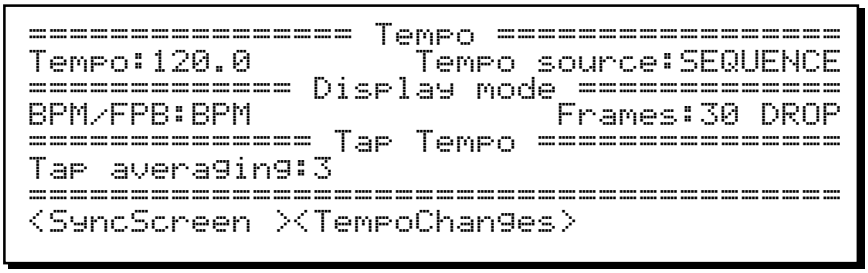
De nombreuses fonctions du MPC3000 sont associées au contrôle du Tempo. D'abord il y a le champ Tempo dans l'écran Play/Record (illustré ci-dessous) :



Pour changer de tempo à n'importe quel moment pendant la lecture ou l'enregistrement, déplacez le curseur sur le champ Tempo et modifiez-le à l'aide du bouton Data ou du pavé numérique.

L'écran Tempo

Pour afficher l'écran Tempo, appuyez sur la touche TEMPO/SYNC :



Cet écran présente la plupart des paramètres associés au tempo. Voici une description détaillée des différents champs de l'écran et des touches de fonction :

• Le champ Tempo :
Il s'agit du tempo de lecture choisi. Soit celui de la séquence, soit le tempo maître, selon le réglage du champ Tempo source. Il a la même fonction que le champ de Tempo Actif de l'écran Play/Record sauf que ce champ n'indique pas les changements de tempo.

• Le champ Tempo source :
Ce champ a la même fonction que le champ Source de Tempo de l'écran Play/Record screen: Il détermine si le tempo actif est celui de la séquence ou le tempo maître. C'est un champ de choix à deux options:

1. SEQUENCE: Dans chaque séquence il n'y a qu'un seul réglage de tempo. Si cette option est choisie, le tempo particulier de la séquence est utilisé. Dans ce cas, chaque fois que le numéro de séquence active sera changé, le tempo de la nouvelle séquence deviendra immédiatement actif. Lorsque vous enchaînez des séquences, celles-ci joueront à leur propre tempo préréglé. Le tempo est sauvegardé sur disque avec la séquence.
2. MASTER: Le tempo Master ou maître est un réglage unique de tempo s'appliquant à toutes les séquences et morceaux. Lorsque vous enchaîner des séquences, elles joueront toutes au même tempo.

• Le champ Tempo Display Mode (BPM/FPB: **BPM**):
Ce champ a la même fonction que le champ Mode d'Affichage du Tempo dans l'écran Play/Record : il détermine si le tempo actif sera affiché en Battements Par Minute ou en Images (Frames) Par Battement. C'est un champ de choix a deux options:

1. BPM: Le tempo est affiché en Battements Par Minute avec un chiffre après le point décimal indiquant les dixièmes de battement. C'est le format le plus répandu pour indiquer le tempo. Dans ce mode, la fourchette des réglages du MPC3000 va de 30 BPM à 300 BPM. Battements Par Minute est parfois nommé marque métronomique ou **MM**.
2. FPB: (Frames Per Beats) - Images Par Temps- est une autre façon de spécifier les réglages de tempo. Elle est souvent utilisée pour la musique de films ou de vidéo, parce que le tempo se réfère au numéro de l'image du film ou de la vidéo qui passe sur chaque temps de la musique. On parle parfois du réglage Images Par Temps en terme de "**clic**". Si le réglage de FPB est actif, le numéro à droite du point décimal, pour n'importe quel réglage de tempo numérique, indique des huitièmes (1/8 d'image) ; il va de 0 à 7. II y a quatre types de tempo FPB différents, qui sont décrits dans le champ Frames ci-dessous.

• Le champ Frames :
Ce champ sélectionne un des quatre standards d'Images par Seconde utilisés pour calculer le réglage FPB (frames per beat - images par temps). Il règle la vitesse d'image (et donc affecte le tempo) de la synchro SMPTE ou du Time Code MIDI reçu. Les quatre options sont :

30 (30 images par seconde, non-drop):
C'est la vitesse d'images la plus répandue en matière de production au USA. C'est aussi le standard pour la télévision en noir et blanc de ce pays. Avec ce mode, le tempo du MPC3000 va de 60.0 à 6.0 FPB.

29.97 DROP (29.97 images par seconde, drop frame) :
C'est le standard pour la télévision couleur NTSC aux USA. Avec ce mode, le tempo du MPC3000 va de 59.7 à 6.0 FPB.

> *REMARQUE : Dans le logiciel version 2 du MPC60, ce mode était appelé par erreur 30DROP; il s'agissait en fait d'un Time Code de 29,7 images par seconde avec rattrapage (drop frame). Toutes nos excuses.*

25 (25 images par seconde):
C'est le standard pour la télévision européenne (standard PAL/SECAM). Avec ce mode, le tempo du MPC3000 va de 50.0 à 5.0 FPB.

24 (24 images par seconde):
C'est le standard du cinéma. Cependant, comme le film est la plupart du temps transféré sur vidéo pour en faire la musique, le compositeur travaillera encore avec les vitesses d'images standard pour la vidéo. Avec ce mode, le tempo du MPC3000 va de 48.0 à 5.0 FPB.

• Le champ Tap averaging :
Ce paramètre s'utilise en conjonction avec la touche TAP TEMPO. La touche TAP TEMPO permet de régler rapidement le tempo de lecture en tapant sur la touche de façon répétée, à la noire selon le tempo désiré. Ceci est décrit plus loin au paragraphe "Touche Tap Tempo". Ce champ établit le nombre de frappes répétées devant être jouées successivement avant que le tempo ne soit recalculé, de telle façon que l'on puisse faire la moyenne des «Taps» successifs pour réduire les erreurs de frappe. Les options sont les suivantes:

2 frappes :
Le tempo est recalculé après 2 frappes. Ne l'utilisez que si votre sens de la mesure est très bon, ou si vous voulez seulement régler approximativement le nouveau tempo.

3 frappes :
Au départ, le tempo est recalculé après les deux premières frappes. Si vous continuez à frapper à la noire, le tempo est continuellement recalculé en faisant la moyenne des 3 derniers intervalles de frappe successifs. C'est un bon réglage moyen.

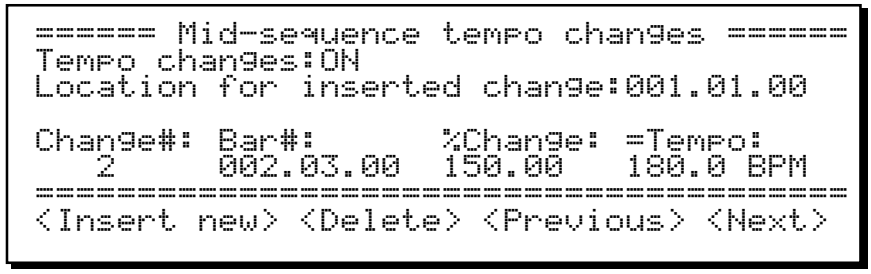
4 frappes :
Au départ, le tempo est recalculé après les deux premières frappes. Si vous frappez une troisième fois, le tempo est recalculé en faisait une moyenne des trois frappes. Si vous continuez à frapper à la noire, le tempo est continuellement recalculé en faisant la moyenne des 4 derniers intervalles de frappe successifs. C'est très utile si votre sens de la mesure n'est pas très précis, car il masque vos erreurs de mise en place.

• La touche de fonction <SyncScreen> :
Cet écran est décrit dans le chapitre intitulé “Synchronisation avec un magnétophone ou d'autres systèmes”.

• La touche de fonction <TempoChanges> :
La fonction de cette touche est décrite au paragraphe suivant.

Changements de Tempo en cours de Séquence

Cette fonction permet de changer le tempo automatiquement à des endroits déterminés dans une séquence. Pour introduire les changements de tempo dans la séquence active ou pour visualiser les changements de tempo existants, pressez la touche TEMPO/ SYNC, puis appuyez sur la touche de fonction <TempoChanges> et l'écran suivant s'affichera :



Au centre de l'écran se trouve un groupe de champs intitulés Change#, Bar#, %Change et =Tempo. Ici, les titres sont placées directement au-dessus des champs de données effectifs. Ces quatre champs agissent ensemble pour vous permettre de visualiser ou de modifier n'importe quel changement de tempo figurant dans la séquence.

Il peut y avoir plusieurs changements de tempo dans la séquence. Ces 4 champs indiquent un de ces changements à la fois. Le champ Change# indique le numéro du changement de tempo alors affiché dans la liste des changements, et les autres champs indiquent le contenu de ce changement de tempo. Par exemple, l'écran ci-dessus indique que le changement de tempo numéro 2 se produira à la mesure 2, au battement 3 et le tempo sera changé de 150% à 180 BPM.

Voici une description de chacun de ces 4 champs :

• Le champ Change# :
Ce champ affiche le numéro du changement de tempo alors affiché. Il peut y avoir beaucoup de changements de tempo dans la séquence, mais un seul peut être affiché à la fois. En changeant ce numéro, vous pouvez visualiser chacun des changements de tempo existants. Les touches de fonctions <Previous> et <Next> servent à décrémenter ou incrémenter ce champ.

• Le champ Bar# :
Ce champ indique l'endroit dans la séquence où le changement de tempo affiché se produira. Ceci est un champ de type "mesure.temps.horloge".

• Le champ %Change :
Ce champ indique, sous forme de pourcentage du tempo de départ général (MASTER ou SEQUENCE), l'ampleur du changement de tempo produite par le tempo affiché. Les changements de tempo sont toujours spécifiés en pourcentage du tempo de départ principal, (pas du changement de tempo précédent) que le tempo actif soit celui de la SEQUENCE ou MASTER. De cette manière tous les changements de tempo sont automatiquement recalculés lorsque le réglage de tempo principal (SEQUENCE ou MASTER) est changé.

• Le champ =Tempo :
Ce champ affiche le tempo réel qui sera suivi après le changement de tempo. Ce nombre est calculé automatiquement à partir du pourcentage affiché multiplié par le tempo principal (MASTER ou SEQUENCE).

Pour visualiser la liste complète des changements de tempo, changez simplement le champ Change# et observez les différents réglages des 3 autres champs à chaque changement. Même si aucun changement n'a été introduit, chaque séquence présente au moins un changement - de 100% à la mesure 1. Ceci est dû au fait que le réglage de tempo est toujours réinitialisé lorsque la séquence joue la mesure 1, que ce soit lorsque la lecture démarre au début de la séquence ou revient au début après une boucle.

Pour introduire un nouveau changement de tempo, entrez dans le champ Location for inserted change l'endroit dans la séquence où vous voulez qu'il se produise, c'est un champ de type "mesure.temps.horloge". Puis, appuyez sur la touche de fonction <Insert new>. Un nouveau changement de tempo sera immédiatement inséré dans la liste et affiché à l'écran avec une valeur par défaut dans le champ %Change de 100%. Vous devez introduire un pourcentage du tempo de départ principal. Dès que vous aurez entré le pourcentage, le champ =Tempo indiquera le tempo effectif. Par exemple, pour insérer un changement de tempo à 60 BPM à la mesure 5 à partir du réglage de tempo de départ de 120 BPM, vous devez insérer un changement de tempo d'une valeur de 50% à la mesure 5 (120BPM X 50% = 60 BPM).

Pour effacer le changement de tempo affiché, appuyez sur la touche de fonction <Delete>.

Le champ en haut de l'écran, Tempo changes, est un champ de choix à deux options : ON et OFF. S'il est réglé sur ON, les changements de tempo seront utilisés; s'il est réglé sur OFF, tous les changements de tempo de séquence seront ignorés.

Touche TAP TEMPO

La touche TAP TEMPO permet de régler rapidement le tempo en «tapant» 2 temps (à la noire) sur la touche TAP TEMPO. Après deux frappes le MPC3000 reconnait automatiquement que les deux frappes sont des noires et recalcule un nouveau tempo correspondant à ces noires.

Par exemple, pour passer rapidement à un tempo de 80 BPM, tapez deux noires à un tempo approximatif de 80 BPM sur la touche TAP TEMPO. Après le second tap, le nouveau tempo va apparaître dans le champ du Tempo Actif. Ceci peut être fait quand la séquence joue.

Normalement, il n'y a besoin que de deux frappes pour que le MPC3000 recalcule le nouveau tempo. Cependant, il est facile de régler cette fonction pour qu'elle recalcule le tempo en faisant la moyenne des trois (ou quatre) derniers intervalles successifs. Ce réglage est effectué dans le champ Tap averaging f, situé sur l'écran Tempo. D'autres informations concernant la touche TAP TEMPO se trouvent au paragraphe “La Touche TEMPO/SYNC”, précédemment dans ce chapitre.

Les Touches WAIT FOR KEY et COUNT IN

Le rôle de ces deux touches est de rendre plus aisé le processus d'enregistrement de séquence en temps réel.

La Touche WAIT FOR KEY

Cette fonction est utile pour enregistrer des séquences au clavier lorsque celui-ci n'est pas à côté du MPC3000. Si vous passez en mode Play, Record ou Overdub alors que la fonction WAIT FOR KEY est en service, la séquence ne commencera à jouer que si une touche, n'importe laquelle, est jouée sur le clavier MIDI. Ceci fonctionne comme une télécommande pour démarrer la séquence. Cependant, la première touche à jouer pour démarrer la séquence n'est pas enregistrée dans la séquence - elle ne fait que démarrer la séquence, mais toutes les touches jouées après celle-là seront enregistrées.

Pour activer le mode Wait For Key, appuyez une fois sur la touche WAIT FOR KEY, le voyant s'allume pour indiquer que ce mode est actif. Pour sortir de ce mode, appuyez de nouveau sur la touche WAIT FOR KEY et le voyant s'éteindra pour indiquer que ce mode est désactivé. Réglé sur ON, il revient automatiquement sur OFF après avoir été utilisé une fois (pour lire, enregistrer -Record ou Overdub- une séquence). Vous devez le réactiver à chaque fois que vous voulez l'utiliser.

La Touche COUNT IN

Lorsque la fonction Count In est en service, une mesure de clics de métronome précédera la lecture de la séquence ou du morceau. Les clics vous donnent le tempo pour vous préparez à enregistrer ou à jouez en suivant la séquence.

Appuyez sur COUNT IN pour activer la fonction (le voyant au-dessus est allumé) et appuyez à nouveau pour l'éteindre.

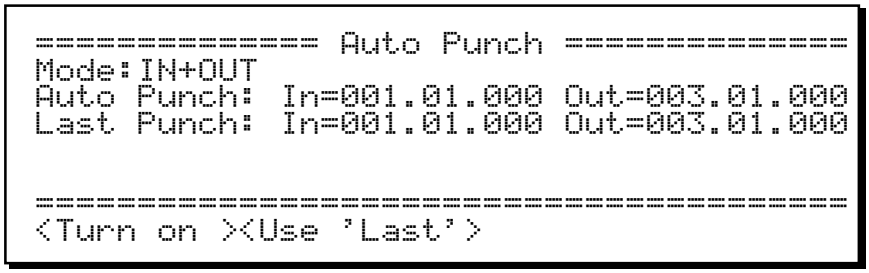
Le décompte peut se produire uniquement avant un enregistrement, pas avant la lecture. Pour sélectionnez ce mode et régler les autres paramètres concernant le métronome, appuyez sur la touche OTHER. Ces fonctions sont expliquées au paragraphe “La Touche OTHER” plus loin dans ce chapitre.

> *REMARQUE : Toute note jouée sur le clavier MIDI alors que la mesure de décompte se déroule ne sera pas jouée en MIDI (par la fonction Soft Thru du MPC3000) jusqu'à ce que la mesure de décompte soit terminée. Par exemple, si vous avez joué un accord pendant la mesure de décompte, l'accord ne sonnera que lorsque la mesure 1 démarrera. C'est un fonctionnement tout à fait normal, qui sert à vous rappeler qu'aucune note ne peut être enregistrée pendant la mesure de décompte et que toute note jouée pendant ce temps sera mémorisée et enregistrée au début de la séquence.*

La Touche AUTO PUNCH

La fonction Auto Punch permet de passer en mode Record ou Overdub et de quitter ces modes à des moments prédéterminés pendant la lecture. C'est utile pour faire un Punch-in très précis et que vous n'avez pas suffisamment de temps pour quitter les touches du MPC3000 et passer à celles du clavier pour jouer les notes après le Punch-in. La fonction AUTO PUNCH le fait automatiquement pour vous, ce qui vous permet de vous concentrer sur ce que vous devez jouer.

Appuyez sur AUTO PUNCH et l'écran suivant s'affiche :



Ce qui suit est une description détaillée de chacun des champs et des touches de fonction :

• Le champ Mode :
Ce champ permet de sélectionner un des trois modes Auto Punch:

1. IN+OUT:
   Le Punch-in et le Punch-out sont tous deux automatisés.
2. PUNCH IN ONLY:
   Seul le Punch-in est automatisé. Une fois en mode Record ou Overdub (automatiquement grâce à la fonction Auto Punch), il n'y a pas de Punch out—vous devez quitter manuellement le mode Record ou Overdub.
3. PUNCH OUT ONLY:
   Seul le Punch-out est automatisé. Vous devez passer manuellement en mode Record ou Overdub, après quoi Auto Punch quittera automatiquement le mode Record ou Overdub au moment Punch-out prédéfini.

• Les champs Auto Punch In= et Out= :
Ces deux champs servent à indiquer les endroits dans la séquence où le punch-in et le punch-out vont avoir lieu. Pour entrer un nombre dans un de ces deux champs, tapez le numéro de mesure, un point, le numéro de temps, un point, et le numéro d'horloge, puis ENTER. Si le nombre que vous voulez entrer est au début d'une mesure ne tapez que le numéro de la mesure et ENTER et les valeurs de temps et d'horloge seront automatiquement réinitialisées.

• Les champs Last Punch In= and Out= :
Ces deux champs ne sont que des indicateurs - on ne peut pas les changer manuellement. Ils servent à indiquer les dernières bornes du punch in/out qui a été effectué manuellement.

• La touche de fonction <Turn on >:
En appuyant sur cette touche, la fonction Auto Punch est activée, comme l'indique le voyant au-dessus de la touche. Si Auto Punch était déjà activée, la touche de fonction indique <Turn off> et appuyer dessus éteindra à la fois la fonction et le voyant Auto Punch.

• La touche de fonction <Use 'Last'>:
En appuyant sur cette touche de fonction, les contenus des champs Last Punch In= et Out= sont copiés dans les champs Auto Punch In= et Out. C'est utile quand vous voulez répéter le dernier Punch manuel en vous servant de la fonction Auto Punch.

Pour se servir de l'AUTO PUNCH :

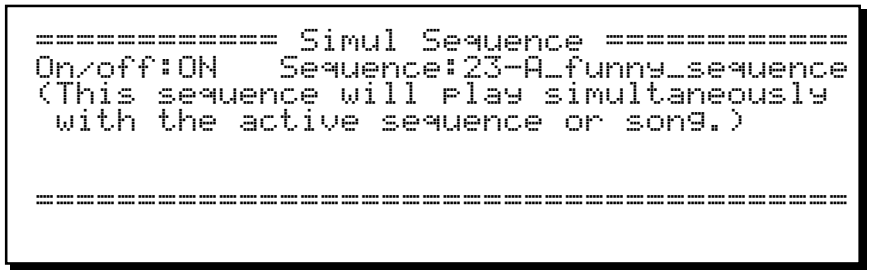
Après avoir entré les bornes Punch-in et Punch-out et avoir activé le mode Auto Punch en appuyant sur la touche de fonction SOFT KEY 1, localisez une position dans la séquence qui se trouve quelques mesures avant le point de Punch-in. Puis passez en mode Record comme d'habitude, en appuyant simultanément sur les touches PLAY et RECORD. Comme la fonction Auto Punch est en service, le mode Record ne peut pas être encore en fonction. Au lieu de cela, le voyant RECORD clignote jusqu'à ce que le point d'Auto Punch-In soit atteint. Quand vous y êtes, le mode Record est automatiquement activé et le voyant RECORD arrête de clignoter pour s'allumer en continu. Lorsque le point de Punch-Out est atteint, le mode Record est automatiquement désactivé et le voyant RECORD s'éteint, mais la lecture continue.

Il est également possible d'utiliser Auto Punch pour entrer et sortir automatiquement du mode Overdub. Pour ceci, suivez l'exemple ci-dessus mais au lieu d'appuyer sur RECORD appuyez sur OVER-DUB. Le mode dans lequel vous entrez est déterminé par la touche qui a été appuyée, RECORD ou OVERDUB.

La Touche SIMUL SEQUENCE

Cette fonction permet au MPC3000 de jouer deux séquences simultanément. Par exemple, vous pouvez utiliser la séquence active pour enregistrer en linéaire toutes vos pistes de clavier tout en utilisant Simul Sequence pour lire une séquence de percussion bouclée. Cette fonction vous permet également de jouer simultanément le morceau actif, si le mode Song est activé.

Pour utiliser cette fonction, appuyez sur la touche SIMUL SEQ, l'écran suivant apparaît :



Pour activer Simul Sequence, sélectionnez d'abord le numéro de la séquence que vous voulez entendre en même temps que la séquence active, dans le champ Sequence. Le nom de la séquence sélectionnée est affiché à droite du numéro. Ensuite, déplacez le curseur sur le champ On/off et sélectionnez ON. Le voyant au-dessus de la touche s'allume. Maintenant, lorsque vous jouez la séquence ou le morceau actif, la séquence que vous avez sélectionnée dans l'écran Simul Sequence jouera aussi. Pour désactivez cette fonction, revenez à l'écran Simul Sequence et sélectionnez OFF dans le champ On/off.

La Touche OTHER

La touche OTHER donne accès à beaucoup d'autres fonctions, dont certaines concernent l'enregistrement de séquence :

• Commandes du Métronome : Permettant le réglage du métronome d'enregistrement et de la fonction Count In.
• Pédales: Possibilité d'assigner les deux entrées Foot Switch.
• Affichage de la mémoire de séquence disponible : Indique le pourcentage de mémoire de séquence disponible pour l'enregistrement .
• Initialisation des paramètres système : Donne accès à l'écran Initialize PAR File Data, permettant l'initialisation des paramètres généraux du MPC3000. Cette fonction est décrite dans le paragraphe "Initialisation des paramètres système" plus loin dans ce chapitre.
• Enregistrement simultané sur 16 canaux : Possibilité d'accéder à la fonction Record 16 Channels, qui permet d'enregistrer simultanément les 16 canaux MIDI reçus, utile pour transférer des séquences provenant d'un autre séquenceur sur le MPC3000. Cette fonction est décrite dans le paragraphe "Fonction Record 16 Channels : Enregistrement Multicanal" plus loin dans ce chapitre.

Métronome, Pédales, et Mémoire de Séquence

En appuyant sur la touche OTHER, l'écran suivant apparaît :



Les champs et touches de fonction sont :

La section Métronome :

• Le champ Volume :
Ce champ contrôle le volume du métronome, de 0 à 100.

• Le champ In play :
C'est un champ de choix avec deux options:

1. NO: Le métronome est audible seulement en mode Record

ou Overdub, pas en mode Play.
2. YES: Le métronome est audible en mode Play, ainsi qu'en mode Record ou Overdub.

• Le champ Output :
Ce champ détermine sur quelle sortie audio le métronome joue. Les options sont STEREO et INDIV 1 (sortie séparée 1) à INDIV 8 (sortie séparée 8).

• Le champ Count IN :
C'est un champ de choix à deux options :

1. REC+PLAY: Si le voyant Count In est allumé, le décompte sera audible avant un enregistrement, un overdub ou une lecture.
2. REC ONLY: Si le voyant Count In est allumé, le décompte sera audible avant un enregistrement uniquement.

• Le champ Rate :
Ce champ contrôle la valeur de note du métronome. Habituellement, le métronome joue des noires. Dans ce champ, il est possible de changer cette valeur pour une de ces huit options :

1/4 NOTE (noire)
1/4 TRIPLET (triolet de noires)
1/8 NOTE (croche)
1/8 TRIPLET (triolet de croches)
1/16 NOTE (double-croche)
1/16 TRIPLET (triolet de doubles-croches)
1/32 NOTE (triple-croche)
1/32 TRIPLET (triolet de triples-croches)

Section Pédales (Foot Switches) / Mémoire disponible :

• Les champs Foot1 et Foot2 :
Ces deux champs déterminent la fonction des pédales connectées aux entrées foot sw 1 et 2 du panneau arrière. Ce sont des champs de choix, chacun pouvant être réglé indépendamment sur l'une des options suivantes :

PLAY/STOP:
Appuyez une fois pour déclencher la lecture (PLAY), appuyez à nouveau pour arrêter.

PLAY-STRT/STP (Play start /stop):
Appuyez une fois pour déclencher la lecture depuis le début (PLAY START), appuyez à nouveau pour arrêter.

ERASE:
Appuyez pour dupliquer la fonction ERASE (effacer). C'est très utile pour pouvoir utiliser la fonction d'effacement en temps réel en ayant les mains libres.

TIMING CORECT (Correction Temporelle) :
Appuyez pour dupliquer la fonction TIMING CORRECT. C'est très utile pour pouvoir utiliser la fonction Note Repeat en temps réel en ayant les mains libres.

'+':
Appuyez pour dupliquer l'action de tourner le contrôle Data Entry d'un cran vers la droite.

'–':
Appuyez pour dupliquer l'action de tourner le contrôle Data Entry d'un cran vers la gauche.

RECORD IN/OUT:
Appuyez une fois pour dupliquer la fonction Punch-in pour passer en mode Record en cours de lecture ; appuyez à nouveau pour dupliquer la fonction Punch-out pour sortir du mode Record et revenir au mode Play.

OVRDUB IN/OUT (Overdub in/out):
Appuyez une fois pour dupliquer la fonction Punch-in pour passer en mode Overdub en cours de lecture ; appuyez à nouveau pour dupliquer la fonction Punch-out pour sortir du mode Overdub et revenir au mode Play.

'<':
Appuyez pour dupliquer l'action de la touche REMBOBINAGE [<]. C'est utile pour revenir en arrière dans la séquence lorsque Step Edit est activé.

'>':
Appuyez pour dupliquer l'action de la touche AVANCE RAPIDE [>]. C'est utile pour avancer dans la séquence lorsque Step Edit est activé.

TAP TEMPO:
Appuyez pour dupliquer l'action de la touche TAP TEMPO.

• Le champ Free seq mem :
Ce champ indique la quantité totale de mémoire de séquence disponible pour l'enregistrement. Il s'agit d'un champ uniquement informatif, ne pouvant être édité.

Les touches de fonction :

• La touche de fonction <Init PAR> :
Appuyez sur cette touche de fonction pour obtenir un écran permettant d'initialiser tous les paramètres système généraux, qui sont mémorisés dans les fichiers PAR. Cette fonction est décrite dans le paragraphe suivant.

• La touche de fonction <Rec 16 chs>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour obtenir un écran permettant de configurer l'enregistrement multicanal. Ceci est décrit dans le paragraphe "La Fonction Record 16 Channels : Enregistrement Multicanal", plus loin dans ce chapitre.

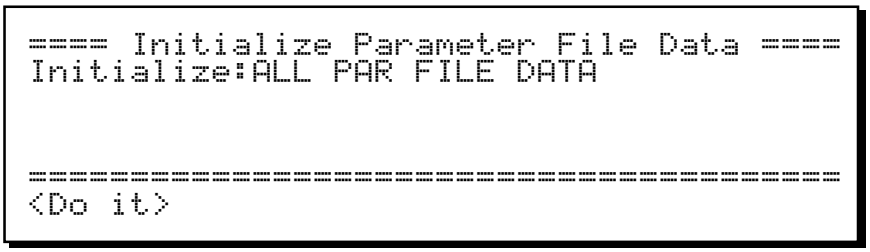
Initialisation des Paramètres Système

Il y a un certain nombre de paramètres dans le MPC3000 qui ne sont pas sauvegardés dans les fichiers SEQ, ALL, SND, PGM, ou APS. Ces réglages, appelés **paramètres système**, sont conservés dans une mémoire spéciale, dont le contenu est permanent (il reste mémorisé même après extinction). Ces réglages comprennent :

- Les noms des 64 canaux MIDI
- Le tempo maître
- Le choix BPM/FPB et de la vitesse d'image
- Les réglages du Filtre d'Entrée MIDI
- Les réglages par défaut pour la création de séquences

. . .et beaucoup d'autres (voir l'Annexe pour la liste complète).

Pour réinitialiser ces paramètres à leur réglage d'usine par défaut, appuyez sur la touche OTHER, pour sélectionnez la touche de fonction <Init PAR>. L'écran suivant apparaît :



Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ Initialize:
Ce champ de choix permet de déterminer si tous les paramètres ou seulement quelques-uns seront initialisés. Les options sont :

ALL PAR FILE DATA
PAD TO NOTE ASSIGNMENTS
MIDI INPUT FILTER
MIDI CHANNEL NAMES
MISC. SINGLE DATA FIELDS

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour initialiser les données sélectionnées.

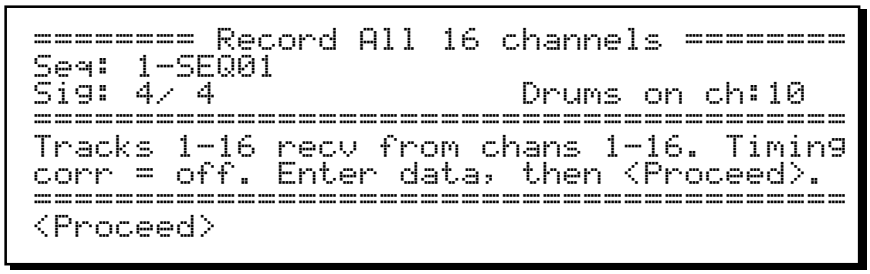
La Fonction Record 16 Channels : Enregistrement Multicanal

En mode de fonctionnement normal, le MPC3000 peut seulement enregistrer une piste à la fois. Cependant, il existe un mode d'enregistrement spécial qui permet d'enregistrer sur les 16 canaux MIDI en même temps. C'est très utile pour transférer des séquences provenant d'autres séquenceurs dans le MPC3000. Les 16 canaux MIDI reçus sont enregistrés dans les 16 pistes de la séquence vide nouvellement créée, chaque piste étant assignée au même numéro de canal MIDI. Par exemple, la piste 1 enregistre le canal MIDI 1, la piste 2 enregistre le canal MIDI 2, et ainsi de suite jusqu'à 16, qui enregistre le canal MIDI 16. Les affectations de piste sont faites automatiquement.

Pour utiliser la fonction Record 16 Channels afin de transférer une séquence provenant d'un autre séquenceur dans le MPC3000, vous devez d'abord synchroniser le MPC3000 sur l'autre séquenceur grâce à l'horloge MIDI. Pour cela :

1. Réglez le séquenceur émetteur pour qu'il génère l'horloge MIDI et des données de Song Position Pointer.
2. Réglez le MPC3000 pour le synchroniser sur l'horloge MIDI et les données de Song Position Pointer reçues. (Voir le chapitre "Synchro avec un Magnétophone et autres Systèmes" pour les détails.)

Appuyez sur la touche OTHER, puis sur SOFT KEY 2, <Rec 16 Chs>, pour afficher le premier écran Record 16 Channels :



Dans cet écran, vous devez sélectionner : une séquence pour l'enregistrer, la métrique de cette nouvelle séquence, et sur quel canal seront reçues les données de percussion, s'il y en a. Les champs et touches de fonction de cet écran sont les suivantes :

• Le champ Seq :
C'est la séquence dans laquelle vous allez enregistrer. En appuyant sur <Proceed>, le contenu de cette séquence sera complètement effacé pour qu'elle puisse être utilisée.

• Le champ du Nom de la Séquence (Seq: 1-**SEQ01** dans l'écran exemple ci-dessus):
Ce champ indique le nom de la séquence. Après avoir sélectionné le numéro séquence à utiliser, vous pouvez entrer ici le nouveau nom de la séquence. Il peut être modifié comme dans le champ du Nom de Séquence de l'écran Play/Record.

• Le champ Sig (métrique):
En fait il y a deux champs—le numérateur et le dénominateur de la fraction de mesure (métrique) utilisée pour l'enregistrement. En appuyant sur <Proceed>, la séquence sélectionnée sera initialisée sur une mesure avec la métrique entrée dans ces deux champs.

• Le champ Drums on ch (canal avec percussions):
Si un des canaux MIDI reçus contient des données de percussion et que vous souhaitiez que la piste correspondante du MPC3000 soit une piste de percussion, indiquez ce canal MIDI ici. Lorsque vous appuierez sur <Proceed>, ce numéro de piste aura son champ Type réglé sur DRUM.

• La touche de fonction <Proceed> :
Lorsque tous les champs ci-dessus ont été réglés, appuyez sur cette touche de fonction pour initialiser la séquence sélectionnée et passer au second écran Record 16 Channels :

```
======== Record all 16 channels ========
Seq: 1-Sequence_name    BPM:120.0 (SEQ)
Sig: 4/ 4   Bars:  1    Loop:OFF
=======================================
While holding RECORD, play ext sequencer
with MIDI clock.
====== Bar:001.01.00 (00:00:00.00) ======
<Done>
```

Il s'agit de l'écran dans lequel s'effectuera l'enregistrement. La séquence sélectionnée a maintenant été initialisée pour contenir une mesure à la métrique indiquée dans l'écran précédent. Les 16 premières pistes ont été assignées aux canaux MIDI 1 à 16, comme décrit ci-dessus. Toutes les pistes ont leur Type réglé sur MIDI sauf celle portant le numéro indiqué dans le champ Drums on ch de l'écran précédent, qui a été initialisée sur DRUM.

Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ Seq :
Ce champ indique le numéro de séquence qui a été entré dans l'écran précédent. Dans cet écran, c'est un champ uniquement informatif, qui ne peut être édité.

• Le champ du Nom de la Séquence (Seq: 1-**SEQ01** dans l'écran exemple ci-dessus):
C'est le nom de la séquence sélectionnée. Il peut être modifié comme dans le champ du nom de Séquence de l'écran Play/Record.

• Les champs de Mode d'Affichage du Tempo, Tempo Actif, et Source du Tempo :
Ces trois champs fonctionnement exactement comme leur équivalents dans l'écran Play/Record.

• Le champ Sig (métrique):
Ce champ indique la métrique entrée dans l'écran précédent. C'est un champ uniquement informatif, qui ne peut être édité.

• Le champ Bars :
Ce champ indique le nombre total de mesures de la nouvelle séquence, qui est toujours initialisée sur 1 mesure. Lorsque l'enregistrement commence, d'autres mesures sont ajoutées à la fin de la séquence, comme d'habitude lorsque le champ Loop est réglé sur OFF dans l'écran Play/Record.

• Le champ Loop :
C'est un champ uniquement informatif, qui ne peut être édité. Il indique que le champ Loop est forcément réglé sur OFF puisque l'enregistrement en boucle n'est pas possible durant l'enregistrement sur 16 canaux.

• La touche de fonction <Done> :
Lorsque l'enregistrement est terminé, appuyez sur cette touche de fonction pour quitter l'écran Play/Record avec votre nouvelle séquence intacte.

Pour enregistrer la séquence reçue :

Tout en appuyant sur la touche RECORD du MPC3000, démarrez la lecture sur l'autre séquenceur depuis le début de la séquence. Dès que le MPC3000 reçoit les signaux de synchro, il passe en mode Record et commence à enregistrer les données provenant de l'autre séquenceur en temps réel. (Remarque : La touche OVERDUB est désactivée pendant l'enregistrement sur 16 canaux.) Une fois que le transfert est terminé, arrêtez l'autre séquenceur (le MPC3000 s'arrêtera automatiquement) ou arrêter manuellement le MPC3000.

Le MPC3000 contient maintenant la séquence transférée, qui peut être jouée à l'aide des touches PLAY, PLAY START, REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE et LOCATE . Faites jouer la séquence; si le transfert est réussi, appuyez sur <Done> pour revenir à l'écran Play/Record . Si le transfert ne vous satisfait pas, essayez à nouveau en appuyant sur RECORD et en démarrant l'autre séquenceur.

> *REMARQUE : Si la séquence multipiste reçue contient beaucoup de données ou est jouée à un tempo très rapide, il est possible que le MPC3000 soit saturé, ce qui peut provoquer des retards dans la séquence enregistrée. Si cela se produit, réduisez le tempo du séquenceur émetteur. Ceci ralentira les calculs sur le MPC3000 et éliminera les erreurs dues à la saturation.*

Enregistrer des données de Système Exclusif MIDI

Le MPC3000 peut enregistrer les données constituant les sons de synthé (patch) ou n'importe quel autre message MIDI en Système Exclusif directement sur ses pistes. Pour cela, envoyez simplement le message de Système Exclusif au MPC3000 quand il est en mode Record ou Overdub, ou en mode Step Edit et le message sera enregistré dans la piste active, comme n'importe quelle autre donnée MIDI. La seule restriction est que le message doit être inférieur à 1000 octets. Si l'on tente d'enregistrer un message plus long, il sera rejeté dans son intégralité. Ceci permet d'enregistrer facilement les Dumps de données correspondant à un son de synthétiseur, mais n'est pas assez important pour les Dumps comprenant une banque de sons (des fichiers contenant une banque entière de sons).

Une façon d'utiliser cette possibilité consiste à insérer une mesure vide au début de votre séquence et d'enregistrer les Dumps de données correspondant au son utilisé pour chaque piste dans cette première mesure. Lorsque la séquence est jouée depuis le début, chaque synthétiseur externe recevra immédiatement le son à utiliser dans la mesure 1 et sera prêt à jouer les données de note de la séquence démarrant à la mesure 2.

Il peut y avoir un problème pour la lecture des messages en Système Exclusif provenant de séquences, car il n'y a pas de méthode standard permettant d'identifier le numéro de canal MIDI dans le message et par conséquent le MPC3000 ne peut assigner le canal de sortie MIDI par lequel le message sera envoyé. Cela signifie, par exemple, qu'un message en Système Exclusif reçu sur le canal MIDI 3 pendant l'enregistrement dans le MPC3000 sera toujours joué sur le canal 3 du MPC3000, sans tenir compte du canal MIDI de sortie de la piste. Pour résoudre ce problème, vous devez envoyer le message en Système Exclusif sur le canal MIDI souhaité lors de l'enregistrement dans le MPC3000. La plupart des synthétiseurs vous permettent de sélectionner le canal de transmission. Cependant, quelques anciens synthétiseurs, comme le DX-7 Yamaha (modèle de base) transmettent toujours sur le canal MIDI 1.

Il existe cependant une façon de modifier le canal MIDI d'un message en Système Exclusif lorsqu'il est dans le MPC3000 - en utilisant Step Edit. Le canal MIDI correspond à un simple octet dans le message et la fonction Step Edit vous permet de changer le contenu de n'importe quel octet dans le message. Si vous connaissez l'octet utilisé par un constructeur particulier pour le numéro du canal, vous pouvez remplacer le contenu de cet octet par le numéro du canal MIDI désiré. Par exemple, les messages Système Exclusif du DX-7 Yamaha indiquent le canal MIDI dans le 3ème octet, aussi tout numéro que vous programmerez dans l'octet numéro 3 du message deviendra le nouveau numéro de sortie du canal MIDI. Pour en savoir plus sur l'édition en mode Step Edit, lisez le paragraphe “La touche STEP EDIT” dans le chapitre “Édition de Séquences”.

Chapitre 4 : Édition de Séquences

La Touche ERASE

La touche ERASE possède trois fonctions principales:

- Effacer des notes en temps réel en mode Overdub
- Effacer des notes ou d'autres événements pendant l'arrêt
- Initialiser ou Supprimer des séquences

Effacer des Notes en Temps Réel en mode Overdub

Appuyez sur la touche ERASE en la gardant enfoncée pour passer en mode Overdub. Ci-dessous figure la ligne du haut de l'écran Play/Record, tant que la touche est maintenue :

```
==== (Hold pads or notes to erase) =====
```

Si pendant ce temps vous maintenez enfoncé un pad de percussion (si la piste active est une piste de Percussion), ou une touche du clavier MIDI (si la piste active est une piste MIDI), toutes les notes assignées à ce pad ou à cette touche sur la piste sélectionnée seront effacées.

Effacer des Notes ou d'Autres Événements à l'Arrêt

Lorsqu'il ne joue pas, le MPC3000 permet d'effacer des événements spécifiques de n'importe quelle partie d'une séquence, sur une ou toutes les pistes. Ceci s'effectue à l'aide de la touche ERASE.

Si cette touche est enfoncée lorsque le MPC3000 ne joue pas, l'écran Erase apparaît :

```
================ Erase ================
Seqnc: 1-SEQ01
Track: 1-TRK01              (0 = all)
Ticks:001.01.00-003.01.00
Erase:ALL EVENTS
Notes:  0(C.-2)-127(G.8 )  (Press keys)
=======================================
<Do it> <Initialize><Delete><Delete All>
```

Pour effacer les notes, entrez les données appropriées dans chacun des champs de données, puis appuyez sur la touche de fonction <Do it>. Chacun des champs d'écran et des touches de fonction est décrit ci-dessous :

• Le champ Seqnc (séquence):
Dans ce champ, entrez le numéro de séquence à partir duquel les données seront effacées. Le nom de la séquence est affiché à droite.

• Le champ Track:
Ce champ précise la piste où les données seront effacées. La piste active est automatiquement insérée ici. Pour effacer toutes les pistes à la fois, mettez un zéro. Dans ce cas, le champ Notes indiquera ALL car il est impossible de sélectionner toutes les notes à effacer quand il s'agit de toutes les pistes.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs déterminent la zone à effacer, en commençant par l'emplacement précisé dans le champ à gauche, jusqu'à *l'impulsion d'horloge située avant* l'emplacement indiqué dans le champ de droite. Ce sont tous deux des champs mesure.temps.horloge, vous permettant de régler la zone à effacer en incréments aussi petits qu'un tic.

• Le champ Erase:
Cet écran vous permet de sélectionner un type particulier d'événements MIDI à effacer. Le champ ERASE comporte trois options :

1. ALL EVENTS: Si cette option est choisie, tous les types d'événements MIDI seront effacés.
2. ONLY ERASE: Si cette option est choisie, seul un type d'événements sera effacé, et celui-ci apparaîtra dans le champ de choix situé à droite sur la même ligne. Dans ce champ, tous les types d'événements sont listés, y compris les 128 contrôleurs MIDI.
3. ALL EXCEPT: Si cette option est choisie, tous les types d'événements MIDI, SAUF un, seront effacés et celui à ne pas effacer apparaîtra dans le champ de choix, à droite sur la même ligne. Dans ce champ, tous les types d'événements sont listés, y compris les 128 contrôleurs MIDI.

• Le champ Notes:
Ce champ détermine les notes à effacer. Il s'affiche différemment, selon que la piste sélectionnée est une piste de Percussion ou une piste MIDI :

1. S'il s'agit d'une piste MIDI, deux champs numériques—pour programmer la note la plus basse et la plus haute déterminant l'ensemble des notes à effacer—apparaîtront comme ci-dessus. Chacun de ces champs numériques peut être modifié et réglé de 0 à 127 ; le nom de la note équivalente (Do 2 à Sol 8- *C2-G8*) est affiché à droite de chaque champ. Vous pouvez également programmer ces champs en appuyant sur deux notes du clavier relié à l'entrée MIDI. Les champs seront automatiquement réglés sur la note la plus basse et la plus haute.

2. Si la piste source est une piste de Percussion, ce champ sert à sélectionner les numéros de note MIDI à effacer, mais n'est pas accessible avec le curseur—il peut seulement être modifié en tapant sur les pads, ou en recevant des notes MIDI. Quand l'écran est affiché pour la première fois, il contient le mot ALL (effacer toutes les notes) et le texte <Hit pads> à droite. Quand un pad est frappé, son numéro de note apparaît dans le champ, suivi de son numéro de pad et du nom du son. A droite de la ligne se trouve le texte <1 pad> indiquant qu'un pad est sélectionné pour être effacé :

   Notes:36/A02-SNARE_DRUM < 1 pad >

   Si un autre pad est frappé, son numéro de note, de pad, et le son assigné sont affichés à la place, et le texte à droite affiche (2 pads). Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur ait sélectionné tous les pads à effacer.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer l'effacement spécifié par les données dans les champs de l'écran. Après l'effacement, l'écran Play/ Record est de nouveau affiché.

• La touche de fonction <Initialize> :
Cette touche permet d'effacer et d'initialiser la séquence entière sur des valeurs spécifiques. Veuillez consulter le paragraphe suivant, "Initialiser une Séquence", pour les détails concernant cette fonction.

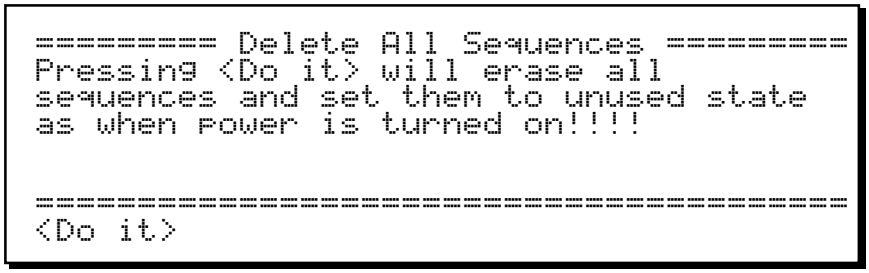
• La touche de fonction <Delete> :
Cette touche sert à supprime la séquence entière, ce qui efface toutes les données, et programme la séquence sur le même état qu'au moment de la première mise sous tension. Quand une séquence est effacée, elle utilise le plus petit volume de mémoire possible, encore moins que si elle était initialisée. Quand la Touche de Fonction 3 (<Delete>) est enfoncée, l'écran suivant apparaît :

```
============ Delete Sequence ==========
Sequence: 23-Sequence_name
(This will set sequence to unused state
with no contents.)


=====================================
<Do it>
```

Pour effacer la séquence, entrez le numéro de séquence souhaité et appuyez sur <Do it>.

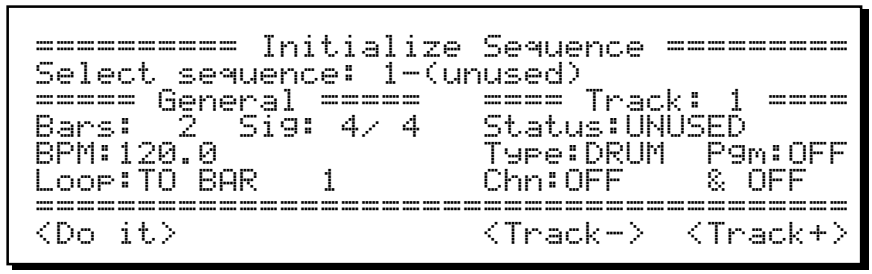
• La touche de fonction <Delete all> :
Cette touche sert à effacer les 99 séquences, en les réglant sur leur état initial à la première mise sous tension (toute la mémoire de séquence es tdisponible). Quand vous appuyez sur <Delete all>, l'écran suivant apparaît :



Pour effacer toutes les séquences, appuyez sur <Do it>.

Initialiser une Séquence

Pour effacer une séquence et l'initialiser selon les valeurs préréglées, appuyez sur la touche ERASE, puis sur la Touche de Fonction 2 (<Initialize>). L'écran suivant apparaît :



Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Select sequence :
Ce champ permet d'entrer le numéro de la séquence qui doit être initialisée. Le nom de la séquence sélectionnée est affiché.

La section "General" :

• Le champ Bars :
Entrez dans ce champ le nombre de mesures pour la séquence initiale.

• Le champ Sig (métrique) :
Entrez dans ce champ la métrique de la séquence initiale. Il existe en fait deux champs, un pour le numérateur et l'autre pour le dénominateur de la fraction de mesure.

• Le champ BPM :
Entrez dans ce champ le tempo auquel vous voulez initialiser la séquence. Pour visualiser le tempo en images par battement, déplacez le curseur jusqu'au mot BPM et utilisez le contrôle Data Entry pour le transformer en FPB, comme dans l'écran Play/Record.

• Le champ Loop :

Entrez dans ce champ le statut du bouclage (OFF ou TO BAR) et le numéro de la mesure de reprise, si TO BAR est sélectionné, pour la séquence initiale.

La section "Piste" (Track) :

• Le champ Track :
Une piste, ou toutes les pistes, de la séquence peuvent être initialisées. Pour entrer les réglages de chaque piste, sélectionnez d'abord le numéro de piste dans ce champ, puis entrez les données d'initialisation pour cette piste dans les champs ci-dessous. Le contenu des cinq champs de cette section s'applique seulement à la piste (1 à 99) qui est sélectionnée ici.

• Le champ Status :
C'est un champ de choix comportant deux options :

1. UNUSED: Le numéro de piste affiché dans le champ Track ne sera pas initialisé. A la place, il sera dans un état de non utilisation ("unused" comme lors de la mise sous tension), qui nécessite un minimum de volume de mémoire. Cependant, si cette piste est enregistrée plus tard, elle sera immédiatement initialisée avec ses valeurs par défaut.
2. IN USE: Le numéro de piste affiché dans le champ Track sera initialisé aux valeurs entrées dans les champsType, Pgm et Chn.

• Le champ Type :
Le champType pour la piste sélectionnée sera initialisé selon l'option sélectionnée dans ce champ (DRUM ou MIDI).

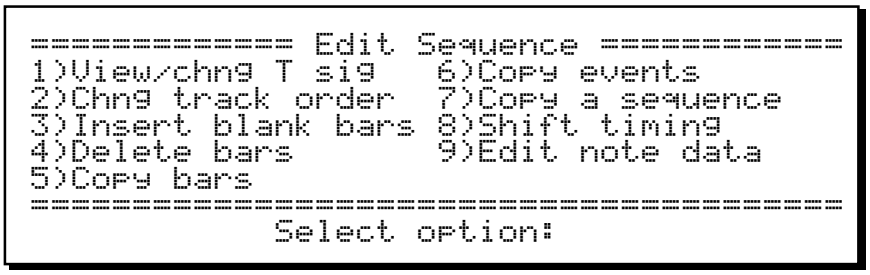
• Le champ Pgm :
Le champ Pgm pour la piste sélectionnée sera initialisé selon l'option sélectionnée dans ce champ (1 à 128 ou OFF).

• Le champ Chn :
Entrez dans ce champ le canal de sortie MIDI (1 à 16 ou OFF) et le port (A à D) sur lequel la piste sélectionnée sera initialisée, avec la même méthode d'entrée de données que dans le champ Chn de l'écran Play/Record. A droite de ce champ se trouve un autre champ permettant l'assignation du canal de sortie MIDI auxiliaire.

• La touche de fonction <Do it> :
Quand les valeurs de tous les champs ont été entrées, appuyez sur cette touche pour initialiser la séquence.

La Touche SEQ EDIT

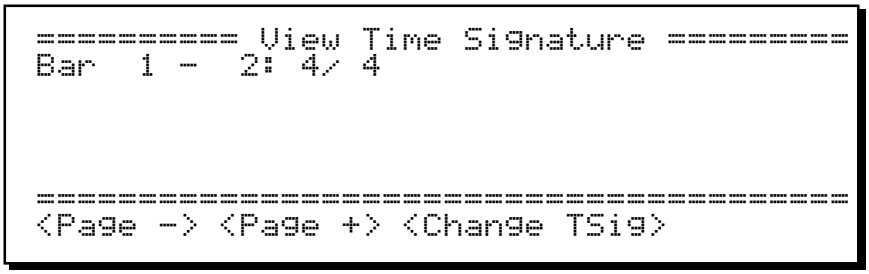
La touche SEQ EDIT permet d'accéder à de nombreuses fonctions liées à l'édition de séquences. Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran de menu suivant :



Appuyez sur une seule touche numérotée pour faire apparaître l'écran de la fonction sélectionnée. Ces fonctions sont décrites ci-dessous :

Visualisation et Modification de Métrique (Time Signature)

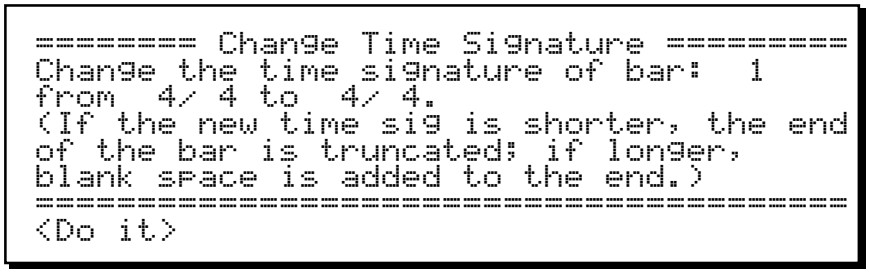
Cette fonction affiche la métrique et le nombre de mesures dans la séquence active, ainsi que les modifications de métrique. Appuyez sur 1 (View/chng T sig) dans le menu de touche SEQ EDIT pour afficher l'écran suivant :



Cet écran affiche toutes les modifications de métrique dans la séquence active, et le nombre de mesures correspondant à chaque modification. S'il n'y a aucune modification de métrique, la dernière métrique choisie et le nombre total de mesures de la séquence seront affichés. L'écran peut contenir dix modifications de métrique, avec deux changements par ligne. S'il y en a plus, la touche de fonction <Page +> permettra de visualiser les pages suivantes de modifications, et la touche de fonction <Page -> servira à afficher les pages précédentes.

Modification de la métrique d'une seule mesure

Pour modifier la métrique d'une mesure spécifique, appuyez sur <Change Tsig>. L'écran suivant apparaît :

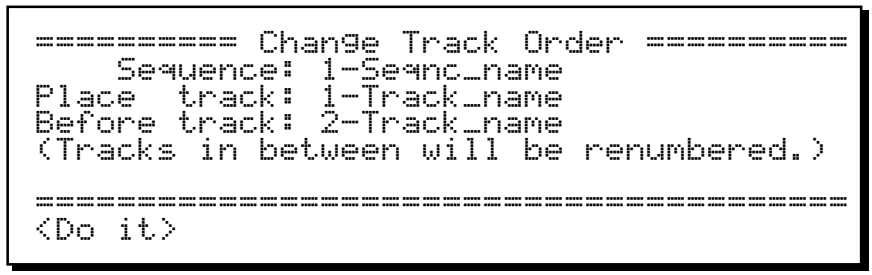


Cette fonction vous permet de changer la longueur d'une mesure particulière dans une séquence, en modifiant sa métrique. Elle fonctionne ainsi : si la métrique choisie est plus courte que celle existante, la fin inutilisée de la mesure sera tronquée. Par exemple, si vous avez besoin de déplacer une croche à la fin d'une mesure 4/4, vous devez changer sa métrique en 7/8. Si la nouvelle métrique est plus longue que celle existante, un petit espace vide sera ajouté à la fin de la mesure.

Pour modifier la métrique d'une mesure, sélectionnez d'abord le numéro de la mesure à modifier sur la ligne du haut. La dernière métrique de cette mesure sera affichée dans le champ from sur la seconde ligne. Ensuite, entrez la nouvelle métrique dans les champs to (2 parties) sur la seconde ligne. Pour effectuer la modification, appuyez sur la touche de fonction <Do it>.

Arranger l'Ordre des Pistes

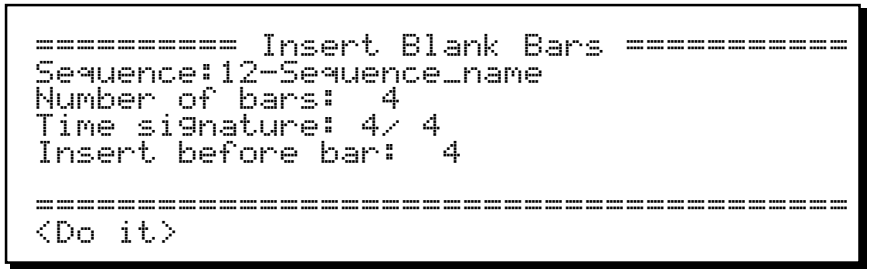
Cette fonction arrange l'ordre des pistes en déplaçant une piste et en l'insérant avant une autre, provoquant la renumérotation de toutes les pistes situées entre les deux. Plusieurs opérations peuvent être nécessaires pour placer les pistes dans l'ordre désiré. Sélectionnez 2 (Chng track order) dans le menu de la touche SEQ EDIT et l'écran suivant apparaît :



Pour arranger des pistes, entrez d'abord le numéro de séquence désiré. Puis entrez le numéro de la piste à déplacer dans le champ Place track. Dans le champ Before track, entrez le numéro de la piste avant laquelle la piste déplacée sera insérée. Appuyez sur <Do it> pour effectuer le déplacement.

Insertion de Mesures Vides dans une Séquence

Cette fonction insère un nombre spécifié de mesures vides dans la séquence. Sélectionnez l'option 3 (Insert blank bars) dans le menu de touche SEQ EDIT, et l'écran suivant apparaît :



Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Sequence :
C'est la séquence dans laquelle les mesures seront insérées. Le nom de la séquence est affiché à droite.

• Le champ Number of bars :
C'est le nombre de mesures vides à insérer.

• Le champ Time signature :
C'est la métrique des mesures à insérer. Il existe en fait deux champs—un pour chaque partie de la fraction. Les valeurs du numérateur vont de 1 à 31 ; le dénominateur est un champ de choix comportant quatre sélections : 4, 8, 16 et 32.

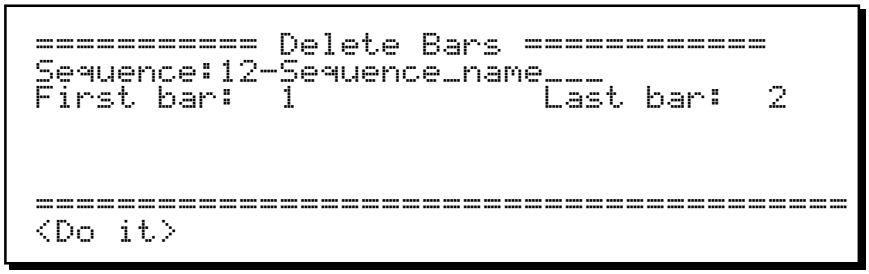
• Le champ Insert before bar :
Ce champ précise le nombre de mesures avant lesquelles les nouvelles mesures seront insérées. Pour insérer des mesures à la fin de la séquence, entrez le numéro qui est immédiatement supérieur à celui de la dernière mesure de la séquence.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer l'insertion selon les paramètres affichés ci-dessus.

> *REMARQUE : Si la séquence est programmée pour reprendre en boucle à une mesure précédente (sur l'écran métrique/statut de fin) et que les nouvelles mesures sont insérées avant la mesure de bouclage, le numéro de mesure précisé dans le champ* Loop *sera automatiquement incrémenté pour compenser l'insertion.*

Supprimer des Mesures dans une Séquence

Cette fonction vous permet de supprimer un nombre spécifié de mesures de la séquence active. Pour utiliser cette fonction, sélectionnez l'option 4 (Delete bars) dans le menu de touche SEQ EDIT. L'écran suivant apparaît :



Les champs sur l'écran et les touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Sequence :
C'est la séquence dans laquelle les mesures seront effacées. Le nom de la séquence est affiché à droite.

• Le champ First bar :
C'est la première mesure à effacer.

• Le champ Last bar :
C'est la dernière mesure à effacer.

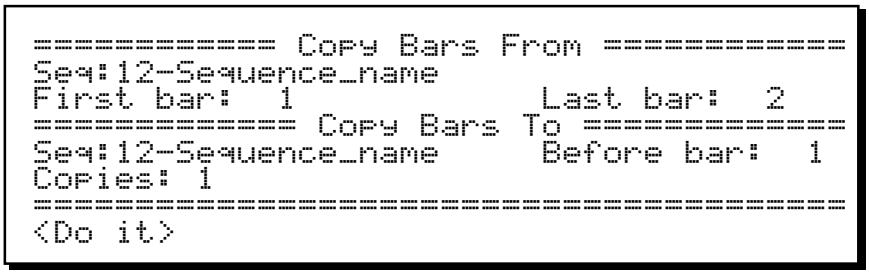
> *REMARQUE : Pour ceux qui ont l'habitude du logiciel de fonctionnement de la MPC60 version 2, ce champ a une fonction différente de celle du champ To bar dans la fonction "Delete Bars" de la MPC60. Ce champ contient la dernière mesure de la zone à effacer, tandis que le champ To Bar de la MPC60 contenait le numéro de la première mesure située après la région à effacer.*

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer la suppression spécifiée.

> *REMARQUE : Si la séquence est programmée pour boucler sur une mesure précédente (sur l'écran Play/ Record), et que les mesures effacées sont situées avant le point de bouclage, le numéro de mesure spécifié dans le champ Loop sera automatiquement décrémenter pour compenser la suppression.*

Copie de Mesures (Toutes les Pistes)

Cette fonction vous permet de copier une zone spécifiée de mesures (sur toutes les pistes) dans une séquence et d'insérer les données copiées à n'importe quel point de la même séquence ou d'une autre séquence. Dans ce mode de copie, la durée globale d'une séquence de destination sera toujours augmentée. Pour utiliser cette fonction, sélectionnez l'option 5 (Copy bars) dans le menu de touche SEQ EDIT. L'écran suivant apparaît :



Les champs et touche de fonction sont décrits ci-dessous :

• Le champ Seq (dans la section Copy Bars From) :
Ce champ sert à indiquer le numéro de la séquence à copier.

• Les champs First bar and Last bar :
Ces champs déterminent la zone de mesures à copier. First bar programme la première mesure qui doit être copiée, et Last bar programme la dernière mesure à copier.

> *REMARQUE : Pour ceux qui ont l'habitude du logiciel de fonctionnement de la MPC60 version 2, ce champ a une fonction différente de celle du champ* To bar *dans la fonction "Copy Bars" de la MPC60. Ce champ contient la dernière mesure de la zone de mesures à copier, tandis que le champ* To Bar *de la MPC60 contenait le numéro de la première mesure située après la région à copier.*

• Le champ Seq (dans la section Copy Bars To) :
Ce champ sert à préciser le numéro de la séquence à copier.

• Le champ Before bar :
Ce champ précise le numéro de la mesure avant laquelle les données copiées seront insérées. Pour insérer les mesures à la fin de la séquence, entrez un numéro immédiatement supérieur à celui de la dernière mesure de la séquence.

• Le champ Copies :
Ce champ précise combien de répétitions des données source seront insérées dans la séquence de destination.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer la copie selon les paramètres indiqués.

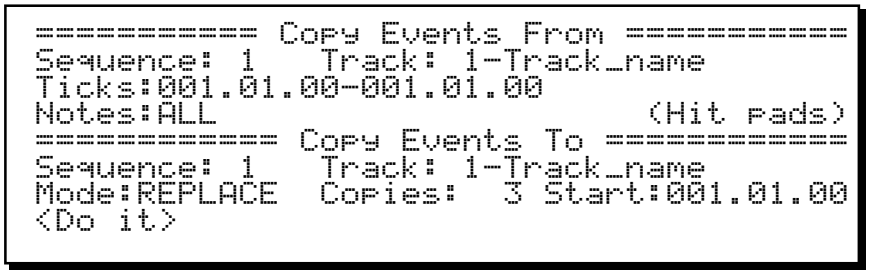
REMARQUE : Si la séquence est programmée pour boucler sur une mesure précédente (sur l'écran Play/Record), et que les mesures copiées sont insérées avant la mesure de bouclage, le numéro de mesure spécifié dans le champ Loop *sera automatiquement augmenté pour compenser l'insertion.*

REMARQUE : Quand vous copiez des données d'une séquence sur une autre, faites attention de copier des données de piste MIDI uniquement sur des pistes MIDI, et des données de piste de Percussion uniquement sur des pistes de Percussion. Sinon, les notes du clavier peuvent faire jouer des sons de percussion ou vice versa.

Copie d'Événements

Cette fonction permet de copier tous les événements d'une région spécifiée d'une seule piste sur un point différent de la même piste ou d'une autre piste, dans la même séquence ou dans une autre. Avec cette fonction, seuls les événements de la piste source sont copiés — aucune métrique ni aucune donnée de tempo n'est copiée. Contrairement à la fonction Copy Bars, qui insère les données copiées dans la séquence, augmentant par conséquent sa durée totale, cette fonction de copie remplace les événements existants ou mélange les données copiées avec des événements existants, sans ajouter de mesures supplémentaires. Ainsi, dans cette fonction, la durée globale de la piste reste inchangée après la copie.

Pour utiliser cette fonction, sélectionnez l'option 6 (Copy events) dans le menu de touche SEQ EDIT. L'écran suivant apparaît :



Les champs et la touche de fonction sont les suivants :

• Le champ Sequence (dans la section Copy Events From) :
C'est la séquence à partir de laquelle les données seront copiées.

• Le champ Track (dans la section Copy Events From) :
C'est la piste à partir de laquelle les données seront copiées. Entrez un 0 ici pour copier toutes les pistes à la fois. Si vous effectuez ceci, le champ inférieur Track (dans la section Copy Events To) indiquera également 0 car la destination doit être aussi toutes les pistes.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs permettent de programmer la portion de piste qui sera copiée, débutant au tic spécifié dans le champ de gauche et comprenant toutes les données jusqu'au tic spécifié dans le champ

de droite (sans l'inclure). Ce sont des champs mesure. temps.horloge, vous permettant de préciser la région en unités aussi petites qu'un tic.

• Le champ Notes :
Ce champ détermine les notes qui seront copiées. Il s'affiche différemment selon que la piste sélectionnée est une piste de Percussion ou une piste MIDI :

1. S'il s'agit d'une piste de Percussion, ce champ sert à sélectionner les notes spécifiques de percussion, représentées par des numéros de note MIDI, qui sont à copier. Il n'est pas accessible avec le curseur ; les notes peuvent uniquement être entrées en tapant sur les pads ou par réception de notes MIDI. Quand l'écran est affiché pour la première fois, il contient le mot ALL (copier *toutes* les notes) et le texte (Hit pads) à droite. Quand un pad est frappé, son numéro de note apparaît dans le champ, suivi de son numéro de pad et du nom du son. Sur le côté droit de la ligne se trouve le texte (1 pad) indiquant qu'un pad à copier est sélectionné :

   Notes:36/A02-SNARE_DRUM (1 pad)

   Si un autre pad est frappé, son numéro de note, son numéro de pad et le son assigné sont affichés à la place, et le texte à droite affiche (2 pads). Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur ait sélectionné tous les pads à copier.

2. Si la piste source est une piste MIDI, deux champs numériques —pour programmer la note la plus haute et la note la plus basse de l'ensemble des notes à effacer— apparaîtront. Chacun de ces champs numériques est éditable avec le curseur et peut être réglé de 0 à 127 ; le nom de la note équivalente (Do 2 à Sol 8 - C2 à G8) est affiché à droite de chaque champ. Ces champs peuvent également être réglés en appuyant sur deux notes du clavier relié à l'entrée MIDI. Les champs seront automatiquement réglés sur la note la plus basse et la note la plus haute.

• Le champ Sequence (dans la section Copy Events To) :
C'est la séquence sur laquelle les données seront copiées.

• Le champ Track (dans la section Copy Events To) :
C'est la piste sur laquelle les données seront copiées. Si ce champ ne peut être modifié 0-(all tracks), c'est que le champ supérieur Track (dans la section Copy Events From) a été réglé sur 0, indiquant que toutes les pistes seront copiées.

• Le champ Mode :
C'est un champ de choix comportant deux options :

1. REPLACE:
   Dans ce mode, tous les événements existants de la piste de destination sont remplacés par les données qui viennent d'être copiées.
2. MERGE:
   Dans ce mode, les données copiées sont mélangées, ou ajoutées aux événements existants.

• Le champ Copies :
Ce champ précise le nombre de répétitions des données copiées qui seront ajoutées à la nouvelle séquence.

• Le champ Start :
Les données peuvent être ajoutées sur la séquence et la piste de destination depuis n'importe quel emplacement. Ce champ précise l'emplacement de départ où seront placées les données copiées. C'est un champ mesure.temps.horloge, permettant de placer les données copiées à n'importe quel endroit de départ, par incréments aussi petits qu'une impulsion d'horloge.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer la copie comme indiqué dans les champs ci-dessus.

REMARQUE : Veillez à copier les données d'une piste MIDI uniquement sur des pistes MIDI, et les données d'une piste de Percussion uniquement sur des pistes de Percussion. Sinon, les notes du clavier peuvent faire jouer des sons de percussion ou vice versa.

Copier une Séquence Entière sur une Autre

Cette fonction est utile si vous voulez effectuer une copie parfaite d'une séquence, y compris tous les paramètres, sur un autre numéro de séquence, en remplaçant toutes les données et tous les paramètres contenus dans la séquence de destination. Pour utiliser cette fonction, sélectionnez l'option 7 (Copy a sequence) dans le menu de touche SEQ EDIT. L'écran suivant apparaît :

```
===== Copy One Sequence To Another =====

Copy contents of seq: 1-Sequence_name
Over contents of seq: 2-Sequence_name


=======================================
<Do it>
```

Voici la description des champs d'écran et des touches de fonction :

• Le champ Copy contents of seq:
Ce champ précise la séquence à copier.

• Le champ Over contents of seq :
Ce champ précise la séquence dont le contenu sera remplacé par celui de la séquence dont le numéro est indiqué ci-dessus. La séquence vide portant le plus petit numéro est automatiquement insérée ici quand vous accédez à cet écran.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer la copie précisée ci-dessus.

Décalage Temporel de Plusieurs Notes

Cette fonction décale un groupe de notes sur une seule piste, d'avant en arrière, en mesure. Pour l'utiliser, sélectionnez 8 (Shift timing) dans le menu de touche SEQ EDIT. L'écran suivant apparaît :

```
============= Shift Timing =============
Seqnc: 1-Sequence_name      Dir:EARLIER
Track: 1-Track_name         Amount:  0
Ticks:001.01.00-001.01.00
Notes:  0(C.-2)-127(G.8 )   (Press keys)

========================================
<Do it>
```

Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Seqnc :
Ce champ spécifie la séquence à décaler.

• Le champ Track :
Ce champ spécifie la piste à décaler. Une seule piste peut être décalée à la fois.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs mesure.temps.horloge servent à déterminer la portion de piste qui sera décalée. Le champ de gauche programme le point de départ, et le champ de droite indique l'emplacement situé un tic après la zone à décaler.

• Le champ Notes :
Ce champ détermine les notes qui seront décalées. Il s'affiche différemment selon que la piste sélectionnée est une piste de percussion ou une piste MIDI :

1. S'il s'agit d'une piste MIDI, deux champs numériques—pour programmer la note la plus basse et la note la plus haute de l'ensemble des notes à décaler—apparaissent comme ci-dessus. Chacun de ces champs numériques est éditable avec le curseur, et peut être réglé de 0 à 127 ; le nom de la note équivalente (Do 2 à Sol 8 - C2 à G8) est affiché à droite de chaque champ.

Ces champs peuvent également être programmés en appuyant sur deux notes du clavier relié à l'entrée MIDI. Les champs seront automatiquement réglés sur la note la plus basse et la note la plus haute.

2. Si la piste source est une piste de Percussion, ce champ permet de sélectionner les notes spécifiques de percussion à copier, représentées par des numéros de note MIDI. Ce champ n'est pas accessible avec le curseur ; les notes peuvent être entrées uniquement en tapant sur les pads ou par réception de notes MIDI. Quand l'écran est affiché pour la première fois, il contient le mot ALL (décaler toutes les notes) et le texte <Hit pads> à droite. En tapant sur un pad, son numéro de note apparaît dans le champ, suivi de son numéro de pad et du nom du son. Sur le côté droit de la ligne se trouve le texte (1 pad) indiquant qu'un pad à décaler est sélectionné :

   ```
   Notes:36/A02-SNARE_DRUM     ( 1 pad )
   ```

   Si un autre pad est frappé, son numéro de note, son numéro de pad, et le son assigné sont affichés à la place, et le texte à droite affiche (2 pads). Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur ait sélectionné tous les pads à décaler.

• Le champ Dir (direction) :
Ce champ de choix sert à déterminer la direction du décalage et comporte deux options : EARLIER et LATER.

• Le champ Amount :
Ce champ sert à déterminer la valeur du décalage en tics.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer le décalage spécifié dans les champs ci-dessus.

Édition Globale de Données d'Événement de Note

Si l'option 9 (Edit note data) est sélectionnée dans le menu de la touche SEQ EDIT, le menu suivant, qui contient trois choix pour l'édition de données de note, apparaît :

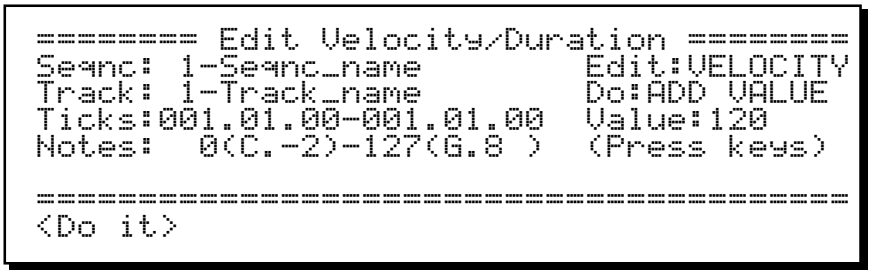
```
============ Edit Note Data ============
1.Edit velocity/duration
2.Edit note number assignment
3.Edit note variation data


========================================
Select option:
```

Ces options sont décrites dans les trois sections ci-après.

Édition des Données de Vélocité ou de Durée de Note

Pour éditer les données de vélocité ou de durée d'un groupe de notes en une seule opération, sélectionnez 1 dans le menu Edit Note Data. L'écran suivant apparaît :



Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Seqnc :
Ce champ spécifie la séquence à éditer.

• Le champ Track :
Ce champ spécifie la piste à éditer. Une seule piste peut être éditée à la fois.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs mesure.temps.horloge servent à déterminer la protion de piste qui sera éditée. Le champ de gauche programme le point de départ, et le champ de droite indique l'emplacement situé un tic après la zone à éditer.

• Le champ Notes :
Ce champ détermine les notes qui seront éditées. Comme indiqué ci-dessus, il s'affiche différemment selon que la piste sélectionnée est une piste de percussion ou une piste MIDI :

1. S'il s'agit d'une piste MIDI, deux champs numériques — pour programmer la note la plus basse et la note la plus haute de l'ensemble des notes à éditer—apparaissent comme ci-dessus. Chacun de ces champs numériques est éditable avec le curseur, et peut être réglé de 0 à 127 ; le nom de la note équivalente (Do 2 à Sol 8 -C2 à G8) est affiché à droite de chaque champ. Ces champs peuvent également être programmés en tapant sur deux notes du clavier relié à l'entrée MIDI. Les champs seront automatiquement réglés sur la note la plus basse et la note la plus haute.
2. Si la piste source est une piste de Percussion, ce champ permet de sélectionner les notes de percussion à éditer, représentées par des numéros de note MIDI. Ce champ n'est pas accessible avec le curseur—il peut seulement être modifié en tapant sur les pads ou par réception de notes MIDI. Quand l'écran est affiché pour la première fois, il contient le mot ALL (éditer toutes les notes) et le texte (Hit Pads) à droite. En frappant sur un pad, son

numéro de note apparaît dans le champ, suivi de son numéro de pad et du nom du son. Sur le côté droit de la ligne se trouve le texte (1 Pad) indiquant qu'un pad à éditer est sélectionné :

Notes:36/A02-SNARE_DRUM (1 Pad)

Si un autre pad est frappé, son numéro de note, son numéro de pad, et le son assigné sont affichés à la place, et le texte à droite affiche (2 Pads). Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur ait sélectionné tous les pads à éditer.

• Le champ Edit :
C'est un champ de choix qui comporte deux options : VELOCITY et DURATION. Il sert à sélectionner celui des deux paramètres qui sera affecté.

• Le champ Do :
C'est un champ de choix avec quatre options :

1. ADD VALUE: Cette option ajoute la valeur du champ Value à la vélocité ou à la durée de chaque note sélectionnée pour être éditée.
2. SUB VALUE: Cette option soustrait la valeur du champ Value de la vélocité ou de la durée de chaque note sélectionnée pour être éditée.
3. MULT VAL %: Cette option multiplie la vélocité ou la durée de chaque note sélectionnée pour être éditée, par la valeur indiquée dans le champ Value. Avec une valeur de 100% il n'y a aucune modification ; des valeurs de 101 à 200% augmentent proportionnellement la vélocité ou la durée de chaque note ; des valeurs de 0 à 99% diminuent proportionnellement la vélocité ou la durée de chaque note.
4. SET TO VAL: Cette option modifie la vélocité ou la durée de chaque note sélectionnée pour être éditée, selon la valeur indiquée dans le champ Value.

• Le champ Value :
Ce champ fonctionne en association avec le champ Do et règle la valeur servant à modifier les vélocités ou les durées.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer l'édition spécifiée dans les champs ci-dessus.

Édition des Numéros de Note correspondant à des Evénements de Percussion

Cette fonction concerne uniquement les pistes de Percussion.
Elle permet de changer l'instrument de percussion affecté aux notes, en recherchant toutes les notes de percussion ayant le même numéro de son et en leur attribuant un autre numéro. Pour modifier le son relatif à un groupe de notes, sélectionnez 2 (Edit note number assignment) dans le menu Edit Note Data, l'écran suivant apparaît :

```
===== Edit Note Number Assignment ======
Seqnc: 1-Seqnc_name
Track: 1-Track_name
Ticks:001.01.00-001.01.00
Change notes:64/A01-Sound_name
    To notes:65/A07-Sound_name
=======================================
<Do it>
```

Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Seqnc :
Ce champ spécifie la séquence à éditer.

• Le champ Track :
Ce champ indique la piste à éditer. Une seule piste peut être éditée à la fois. Comme cette caractéristique fonctionne uniquement sur des pistes de Percussion, si une piste MIDI est sélectionnée, le message "You must select a drums track" (Vous devez sélectionner une piste de percussion) apparaît.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs mesure.temps.horloge déterminent la portion de piste qui sera éditée. Le champ de gauche programme le début et le champ de droite inidque l'emplacement situé un tic après la zone à éditer.

• Le champ Change notes :
Ce champ sert à déterminer les notes de percussion qui seront affectées. Lorsque le curseur se trouve dans ce champ, tapez sur le pad correspondant aux notes de percussion à modifier—son numéro de note et le son apparaîtront dans le champ. (Vous pouvez aussi envoyer un message de Note On sur l'entrée MIDI ou entrer directement le numéro de note.) Seules les notes de percussion assignées à ce numéro seront modifiées.

• Le champ To notes :
Ce champ détermine le numéro de note auquel les notes de percussion sélectionnées seront réassignées. Lorsque le curseur se trouve dans ce champ, tapez sur le pad correspondant à la nouvelle note de percussion—*son numéro* de note et le son apparaîtront dans le champ. (Vous pouvez aussi envoyer un message de Note On sur l'entrée MIDI ou entrer directement le numéro de note.)

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche pour effectuer l'édition, comme indiqué dans les champs ci-dessus.

Édition des Données de Variation de Note des Événements de Percussion

Cette fonction affecte uniquement les pistes de Percussion et sert à éditer les données de Variation de Note de plusieurs notes de percussion, en une seule opération. Sélectionnez 3 (Edit note variation data) dans le menu Edit Note Date. L'écran suivant apparaît :

```
======= Edit Note Variation Data =======
Seqnc: 1-Seqnc_name
Track: 1-Track_name
Ticks:001.01.00-003.01.00
Notes:ALL                        (Hit pads)
Set notes to param:TUNING & Value:   0
========================================
<Do it>
```

Les champs et touches de fonction sont les suivants :

• Le champ Seqnc :
Ce champ spécifie la séquence à éditer.

• Le champ Track :
Ce champ indique la piste à éditer. Une seule piste peut être éditée à la fois. Comme cette caractéristique fonctionne uniquement sur des pistes de Percussion, si une piste MIDI est sélectionnée, le message "You must select a drums track" (Vous devez sélectionner une piste de percussion) apparaît.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs mesure.temps.horloge déterminent la portion de piste à éditer. Le champ de gauche programme le début et le champ de droite indique l'emplacement situé un tic après la zone à éditer.

• Le champ Notes :
Ce champ détermine les notes qui seront affectées. Il n'est pas accessible avec le curseur. Il peut uniquement être modifié en tapant sur les pads ou par réception de notes MIDI. Quand l'écran est affiché pour la première fois, il apparaît comme indiqué ci-dessus, avec le mot ALL (affecter *toutes* les notes) et le texte <Hit pads> à droite. En tapant sur un pad, son numéro de note apparaît dans le champ, suivi de son numéro de pad et du nom du son. A droite de la ligne se trouve le texte (1 pad), indiquant qu'un pad à éditer est sélectionné.

```
Notes:36/A02-SNARE_DRUM     ( 1 pad )
```

Si un autre pad est frappé, son numéro de note, son numéro de pad, et le son assigné sont affichés à la place, et le texte à droite affiche `( 2 pads )`. Ainsi de suite jusqu'à ce que l'utilisateur ait sélectionné tous les pads à éditer.

• Le champ `Set notes to param` :
Ce champ de choix détermine sur quel paramètre (TUNING, ATTACK, DECAY ou FILTER) le paramètre Note Variation des notes sélectionnées sera réglé.

• Le champ `Value` :
Ce champ sélectionne la valeur de l'accord, de l'attaque, du déclin ou du filtre, selon laquelle les données Note Variation des notes sélectionnées seront réglées.

• La touche de fonction `<Do it>` :
Appuyez sur cette touche pour effectuer l'édition comme indiqué dans les champs ci-dessus.

La Touche STEP EDIT

La fonction Step Edit permet d'éditer le contenu de la piste active dans le détail. Quand vous appuyez sur la touche STEP EDIT, les notes ou événements se trouvant sur la piste active à la position en cours sont affichés sur l'écran en séries de champs de données, qui peuvent alors être édités. De plus, les notes jouées à ce moment sont enregistrées sur la piste active, à la position en cours.

Pour passer en mode Step Edit, appuyez sur la touche STEP EDIT. L'écran suivant apparaît, affichant les notes ou événements qui se trouvent sur la piste active à la position en cours :



Voici une description des champs et touches de fonction :

• **La zone d'affichage d'événement (lignes 2 à 6 de l'écran).** Cette zone de l'écran affiche jusqu'à cinq événements, un par ligne, se trouvant sur la piste active à l'emplacement en cours affiché dans le champ Now. Ces événements sont habituellement des notes (de percussion ou de clavier, selon que la piste active est une piste de Percussion ou une piste MIDI), mais ils peuvent aussi être l'un des nombreux types de messages MIDI. Le format de chacun des divers types d'événement est décrit en détails plus loin dans ce chapitre (dans le paragraphe "Édition par pas des différents Types d'Événements". L'événement placé sur la ligne du haut (précédé de >) est appelé l'**événement actif**. C'est le seul événement dont les champs peuvent être édités avec le curseur.)

• Le champ Now :
Ce champ affiche la position en cours. Comme dans l'écran Play/Record, cette valeur se modifie à l'aide des touches REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE et LOCATE. Au fur et à mesure que la valeur se modifie, la zone d'affichage d'événement est continuellement mise à jour pour afficher les événements contenus dans le nouvel emplacement affiché.

• Touche de Fonction 1 (<Insert> ou <Paste>) :
Cette touche effectue l'une de ces deux fonctions Insérer ou Coller, selon le réglage du champ Function of soft key 1&2 dans l'écran Step Edit Options (décrit ci-dessous) :

1. <Insert>: Quand elle est appuyée, un nouvel événement est inséré à la position de la séquence. Le type d'événement inséré est déterminé par le champ Event to insert dans l'écran Step Edit Options.
2. <Paste>: Appuyez sur cette touche pour insérer une copie du dernier événement enlevé de la piste à l'aide de la touche <Cut>. Si la touche de fonction <Cut> n'a pas été utilisée depuis la mise sous tension, rien ne sera inséré.

• Touche de Fonction 2 (<Delete> ou <Cut>) :
Cette touche effectue l'une de ces deux fonctions, Effacer ou Couper, selon le réglage du champ Function of soft key 1&2 dans l'écran Step Edit Options :

1. <Delete>: Quand elle est appuyée, l'événement actif est supprimé de l'écran. L'événement actif est celui affiché en haut de l'écran (précédé de >).
2. <Cut>: Quand elle est appuyée, l'événement actif est supprimé de l'écran et sauvegardé de façon interne. Si la touche de fonction <Paste> est appuyée, une copie de cet événement mémorisé sera insérée sur l'écran.

• Touche de Fonction 3 (<PlayEvent>) :
Appuyez sur cette touche pour provoquer le jeu de l'événement actif. L'événement actif est celui qui est affiché sur la ligne supérieure de l'écran (précédé de >).

• Touche de Fonction 4 (<Options>) :
Appuyez sur cette touche pour faire apparaître l'écran Step Edit Options, décrit plus loin dans ce chapitre.

Fonctionnement de Step Edit

Pour utiliser Step Edit afin d'éditer des événements enregistrés :

1. Appuyez sur la touche STEP EDIT. Le champ Now passera sur le **pas** le plus proche. Un pas est défini par la valeur de note, des croches aux triolets de triples croches, réglée dans le champ Note value de l'écran Timing Correct. Les notes ou autres événements MIDI se trouvant sur la piste active à cet emplacement seront affichés sur l'écran.
2. Utilisez les touches REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE ou LOCATE pour trouver l'emplacement désiré dans la séquence. Comme dans l'écran Play/Record, les touches [<<] et[>>] permettent de se déplacer sur la limite précédente ou suivante de la mesure et les touches [<] et [>] permettent de se déplacer sur le pas précédent ou

suivant de la piste active. (Il est également possible de modifier la fonction des touches [<] et [>] pour rechercher en avant ou en arrière l'événement suivant sur la piste. Cette option est sélectionnée dans l'écran Step Edit Options.)

3. Vous pouvez maintenant éditer l'un des champs de données des événements affichés, en déplaçant le curseur sur le champ désiré et en l'éditant. De plus, les notes jouées à cet instant sur les pads ou au clavier MIDI seront enregistrées à cet emplacement et immédiatement affichées sur l'écran.
4. Pour visualiser d'autres endroits dans la séquence, utilisez les touches REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE et LOCATE.
5. Une fois l'édition terminée, appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record.

Sur les cinq événements d'écran, seule la ligne supérieure peut être éditée, en déplaçant le curseur sur le champ désiré de la ligne et en éditant le contenu du champ. Cette ligne supérieure est appelée l'événement actif, et est précédée d'un ⋗. Pour éditer un événement, vous devez le placer sur cette ligne à l'aide des touches CURSEUR HAUT et BAS.

Utilisez la touche [<] ou [>] pour vous déplacer vers le pas précédent ou suivant sur la piste active, et la touche [<<] ou [>>] pour vous déplacer vers la limite de mesure précédente ou suivante.

Quand vous vous déplacez dans la séquence, les événements de la piste active à cet endroit sont affichés sur l'écran, et les événements (de toutes les pistes) placés à ce même endroit sont joués (par MIDI), exactement comme si la séquence avait été lue à cet endroit précis. Si vous ne voulez pas entendre une piste particulière, désactivez-la dans l'écran Play/Record ; si vous voulez entendre seulement la piste active, activez le mode Solo dans l'écran Play/record. Pour éditer un des champs de l'événement actif (ligne supérieure), déplacez le curseur à gauche ou à droite sur le champ désiré et modifiez le contenu comme vous le voulez. S'il y a de nombreux événements sur ce pas, ils seront affichés sur les autres lignes de l'écran. Utilisez les touches CURSEUR HAUT ou CURSEUR BAS pour accéder aux différents événements en faisant défiler la fenêtre des cinq lignes d'écran vers le HAUT ou vers le BAS, déplaçant ainsi des événements de numéro inférieur ou supérieur sur la ligne d'événement active.

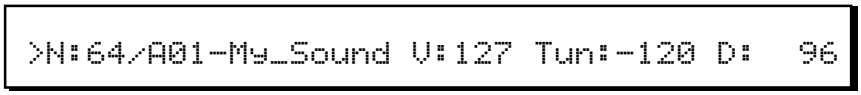
REMARQUE : Tous les messages de contrôle à l'intérieur de la séquence, y compris les 128 Contrôleurs, Pitch Bend, Changement de Programme, Volume de Mixage, Panoramique de Mixage, et Niveau de Sortie Séparée/Effets, prennent effet uniquement après avoir été jouées dans une séquence. Cela signifie que si vous faites jouer une portion de séquence contenant un événement de contrôle spécifique, la dernière valeur lue de ce contrôleur restera valable jusqu'à ce qu'une autre valeur de ce même contrôleur soit lue—même si vous arrêtez la séquence et la redémarrez à partir d'un autre

emplacement. De ce fait, quand vous utilisez l'un de ces événements dans une séquence, il est important d'insérer un autre événement du même type au début de la séquence, pour réinitialiser le contrôleur .

Édition par Pas des Différents Types d'Evénement

L'écran Step Edit peut afficher jusqu'à cinq événéments, un par ligne, se trouvant sur la piste active à la position indiquée par le champ Now. Le format de la ligne d'événement est différent pour chaque type d'événement. Ce qui suit est une description de chaque type d'événement :

• Événement de Note de Percussion

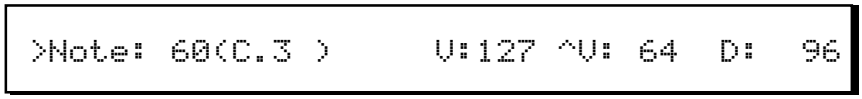


Les champs sont les suivants :

1. Numéro de Note (N:64/A01-My_Sound) :
   C'est l'assignation du numéro de note (35 à 98) de l'événement de note de percussion.
2. Numéro de Pad (N:64/**A01**-My_Sound) :
   C'est le numéro du pad (A01 à D16) qui est assigné au numéro de note affiché à gauche. Ce champ est seulement indicatif, et ne peut pas être édité.
3. Nom du Son (N:64/A01-**My_Sound**) :
   Ce champ affiche les huit premiers caractères du nom du son assigné (dans le programme actif) au numéro de note sélectionné à gauche. Ce champ est seulement indicatif, et ne peut pas être édité.
4. Vélocité (V:**127**) :
   C'est la vélocité de la note de percussion.
5. Paramètre Note Variation (Tun:-120) :
   Chaque note de percussion contient des données de Variation de Note, une seule valeur d'accord, d'attaque, de déclin, ou de fréquence de coupure du filtre, propre à cette note. Ce champ détermine lequel de ces quatre paramètres est contenu dans cette note, et par conséquent lequel de ces quatre paramètres de son sera affecté quand cette note joue. Il existe quatre options : TUN (accord), DCY (déclin), ATK (attaque) or FLT (fréquence de coupure du filtre).
6. Données Note Variation (Tun:-120) :
   Ce champ fonctionne en association avec le champ Paramètre Note Variation à gauche. Il contient les données du paramètre sélectionné dans ce champ. Si le paramètre est réglé sur TUN, les valeurs vont de -120 à 120 dixièmes de demi-ton. Quand ce champ est réglé sur ATK ou DCY, les valeurs vont de 0 à 5000 millisecondes. Sur FLT, les valeurs vont de 0 à 100.

7. Durée (D: 96) :
   Ce champ affiche la durée de la note en tics (96 tics = une noire). La fourchette va de 1 à 9999 tics.

• Événement de Note MIDI



Les champs sont les suivants :

1. Numéro de Note (Note: **60**(C.3)) :
   C'est le numéro de note MIDI (0 à 127) de la note, indiquant sa hauteur.
2. Nom de la Note (Note: 60(**C.3**)) :
   Ce champ affiche le nom de la note (Do2 à Sol8 - C2 à G8) correspondant au numéro de note affiché à gauche.
3. Vélocité (**V:127**) :
   C'est la vélocité Note On de la note.
4. Vélocité au Relâchement (**^V: 64**) :
   C'est la vélocité au relâchement de la note.
5. Durée (D: 96) :
   Ce champ affiche la durée de la note en tics (96 tics = une noire). La fourchette va de 1 à 9999 tics.

• Événement de Changement de Programme



Un seul champ, Val, avec des valeurs de 1 à 128, permet de sélectionner le numéro de programme MIDI.

• Événement de Pitch Bend



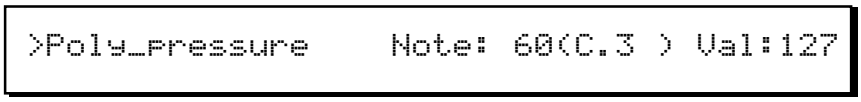
Un seul champ, Val, indique la valeur numérique réelle de l'événement de Pitch Bend. C'est un champ signé, avec des valeurs allant de -8192 à 8191.

• Événement de Pression par Canal



Un seul champ, Val, avec des valeurs allant de 0 à 127.

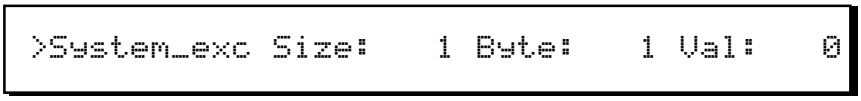
• Événement de Pression Polyphonique



Il y a trois champs :

1. Numéro de Note (Note: 60(C.3)) :
   C'est la note à laquelle s'applique le message de pression.
2. Nom de la Note (Note: 60(C.3)) :
   C'est le nom de la note correspondant au numéro de note sélectionné à gauche. Ce champ est uniquement indicatif, il ne peut pas être édité.
3. Valeur (Val:127):
   C'est la valeur de pression pour le numéro de note sélectionné (0 à 127).

• Événement de Système Exclusif



Il existe trois champs :

1. Le champ Size (Taille) :
   Il indique le nombre total d'octets de données. Le volume maximum d'un événement de système exclusif dans le MPC3000 est de 999 octets.
2. Le champ Byte (Octet) :
   Le numéro de l'octet dont le contenu est affiché dans le champ Val.
3. Le champ Val :
   La valeur de l'octet dont le numéro figure dans le champ Byte.

• Événement de Volume Stéréo



Ce message est exclusif au MPC3000 et sert à modifier le réglage du Volume de Mixage Stéréo d'un son particulier à l'intérieur de la séquence. Quand la fonction Record Live Changes (Modifications d'Enregistrement en Direct) est utilisée (accessible en appuyant sur MIXER/EFFECTS, puis sur 4), un grand nombre de ces événements est enregistré sur la piste active pour imiter une modification régulière et continue du volume de mixage. Il y a deux champs :

1. Le champ Pad :
   Ce champ détermine lequel des 64 numéros de pad/ curseurs de mixage (A01 à D16) sera affecté par ce message.
2. Le champ Val :
   Ce champ contient la valeur réelle du curseur de mixage (0 à 100).

• Événement de Panoramique Stéréo



Ce message est exclusif au MPC3000 et sert à modifier le réglage de panoramique du mixage stéréo d'un son particulier à l'intérieur de la séquence. Quand la fonction Record Live Changes (Modifictions d'Enregistrement en Direct) est utilisée (accessible en appuyant sur MIXER/EFFECTS, puis sur 4), un grand nombre de ces événements est enregistré sur la piste active pour imiter une modification régulière et continue du panoramique de mixage. Il y a deux champs:

1. Le champ Pad :
   Ce champ détermine lequel des 64 numéros de pad/ potentiomètres de panoramique (A01 à D16) sera affecté par ce message.
2. Le champ Val :
   Ce champ contient la valeur réelle du potentiomètre de panoramique (50L - C - 50R).

• Événement de Sortie/Volume d'Effet



Ce message est exclusif au MPC3000 et sert à modifier le réglage de sortie séparée/volume du mixage d'effets d'un son particulier à l'intérieur de la séquence. Quand la fonction Record Live Changes (Modifications d'Enregistrement en Direct) est utilisée (accessible en appuyant sur MIXER/EFFECTS, puis sur 4), un grand nombre de ces événements est enregistré sur la piste active pour imiter une modification régulière et continue de sortie séparée/volume de mixage d'effets. Il y a deux champs :

1. Le champ Pad :
   Ce champ détermine lequel des 64 numéros de pad/ curseurs de mixage (A01 à D16) sera affecté par ce message.
2. Le champ Val :
   Ce champ contient la valeur réelle de mixage du curseur (0 à 100).

• Événement de Changement de Contrôle



Il y a deux champs :

1. Le champ Control(Control:**C1-MODULATION WHEEL**) :
   Il existe 128 contrôleurs continus MIDI (0 à 127), chacun ayant une fonction de contrôle assignée. La fonction de contrôle, comme définie dans la *Spécification MIDI*

Détaillée 1.0, est affichée à droite du numéro du contrôleur sélectionné.

2. Le champ Val(Val:127) :
   Ce champ contient la valeur des données de l'événement de contrôle affiché.

• Événement de Demande d'Accord (Tune Request)

```
>Tune request
```

Ce type d'événement n'a pas de champ de données.

Options Step Edit

Appuyez sur la touche de fonction <Options> dans l'écran Step Edit pour afficher l'écran suivant :

```
========== Step Edit Options ==========
Event to insert:NOTES
Auto step increment on key release:NO
Duration of recorded notes:AS PLAYED
Function of soft key 1&2:PASTE/CUT
Function of '<' and '>' keys:NEXT EVENT
======= Step Edit Display Filter =======
View:ALL EVENTS
```

Cet écran présente plusieurs options liées à l'utilisation de la fonction Step Edit :

• Le champ Event to insert :
Ce paramètre sélectionne le type d'événement MIDI qui sera inséré quand la touche de fonction <Insert> du menu Step Edit sera appuyée. Les options comprennent tous les types d'événements MIDI disponibles et les 128 contrôleurs MIDI. Si l'un de ces contrôleurs est sélectionné, le nom assigné à ce numéro de contrôleur est également affiché.

• Le champ Auto step increment on key release :
Si ce champ est réglé sur YES, le champ Now de l'écran Step Edit avancera automatiquement d'un pas (selon la valeur de note programmée dans le champ Note Value de l'écran Timing Correct) après le relâchement de chaque touche du clavier MIDI ou, si un accord a été joué, après que la dernière touche de l'accord ait été relâchée. (Si la piste active est une piste de Percussion, le champ Now augmentera après le relâchement d'un pad.) Ceci permet, par exemple, l'enregistrement d'une série de notes ou d'accords, une sur chaque pas, sans avoir à avancer manuellement au pas suivant après avoir joué chaque touche. Si ce champ est réglé sur NO, cette fonction est désactivée.

• Le champ Duration of recorded notes :
Ce champ est utilisé en mode Step Edit pour déterminer la méthode d'assignation des durées relatives aux notes enregistrées depuis un clavier MIDI ou à partir des pads du MPC3000. C'est un champ de choix qui possède deux options : SAME AS STEP et AS PLAYED:

1. Réglé sur l'option SAME AS STEP, les durées sont toujours inférieures de quatre tics à la valeur du pas (le réglage du champ Note Value dans l'écran Timing Correct).
2. Réglé sur l'option AS PLAYED, le temps réel pendant lequel la note est tenue (selon le tempo) sert à déterminer la durée, même si la séquence ne joue pas. Pour vous guider, si une touche est enfoncée pendant plus d'une noire, un clic de métronome jouera exactement une noire après le relâchement de la touche, et jouera de nouveau pour chaque noire supplémentaire, la touche restant enfoncée. Par exemple, si vous voulez enregistrer une blanche, vous devez enfoncer la touche et la relâcher après avoir entendu deux clics de métronome.

• Le champ Function of soft key 1&2 :
Ce champ de choix sert à déterminer les fonctions des touches 1 et 2. Il y a deux options :

1. INSERT/DELETE :
   La fonction des touches 1 et 2 sont <Insert> et <Delete>. <Insert> pour insérer un événement sur l'écran. Le type d'événement est déterminé par le réglage du champ ci-dessus Event to insert. <Delete> efface l'événement actif de l'écran.
2. PASTE/CUT.
   Les fonctions des touches 1 et 2 sont <Paste> et <Cut>. <Cut>supprime l'événement actif de l'écran et en sauvegarde une copie de façon interne. <Paste> insère sur l'écran une copie de l'événement coupé le plus récemment.

• Le champ Function of '<' And '>' keys :
Ce champ de choix sert à déterminer la fonction des touches REMBOBINAGE [<] et AVANCE RAPIDE [>]. Il a deux options :

1. NEXT STEP:
   C'est le réglage par défaut. Appuyez sur la touche REMBOBINAGE [<] pour passer au pas précédent de la séquence. Appuyez sur la touche AVANCE RAPIDE [>] pour passer au pas suivant de la séquence. (La valeur d'un pas est programmée dans le champ Note Value de l'écran Timing Correct.)

   REMARQUE : Si le réglage du champ Swing% est programmé sur une valeur autre que 50%, appuyer sur les touches REMBOBINAGE [<] et AVANCE RAPIDE [>] permet de se déplacer en avant ou en arrière sur les emplacements situés à des intervalles temporels de swing. Si vous éditez une séquence qui contient des doubles croches

enregistrées avec un réglage de swing de 50%, vous N'ENTENDREZ PAS les doubles croches paires pendant votre avance pas par pas dans la séquence car seules les notes situées aux emplacements des doubles croches de swing seront visisibles. Cette même règle s'applique à la fonction Shift Timing : si le champ Shift Amount *est réglé sur 0 et que vous êtes en train d'éditer une séquence qui a été enregistrée alors que le champ était réglé sur une valeur autre que 0, aucune note ne sera visible lorsque vous avancerez pas à pas, puisque ces notes tombent sur des pas décalés, et que vous visualisez uniquement les notes qui tombent sur des pas non-décalés.*

2. NEXT EVENT :
   Appuyez sur la touche REMBOBINAGE [<] pour rechercher l'événement précédent sur la piste. Appuyez sur la touche AVANCE RAPIDE [>] pour rechercher l'événement suivant sur la piste. Pour rechercher des types d'événement spécifiques, réglez le Filtre d'Affichage Step Edit sur le type d'événement désiré ; si vous appuyez alors sur ces touches, le MPC3000 localisera l'événement suivant ou précédent du type spécifié, ignorant les types d'événement non inclus dans les réglages du filtre d'affichage.

• **La section Step Edit Display Filter.**
Cette section est identique au filtre d'effacement ou au filtre d'entrée MIDI, excepté que celle-ci contrôle le type d'événements MIDI affiché dans l'écran Step Edit. Par exemple, si les seuls événements que vous voulez éditer sont les messages de pitch bend, il est gênant de visualiser tous les autres événements. Vous pouvez aussi filtrer des données de contrôleur continu pour rendre plus claire la visualisation des seuls événements de note.

Pour utiliser le filtre d'affichage, déplacez le curseur sur le champ View . C'est un champ de choix avec trois options :

1. ALL EVENTS : Si cette option est sélectionnée, tous les types d'événements possibles seront affichés.
2. ONLY VIEW : Si cette option est sélectionnée, seul un type d'événement peut être affiché, et celui-ci sera sélectionné dans un nouveau champ apparaissant à droite sur la même ligne. Dans ce champ à droite, tous les types d'événement sont listés, y compris les 128 contrôleurs MIDI, chacun nommé individuellement, comme dans la Spécification MIDI Détaillée Vers*ion 1.0*.
3. ALL EXCEPT : Cette option est identique à ONLY VIEW, expliquée ci-dessus, excepté que tous les types d'événements, sauf l'événement affiché à droite du mot ALL EXCEPT sont affichés.

Enregistrement Pas à Pas

L'édition en pas à pas permet également d'enregistrer quelques notes d'un clavier MIDI alors qu'une séquence ne joue pas. Pour enregistrer une note en mode Step Edit, déplacez-vous sur la position voulue dans la séquence, puis jouez et relâchez la note voulue sur le clavier MIDI. Cette note va alors apparaître comme le nouvel événement actif, avec sa hauteur, sa vélocité, sa vélocité au relâchement, et sa durée affichées numériquement. La durée de la note est toujours issue de la durée réelle jouée, liée au tempo. Cependant, si le champ Duration of recorded notes dans l'écran Step Edit Options est réglé sur SAME AS STEP, la durée aura toujours la valeur du pas par défaut.

Si le champ Auto step increment on key release dans l'écran Step Edit Options est réglé sur YES, la position de la séquence avancera automatiquement d'un pas quand la nouvelle note enregistrée (ou accord) sera relâchée. Ceci vous permet, par exemple, d'enregistrer une série de notes (ou d'accords) une à une sans vous arrêter, et de les relire instantanément avec une mise en place régulière.
Pour ce faire :

1. Réglez votre séquence et votre piste pour enregistrer à partir de votre clavier MIDI, comme si vous vouliez enregistrer en temps réel.
2. Dans l'écran Timing Correct, réglez le champ Note value sur la valeur de pas voulue.
3. Revenez au point de départ de la séquence.
4. Appuyez sur STEP EDIT.
5. Appuyez sur la Touche de Fonction 4, <Options>.
6. Réglez le champ Auto step increment on key release sur YES.
7. Appuyez de nouveau sur STEP EDIT.
8. Jouez une série de notes (ou d'accords), une à une.
9. Appuyez sur PLAY START. Les notes que vous venez d'entrer seront relues avec une mise en place régulière.

La Touche EDIT LOOP

Cette fonction provoque la répétition en boucle d'un certain nombre de mesures de la séquence pour permettre un enregistrement ou une édition rapide de cette section. En appuyant sur EDIT LOOP, l'écran suivant est affiché :

```
============== Edit Loop ==============
Number of Bars:2    1st bar:54



================================================
<Turn On>
```

Les champs de l'écran et la touche de fonction sont les suivants:

• Le champ Number of bars :
Ce champ indique le nombre de mesures qui joueront en boucle lorsqu'une boucle de travail est créée.

• Le champ 1st bar :
Ce champ spécifie la mesure de départ de la boucle de travail. Le numéro de la mesure en cours est automatiquement inséré ici.

• La touche de fonction <Turn on> :
En appuyant sur cette touche de fonction, la boucle de travail est activée. Cela provoque également le réaffichage de l'écran Play/Record et s'allumage du voyant Edit Loop, indiquant qu'une édition est en cours.

Si vous appuyez à nouveau sur EDIT LOOP quand une boucle est active, le même écran va réapparaître mais avec deux changements :

1. Les deux premiers champs sont affichés mais on ne peut plus les changer.
2. La ligne du bas devient :

```
<Turn Off> <Undo & off>
```

En appuyant sur la Touche de Fonction 1, <Turn off>, la boucle d'édition sera désactivée, ramenant la séquence à son mode de fonctionnement normal. Cependant, en appuyant sur la Touche de Fonction 2, <Undo & off>, la boucle est désactivée mais les changements effectués pendant le bouclage ne sont pas pris en compte et la séquence revient à son état précédant l'activation de la boucle. Dans tous les cas, le voyant Edit Loop s'éteint et l'on revient à l'écran Play/Record.

Utiliser Edit Loop comme une Fonction Undo (Annulation)

Comme la fonction Edit Loop vous donne la possibilité d'ignorer tout enregistrement et édition effectués pendant que cette fonction était activée, elle sert aussi de fonction “Undo” (défaire).

Par exemple, si vous voulez enregistrer une reprise de percussion sur la mesure 4 d'une séquence de 4 mesures, mais que vous n'êtes pas sûr de vouloir la garder, suivre ces étapes vous permettra d'essayer la variation, puis de retrouver la séquence dans son état d'origine si elle ne vous convient pas :

1. Avancez rapidement jusqu'à la mesure 4.
2. Appuyez sur EDIT LOOP.
3. Réglez le champ Number of bars sur 1.
4. Appuyez sur la Touche de Fonction 1, <Turn on>, ce qui activera la fonction Edit Loop. La mesure 4 jouera maintenant de façon répétitive en boucle.
5. Enregistrez votre reprise en Overdub.
6. Appuyez de nouveau sur EDIT LOOP.
7. Si vous n'aimez pas cette variation, appuyez sur la Touche de Fonction 2, <Undo & off>, et la séquence reviendra à son état d'origine. Si vous voulez la garder, appuyez sur la Touche de Fonction 1 (<Turn off>) et la séquence contiendra maintenant la nouvelle reprise de percussion.

La Touche TRANSPOSE

Cette fonction vous permet de transposer une pisteen temps réel dans l'aigu ou dans le grave selon une valeur spécifiée . Cette fonction n'est qu'un changement temporaire - les données de la séquence ne sont pas altérées tant que la Touche de Fonction 1, <Transpose Permanent>, n'est pas appuyée. De plus, le MPC3000 ne transpose pas les pistes de Percussion; il ne peut transposer que les pistes MIDI. (Donc, si vous voulez *vraiment* transposer une piste de Percussion, transformez-la temporairement en piste MIDI sur l'écran Play/Record. N'oubliez pas de la reprogrammer en piste de Percussion après l'avoir transposée). Appuyez sur TRANSPOSE pour faire appraître l'écran suivant :



Voici la description de chacun des champs et touches de fonction de l'écran :

• Le champ Track :
Ce champ indique la piste à transposer. Tapez un 0 si vous voulez que toutes les pistes (sauf les pistes de Percussion) soient transposées en même temps.

• Le champ Amount :
Ce champ règle la valeur et le sens de la transposition. Par exemple, pour transposer d'une quinte vers le haut, entrez un 7.
Pour transposer d'une quarte vers le bas, tournez le contrôle Data Entry vers la gauche jusqu'à ce que -5 apparaisse.
Cependant, il y a un moyen plus rapide de régler ce champ, il suffit d'appuyer simplement sur une touche du clavier MIDI - la transposition sera automatiquement réglée selon la position de sur la touche par rapport au DO du milieu. Par exemple, en appuyant la touche se trouvant une octave en-dessous du DO du milieu vous réglez le champ sur -12. Si le champ Amount est réglé sur une valeur autre que 0, le voyant de transposition s'allumera, indiquant que la fonction de Transposition est activée. Il s'éteindra lorsque ce champ sera réglé sur 0, ou si l'option <Transpose Permanent> est sélectionnée.

• Les champs Ticks :
Ces deux champs mesure.temps.horloge déterminent la zone à transposer de façon permanente quand la touche de fonction <Transpose Permanent> est enfoncée. Le premier champ (avant le tiret) programme le début de la zone et le second champ

indique l'emplacement se trouvant un tic *après* le dernier tic de la zone à transposer.

• La touche de fonction <Transpose Permanent> :
Appuyez sur cette touche pour rendre la transposition spécifiée ci-dessus permanente, en modifiant réellement chacun des événements de note de la zone déterminée de la séquence. Après cette opération, le champ Amount est remis à 0 et le voyant de transposition s'éteint.

Transposer en Temps Réel en cours de Jeu

Pour transposer une séquence en temps réel en cours de jeu, suivez ces instructions :

1. Jouez la séquence.
2. Appuyez sur la touche TRANSPOSE.
3. Localisez le Do du Milieu sur le clavier. Appuyez sur une touche *au-dessus* du Do du Milieu pour transposer immédiatement la séquence dans l'aigu d'une valeur égale à l'intervalle compris entre la touche et le Do du Milieu. Appuyez sur une touche *en-dessous* du Do du Milieu transposera immédiatement la séquence dans le grave d'une valeur égale à l'intervalle compris entre la touche et le Do du Milieu. Quand vous appuyez sur la touche de transposition, elle ne sert qu'à régler l'intervalle de transposition -la note elle-même ne joue pas. Veillez à appuyer sur la touche immédiatement avant l'instant où vous souhaitez qu'intervienne la transposition. Pour vous rappeler que votre séquence va être transposée, le voyant au-dessus de la touche TRANSPOSE s'allume si une valeur Amount autre que 0 a été sélectionnée.
4. Pour revenir à la tonalité d'origine, appuyez sur le Do du Milieu ou réglez le champ Amount sur 0.

Chapitre 5:
Mode Song

Généralités

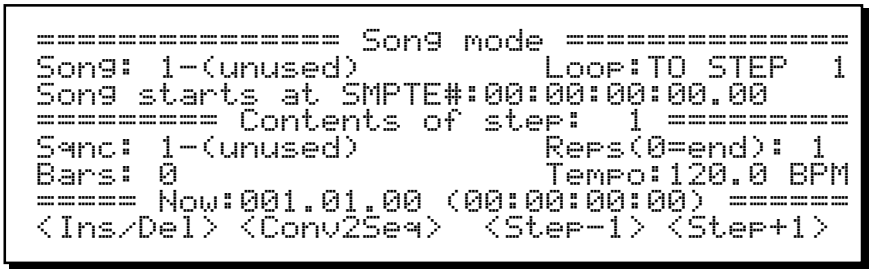
Pour créer un morceau dans le MPC3000 vous pouvez en enregistrer toutes les parties dans une longue séquence en utilisant les fonctions de copie pour dupliquer les sections répétitives. Vous pouvez aussi utiliser le **Mode Song**, dans lequel plusieurs séquences composant une liste, représentent chacune une partie du morceau final. Une fois que la liste est complète, le mode Song joue automatiquement la liste des séquences dans l'ordre dans lequel elles ont été programmées. C'est particulièrement utile quand on fait des arrangements avec de nombreuses sections répétitives comme les parties de batterie. Le mode Song présente les avantages suivants sur le fait d'utiliser une longue séquence pour enregistrer un morceau :

• La structure du morceau peut être créée très rapidement.
• Le contenu des sections du morceau peut être changé très rapidement.

Techniquement, un morceau (song) dans le MPC3000 comprend un certain nombre de **pas** (250 au maximum), chacun d'eux contenant le numéro de la séquence et son nombre de répétitions avant de passer au pas suivant du morceau. Après le dernier pas, le morceau peut, soit s'arrêter de jouer, soit revenir en boucle à un pas précédent. Le MPC3000 peut contenir jusqu'à 20 morceaux en mémoire en même temps. L'enregistrement n'est pas autorisé en mode Song. Les séquences doivent être enregistrées ou éditées en mode Play/Record.

La Touche SONG et l'Écran du Mode Song

Pour passer en mode Song, appuyez sur la touche SONG. L'écran suivant apparaît :



Lorsque cet écran est affiché, le MPC3000 est en mode Song, ce qui signifie que si vous appuyez sur PLAY, c'est le morceau actif qui sera joué au lieu de la séquence active.

Toutes les touches Play/Record sauf RECORD et OVERDUB sont opérationnelles sur le morceau actif. PLAY START joue le morceau depuis le début; PLAY joue le morceau depuis l'endroit indiqué dans le champ Now ; les touches REMBOBINAGE, AVANCE RAPIDE et LOCATE permettent de changer de position dans le morceau.

Une description détaillée de chacun des champs et des touches de fonction à l'écran se trouve ci-après :

• Le champ Song :
Ce champ permet de sélectionner le numéro du morceau (1 à 20). Il y a 20 morceaux, chacun contenant sa propre liste de 250 pas.

• Le champ de Nom du Morceau (Song: 1-**(unused)**):
Ce champ n'a pas de titre et se trouve immédiatement à droite du numéro du morceau. C'est un mot de 16 caractères nommant le morceau actif. Modifier le nom du morceau s'effectue comme pour le nom de la séquence dans l'écran Play/Record.

• Le champ Loop :
Ce champ indique ce qui se passe lorsque le morceau en cours joue jusqu'à la fin. Il y a deux options :

1. OFF: La lecture du morceau s'arrête automatiquement
2. TO STEP 1: Le morceau revient en boucle sur le numéro du pas indiqué à droite du mot STEP. Ce numéro peut être changé en plaçant le curseur sur ce champ et en le modifiant.

• Le champ SMPTE start :
Ce champ en cinq parties règle le temps SMPTE associé au début exact du morceau. Appelé quelquefois offset SMPTE, c'est le temps qui, lors d'une synchronisation SMPTE, marque le début exact du morceau. Normalement, il est réglé sur zéro (00:00:00:00.00). Les cinq parties indiquent les
Heures:Minutes:Secondes:Images.Centièmes d'Image.

• Le champ Contents of step :
C'est le numéro du pas en cours (1 à 250) dans le morceau. Les informations affichées au-dessous de ce champ correspondent aux paramètres relatifs à ce numéro de pas.

• Le champ Seqnc :
Ce champ indique le numéro de séquence correspondant au pas en cours. A droite, se trouve le nom de la séquence sélectionnée.

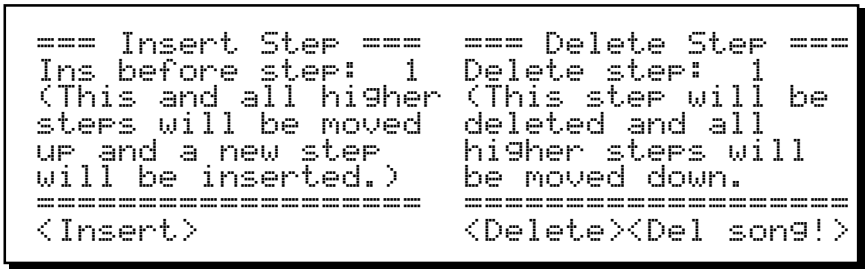
• Le champ Reps(0=end) :
Ce champ indique le nombre de répétitions que la séquence en cours jouera avant de passer au prochain pas. Par exemple, si vous voulez que la séquence joue seulement une fois dans le pas en cours, vous devez entrer 1 à cet endroit. Si vous mettez un 0, le MPC3000 considérera ce pas comme la fin du morceau et, soit stoppera la lecture, soit reviendra en boucle à un pas précédent selon le réglage du champ Loop.

• Le champ Bars :
Ce champ indique le nombre total de mesures dans la séquence sélectionnée. C'est un champ indicatif uniquement, ne pouvant pas être modifié.

• Le champ Tempo :
Ce champ indique le tempo de la séquence sélectionnée (la valeur du tempo mémorisée dans la séquence - pas le tempo maître).

• Le champ Now :
Ce champ a pratiquement la même fonction que dans l'écran Play/ Record, excepté qu'en mode Song, ce nombre se rapporte à la position en cours dans le morceau et non dans la séquence.

• La touche de fonction <Ins/Del> :
Cette touche de fonction permet d'insérer un nouveau pas dans un morceau, d'effacer un pas, ou d'effacer le morceau entier. Appuyer dessus provoque l'apparition de l'écran suivant :



Pour insérer un nouveau pas dans le morceau, entrez dans le champ `Ins before step` le numéro du pas avant lequel le nouveau doit être inséré, puis appuyez sur `<Insert>`. L'écran Song sera réaffiché et un nouveau pas inséré, les pas portant un numéro plus élevé seront déplacés d'un cran.

Pour effacer un pas, sélectionnez le numéro de pas à effacer dans le champ `Delete step` et appuyez sur `<Delete>`. L'écran Song sera réaffiché et le pas spécifié effacé, les pas portant un numéro plus élevé seront déplacés d'un cran (vers l'avant).

Pour effacer tous les pas d'un morceau ou effacer tous les morceaux, appuyez sur `<Del song!>` et suivez les instructions qui apparaissent sur l'écran.

Autres touches de fonction de l'écran Song :

• La touche de fonction `<Conv2Seq>` :
Cette touche donne accès à une fonction qui convertit les pas composant un morceau en une longue séquence. Ceci est effectué en copiant les événements composant les séquences du morceau dans une nouvelle séquence ayant le même nombre de mesures que le morceau. Cette fonction est décrite en détails plus loin dans ce chapitre.

• La touche de fonction `<Step-1>` :
Appuyez sur cette touche de fonction pour décrémenter le champ `Contents of step`.

• La touche de fonction `<Step+1>` :
Appuyez sur cette touche de fonction pour incrémenter le champ `Contents of step`.

Exemple de Création et de Lecture d'un Morceau

Voici un exemple qui montre comment créer un morceau en mode Song sur le MPC3000 :

1. Enregistrez quelques données de percussion ou MIDI dans les séquences 1, 2 et 3.

2. Passez en mode Song en appuyant sur la touche SONG.

3. Dans le champ Song, sélectionnez un numéro de morceau inutilisé. Celui-ci sera indiqué par <unused> inscrit dans le champ de Nom du Morceau.

4. Réglez le champ Contents of step sur 1, ce qui règle le pas actif sur le numéro 1.

5. Sélectionnez 1 dans le champ Sequ, indiquant que la séquence numéro 1 jouera au début du morceau.

6. Sélectionnez 2 dans le champ Reps, indiquant que la séquence numéro 1 se répétera deux fois avant de conclure le pas 1.

7. Appuyez sur <Step+1> pour passer au pas 2.

8. Sélectionnez 2 dans le champ Sequ et 1 dans le champ Reps, indiquant que la séquence numéro 2 jouera une seule fois dans le pas 2.

9. Appuyez sur <Step+1> pour passer au pas 3.

10. Sélectionnez 3 dans le champ Sequ et 2 dans le champ Reps, indiquant que la séquence numéro 3 jouera deux fois dans le pas 3.

11. Appuyez sur <Step+1> pour passer au pas 4.

12. Sélectionnez 0 dans le champ Reps, indiquant la fin de votre morceau. S'il y a déjà un 0 ici, laissez-le comme ça.

13. Sélectionnez l'option TO STEP dans le champ Loop et entrez un 2 à droite du mot STEP, indiquant que le morceau reviendra en boucle au pas 2 lorsqu'il arrivera à la fin.

14. Appuyez sur PLAY START. Le morceau se déroulera de la façon suivante :

    D'abord, il lira deux répétitions de la séquence 1;
    puis, il lira une fois la séquence 2;
    puis, il lira deux répétitions de la séquence 3;
    et enfin, il répétera les pas 2 et 3 indéfiniment.

    Notez que le champ Now indique toujours la position à l'intérieur du morceau, pas la position dans chaque séquence.

REMARQUE : Parfois vous pouvez voir le message Analyzing sequence. Please wait... *sur la dernière ligne de l'écran, vous demandant de patienter pendant que le MPC3000 "travaille". Ceci apparaît quand vous avez réalisé des modifications dans le morceau, mais uniquement s'il contient un grand nombre de séquences différentes. Une fois le processus terminé, toute opération ultérieure d'avance rapide, de rembobinage et de localisation sera immédiate.*

REMARQUE : Si vous constatez une mise en place irrégulière de votre morceau au point de transition entre deux séquences, le problème peut être dû à l'assignation du champ Pgm *(dans l'écran Play/Record) pour la séquence venant immédiatement après l'irrégularité constatée. Si une séquence contenant des changements de programme est jouée en mode Song (ou si elle est sélectionnée manuellement alors que le MPC3000 joue), ces Program Changes sont envoyés au moment où la séquence commence à jouer dans le morceau. Comme la plupart des synthétiseurs demandent un bref délai durant les changements de programmes, ceci peut provoquer un retard des notes se trouvant au début de la nouvelle séquence. Ce retard, bien que bref dans la plupart des synthétiseurs est pourtant suffisant pour provoquer des irrégularités de timing au début des séquences. Pour éviter ce problème, n'assignez aucun changement de programme aux séquences que vous utilisez en mode Song. Si vous désirez utiliser des changements de programme dans un morceau, assurez-vous qu'il n'y a pas de notes au début des séquences contenant ces changements. Une autre possibilité consiste à insérer des événements MIDI de Program Changes dans les séquences du morceau aux endroits où il n'y a pas de notes.*

Convertir un Morceau en une Longue Séquence

Bien que le mode Song soit très utile pour créer rapidement un format de morceau, il peut être très lourd à utiliser, comparé au mode Séquence, pour l'édition détaillée d'un morceau complexe. Il est plus pratique, après avoir créé un morceau en mode Song, de le convertir en une longue séquence. Ceci permet d'utiliser les fonctions d'édition plus souples du mode Séquence pour terminer votre morceau. La fonction Convert Song to Sequence effectue cette conversion. Toutes les séquences du morceau, avec leurs répétitions, sont copiées bout à bout dans la séquence indiquée. Notez que les noms de pistes, le type de piste (Percussion ou MIDI), les assignations de canal de sortie MIDI et de changement de programme MIDI, les réglages de mixage stéréo, de mixage d'effets, de diapason et de tempo de la nouvelle séquence seront pris dans la **première séquence** du morceau ; notez également que les instructions de bouclage du morceau seront utilisées pour le bouclage de la nouvelle séquence. Pour utiliser cette fonction, sélectionnez la touche de fonction <Conv2Seq>) dans l'écran Song. L'écran suivant apparaît:

```
======= Convert Song To Sequence =======
Convert from song: 1-Song_name
      To sequence: 1-Sequence_name

(The existing contents of the
 destination sequence will be erased!)
========================================
<Do it>
```

Les champs sont :

• Le champ Convert from song :
C'est le numéro du morceau qui sera converti en séquence. Le nom du morceau apparaît à droite.

• Le champ To sequence :
C'est le numéro de la séquence qui contiendra le morceau converti. Le nom de la séquence apparaît à droite. Toutes les données de cette séquence seront remplacées.

• La touche de fonction <Do it> :
Appuyez sur cette touche de fonction pour effectuer la copie.

> *REMARQUE : Veillez à ce que le type de piste (Percussion ou MIDI) des pistes portant le même numéro dans les séquences du morceau correspondent. Sinon, les données de piste de percussion seront ajoutées à la fin d'une piste MIDI et vice versa. Ceci provoqueraient des notes de clavier jouant des sons de percussion, ou des notes de percussion (dans lesquelles le numéro de note indique l'instrument de percussion) jouant des notes de claviers.*

Chapitre 6: Création et Édition de Programmes

Que sont les Programmes ?

Un **programme** peut-être considéré comme un jeu de percussion (drumkit). C'est un ensemble de 64 assignations de son, accompagnées de paramètres modifiant le son. Quand un son est modifié dans la mémoire de sons du MPC3000, il ne peut pas être joué sur les pads ou par MIDI tant qu'il n'est pas assigné à un programme. Dans un programme, chacun des 64 **numéros de note MIDI** existants (35 à 98) est assigné à l'un des 128 sons en mémoire. Une fois assigné à un numéro de note, un son peut être joué de l'une des trois façons suivantes :

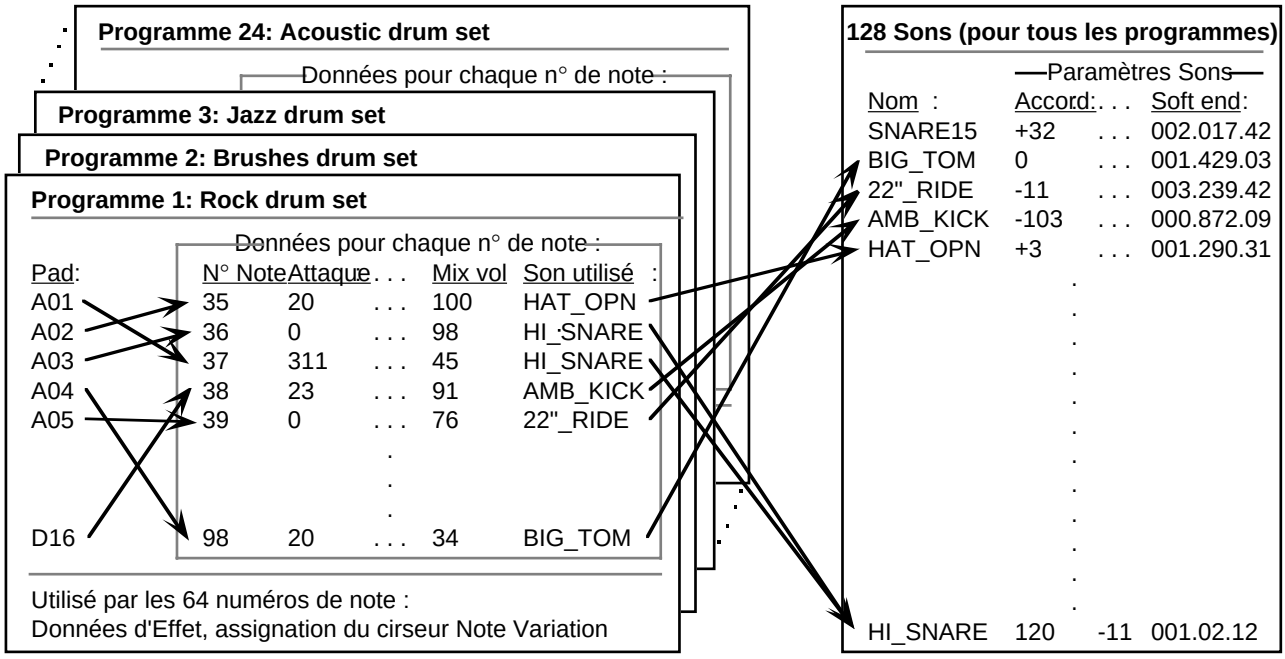
1. Par réception d'un message Note On à l'entrée MIDI. (Le numéro de note du message sert à sélectionner le son à jouer.)
2. En jouant sur un pad de percussion du panneau avant. (Chaque pad est assigné séparément à l'un des 64 numéros de note MIDI, 35 à 98, dans l'écran option 1 de la touche MIDI.)
3. En jouant des pistes de batterie en séquences. (Le son joué par un événement de note de percussion séquencée est déterminé par son assignation de numéro de note, 35 à 98.)

En plus des 64 assignations de son, chaque programme contient également des paramètres modifiant le son pour chacune des 64 assignations de son, tels que données d'enveloppe, d'accord, de filtre, de mixage, et de réponse en vélocité. Chaque programme contient aussi certains paramètres, comme les réglages du générateur d'effets, qui affectent collectivement tous les sons.

Le MPC3000 possède 24 programmes différents (un seul pouvant être activé à la fois), ayant chacun un propre et unique jeu de 64 assignations. En modifiant simplement le numéro de programme activé (1 à 24), les 64 assignations de son et les réglages transformant leurs sons se modifieront immédiatement. Chaque programme contient les données suivantes :

- Nom du programme
- Pour chacun des 64 numéros de pad (A01 à D16) :
  Le numéro de note généré lorsque vous tapez sur le pad
- Pour chacun des 64 numéros de note (35 à 98) :
  Assignation du son
  Mode d'assignation du son et paramètres associés
  Attaque d'enveloppe, déclin et mode de déclin
  Modulation de vélocité du volume, adresse d'attaque et de départ
  Accord, assignation polyphonique et réglages de coupure
  Réglages du filtre
  Volume stéréo de mixage et panoramique
  Sortie séparée/niveau des effets de mixage
  "Sortie séparée/le niveau des effets suit le volume stéréo" (oui/non)
- Assignation du Curseur de Variation de Note et limites de l'action du paramètre
- Réglages des effets

Ce graphique représente l'organisation des données à l'intérieur des programmes :



Notez que les assignations de son et les paramètres modifiant le son ne sont pas affectés aux numéros de pad mais plutôt à l'un des 64 numéros de note MIDI (35 à 98). Chacun des 64 numéros de pad (A01 à D16) est assigné séparément à un numéro de note MIDI spécifique. Lorsque vous jouez sur un pad, le numéro de pad est transformé en numéro de note (35 à 98) à l'aide des assignations de l'écran option 1, touche MIDI. Le numéro de note qui en résulte est alors utilisé par le programme pour déterminer le son à jouer. Ainsi, les sons peuvent être joués par les pads ou par les messages MIDI Note On reçus : les deux utilisent des numéros de note pour spécifier le son à jouer. Vous pouvez trouver une autre explication graphique de cette relation au début du chapitre "Fonctions MIDI".

Les données de programme sont éditées principalement dans les écrans accessibles en appuyant sur la touche PROGRAM/SOUNDS. Ces écrans sont décrits dans ce chapitre. L'édition d'autres données de programme est décrite dans les chapitres suivants :

- Assignation du pad à un numéro de note :
  Accessible en appuyant sur la touche MIDI et en sélectionnant l'option 1. Décrit dans le chapitre "Fonctions MIDI".
- Le mixage stéréo, sortie séparée/mixage d'effets et effets :
  Accessibles en appuyant sur la touche MIXER/EFFECTS. Décrit dans le chapitre "Touche MIXER/EFFECTS".
- L'assignation du Curseur de Variation de Note et les limites de l'action du curseur :

Accessibles en appuyant sur la touche de Variation de Note ASSIGN. Cette fonction est décrite dans le chapitre “Les Bases”.

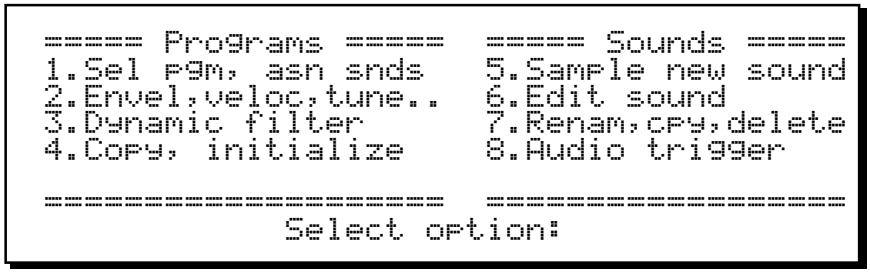
Comment créer un programme

Pour créer un programme, vous pouvez copier un programme existant et le modifier, ou bien en créer un nouveau :

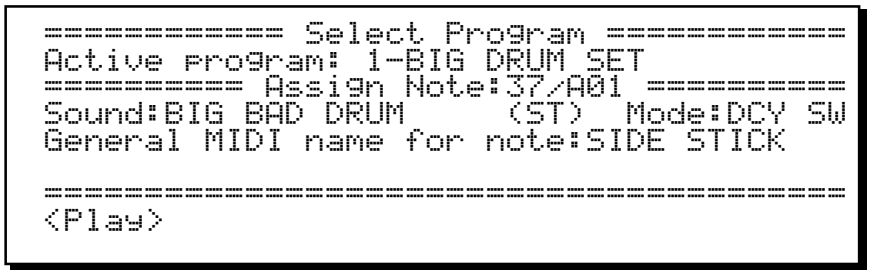
1. A partir de la disquette, chargez les sons que vous voulez utiliser dans le programme.
2. Si vous voulez modifier les assignations de numéro de note pour l'un des pads, appuyez sur la touche MIDI et sélectionnez l'option 1.
3. Pour chaque pad que vous voulez assigner à un son, sélectionnez le numéro de note de ce pad sur l'écran “Select Programs, Assign Sounds”, et assignez-le au son souhaité et au mode d'assignation du son. Vous accédez à cet écran en appuyant sur la touche PROGRAM/SOUNDS et en sélectionnant l'option 1.
4. Si vous le souhaitez, modifiez les réglages par défaut pour l'enveloppe, la modulation de vélocité, l'accord, le mode polyphonique, les assignations de coupure, ou les réglages du filtre, en sélectionnant les options 2 ou 3 dans le menu de la touche PROGRAM/SOUNDS.
5. Si vous le souhaitez, réglez les mixages stéréo ou sortie séparée/effets, ou ajoutez des effets en appuyant sur la touche MIXER/EFFECTS, et en sélectionnant l'option appropriée.

Sélectionner le Programme Actif, Assigner des Sons

Un seul écran permet la sélection du programme en cours, ainsi que la création des assignations de sons d'un programme. Pour accéder à cet écran, appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS. L'écran de menu suivant apparaît :



Les options 1 à 4 concernent la création et l'édition des programmes. Appuyez sur 1 pour aller à l'écran Select Program, Assign Sounds :



Vous trouverez ci-dessous une description des champs et touches de fonction de l'écran :

La partie Sélection de Programme de l'écran:

• Le champ Active program :
Le programme actif est celui en cours d'utilisation. Un seul programme peut être actif à la fois. Ce champ permet de sélectionner celui des 24 programmes qui est actif. Toutes les données affichées ci-dessous et dans les autres écrans de programme s'appliquent seulement au programme actif sélectionné ici. Valeurs : 1 à 24.

• Le champ Nom du Programme (1-**BIG DRUM SET** dans l'exemple ci-dessus) :
Ce champ est situé à droite du champ Active program. Il contient le nom de 16 caractères assigné au numéro du programme sélectionné. Ce nom est édité de la même façon que le champ du Nom de Séquence dans l'écran Play/Record.

La partie de l'écran Edition des Assignations de Son

• Le champ Assign note:
Les champs Assign note et Sound fonctionnent ensemble pour assigner des sons aux numéros de note MIDI. Pour assigner un son, sélectionnez d'abord le numéro de note à assigner (35 à 98) dans le champ Assign note. Puis, sélectionnez le son désiré pour ce numéro de note dans le champ Sound. Vous pouvez aussi choisir un numéro de note en appuyant sur l'un des pads de percussion—le numéro de note assigné à ce pad sera automatiquement sélectionné. (Pour modifier les numéros de note MIDI de chaque pad, appuyez sur la touche MIDI et sélectionnez l'option 1.)

Pour plus de facilité, le numéro de pad assigné au numéro de note sélectionné est affiché à sa droite. (Si aucun pad n'est assigné au numéro de note, [--] est affiché.)

• Le champ Sound:
Ce champ contient l'assignation du son pour le numéro de note sélectionné ci-dessus. C'est un champ de choix contenant une liste alphabétique de tous les sons en mémoire, ou OFF. Si un son stéréo est sélectionné, (ST) apparaît à droite du nom du son.

• Le champ Mode:
C'est un champ de choix comportant quatre options:

1. NORMAL:
   Seul le son dans le champ Sound joue lorsque le numéro de note MIDI sélectionné est reçu. L'écran apparaît ainsi:

```
============ Select Program ============
Active program:24-PROGRAM NAME
========== Assign Note:37/A01 ==========
Sound:Tiny tom        (ST)  Mode:NORMAL
General MIDI name for note:SIDE STICK

=======================================
<Play>
```

   Si cette option est sélectionnée, la cinquième ligne contient le champ General MIDI name for note. Ce champ non-éditable affiche le nom de l'instrument selon le standard General MIDI, pour le numéro de note MIDI sélectionné. Si vous voulez que vos programmes habituels soient compatibles avec le standard General MIDI, sélectionnez des sons du même type d'instrument que celui affiché dans ce champ.

2. SIMULT(simultanément):
   Cette option permet que deux sons supplémentaires jouent automatiquement chaque fois que le numéro de note spécifié dans le champ Note est reçu—c'est utile pour créer des superpositions de sons.

Si cette option est sélectionnée, les cinquième et sixième lignes apparaissent ainsi :

```
============ Select Program ============
Active program:24-PROGRAM NAME
========== Assign Note:37/A01 ==========
Sound:Tiny tom        (ST)  Mode:SIMULT
  Also play note:38/A06-Big snare drum
  Also play note:39/B16-Doomsday tom
========================================
<Play>
```

Dans l'exemple ci-dessus, quand la note numéro 35 est jouée, les numéros de note 36 et 37 jouent également—Tiny Tom sera superposé à Big Snare et Doomsday Tom. Sélectionnez les numéros de note simultanés dans les deux champs `Also play note`. Chaque champ est numérique et permet de sélectionner l'un des 64 numéros de note disponibles (35 à 98). Comme dans le champ `Note`, le numéro de pad assigné au numéro de note sélectionné est affiché à sa droite pour plus de facilité. Si vous désirez seulement un son supplémentaire, sélectionnez un numéro au-dessous de 35 dans l'un des champs, et [--] apparaîtra à la place du numéro, indiquant qu'il n'y a pas d'assignation de numéro de note.

> *REMARQUE : Trois sons jouant simultanément sont identiques à trois pads joués manuellement depuis la face avant, à la même vélocité—chaque son utilise toutes ses données spécifiques de paramètre de programme, y compris les données d'accord, d'enveloppe et de mixage.*

3. `VEL SW` (commutateur de vélocité) :
   Cette option permet de jouer l'un des trois son, le son principal assigné ou les deux autres, selon le niveau de vélocité de la note jouée. Si cette option est sélectionnée, l'écran suivant apparaît :

```
============ Select Program ============
Active program:24-PROGRAM NAME
========== Assign Note:37/A01 ==========
Sound:Soft snare      (ST)  Mode:VEL SW
If over: 64 ,use:38/A06-Smack snare
If over:110 ,use:39/B16-Goliath snare
========================================
<Play>
```

Les cinquième et sixième lignes contiennent maintenant quatre champs supplémentaires—deux seuils de vélocité et deux nouvelles assignations de numéro de note.

Ces champs permettent de jouer l'un des trois sons selon la vélocité de la note reçue:

1. Si la vélocité de la note reçue est inférieure ou égale à la valeur du premier champ `If over`, seul le son sélectionné dans le champ `Sound` sera joué.
2. Si la vélocité de la note reçue est supérieure à la valeur du premier champ `If over` mais inférieure ou égale à la valeur du second champ `If over`, seul le son sélectionné dans le premier champ `use` sera joué.
3. Si la vélocité de la note reçue est supérieure à la valeur du second champ `If over`, seul le son sélectionné dans le second champ `use` sera joué. (Le second champ `If over` est limité aux valeurs au moins supérieures de un au premier champ `If over`.)

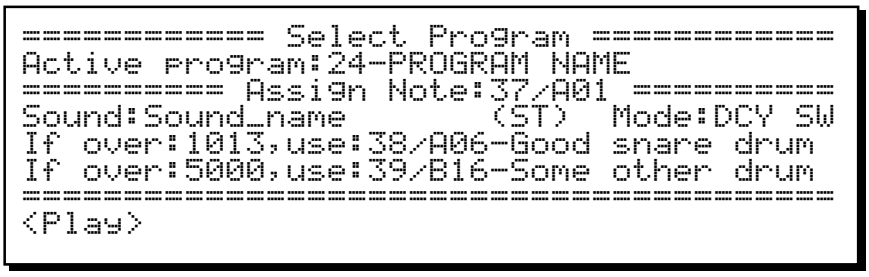
Dans l'exemple ci-dessus, si vous frappez sur le pad A01 doucement, vous entendrez le son “Soft snare”. Frappez-le plus fort et vous entendrez le son “Smack snare”. Frappez encore plus fort et vous entendrez la “Goliath snare”.

REMARQUE : Si vous voulez seulement faire alterner deux sons, sélectionnez le même numéro de note dans les deux champs `use` *et utilisez le premier champ* `If over` *pour régler le seuil.*

REMARQUE : Quel que soit le pad utilisé, les données spécifiques correspondant aux paramètres du programme (accord, enveloppe, vélocité, etc.) pour chacun des trois numéros de note sont utilisées, mais seuls les paramètres de mixage du numéro de note principal (volume du mixage et panoramique, assignation de sortie, et niveau de sortie/de mixage des effets) sont utilisés. L'avantage est qu'il suffit de régler le volume et le panoramique, par exemple, du son principal dans le mixage, au lieu des trois sons.

4. `DCY SW` (commutateur de decay):
Cette option permet à l'un des trois sons de jouer selon la valeur du champ `Decay` de l'écran “Envelope, Velocity, Tune...”. Cependant, si des notes de percussion contiennent des données de déclin de Variation de Note, ceci annulera le champ `Decay` pour cette note uniquement. (L'écran Envelope, Velocity, Tune... est accessible en appuyant sur la touche PROGRAM/SOUNDS et en sélectionnant l'option 2.)

Si vous sélectionnez cette option, l'écran est le même que si l'option VEL SW ci-dessus avait été sélectionnée, exepté que dans ce cas, l'un des trois sons jouera en fonction du réglage en cours de l'enveloppe, au lieu du réglage de vélocité de la note :



Les cinquième et sixième lignes contiennent maintenant quatre champs supplémentaires—deux seuils de déclin et deux nouveaux numéros de note. Ces champs permettent de jouer l'un des trois sons en fonciton du réglage de déclin de l'enveloppe:

1. Si le déclin de l'enveloppe de la note reçue est inférieur ou égal à la valeur du premier champ If over, seul le son sélectionné dans le champ Sound sera joué.
2. Si le déclin de l'enveloppe de la note reçue est supérieur à la valeur du premier champ If over mais inférieur ou égal à la valeur du second champ If over, seul le son sélectionné dans le premier champ use sera joué.
3. Si le déclin de l'enveloppe de la note reçue est supérieur à la valeur du second champ If over, seul le son sélectionné dans le second champ use sera joué.
   (Le second champ If over est limité aux valeurs au moins supérieures de un au premier champ If over.)

REMARQUE : Cette fonction est destinée principalement à imiter le Decay du charleston du MPC 60. Quand le pad de charleston est joué sur un MPC 60, l'un des trois différents sons (charleston fermée, intermédiaire , ouverte) joue selon la position du curseur. De plus, le curseur fait varier le temps de déclin de l'enveloppe du son sélectionné. Sur le MPC3000, cette même fonction peut être exécutée en sélectionnant DCY SW dans le champ Mode. Comme les données de déclin de Variation de Note dans les notes de percussion séquencées annulent le réglage de déclin de l'enveloppe du programme, elles déterminent aussi lequel des trois sons (par exemple, charleston fermée, intermédiaire et ouverte) joueront tout en variant simultanément le déclin de l'enveloppe du son sélectionné. Si un fichier SET MPC 60 est chargé depuis une disquette, ces paramètres sont automatiquement programmés pour simuler le Decay de la charleston du

MPC 60 et font partie de la conversion en un programme de MPC3000.

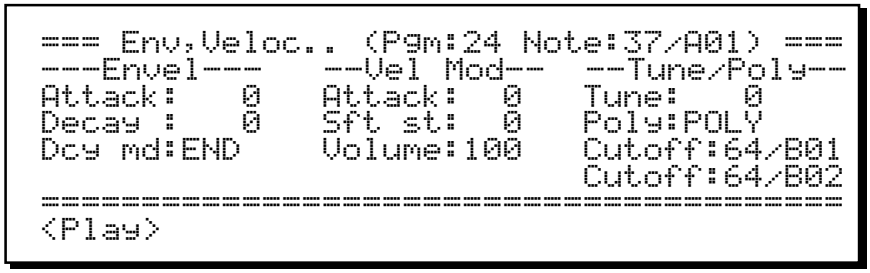
REMARQUE : Quel que soit le pad qui joue, les données spécifiques de paramètre du programme (accord, enveloppe, vélocité, etc.) pour chacun des trois numéros de note sont utilisées, mais seules les données de mixage du numéro de note principal (volume de mixage et panoramique, assignation de sortie, et niveau de sortie/ mixage des effets) sont utilisées. L'avantage de ceci est qu'il suffit de régler le volume et le panoramique, par exemple, du son principal dans le mixage, au lieu des trois sons.

Touche de fonction :

• La touche de fonction <Play>:
Appuyer sur cette touche a le même effet que jouer le numéro de note sélectionné à la vélocité maximum.

Enveloppe, Modulation de Vélocité, Accord, Mode Polyphonique

Pour éditer ces paramètres de programme, appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS, puis sélectionnez l'option 2, l'écran suivant apparaît :



Chacun des champs de données et la touche de fonction de l'écran sont expliqués ci-dessous :

La ligne de titre:

• Le champ Pgm:
C'est le numéro du programme actif (1 à 24). Toutes les données affichées dans les champs ci-dessous s'appliquent à ce programme.

• Le champ Note:
Toutes les valeurs de données de la partie inférieure de l'écran s'appliquent uniquement au numéro de note (35 à 98) sélectionné dans ce champ. Par commodité, le numéro de pad assigné au numéro de note sélectionné est affiché à droite. Le numéro de note dans ce champ peut être modifié avec le curseur ou en appuyant sur l'un des pads de percussion en face avant - le numéro de note assigné à ce pad sera automatiquement sélectionné.

La partie Envel (Enveloppe) :

• Le champ Attack :
C'est la durée d'attaque de l'enveloppe de volume. Il existe 101 valeurs, réparties de façon exponentielle de 0 à 5000 millisecondes.

• Le champ Decay:
C'est la durée du déclin de l'enveloppe de volume. Il existe 101 valeurs, réparties de façon exponentielle de 0 à 5000 millisecondes.

• Le champ Dcy md (mode déclin) :
C'est un champ de choix, avec deux options:

1. START : la phase de déclin de l'enveloppe commence immédiatement à la suite de la phase d'attaque. Cette fonction est identique au paramètre "déclin initial de l'enveloppe", de la plupart des synthétiseurs.
2. END : la phase de déclin de l'enveloppe se termine toujours exactement à la fin de la lecture du son. Le point auquel commence le déclin est déterminé par le paramètre Decay. Cette option était appelé "fadeout" sur le MPC60 et s'avère très utile pour créer une atténuation douce juste avant la fin d'un son échantillonné.

La partie Vel Mod (Modulation de Vélocité) :

• Le champ Attack :
Ce champ fixe le volume de l'effet que la vélocité de la note produit sur le temps d'attaque (0 à 100%). Réglée à 0, la vélocité de la note n'a pas d'effet sur l'attaque ; avec des valeurs plus élevées, le temps d'attaque augmentera quand vous jouerez à des vélocités plus basses. Ainsi, taper avec force sur un pad produira une attaque plus rapide qu'en le frappant doucement.

• Le champ Sft st (Soft Sart) :
Ce champ contrôle la durée (0 à 5000 ms) qui sera ajoutée à la position Soft Start du son quand des notes à basse vélocité sont reçues. (Le champ Soft Start est situé dans l'écran accessible en appuyant sur la touche PROGRAM/SOUNDS et en sélectionnant l'option 6 dans le menu). Ceci donne une bonne simulation de la façon dont une vraie batterie sonne quand elle est frappée doucement. Si vous réglez ce champ au-dessus de 0, plus vous taperez doucement sur un pad, plus la lecture démarrera tard dans l'échantillon, laissant entendre moins de transitoires d'attaque. Toute la durée sera joutée à la position Soft Start pour les notes ayant une vélocité = 1. Pour celles ayant une vélocité de 127 rien ne sera ajouté . Une durée proportionnelle sera ajoutée pour les notes dont la vélocité est comprise entre 1 et 127. Si ce champ est réglé sur 0, la vélocité n'aura pas d'effet sur la position Soft Start.

• Le champ Volume:
Ce champ règle la valeur de l'effet appliqué au volume (0 à 100%), selon la vélocité de note. Réglée à 0, la vélocité de note n'a pas d'effet sur le volume ; avec des valeurs plus élevées, le volume diminuera quand vous jouerez des vélocités plus basses.

La partie Tune/Poly :

• Le champ Tune:
Il détermine l'accord. Les valeurs vont de -240 (-24 demi-tons) à 240 (+ 24 demi-tons) par incrément de 0,1 demi-ton.

• Le champ Poly :
C'est un champ de choix, avec trois options:

1. POLY: Plusieurs ensembles de sons assignés à des voies supplémentaires, permettent un chevauchement polyphonique. C'est utile pour des sons comme les cymbales ride pour lesquelles vous ne voulez pas que les nouvelles notes coupent les anciennes.
2. MONO: Plusieurs ensembles de son utilisent la même voie, terminant et redémarrant la lecture du son (pas de chevauchement polyphonique). C'est utile pour produire des effets de bégaiement.
3. NOTE OFF: Quand le pad est relâché (ou qu'un message MIDI Note Off est reçu), le son s'arrête.
   C'est utile pour contrôler de longs échantillons.

• Les deux champs Cutoff :
Chacun de ces deux champs permet d'entrer un numéro de note. Quand la note sélectionnée dans le champ Note de la ligne du haut est jouée, les sons en cours de lecture assignés à l'un des numéros de note de ces deux champs, s'arrêtent immédiatement.

C'est utile quand il est souhaitable qu'un son provoque l'arrêt d'un autre, telle qu'une charleston fermée arrêtant une charleston ouverte, ou un triangle fermé arrêtant un triangle ouvert.

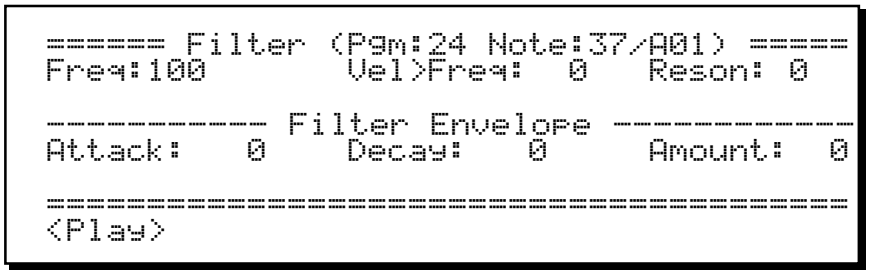
Chacun de ces deux champs permet d'entrer un numéro de note (35 à 98). Dans chaque cas, le pad assigné à ce numéro de note est affiché à droite. Pour désactiver cette fonction dans l'un ou les deux champs, entrez une note inférieure à 35 et "--/OFF" apparaîtra dans le champ, indiquant qu'aucune note à interrompre n'est sélectionnée.

La touche de Fonction:

• La touche de fonction <Play >:
Appuyer sur cette touche produit le même effet que jouer le numéro de note sélectionné à une vélocité maximum.

Le filtre Dynamique

Chacune des 32 voix du MPC3000 possède un filtre dynamique passe-bas résonnant de 12 dB par octave et un second générateur d'enveloppe destiné à moduler la fréquence de coupure du filtre. Tous les contrôles relatifs à ce filtre et à ce générateur d'enveloppe sont accessibles en sélectionnant l'option 3 dans le menu initial de la touche PROGRAM/SOUNDS, ce qui donne l'écran suivant :



Chacun des champs de données et la touche de fonction de cet écran sont expliqués ci-dessous :

La ligne de titre :

• Le champ Pgm (numéro de programme) :
C'est le numéro de programme actif (1 à 24). Toutes les données affichées dans les champs ci-dessous s'appliquent uniquement à ce programme.

• Le champ Note:
Toutes les valeurs de données de la partie inférieure de l'écran s'appliquent uniquement au numéro de note (35 à 98) sélectionné de ce champ. Par commodité, le numéro de pad assigné au numéro de note sélectionné est affiché à droite. Le numéro de note dans ce champ peut être modifié avec le curseur ou en appuyant sur l'un des pads du panneau avant—le numéro de note assigné à ce pad sera automatiquement sélectionné.

La partie supérieure :

• Le champ Freq (fréquence) :
C'est la fréquence de coupure du filtre passe-bas spécifiée en tant que valeur arbitraire, de 0 (environ 70 Hz) à 100 (filtre complétement ouvert).

• Le champ Vel>Freq (modulation de la fréquence par la vélocité):
C'est l'effet que produit la vélocité sur la fréquence du filtre (0 à 100 %). Réglée au dessus de 0, une vélocité de note croissante augmentera la fréquence de coupure (c'est-à-dire, ouvre le filtre).

• Le champ Reson (résonance) :
C'est la résonance du filtre à la fréquence de coupure. Les valeurs vont de 0 (aucune résonance) à 15 (résonnance la plus élevée). Plus la valeur augmente plus la résonance varie.

La partie Enveloppe du filtre :

• Le champ Attack:
C'est la durée d'attaque de l'enveloppe du filtre. Il y a 101 valeurs possibles, exponentiellement réparties de 0 à 5000 millisecondes.

• Le champ Decay :
C'est la durée de déclin de l'enveloppe du filtre. Il y a 101 valeurs possibles, exponentiellement réparties de 0 à 5000 millisecondes.

• Le champ Amount:
C'est le volume de l'effet produit par l'enveloppe sur la fréquence de coupure (0 à 100%).

La touche de fonction :

• La touche de fonction <Play>:
Appuyer sur cette touche produit le même effet que jouer le numéro de note sélectionné à vélocité maximum.

Copie et Initialisation des Programmes

En sélectionnant l'option 4 dans le menu initial de la touche PROGRAM/SOUNDS, vous obtenez l'écran suivant, vous permettant de copier ou d'initialiser des programmes :

```
======= Copy, Initialize Program =======
1.Copy program Data of 1 Note
2.Copy 1 program over another
3.Initialize 1 program
4.Initialize all programs

========================================
Select option:
```

Si vous sélectionnez 1 dans le menu Copy, Initialize Program:

```
====== Copy Program Data of 1 Note =====
Copy from note:64/A01-Sound_name
    Of program:24-Program_name

  Copy to note:64/A01-Sound_name
    Of program:24-Program_name
========================================
<Do it>
```

Cette commande copie les données du programme (enveloppe, accord, assignations de son, filtre, etc.) d'un numéro de note à un autre. Pour effectuer la copie :

1. Entrez le numéro de note source dans le champ `Copy from note`. Le numéro de pad et le nom du son assignés à ce numéro de note sont affichés à droite.

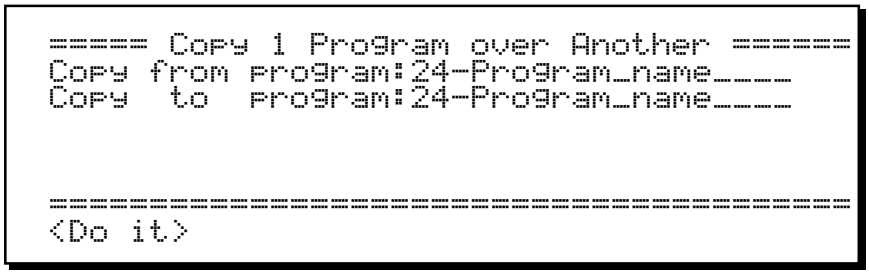
2. Entrez le numéro de programme source dans le champ supérieur `Of program`. Le nom du programme est affiché à droite.

3. Entrez le numéro de note de destination dans le champ `Copy to note`. Le numéro de pad et le nom du son assignés à ce numéro de note sont affichés à droite.

4. Entrez le numéro de destination du programme dans le champ inférieur `Of program`. Le nom du programme est affiché à droite.

5. Appuyez sur la touche de fonction `<Do it>` pour effectuer la copie.

Si vous sélectionnez 2 dans le menu Copy, Initialize Program :



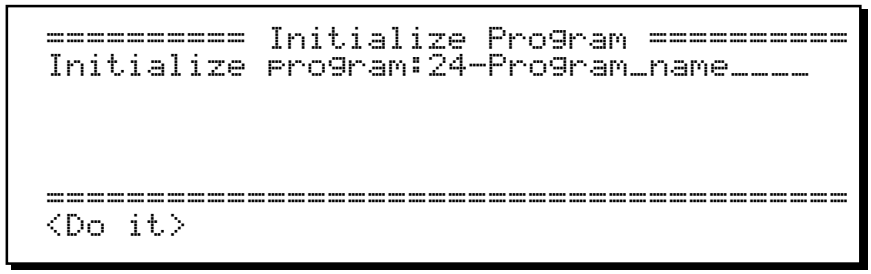
Cette commande copie toutes les données d'un programme sur un autre numéro de programme. Pour effectuer la copie :

1. Entrez le numéro de programme source dans le champ `Copy from program`. Le nom du programme est affiché à droite.

2. Entrez le numéro de programme de destination dans le champ `Copy to program`. Le nom du programme est affiché à droite.

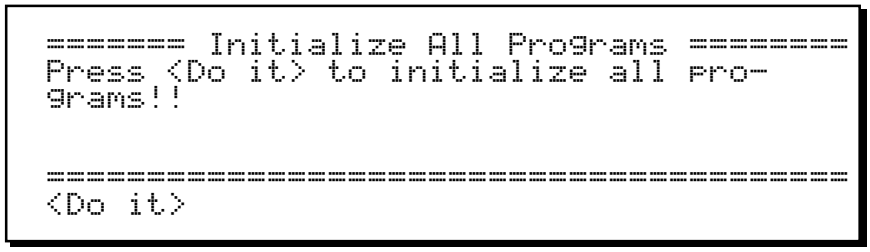
3. Appuyez sur la touche de fonction `<Do it>` pour effectuer la copie.

Si vous sélectionnez 3 dans le menu Copy, Initialize Program:



Cette commande initialise un programme à ses valeurs par défaut, sans aucune assignation de sons. Lorsque vous appuyez sur `<Do it>`, le programme sélectionné est initialisé.

Si vous sélectionnez 4 dans le menu Copy, Initialize Program :



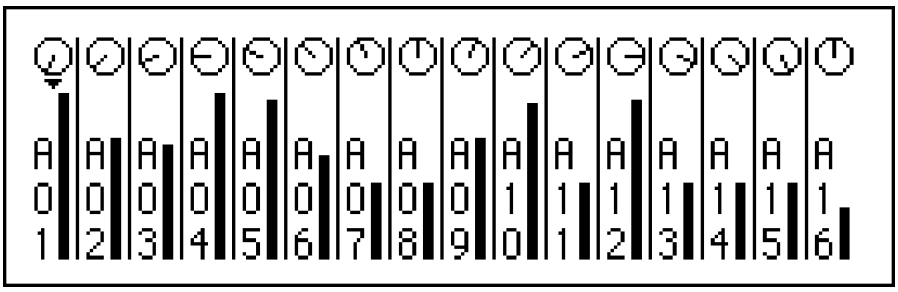
Cette commande initialise tous les programmes à leurs valeurs par défaut, sans aucune assignation de sons. Lorsque vous appuyez sur <Do it>, tous les programmes sont initialisés.

Chapitre 7:
La Touche MIXER/EFFECTS

La Table de Mixage de Sortie Stéréo

La MPC3000 possède une table de mixage stéréo de 64 voies donnant une ampleur panoramique et un volume unique à chacun des 64 numéros de note (35 à 98) du programme actif.

Pour régler la table de mixage stéréo, appuyez sur la touche MIXER/EFFECTS, puis sélectionnez l'option 1. L'écran suivant apparaît :



Il s'agit de la simulation graphique d'une table de mixage stéréo multivoie, affichant un curseur de volume et une molette de panoramique simulés pour chacun des 16 pads de la banque de pad A (A01 à A16).

Pour afficher les réglages des 3 autres banques de pad, appuyez sur la touche PAD BANK jusqu'à ce que la banque désirée (A à D) soit active.

Pour régler le volume d'un son particulier :
1. Appuyez sur le pad du son que vous voulez régler ; le petit triangle sur l'écran se déplacera directement sous le numéro du pad sélectionné.
2. Tournez le contrôle Data Entry. En le tournant, le curseur graphique de volume se déplace vers le haut ou le bas indiquant que le volume du son sélectionné se modifie.

Pour régler la position panoramique d'un son particulier :
1. Appuyez sur le pad que vous voulez régler; le petit triangle sur l'écran se déplace directement sous le numéro du pad sélectionné.
2. Appuyez sur la touche CURSEUR HAUT. Le petit triangle pointera vers le haut, vers la molette graphique du panoramique.
3. Tournez le contrôle Data Entry. En le tournant, la molette graphique du panoramique se déplace sur l'une des 15 positions de panoramique, indiquant que le réglage de panoramique du pad sélectionné se modifie.

Notez que l'écran affiche les numéros de pad, cependant la table de mixage contient les données de volume et de panoramique pour chacune des 64 numéros de note (35 à 98) du le programme actif. Pour chaque numéro de pad sur l'écran, les données de volume et de

panoramique vont du numéro de note (35 à 98) du programme actif à celui auquel le numéro de pad est assigné (sur l'écran option 1, touche MIDI). Pour pouvoir régler les données de mixage en sélectionnant un numéro de note spécifique sans tenir compte de son assignation de pad, utilisez la fonction All Mix Data (Texte), accessible en sélectionnant l'option 3 dans le menu initial de la touche MIXER/EFFECTS.

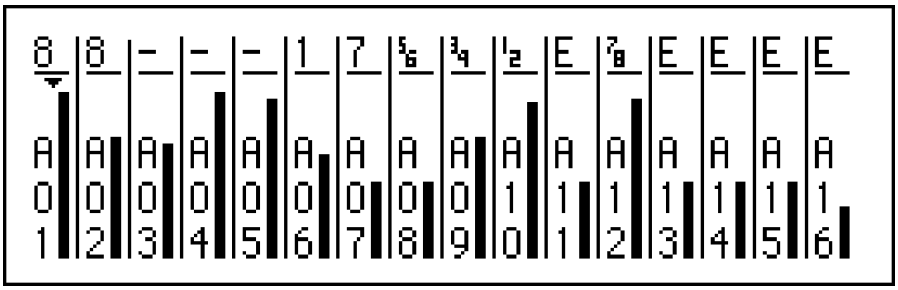
> *REMARQUE : Les valeurs utilisées pour les réglages de volume et de panoramique sont normalement prises dans le programme actif. Par conséquent, lorsque le programme actif sera modifié, les réglages de mixage stéréo du programme qui vient d'être sélectionné deviendront actifs immédiatement. Cependant, il est également possible d'utiliser des données mixées provenant de la séquence active de sorte que chaque séquence nouvellement sélectionnée aura son propre mixage personnalisé, ou bien d'utiliser un seul jeu maître de données mixées de sorte que le mixage stéréo ne change jamais quand le programme ou la séquence est modifié. Ce choix peut être effectué dans les champs Mixer Source Select, accessibles en appuyant sur l'option 4 dans le menu de la touche MIXER/ EFFECTS.*

• SOFT KEY 1:
Même si aucune fonction associée à une touche n'est affichée sur l'écran, il existe une touche de fonction active: appuyer sur la SOFT KEY 1 fera passer la table de mixage dans un mode où tous les pads sont édités simultanément, indiqué par 16 curseurs triangulaires sur l'écran. Ainsi, vous pouvez atténuer ou faire un panoramique de tous les pads de la banque en même temps. Vous pouvez passer du volume au contrôle de panoramique avec les touches de curseur HAUT et BAS. Pour retourner à un fonctionnement normal, appuyez de nouveau sur la SOFT KEY 1.

Les Sorties Séparées/Mixage d'Effets

En plus des sorties stéréo, le MPC3000 fournit huit sorties de mixage séparées et un générateur d'effets interne. La table de mixage décrite dans ce chapitre permet d'assigner chacun des sons à l'une des huit sorties de mixage assignables au générateur d'effets interne. Le niveau de cette assignation est contrôlable indépendamment du niveau de mixage stéréo.

Pour accéder à l'écran Sorties Séparées/Mixage d'Effets, appuyez sur la touche MIXER/EFFECTS puis sélectionnez l'option 2. L'écran suivant apparaît :



Comme l'écran Stereo Mix, cet écran présente une simulation graphique d'une table de mixage multivoie, affichant un curseur de volume simulé et une assignation de sortie pour chacun des 16 pads de banque de pad A (A01 à A16). Pour visualiser d'autres banques de pad, appuyez sur la touche PAD BANK.

Pour régler le niveau du volume des sorties séparées ou des effets pour un son particulier :

1. Appuyez sur le pad du son que vous voulez régler; le petit triangle sur l'écran se déplace directement sous le numéro du pad sélectionné.
2. Tournez le contrôle Data Entry. En le tournant, le curseur graphique du volume se déplace vers le haut ou le bas, indiquant que le volume du son sélectionné sur les sorties séparées (ou à l'entrée du générateur d'effets) se modifie. Le curseur graphique de volume peut être considéré comme l'envoi auxiliaire ou l'envoi d'effets d'une console de mixage.

Pour modifier l'assignation des sorties séparées ou des effets pour un son particulier :

1. Appuyez sur le pad du son que vous voulez régler; le petit triangle sur l'écran se déplace directement sous le numéro du pad sélectionné.
2. Appuyez sur la touche CURSEUR HAUT. Le petit triangle pointera vers le haut, vers le numéro (ou E pour les effets), indiquant l'assignation courante de sortie.

3. Tournez le contrôle Data Entry, ce qui fera défiler dix options :

[–]	Le son du pad n'a pas d'assignation de sortie
1	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 1
2	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 2
3	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 3
4	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 4
5	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 5
6	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 6
7	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 7
8	Le son du pad est envoyé sur la sortie séparée 8
E	Le son du pad est envoyé sur le générateur d'effets interne

Si le son à régler est un son stéréo, les options disponibles sont différentes :

[–]	Le son du pad n'a pas d'assignation de sortie
[1 2]	Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 1 et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 2
[3 4]	Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 3 et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 4
[5 6]	Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 5 et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 6
[7 8]	Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 7 et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 8
[E]	Les deux côtés du son sont envoyés sur le générateur d'effets interne

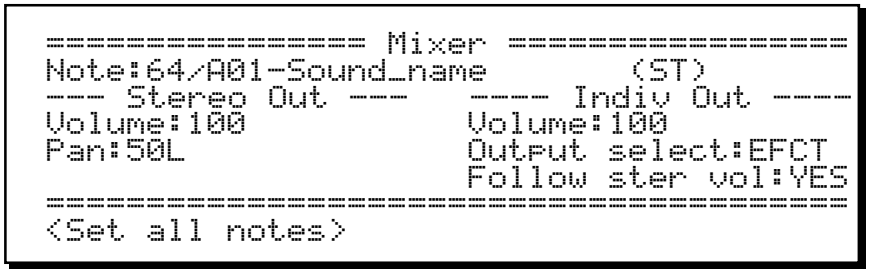
Notez que l'écran affiche les *numéros de pad*, cependant la table de mixage contient les données de chacune des 64 numéro de note (35 à 98) du programme actif. Pour chaque numéro de pad sur l'écran, les données affichées vont du numéro de note (35 à 98) du programme actif à celui auquel le numéro de pad est assigné (dans l'écran option 1, touche MIDI). Si vous voulez pouvoir régler les données de mixage en sélectionnant un numéro de note spécifique sans tenir compte de son assignation de pad, utilisez la fonction All Mix Data (Texte), accessible en sélectionnant l'option 3 dans le menu initial de la touche MIXER/EFFECTS.

REMARQUE : Les valeurs utilisées pour cette table de mixage sont normalement prises dans le programme actif. Par conséquent, lorsque le programme actif sera modifié, les réglages d'assignation et de mixage de sortie séparée du programme nouvellement sélectionné deviendront actifs immédiatement. Cependant, il est également possible d'utiliser des réglages provenant de la séquence active, de sorte que chaque séquence nouvellement sélectionnée aura ses propres réglages personnalisés, ou bien d'utiliser un seul jeu maître d'assignations de sortie séparées et de données de mixage de sorte que les réglages ne changent jamais, quand le programme ou la séquence est modifié. Ce choix peut être effectué dans les champs Mixer Source Select, accessibles en appuyant sur l'option 4 dans le menu de la touche MIXER/EFFECTS.

• SOFT KEY 1 :
Même si aucune fonction associé à une touche n'est affichée sur l'écran, il existe une touche de fonction active : appuyer sur la SOFT KEY 1 pendant que le curseur triangulaire est pointé vers le bas, fera passer la table de mixage dans un mode où tous les curseurs ou assignations de sortie sont déplacés simultanément, indiqué par 16 curseurs triangulaires sur l'écran. Pour revenir à un fonctionnement normal, appuyez de nouveau sur la SOFT KEY 1.

Visualiser les Données de Mixage sous Forme de Texte

Les écrans graphiques de la table de mixage stéréo et des sorties séparées/mixage d'effets (options 1 et 2 du menu) servent habituellement au réglage des mixages stéréo et sorties séparées/mixage d'effets. Cependant, un écran supplémentaire contenant les mêmes données sous forme de texte est également disponible. Vous pouvez y accéder en appuyant sur la touche MIXER/EFFECTS et en sélectionnant l'option 3. L'écran suivant apparaît :



Cette visualisation alternative est utile quand vous réglez les données de mixage des numéros de note du programme actif, qui ne sont pas assignées à un pad. C'est le cas lorsque vous jouez des sons à partir de l'entrée MIDI uniquement. En outre, un paramètre de mixage `Follow ster vol` (Follow stereo volume), apparaît uniquement sur cet écran :

Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ `Note`:
Un jeu unique de valeurs de données de mixage existe pour chacun des 64 numéros de note MIDI (35 à 98) du programme actif. Les valeurs de mixage affichées dans la partie centrale de l'écran s'appliquent seulement au numéro de note MIDI sélectionné dans ce champ. Le numéro de pad et le son assignés au numéro de note sélectionné sont affichés à sa droite. Un nouveau numéro de note peut être entré (1) à l'aide du curseur, (2) en tapant sur un pad du panneau avant (le numéro de note assigné à ce pad sera sélectionné automatiquement), ou (3) en envoyant une note sur l'entrée MIDI (le numéro de note reçu sera automatiquement sélectionné).

La partie Sortie Stéréo :

• Le champ `Volume`:
C'est le volume du son sélectionné sur les sorties stéréo. Les valeurs vont de 0 à 100. C'est le même paramètre que celui fixé par le curseur de volume graphique dans l'écran Stereo Mix.

• Le champ Pan :
C'est le réglage de panoramique actuel du son sélectionné dans la table de mixage stéréo. Les valeurs vont de 50L à Do à 50R. C'est le même paramètre que celui fixé par le contrôle de panoramique graphique dans l'écran Stereo Mix.

La partie Indiv Out (Sortie Séparée) :

• Le champ Volume:
C'est le volume du son sélectionné sur les sorties séparées ou à l'entrée du générateur d'effets. C'est le même paramètre que celui fixé par le curseur de volume graphique dans l'écran Sorties Séparées/Mixage d'Effets.

• Le champ Output select:
C'est l'assignation du son sélectionné sur les sorties séparées ou le générateur d'effets. C'est le même paramètre que celui fixé par l'assignation de sortie dans l'écran Sorties Séparées/ Mixage d'Effets. Ce champ de choix permet 10 sélections :

- OFF Le son n'a aucune assignation de sortie.
- OUT1 Le son est envoyé sur la sortie séparée 1.
- OUT2 Le son est envoyé sur la sortie séparée 2.
- OUT3 Le son est envoyé sur la sortie séparée 3.
- OUT4 Le son est envoyé sur la sortie séparée 4.
- OUT5 Le son est envoyé sur la sortie séparée 5.
- OUT6 Le son est envoyé sur la sortie séparée 6.
- OUT7 Le son est envoyé sur la sortie séparée 7.
- OUT8 Le son est envoyé sur la sortie séparée 8.
- EFCT Le son est envoyé sur le générateur d'effets interne.

Si le son à régler est un son stéréo, les sélections disponibles sont alors différentes :

- OFF Le son n'a aucune assignation de sortie.
- 1+2 Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 1, et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 2.
- 3+4 Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 3, et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 4.
- 5+6 Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 5, et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 6.
- 7+8 Le côté gauche du son est envoyé sur la sortie séparée 7, et le côté droit est envoyé sur la sortie séparée 8.
- EFCT Les deux côtés du son sont envoyés sur le générateur d'effets interne.

• Le champ Follow ster vol(Suivi du volume stéréo) :
C'est un champ de choix avec deux options :

1. YES:
   Le niveau des Sorties Séparées/Effets est établi proportionnellement au volume stéréo. Cependant, toutes les modifications du volume de la table de mixage stéréo du son sélectionné modifieront également le niveau

envoyé sur les sorties séparées ou les effets. Il est identique à la fonction Post Fader Echo Send, sur les consoles de mixage et procure l'avantage de modifier automatiquement le niveau sur les sorties séparées ou les effets quand le volume stéréo est changé.

2. NO:
Le niveau d'envoi des Sorties Séparées/Effets s'établit de façon complètement indépendante du volume stéréo. Modifier le volume stéréo n'aura aucun effet sur le volume des Sorties Séparées/Effets pour le même son. Il est identique à la fonction Pre Fader Echo Send sur les consoles de mixage.

La Touche de Fonction :

• La Touche de Fonction <Set all notes>:
Appuyer sur cette touche affiche l'écran suivant, qui permet de déterminer les données de mixage des 64 numéros de note en une seule fois :

```
====== Set Mix Data For All Notes ======
Parameter:INDIV OUT FOLLOW STER VOL
Set all 64 notes to:YES



=======================================
<Do it>
```

Pour fixer un seul paramètre de mixage pour les 64 numéros de note :

1. Réglez le champ Parameter sur le paramètre de mixage souhaité. Les options sont :

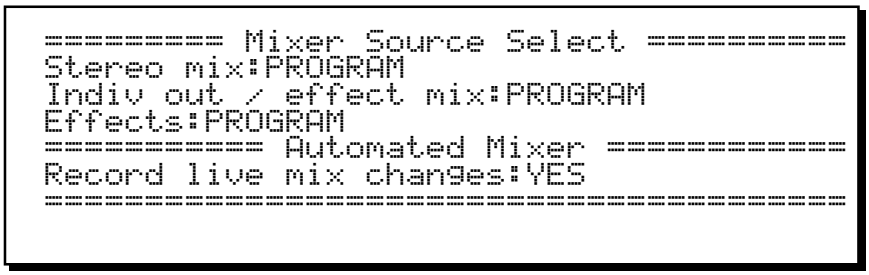
```
STEREO VOLUME
STEREO PAN
INDIV OUT VOLUME
INDIV OUT ASSIGN
INDIV OUT FOLLOW STER VOL
```

2. Entrez la valeur à laquelle vous voulez régler les 64 numéros de note dans le champ Set All 64 Notes To.

3. Appuyez sur <Do it>.

Sélection de la Source de Mixage, Mixage automatisé

Sélectionnez l'option 4 dans le menu MIXER/EFFECTS pour obtenir l'écran contenant quatre champs modifiant le fonctionnement de la table de mixage :



Les champs sont :

La partie de Sélection de la Source de Mixage :

• Le champ Stereo mix:
Ce champ de choix vous permet de choisir l'une des trois sources pour les données affichées sur l'écran Stereo Mixer et la partie Mixage Stéréo de l'écran All Mix Data (Texte) :

1. PROGRAM:
   Il existe un jeu de réglages de mixage stéréo (volume et panoramique), stocké dans chaque programme. Si PROGRAM est sélectionné dans ce champ, ces réglages sont utilisés dans l'écran Stereo Mixer. Dans ce mode, quand le programme actif est modifié, le mixage stéréo adopte immédiatement les réglages de la table de mixage stéréo du programme qui vient d'être sélectionné. Cette option est utile si vous voulez que chaque nouveau programme sélectionné possède un mixage stéréo personnalisé. C'est le réglage par défaut.
2. SEQUENCE:
   Il existe un jeu de réglages de mixage stéréo (volume et panoramique), stocké dans chaque séquence. Si SEQUENCE est sélectionné dans ce champ, ces réglages sont utilisés dans l'écran Stereo Mixer. Dans ce mode, quand la séquence active est modifiée, le mixage stéréo adopte immédiatement les réglages de mixage stéréo de la séquence qui vient d'être sélectionnée. Cette option est utile si vous voulez que chaque nouvelle séquence ait son propre mixage stéréo.
3. MASTER:
   Il existe un jeu de réglages de mixage stéréo (volume et panoramique), stocké dans chaque fichier APG (all programs - tous les programmes) et qui s'applique globalement à toutes les séquences et programmes. Si MASTER est sélectionné dans ce champ, ce jeu de données globales est utilisé dans l'écran de la table de mixage. Dans ce mode, les réglages de mixage stéréo ne

changent jamais, sauf si vous les modifiez, même si la séquence ou le programme actifs sont modifiés. Cette option est utile si vous voulez que les réglages de mixage restent tels que vous les avez déterminés en dernier. Notez que ces réglages doivent être sauvegardés dans le fichier APS avant d'éteindre l'appareil, ou les modifications de mixage seront perdues.

• Le champ Individual outs / effect mix:
Ce champ fonctionne de la même façon que le champ Stereo mix vu précédemment, excepté pour la sélection qui s'applique à la source des données Sorties Séparées/Volume des Effets, Sorties/ Assignation d'Effets, et Suivi duVolume Stéréo, au lieu de s'appliquer au volume et au panoramique stéréo.

• Le champ Effects:
Ce champ fonctionne de la même façon que le champ Stereo mix ci-dessus, excepté pour la sélection qui s'applique à la source des données de l'écran Effets, au lieu de l'écran Volume et Panoramique Stéréo.

REMARQUE : Quand vous modifiez les réglages d'effet, les signaux d'effet qui sonnent encore (tel qu'un long signal de retard non encore terminé) seront immédiatement coupés. Ceci peut provoquer un problème si SEQUENCE *est sélectionné pendant que vous jouez un morceau en mode Song, car les réglages d'effet changeront à chaque limite de séquence dans le morceau, causant l'arrêt des signaux de retard diminuant à la transition de la séquence. Un problème identique survient si* PROGRAM *contrôle le générateur d'effets et que vous changez des programmes pendant qu'une séquence joue. Gardez ces problèmes en mémoire quand vous créez des modifications d'effets au milieu d'une séquence ou d'un morceau.*

Le contenu de ces 3 champs est sauvegardé dans les fichiers APS.

La partie Table de Mixage Automatisée:

• Le champ Record live mix changes:
C'est un champ de choix qui possède deux options :

1. YES:
   Si vous enregistrez sur une piste de percussion, tous les changements effectués en temps réel sur le volume ou le panoramique dans l'écran Stereo Mix (ou sur le volume dans l'écran Sorties Séparées/Mixage d'Effets) sont enregistrés, exactement comme avec une table de mixage automatisée. Quand vous rejouez, les réglages de la table de mixage se modifient exactement comme ils le faisaient pendant l'enregistrement, de façon audible et visuelle sur les écrans graphiques. Ces mouvements sont mémorisés de même que les contrôleurs continus MIDI, comme une série de nombreux codes informatiques (dans ce cas, événements de système exclusif VOLUME STEREO, PANORAMIQUE STEREO, ou SORTIE/ VOLUME D'EFFET). Ces codes peuvent être édités en détails dans le mode Step Edit.

2. NO:
   Les modifications de la table de mixage effectuées en temps réel ne sont pas enregistrées. Si des modifications en temps réel pré-enregistrées existent déjà sur des pistes de percussion, elles sont ignorées.

REMARQUE : Les modifications sur le volume et le panoramique de mixage stéréo seront seulement enregistrées ou jouées si le champ Stereo Mix *dans la partie Sélection de la Source de Mixage est positionné sur* SEQUENCE. *De même, les déplacements du curseur de volume dans Sorties Séparées / Mixage d'Effets seront uniquement enregistrés ou restitués si le champ Indiv Out/Effects Mix dans la partie Sélection de la Source de Mixage est programmé sur* SEQUENCE.

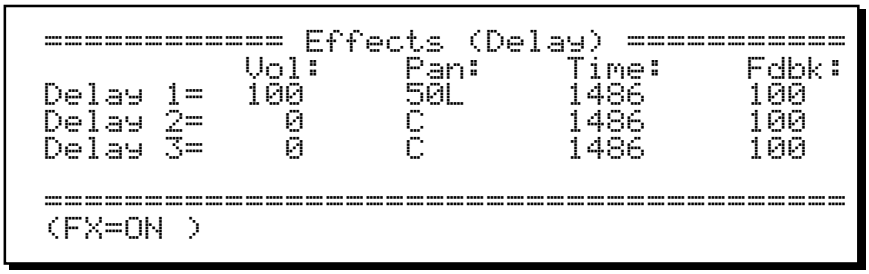
REMARQUE : Si vous utilisez le mode Overdub pour ajouter des changements de mixage sur une partie de la piste où existent déjà des changements de mixage, les anciennes modifications ne sont pas effacées, mais les nouveaux changements seront ajoutés aux anciens, produisant des résultats imprévisibles. Pour cette raison, il vaut mieux enregistrer vos données de mixage automatisé sur leur propre piste de percussion séparée, puis toujours utiliser le mode Record (pas le mode Overdub) pour insérer des changements de mixage. Ceci effacera automatiquement les anciennes modifications dans toute la région d'insertion, mais comme les changements de mixage se trouvent sur une piste séparée, les notes de percussion ne seront pas effacées.

REMARQUE : Un nombre élevé de ces événements de changement de mixage peut produire un léger ralentissement de la lecture, du fait de l'importance des calculs. Pour réduire le nombre de ces événements, augmentez le réglage du champ Minimum Change *pour ces types d'événements (dans l'écran Filtre d'Entrée MIDI) sur un nombre aussi haut que possible avant d'enregistrer des modifications de mixage. Ceci réduira les données de mixage pendant l'enregistrement, diminuant l'omportance du traitement pendant la lecture.*

REMARQUE : Comme avec tous les autres changements de contrôle à mi-séquence, ces modifications de mixage prennent effet uniquement lorsqu'elles sont jouées dans une séquence. Cela signifie que si vous jouez une partie d'une séquence contenant un événement de commande spécifique, la dernière valeur jouée de cette commande restera jusqu'à ce qu'un autre ordre du même contrôleur soit lu, même si vous arrêtiez la séquence et la jouiez à partir d'un autre emplacement. A cause de ceci, quand vous utilisez l'un de ces événements dans une séquence, il est important d'insérer un autre événement du même type au début de la séquence pour fixer le réglage du volume, du panoramique ou de la table de mixage sur une valeur initiale.

Le Générateur d'Effets

Le MPC3000 contient un générateur d'effets interne pouvant générer de nombreux effets de delay. Pour accéder aux réglages du générateur d'effets, sélectionnez l'option 5 dans l'écran du menu MIXER/EFFECTS. L'écran suivant apparaît :



Il existe trois delays (retards) différents, possédant chacun les champs suivants :

• Le champ Vol (Volume):
Ce champ règle le niveau du volume sur la table de mixage stéréo, imitant le niveau du retour d'effets sur une console de mixage.

• Le champ Pan:
Ce champ règle la position du panoramique sur la table de mixage stéréo.

• Le champ Time:
Ce champ règle la durée de delay, de 1 à 1486 millisecondes.

• Le champ Fdbk (feedback - retour):
Ce champ règle la valeur du retour du signal retardé sur l'entrée de delay. Les valeurs vont de 0 à 100%.

> *REMARQUE : Le niveau de retour de chaque retard est indépendant du niveau du volume. Cela signifie que si au moins un champ Volume est programmé sur 0, tous les champs Feedback produiront alors un retour s'ils sont programmés au-dessus de 0.*
>
> *REMARQUE : Comme les trois retards utilisent la même mémoire de retard, le retour d'un delay comportera le "feed-back" des autres, et par conséquent les additionnera. Pour cette raison, assurez-vous que la somme des trois champs Feedback ne dépasse pas 100%, ou bien un "feedback" sans fin se produira.*
>
> *REMARQUE : Les valeurs utilisées dans cet écran sont normalement prises dans le programme actif. Pour cette raison, quand le programme actif sera modifié, les réglages d'effets du nouveau programme sélectionné deviendront*

actifs immédiatement. Cependant, il est également possible d'utiliser les données d'effets de la séquence active, pour que chaque nouvelle séquence possède ses propres données d'effets personnalisées, ou bien d'utiliser un seul jeu maître de données d'effets pour que l'effet sélectionné ne change jamais. Ce choix peut être effectué dans les champs Sélection de la Source de Mixage, accessibles en appuyant sur l'option 4 du menu MIXER/EFFECTS.

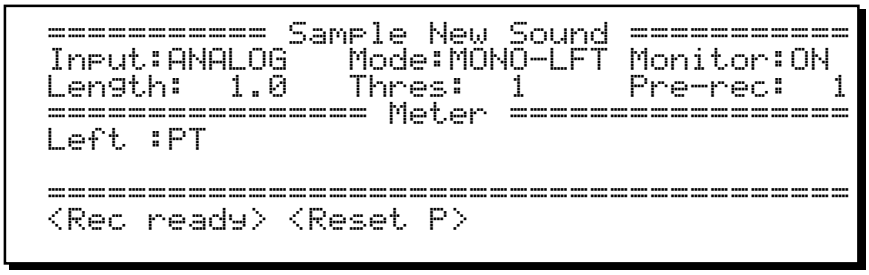
Chapitre 8: Création et Édition de Sons

Échantillonnage d'un Nouveau Son

Cette fonction permet d'enregistrer de nouveaux sons sur votre MPC3000. Tout l'échantillonnage s'effectue en format linéaire 16 bits, à la fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz, comme les disques compacts.

REMARQUE : Comme avec tous les échantillonneurs, les sons sont perdus lorsque l'alimentation est éteinte. Cela signifie que vous devez charger des sons à partir d'une disquette chaque fois que vous allumez le MPC3000, et que vous devez sauvegarder sur disquette des nouveaux sons édités ou échantillonnés, sans quoi les changements seront perdus.

Pour échantillonner de nouveaux sons, appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS pour visualiser l'écran du menu, puis appuyez sur 5 pour sélectionner l'option Sample New Sound, ce qui fera apparaître l'écran Sample New Sound:



L'échantillonnage est réalisé sur cet écran. Une description des champs d'écran et des touches de fonction suit :

• Le champ Input:
Ce champ de choix possède deux options:

1. ANALOG: La source d'enregistrement provient des jacks d'Entrée d'Enregistrement analogique du panneau arrière.
2. DIGITAL: La source d'enregistrement provient de l'entrée numérique du panneau arrière. Cette entrée peut être reliée à une source numérique SP/DIF 44,1 kHz, telle qu'un CD ou des cassettes DAT enregistrées à 44,1 kHz. Des sources à 48 kHz ne sont pas acceptées.

• Le champ Mode:
Ce champ de choix possède trois options :

1. MONO-LFT: L'échantillonnage s'effectue en mono, à l'aide uniquement de l'entrée d'enregistrement gauche (ou la partie gauche du signal qui arrive à l'entrée numérique). Le signal mono est audible sur les deux côtés gauche et droit des sorties stéréo.
2. MONO-RGT: L'échantillonnage s'effectue en mono, à l'aide uniquement de l'entrée d'enregistrement droite (ou la partie droite du signal qui arrive à l'entrée numérique). Le signal mono est audible sur les côtés gauche et droit des sorties stéréo.

3. STEREO: L'échantillonnage est effectué en stéréo, à l'aide des deux entrées d'échantillonnage gauche et droite (ou des deux parties du signal qui arrive à l'entrée numérique).

• Le champ Monitor:
Ce champ de choix possède deux options: ON et OFF. Sur ON, le signal provenant de l'entrée d'échantillonnage est audible sur les sorties de mixage stéréo. Sur OFF, le signal n'est pas audible. Si vous échantillonnez avec un microphone dans la pièce où se trouvent les haut-parleurs, sélectionnez OFF pour éviter des accrochages audio. D'autre part, sélectionnez ON pour entendre le signal qui arrive dans la table de mixage stéréo.

• Le champ Length :
Ce champ sert à spécifier la durée totale d'enregistrement à assigner au nouvel échantillon, en secondes (et 1/10 seconde). Vous pouvez entrer ici tout chiffre jusqu'à la durée maximum de d'échantillonnage disponible. Dans un MPC3000 sans extension, la durée maximum d'échantillonnage est de 21,9 secondes mono, ou de 10,9 secondes stéréo. Dans un MPC3000 avec extension (total 16 mégaoctets), la durée d'échantillonnage est de 188,3 secondes mono, ou de 94,1 secondes stéréo.

REMARQUE : Si vous constatez fréquemment qu'il vous faut davantage de mémoire, même quand tous les sons ont été effacés, vous pouvez ajouter plus de mémoire à votre MPC3000. Voir le paragraphe "Extension de la Mémoire Son" dans l'Annexe, pour plus de renseignements à ce sujet.

REMARQUE : Bien que la durée maximum d'échantillonnage soit limitée uniquement par la mémoire de sons disponible, la taille maximum du fichier de sons qui peut être placé sur une disquette est de 16,4 secondes mono ou 8,2 secondes stéréo. Si un son est plus grand, il ne tiendra pas sur une seule disquette, et le MPC3000 ne peut pas scinder des fichiers de son unique sur deux disquettes ou plus. Si vous devez créer des sons plus longs et les sauvegarder sur disque, vous devez utiliser un disque dur externe branché sur le port SCSI.

• Le champ Thres (Threshold - seuil) :
Ce champ règle le seuil au-dessus duquel l'enregistrement commencera lorsque vous aurez appuyé sur <Rec ready>. Les valeurs vont de 0 à 100% de l'échelle entière. Un bon réglage de départ est 1%. Réglez Thres sur 0 pour commencer l'enregistrement dès que vous pressez <Rec ready>.

• Le champ Pre-Rec (Pre-Record - Pré-Enregistrement) :
Quand vous échantillonnez, un bref instant est aussi enregistré avant que le niveau de seuil ne soit dépassé, pour être sûr que même le départ à niveau bas du son soit gardé. Ce champ sert à régler cette durée de pré-enregistrement, en millisecondes. Par exemple, pour enregistrer 10 millisecondes avant que le seuil audio ne soit dépassé, entrez ici 10. La valeur par défaut est 1 milliseconde ; ce qui est suffisant pour la plupart des sons à attaque rapide de comme les percussions.

REMARQUE : A la lecture, le son commence à partir du point auquel le seuil a été dépassé parce que le paramètre Soft Start (dans l'écran Edit a Sound) est automatiquement programmé sur le premier échantillon qui a dépassé le seuil. Pour entendre la portion pré-enregistrée du son, vous devez fixer le champ Soft Start sur une position plus avant dans le son.

REMARQUE : Le nombre entré ici est en fait la durée minimum pré-enregistrée. A cause de la méthode que le MPC3000 utilise de façon interne pour l'échantillonnage, une durée pré-enregistrée peut être supérieure de 20 millisecondes au nombre entré dans ce champ, mais jamais inférieure.

• La partie Meter de l'écran (Vu-mètre) :
Il s'agit d'une simulation d'un vu-mètre d'enregistrement analogique. Lorsque cet écran est présent, le vu-mètre affiche constamment le niveau du signal d'entrée. Si l'échantillonnage stéréo est actif, l'écran se modifie alors pour afficher deux vu-mètres—un pour chaque entrée gauche et droite. Dans les deux cas, le réglage du seuil est représenté graphiquement par un T dans la plage du vu-mètre. Si la fourchette est dépassée, ! est affiché à la droite du vu-mètre pour indiquer un écrêtage. De plus, un P indique le niveau de crête le plus élevé reçu depuis la dernière pression sur la touche de fonction <Reset peak>.

• La touche de fonction <Rec ready>:
Appuyez sur cette touche pour donner l'ordre au MPC3000 de passer en mode Record Ready et la ligne en bas de l'écran devient :

```
Waiting for input signal...      <Cancel>
```

Pendant ce temps, le MPC3000 reste prêt à enregistrer, attendant que le signal audio dépasse le seuil d'enregistrement. Si vous appuyez sur la touche de fonction <Cancel>, l'état Record Ready est annulé et l'écran précédent est réaffiché. Lorsque le signal audio dépasse le seuil d'enregistrement, la ligne en bas de l'écran devient :

```
Recording...                     <Cancel>
```

Quand l'échantillon a été entièrement enregistré, l'écran devient :

```
========== Sample New Sound ==========
Done. Press <Playback> to hear it, then
<Keep & name> or <Discard> to try again.
================ Meter ================
Left :                              P
Right:                               P
=======================================
<Play/stop><Keep&name><Discard>
```

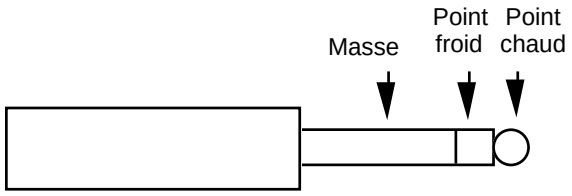
Comme l'écran l'indique, l'échantillonnage est terminé. La partie Meter de l'écran affiche les niveaux de crête les plus élevés reçus pendant l'enregistrement. Vous pouvez maintenant entendre le nouveau son en appuyant sur <Play/stop>. Si vous ne l'aimez pas et souhaitez échantillonner de nouveau, appuyez sur <Discard>. Si vous voulez le garder et lui donner un nom, appuyez sur <Keep&name>, et l'écran suivant apparaîtra :

```
============ Name New Sound ============
Name for new sound:Sound_001_______
(Turn data knob to enter LETTER mode,
type name with letter keys & press ENTER
when done. To assign sound to a program,
press PROGRAM/SOUNDS key, option 1.)
=======================================
<Done>
```

Nommer le son s'effectue de la même façon que renommer une séquence dans l'écran Play/Record. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur <Done>.

• La touche de fonction <Reset P> (Reset Peak) :
Le vu-mètre affiche la lettre P qui se déplace. Ceci affiche le niveau audio de crête le plus élevé reçu. Pour réinitialiser ce niveau de crête, appuyez sur cette touche de fonction. Quand vous appuyez sur <Rec ready>, le niveau de crête est automatiquement réinitialisé.

REMARQUE : Les jacks d'entrée audio sur le panneau arrière sont des entrées symétriques ayant une connexion point chaud, point froid, masse et utilisant une prise stéréo standard :



Cependant, des prises mono standard fonctionnent également—le raccordement point froid sera simplement branché à la masse.

Exemple d'échantillonnage d'un nouveau son :

Ce qui suit est un exemple d'enregistrement pas par pas d'un son mono à partir d'une entrée analogique:

1. Raccordez une source de signal audio mono sur le jack LEFT RECORD IN.

2. Appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS, puis sélectionnez 5 sur l'écran du menu. L'écran Sample New Sound apparaîtra.

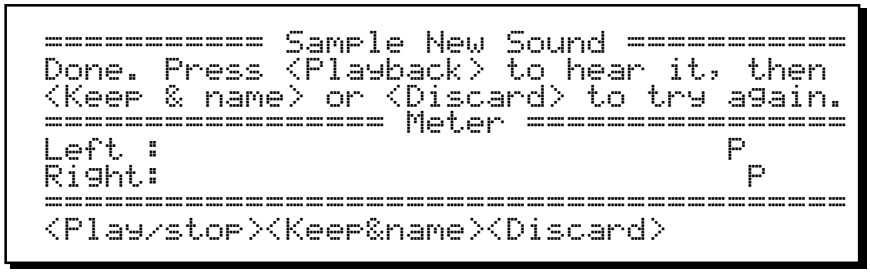
3. Réglez les champs aux valeurs suivantes :
   Réglez Input sur ANALOG
   Réglez Mode sur MONO-LFT
   Réglez Monitor sur ON
   Réglez Length sur 1 (1 seconde)
   Réglez Thres sur 1
   Réglez Pre-rec sur 1

4. A réception du signal source, regardez le vu-mètre de l'écran et réglez l'interrupteur GAIN du panneau arrière et la molette RECORD LEVEL du panneau avant pour que le vu-mètre de l'écran se déplace tout à fait à droite quand le son joue, mais pas dans la zone d'écrêtage (l'écrêtage est indiqué par ! à droite du vu-mètre). La crête la plus élevée reçue est indiquée par un P dans la plage du vu-mètre. Pour réinitialiser le niveau de crête, appuyez sur <Reset P>.

5. Pour commencer l'échantillonnage, appuyez sur <Rec ready>. La ligne en bas de l'écran affichera Waiting for input signal.

6. Envoyez un signal sur l'entrée audio. L'échantillonnage démarre quand le seuil d'enregistrement est dépassé à l'entrée audio, indiqué par la ligne du bas qui devient Recording.

7. Quand l'enregistrement est terminé, l'écran devient :



Comme l'écran l'indique, l'échantillonnage est fini. La partie Meter de l'écran affiche les niveaux de crête les plus élevés reçus pendant l'enregistrement. Pour entendre le nouveau son échantillonné, appuyez sur la touche de fonction <Play/stop>. Appuyez une seconde fois sur la touche pour arrêter immédiatement la lecture. Si vous n'aimez pas l'allure de ce son, appuyez sur <Discard> pour revenir à l'écran Sample New Sound.

Si le résultat vous convient, appuyez sur <Keep&name> pour le garder et accédez à l'écran qui vous permettra de nommer le nouveau son.

8. Le son doit être assigné à un numéro de note dans un programme, avant de pouvoir être joué sur les pads, dans les séquences ou sur l'entrée MIDI. Pour cela, appuyez sur la touche PROGRAM/ SOUNDS, et sélectionnez l'option 1. Suivez les instructions du chapitre "Création et Edition de Programmes".

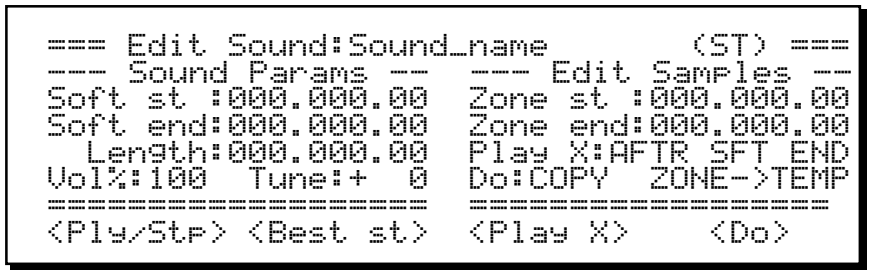
9. Il vaut mieux sauvegarder maintenant votre son sur disque. SI VOUS NE LE FAITES PAS, LE SON SERA PERDU QUAND VOUS ÉTEINDREZ L'APPAREIL ! Pour sauvegarder votre échantillon sur disque, suivez les instructions du chapitre "Sauvegarde et Chargement".

Édition d'un son

Cette fonction permet d'éditer un son sur votre MPC3000. Les fonctions d'édition disponibles sont :

- Édition des données de paramètre du son, y compris :
    - Volume Initial
    - Accord Initial
    - Adresse Soft Start
    - Adresse Soft End
    - Trouver automatiquement la meilleure adresse Soft Start
- Édition des données d'échantillon du son, y compris :
    - Copier une portion de son, et insérer la copie à un autre point dans le même son ou un son différent.
    - Effacer, inverser, ou réduire au silence une portion du son.

Pour éditer un son, appuyez sur la touche PROGRAM/SOUNDS, puis tapez 6. L'écran suivant apparaît :



Cet écran est partagé en deux—Sound Params et Edit Samples. Sound Params permet d'éditer certains paramètres mémorisés avec le fichier du son et qui affectent sa lecture. Edit Samples permet une édition réelle des données d'échantillon du son.

La partie de l'écran Paramètres du Son (côté gauche)

Les champs et les touches de fonction sont :

- Le champ `Edit Sound` (ligne de titre de l'écran) :

Ce champ sert à sélectionner le son à éditer. La sélection peut s'effectuer de deux façons :

1. Tapez sur l'un des pads du panneau avant. Le son assigné à ce pad sera sélectionné.
2. Utilisez le contrôle Data Entry. Chaque cran du contrôle Data Entry sélectionnera le son suivant dans une liste alphabétique de tous les sons disponibles en mémoire.

Si le son est stéréo, (ST) apparaîtra à droite de son nom. De plus, une fois qu'un son est sélectionné, les champs Soft St, Soft end, Vol%, et Tune seront immédiatement mis à jour pour afficher les nouveaux réglages du son sélectionné.

• Le champ Soft St (Soft Start) :
Quand un son est lu, la lecture démarre réellement, non pas au tout début du son, mais à la position spécifiée dans ce champ. Il y a en fait trois champs en corrélation :

1. Secondes (0 à 999),
2. Millisecondes (0 à 999), et
3. Echantillons (0 à 43; à la fréquence d'échantillonnage de 44,1k Hz, il y a environ 44 échantillons dans une milliseconde).

Augmenter cette valeur au-dessus de 000.000.00 provoquera le départ de la lecture du son à partir d'un emplacement plus tard que le départ réel, mais conservera la portion de début non utilisée du son. Il est possible d'effacer cette portion inutilisée, à l'aide de la touche de fonction <Do>, décrite ci-après. Pour trouver automatiquement la meilleure adresse Soft Start pour le son, utilisez la touche de fonction <Best st>, décrite ci-après.

• Le champe Soft end:
Quand un son est lu, la lecture s'arrête réellement, non pas à l'extrêmité exacte du son, mais à la position spécifiée dans ce champ. C'est un champ de format secondes.millisecondes.échantillons, comme le champ Soft st ci-dessus. Diminuer cette valeur au-dessous de l'adresse du champ Length provoquera l'arrêt de l'échantillon plus tôt que la fin réelle, mais n'effacera pas de la mémoire la fin inutilisée du son. Vous pouvez cependant effacer la fin de la mémoire, à l'aide de la touche de fonction <Do>, décrite ci-après.

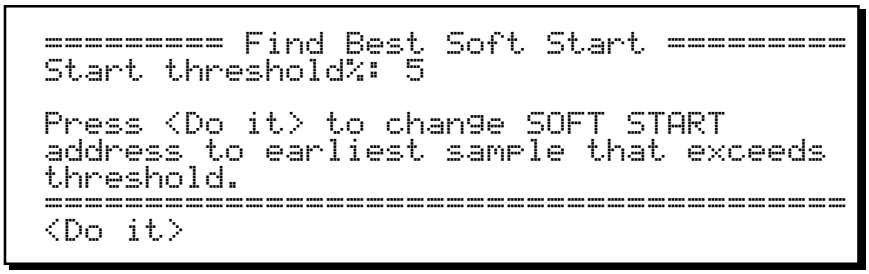
• Le champ Length:
Ce champ affecte la taille globale du son, en format secondes.millisecondes.échantillons. Ce champ sert uniquement d'indication—il ne peut pas être édité directement.

• Le champ Vol% (pourcentage du volume) :
Ce champ contrôle le volume initial du son, et affecte toutes les sorties. Les valeurs vont de 1 à 200%, et le réglage initial est sur 100%. Le rôle de ce paramètre est de régler le volume du son pour qu'il soit approximativement équivalent aux niveaux des autres sons.

• Le champ Tune:
Ce champ régle l'accord initial du son. Cette valeur d'accord s'ajoute aux autres valeurs d'accord qui se trouvent dans le programme, et aux données d'accord de Variation de Note de chaque note. Les valeurs vont de –120 à +120 par incrément de 0,1 demi-ton. Le rôle de ce paramètre est de régler l'accord pour que le son soit au centre apparent de la gamme qui lui est relative.

• La touche de fonction <Play>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour jouer le son sélectionné, à partir de l'adresse Soft Start jusqu'à l'adresse Soft End, au niveau de vélocité maximum, par les sorties de mixage stéréo, avec panoramique central.

• La touche de fonction <Best st> (best start - meilleur départ) :
Cette fonction trouve automatiquement le point dans un son, auquel le coup de batterie commence, ignorant tout espace vide au début du son qui pourrait provoquer des retards de lecture. Appuyez sur cette touche pour faire apparaître l'écran suivant :



Cette fonction recherche dans le son le tout premier échantillon qui dépasse le seuil entré dans le champ Start threshold. Pour trouver le meilleur départ, entrez un nombre dans le champ (5% est un bon point de départ) et appuyez sur <Do it>. A ce moment, l'écran Edit Sound réapparaît, avec le champ Soft st réglé sur la valeur de départ optimum. Essayez avec la valeur de seuil. Une valeur trop basse fera démarrer le son trop tôt, provoquant un léger retard de lecture ; une valeur trop élevée démarrera trop loin dans le son, coupant beaucoup trop du début.

La partie Edit Samples de l'écran (côté droit)

Cette partie permet l'édition des données réelles d'un échantillon de son. Ce qui suit est la description des champs et touches de fonction.

• Les champs Zone st (zone start - début de zone) et Zone end:
Ces deux champs servent à éditer les données réelles d'un échantillon. Ils définissent le début et la fin de la zone devant être altérée par le champ Do et la touche de fonction <Do>. Le contenu de la zone peut être copié, effacé, réduit au silence, ou inversé. Les deux champs sont au format secondes.millisecondes.échantillons, comme décrits précédemment dans le paragraphe Soft st.

• Le champ Play X:
Ce champ fonctionne conjointement avec la touche de fonction <Play X> pour écouter la zone à éditer. Quand la touche <Play X> est appuyée, elle fait jouer la zone sélectionnée dans le champ PLAY X, un champ de choix dont les options sont :

ALL (le son entier)
ZONE (du début à la fin de la zone)
TEMP (le contenu de la zone temporaire de mémoire)
BEFORE ZONE (la portion de son avant le début de la zone)
AFTER ZONE (la portion de son après la fin de la zone)
BEFR SOFT ST (la portion de son avant Soft Start)
AFTR SFT END (la portion de son après Soft End)

REMARQUE : A cause du principe de fonctionnement interne du MPC3000, approximativement 20 millisecondes (selon les cas) de la fin d'un son, ne sont pas audibles. Tenez-en compte quand vous utiliser une portion d'un son. Par exemple, quand vous effectuez la lecture d'un son depuis 001.000.00 jusqu'à 002.000.00, vous pouvez tout entendre, sauf les 20 dernières millisecondes de cette portion.

• Le champ Do:
C'est un champ de choix servant à sélectionner l'une des fonctions d'édition qui sera exécutée quand vous appuierez sur la touche de fonction <Do>. Ces options sont :

COPY ZONE->TEMP (copier le contenu de la zone dans la mémoire temporaire)
INS TMP->ZON ST (copier le contenu de la mémoire temporaire et l'insérer à l'adresse affichée dans le champ Zone st.)
INS TMP->ZN END (copier le contenu de la mémoire temporaire et l'insérer à l'adresse affichée dans le champ Zone end)
DELETE ZONE (effacer le contenu de la zone et ne pas laisser de vide)
SILENCE ZONE (réduire au silence le contenu de la zone)
REVERSE ZONE (inverser le contenu de la zone)

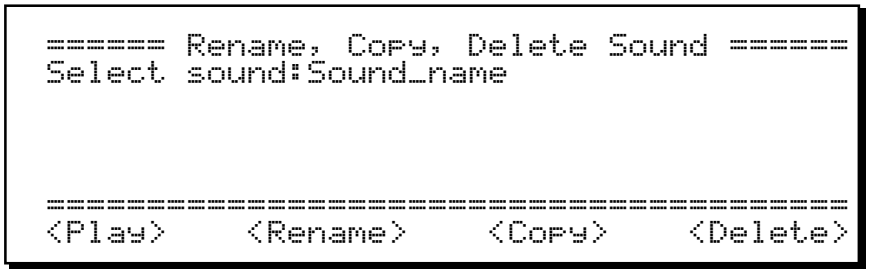
REMARQUE : Le contenu de la mémoire temporaire est perdu quand vous quittez l'écran Edit Sound.

• La touche de fonction <Play X>:
Cette touche fonctionne en corrélation avec le champ Play X. Quand vous appuyez sur cette touche, elle fait jouer la portion de son affichée dans le champ Play X.

• La touche de fonction <Do>:
Cette touche fonctionne en corrélation avec le champ Do. Quand vous appuyez sur cette touche, elle effectue l'action sélectionnée dans le champ Do.

Renommer, Copier et Effacer un Son

Pour renommer, copier ou effacer un son, convertir un son stéréo en mono, ou effacer tous les sons, sélectionnez l'option 7 dans le menu PROGRAM/SOUNDS. L'écran suivant apparaît :

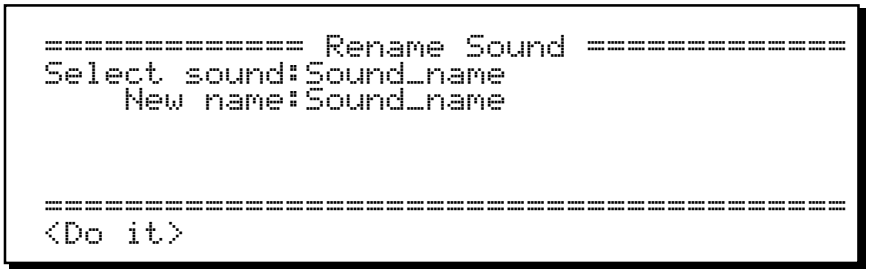


Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ Select sound:
Ce champ est utilisé pour sélectionner le son à renommer, copier ou effacer. C'est un champ de choix contenant une liste alphabétique de tous les sons en mémoire. Appuyez sur un pad pour sélectionner le son assigné à ce pad dans le programme en cours. Si c'est un son stéréo, <ST> est affiché à droite de son nom.

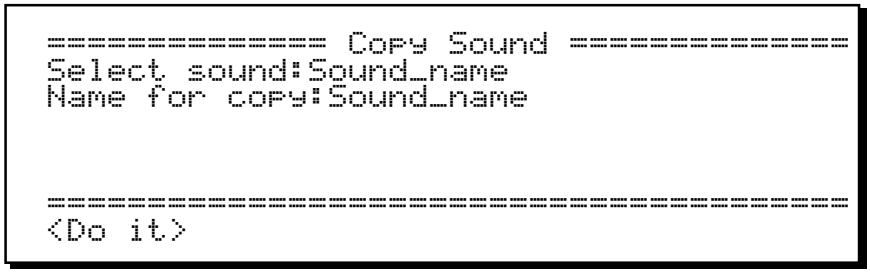
• La touche de fonction <Play>:
Appuyez sur cette touche pour faire jouer le son sélectionné au niveau de vélocité maximum par les sorties stéréo.

• La touche de fonction <Rename>:
Appuyez sur cette touche pour faire apparaître un nouveau champ, New name, sous le champ Select sound:



Entrez le nouveau nom dans le champ New name, de la même façon que pour éditer le champ du Nom de Séquence, dans l'écran Play/Record. Une fois le nouveau nom inscrit, appuyez sur <Do it>.

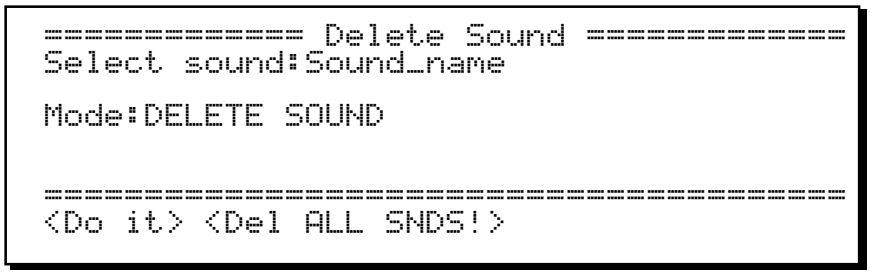
• La touche de fonction <Copy>:
Appuyez sur cette touche pour faire apparaître un nouveau champ, Name for copy, sous le champ Select sound:



Entrez le nom pour la copie dans le champ Name for copy, de la même façon que pour éditer le champ du Nom de Séquence, dans l'écran Play/Record. Une fois le nouveau nom inscrit, appuyez sur <Do it>.

• La touche de fonction <Delete>:
Appuyez sur cette touche pour ajouter un nouveau champ ou un texte supplémentaire sur l'écran, selon que le son sélectionné est mono ou stéréo :

(Si le son est mono)



Appuyez sur <Do it> pour l'effacer.

(Si le son est stéréo)



Si le son est stéréo, un champ supplémentaire apparaît—Mode. Ce champ de choix possède trois options:

1. DELETE SOUND:
   Le son stéréo entier sera effacé.
2. DELETE LEFT SIDE <CONVERT MONO>:
   Le son stéréo sera converti en mono, en effaçant seulement le côté gauche.
3. DELETE RIGHT SIDE <CONVERT MONO>:
   Le son stéréo sera converti en mono, en effaçant seulement le côté droit.

Appuyez sur <Do it> pour exécuter la fonction sélectionnée.

Appuyez sur <Del ALL SNDS!>, sur l'écran mono ou stéréo, pour afficher l'écran suivant :

```
==== DELETE ALL SOUNDS FROM MEMORY =====

ARE YOU SURE YOU WANT TO DELETE ALL
SOUNDS FROM MEMORY?

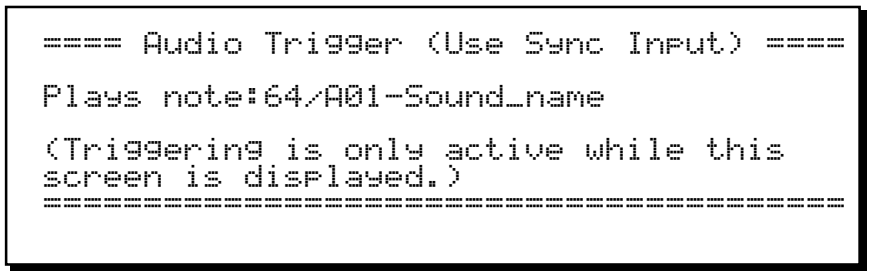

=======================================
<DELETE ALL!>
```

Appuyer sur <DELETE ALL!> effacera tous les sons en mémoire.

Déclencher un Son à partir d'un Signal Externe—le Déclenchement Audio

La fonction Audio trigger du MPC3000 permet de déclencher un son par un signal audio externe rapide. Le déclenchement n'est pas dynamique. Si un déclenchement dynamique ou un déclenchement de plusieurs sons est nécessaire, vous devez utiliser un convertisseur analogique "trigger-to-MIDI", disponible chez divers fabricants.

Pour sélectionner cette fonction, choisissez l'option 8, Audio Trigger, dans l'écran PROGRAM/SOUNDS. L'écran suivant apparaîtra :



Pour utiliser cette fonction, reliez le signal de déclenchement à la prise SYNC IN du panneau arrière du MPC3000. Le signal de déclenchement peut être un son de percussion, mais les meilleurs résultats seront obtenus à l'aide d'un signal ayant des nuances cohérentes et peu de bruit de fond. Le contrôle SYNC LEVEL du panneau arrière doit être utilisé pour fixer le seuil de déclenchement.

Le seul champ de cet écran est `Plays note`. Il sert à sélectionner celui des 64 numéros de note (35 à 98) du programme qui jouera quand le signal sera reçu. Comme le déclenchement n'est pas dynamique, le son jouera toujours à vélocité maximum.

> *REMARQUE : Le déclenchement peut seulement s'effectuer quand cet écran est affiché, et par conséquent, des séquences ne peuvent pas être jouées pendant un déclenchement.*

Chapitre 9: Sauvegarde et Chargement

Généralités

Le MPC3000 dispose d'un lecteur de disquette 3,5 pouces pour le stockage des séquences et des sons d'instrument. Ce chapitre décrit la procédure de sauvegarde et de chargement des différents types de fichier. Comme le MPC3000 perd toutes ses données de séquence et de sons lorsqu'il est mis hors tension, il est important de toujours sauvegarder toutes les modifications sur disquette ou sur disque dur avant de l'éteindre.

Les six différents types de fichiers :

Toutes les données sont sauvegardées sur disque sous forme de **fichiers**. Tous les fichiers disques du MPC3000 ont un nom de 16 caractères, que vous donnez au fichier au moment de la sauvegarde sur disque. De plus, une extension **fichier** de trois lettres permet de différencier les types de fichier. Les six types de fichiers (et leurs extensions correspondantes) sont:

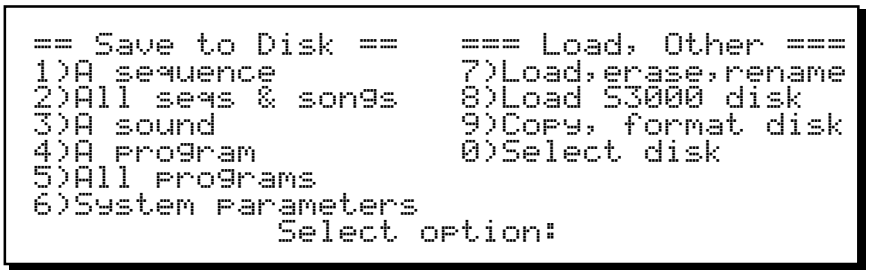
1. INTITULÉ.SEQ: Fichier contenant une seule séquence.
2. INTITULÉ.ALL: Fichier contenant les 99 séquences et les 20 morceaux.
3. INTITULÉ.SND: Fichier contenant un seul son de percussion.
4. INTITULÉ.PGM: Fichier rassemblant le contenu d'un seul programme et les noms de tous les sons utilisés par celui-ci, mais pas les sons en tant que tels.
5. INTITULÉ.APS: Fichier rassemblant le contenu des 24 programmes et les noms de tous les sons utilisés dans ceux-ci, mais ne contenant pas les sons en tant que tels.
6. INTITULÉ.PAR: Ce fichier contient tous les réglages qui restent habituellement mémorisés dans le MPC3000, même lorsqu'il est mis hors tension. Ces paramètres ne sont sauvegardés dans aucun autre type de fichier.

Avant de commencer, voici quelques points auxquels il faut faire attention :

• Lorsque vous achetez de nouvelles disquettes, elles ne sont pas toujours formatées, vous devez les formater à l'aide de l'option de formatage du menu DISK. Les disquettes préformatées MS-DOS fonctionneront, mais sauvegarde et chargement seront plus rapides si vous les formatez de nouveau sur le MPC3000.
• Les disquettes 3,5 pouces utilisées par le MPC3000 doivent être des disquettes haute densité (HD). Il est également possible d'utiliser des double face, double densité (2DD) pour la compatibilité avec le MCP60, mais celles-ci ne peuvent contenir que 793 Ko, tandis que les disquettes HD ont une capacité de 1,44Mo.

• NE JAMAIS RETIRER UNE DISQUETTE DU LECTEUR TANT QUE LA LAMPE À L'AVANT DE CELUI-CI EST ALLUMÉE!

Pour accéder aux fonctions disque, tapez sur la touche DISK et l'écran suivant apparaît :



Cet écran affiche une liste d'options. Pour en sélectionner une, tapez le numéro de l'option désirée. Chacune d'elles est décrite en détails dans les paragraphes suivants.

Sauvegarde des Fichiers

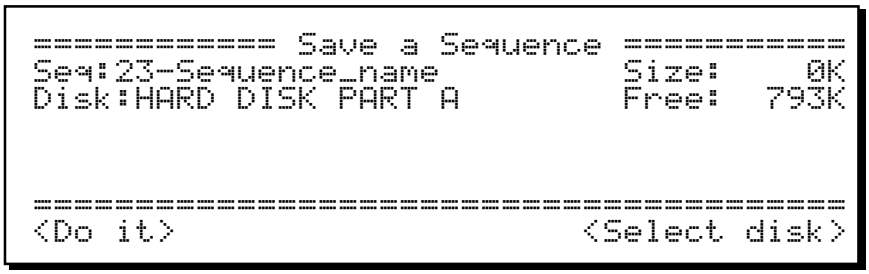
Il y a six options dans le menu de la touche DISK permettant de sauvegarder les fichiers :

1. Sauvegarder une séquence
2. Sauvegarder toutes les séquences et les morceaux
3. Sauvegarder un son
4. Sauvegarder un programme
5. Sauvegarder tous les programmes et sons
6. Sauvegarder les paramètres système

Les écrans de toutes ces opérations de sauvegarde sont très similaires et sont décrits dans les paragraphes suivants :

Sauvegarder un Fichier SEQ (Une seule Séquence)

Pour sauvegarder une seule séquence, sélectionnez 1 (`A sequence`) dans l'écran de menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît:



Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ `Seq` (numéro de séquence) :
Dans ce champ, sélectionnez le numéro de la séquence à sauvegarder. Le nom de la séquence est indiqué à droite. Le nom du fichier sera créé à partir du nom de la séquence et l'extension de fichier sera SEQ.

• Le champ `Disk`:
Ce champ apparaît uniquement si un disque dur est connecté au port SCSI. Il indique l'unité de disque active : le lecteur de disquette ou l'une des partitions du disque dur. Ce champ ne sert qu'à l'affichage et ne peut être édité. Pour passer du lecteur de disquette au disque dur, appuyez sur `<Select disk>`.

• Le champ `Size` :
Ce champ indique la taille de la séquence sélectionnée en kilo-octets. Afin de sauvegarder une séquence, cette valeur doit être inférieure à l'espace libre sur le disque indiqué dans le champ `Free`.

• Le champ Free :
Il indique la quantité d'espace libre sur le disque.

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour sauvegarder sur le disque la séquence sélectionnée.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction apparaît uniquement si un disque dur est connecté au le port SCSI. Elle permet de modifier l'unité de disque active, soit le lecteur de disquette, soit l'une des partitions du disque dur. Appuyez sur <Select disk> pour faire apparaître cet écran:

```
============== Select Disk =============
Select disk, then press <Select it> to
return to previous screen.

Disk:HARD DISK PART A

========================================
<Select it>
```

Pour sélectionner une autre unité de disque, sélectionnez-la dans le champ Disk, puis appuyez sur <Select it>. Les options sont :

FLOPPY DISK
HARD DISK PART A
HARD DISK PART B
HARD DISK PART C
(et les autres partitions du disque dur si elles existent)

En appuyant sur <Select it>, l'écran précédent est réaffiché et l'unité de disque sélectionnée devient active.

Sauvegarder un Fichier ALL (Toutes les Séquences et tous les Morceaux)

Pour sauvegarder un seul fichier contenant les 99 séquences et les 20 morceaux, sélectionnez 2 (All seqs & songs) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :

```
========= Save All Seqs & Songs ========
File name:All_file_name      Size:    0K
Disk:HARD DISK PART A        Free:27793K



========================================
<Do it>                  <Select disk>
```

Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ File name:
Entrez le nom du fichier dans ce champ. Le nom peut être modifié de la même manière que dans le champ Nom de Séquence de l'écran Play/Record. L'extension de fichier sera ALL.

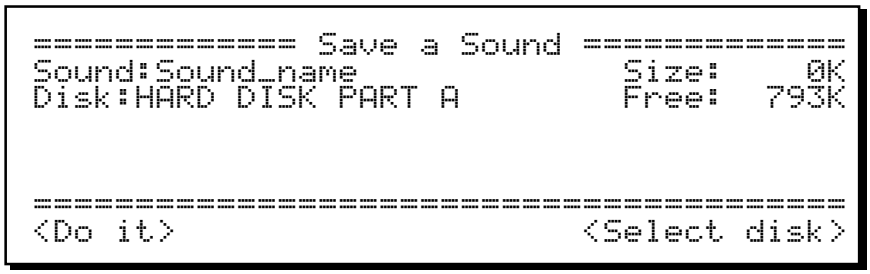
• Les champs Disk, Size, et Free:
Ces champs possèdent les mêmes fonctions que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche pour sauvegarder le fichier sur disque.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

Sauvegarder un Fichier SND (Un seul Son)

Pour sauvegarder un seul son sur disque, sélectionnez 3 (A sound) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :



Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ Sound:
Dans ce champ, sélectionnez le son à sauvegarder. Le nom du son sera utilisé comme nom du fichier et l'extension sera SND.

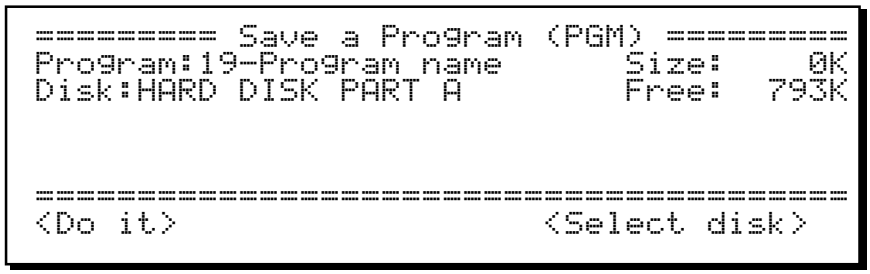
• Les champs Disk, Size, et Free:
Ces champs possèdent les mêmes fonctions que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyer sur cette touche pour sauvegarder le fichier sur le disque.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction possède les même fonctions que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

Sauvegarder un Fichier PGM (Un seul Programme avec Sons)

Pour sauvegarder un seul programme et tous les sons utilisés par celui-ci, sélectionnez 4 (A program) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :



Sauvegarder un programme entraîne deux étapes qui surviennent automatiquement lorsque <Do it> est appuyé :

1. Le fichier Programme contenant toutes les données, incluant les noms de tous les sons utilisés par le programme (mais pas les données de son), est sauvegardé.
2. Chaque son utilisé par le programme est sauvegardé séparément comme fichier son. Si un fichier son sur disque possède déjà le même nom qu'un son à sauvegarder, celui-ci ne sera pas sauvegardé.

Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ Program:
Dans ce champ, entrez le numéro du programme à sauvegarder (1 à 24). Le nom du programme est indiqué à droite. Le nom du fichier programme sera créé à partir de ce nom, et l'extension de fichier sera PGM.

• Le champ Disk:
Ce champ possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

• Le champ Size :
Ce champ indique la taille globale du fichier programme et de tous les fichiers son à sauvegarder. (Les fichiers Programmes occupent seulement 4 Ko chacun). Comme les fichiers son possédant le même nom que des sons déjà présents sur disque ne seront pas sauvegardés, il est possible que moins de place que ce qu'indique ce champ soit nécessaire.

• Le champ Free:
Ce champ indique la quantité d'espace libre sur le disque sélectionné.

> *REMARQUE : Le MPC3000 autorise la sauvegarde sur plusieurs disquettes des programmes de taille importante. Si la taille globale du fichier PGM et de ses sons dépasse l'espace disponible sur la disquette insérée, un message d'alerte apparaîtra à l'écran, vous informant du nombre de disquettes dont vous aurez besoin. Le MPC3000 sauvegardera le fichier PGM et plusieurs fichiers son en fonction de la capacité de la première disquette. Puis, un écran apparaîtra vous demandant d'insérer une autre disquette et sauvegardera plusieurs fichiers son selon sa capacité. Ce processus continuera jusqu'à ce que tous les fichiers soient sauvegardés. Pour charger, par la suite, ce fichier programme, chargez simplement le fichier PGM - il sera chargé ainsi que les fichiers son se trouvant sur la première disquette, puis un écran apparaîtra vous demandant d'insérer les autres disquettes, une par une, de façon à charger les fichiers de son restants.*

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche pour sauvegarder sur disque le fichier programme et chaque fichier de son séparé utilisé par celui-ci.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

Sauvegarder un Fichier APS (Tous les Programmes et les Sons)

Pour sauvegarder tous les programmes et tous les sons en mémoire, sélectionnez 5 (All Programs) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :



Deux étapes suivent automatiquement lorsque <Do it> est appuyé :

1. Le fichier rassemblant tous les Programmes et Sons (APS), contenant les données des 24 programmes et les noms de tous les sons en mémoire (mais pas les données des sons elles-mêmes), est sauvegardé.
2. Chaque son en mémoire (même ceux qui ne sont pas assignés à un programme) est sauvegardé séparément en tant que fichier son. Si un fichier son sur disque possède déjà le même nom qu'un son à sauvegarder, celui-ci ne sera pas sauvegardé.

Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ File name:
Entrez le nom du fichier dans ce champ. Ce nom peut être modifié de la même façon que dans le champ Nom de Séquence de l'écran Play/Record. L'extension de fichier sera APS.

• Le champ Disk:
Ce champ possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

• Le champ Size :
Ce champ indique la taille globale du fichier APS et des tous les fichiers de son à sauvegarder séparément. (Les fichiers APS occupent 48 Ko.) Comme les fichiers son possédant le même nom que des sons déjà présents sur disque ne seront pas sauvegardés, il est possible que moins de place que ce qu'indique ce champ soit nécessaire.

• Le champ Free :
Il indique le montant de l'espace libre sur le disque sélectionné.

> *REMARQUE : Le MPC3000 autorise la sauvegarde sur plusieurs disquettes des fichiers APS de taille importante. Si la taille globale du fichier APS et de ses sons dépasse l'espace disponible sur la disquette insérée, un message d'alerte apparaîtra à l'écran, vous informant du nombre de disquettes dont vous aurez besoin. Le MPC3000 sauvegardera le fichier APS et plusieurs fichiers son en fonction de la capacité de la première disquette. Puis, un écran apparaîtra vous demandant d'insérer une autre disquette et sauvegardera plusieurs fichiers son selon sa capacité. Ce processus continuera jusqu'à ce que tous les fichiers soient sauvegardés. Pour charger, par la suite, ce fichier APS chargez simplement le fichier APS - il sera chargé ainsi que les fichiers son se trouvant sur la première disquette, puis un écran apparaîtra vous demandant d'insérer les autres disquettes, une par une, de façon à charger les fichiers de son restants.*

• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche pour sauvegarder sur disque le fichier APS et chaque fichier de son séparé en mémoire.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

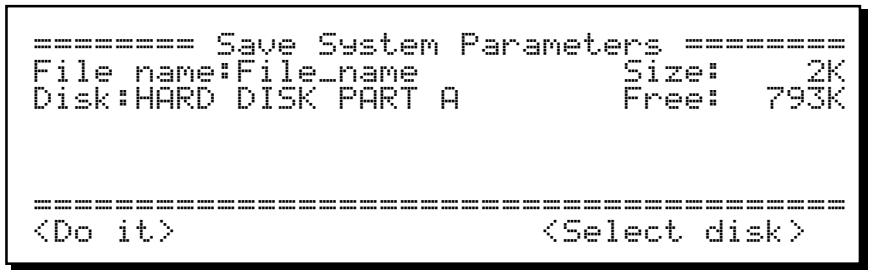
Sauvegarder un Fichier PAR (Paramètres Système)

Certains paramètres du MPC3000 ne sont pas sauvegardés dans les fichiers SEQ, ALL, SND, PGM ou APS. Ces réglages, appelés **paramètres système**, sont contenus dans une mémoire spéciale qui les conserve lorsque l'alimentation est coupée. Ces réglages incluent :

- Noms des 64 canaux MIDI
- Tempo général
- Choix BPM/FPB et de la vitesse d'images
- Réglages du Filtre d'Entrée MIDI
- Réglages par défaut pour l'initialisation des séquences

. . .et beaucoup d'autres (reportez-vous à l'Annexe pour avoir la liste complète).

Ces réglages peuvent être sauvegardés sur disque dans un fichier appelé fichier paramètre, ayant comme extension **PAR**. Pour sauvegarder un fichier paramètre, sélectionnez 6 (System parameters) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :



Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ File name:
Entrez le nom du fichier dans ce champ. Le nom peut être modifié de la même façon que dans le champ Nom de Séquence de l'écran Play/Record. L'extension de fichier sera PAR.

• Les champs Disk, Size, et Free:
Ces champs possèdent les mêmes fonctions que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

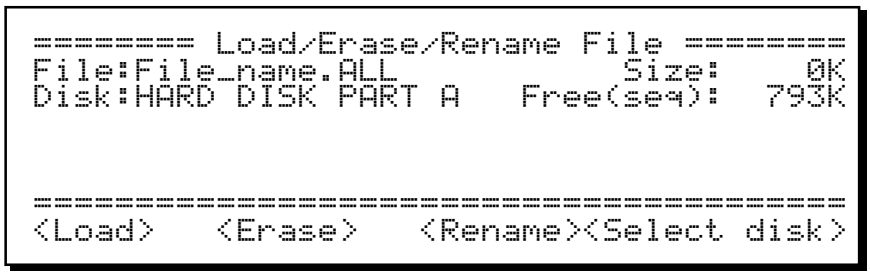
• La touche de fonction <Do it>:
Appuyez sur cette touche pour sauvegarder le fichier sur disque.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction possède la même fonction que dans l'écran Save Sequence décrit plus haut.

Charger, Effacer ou Renommer des Fichiers

Cette fonction permet de charger, effacer ou renommer des fichiers dans le disque choisi. Pour le chargement, les écrans vous guideront pour charger le fichier à la bonne place, selon l'extension de fichier (les trois lettres après le point dans le nom du fichier, par exemple PGM).

Pour charger, effacer ou renommer un fichier sur disque, sélectionnez 7 (Load,erase, rename) dans le menu de la touche DISK. L'écran suivant apparaît :



Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ `File`:
Ce champ sert à sélectionner le fichier à charger, effacer ou renommer. Utilisez le contrôle Data Entry pour le sélectionner dans la liste alphabétique des fichiers se trouvant sur le disque choisi. Les noms de fichier peuvent être composés de 16 caractères, et sont suivis d'un point et d'une extension de trois caractères qui identifie le type de fichier :

SEQ : une seule séquence
ALL : toutes les séquences et tous les morceaux
SND : un seul son
PGM : un seul programme
APS : tous les programmes et sons
PAR : les paramètres système

• Le champ `Size`:
Ce champ indique la taille (en kilo octets) du fichier sélectionné. Il est uniquement informatif et ne peut être édité.

• Le champ `Free(seq)`:
Si un fichier SEQ, ALL ou PAR est sélectionné dans le champ `File`, ce champ indique la quantité de mémoire de séquence disponible. Si un fichier SND, PGM ou APS est sélectionné, ce champ devient `Free(snd)` et indique la quantité de mémoire son disponible. En comparant la taille du fichier et la mémoire disponible, vous saurez s'il reste assez d'espace disponible pour charger le fichier sélectionné. Ce champ est uniquement informatif et ne peut être édité.

• Le champ Disk:
Ce champ apparaît uniquement si un disque dur est connecté au port SCSI. Il indique l'unité de disque active, soit le lecteur de disquette, soit l'une des partitions du disque dur. Il est uniquement informatif et ne peut être édité. Pour passer du lecteur de disquette au disque dur et vice versa, appuyez sur <Select disk>.

• La touche de fonction <Load> :
Appuyez sur cette touche de fonction pour charger le fichier sélectionné. Les instructions pour le chargement des différents types de fichiers sont expliquées dans les paragraphes suivants.

• La touche de fonction <Erase> :
Appuyez sur cette touche de fonction pour effacer du disque le fichier sélectionné. Un autre écran apparaîtra vous demandant de confirmer l'effacement.

• La touche de fonction <Rename>:
Pour renommer le fichier sélectionné, appuyez sur cette touche de fonction. L'écran suivant apparaît :

```
============ Rename a File ============

Rename the file: FILENAME.PGM

To the new name: FILENAME

=======================================
<Rename it>
```

Pour renommer le fichier, entrez le nouveau nom dans le champ du bas de la même manière que dans le champ Nom de Séquence de l'écran Play/Record, puis appuyez sur la touche de fonction <Rename it>.

• La touche de fonction <Select disk>:
Cette touche de fonction apparaît uniquement lorsqu'un disque dur est connecté au port SCSI. Il sert à modifier l'unité de disque active, soit le lecteur de disquette, soit l'une des partitions du disque dur. En appuyant sur <Select disk>, l'écran suivant apparaît :

```
============ Select Disk ============
Select disk, then Press <Select it> to
return to previous screen.

Disk:HARD DISK PART A

=======================================
<Select it>
```

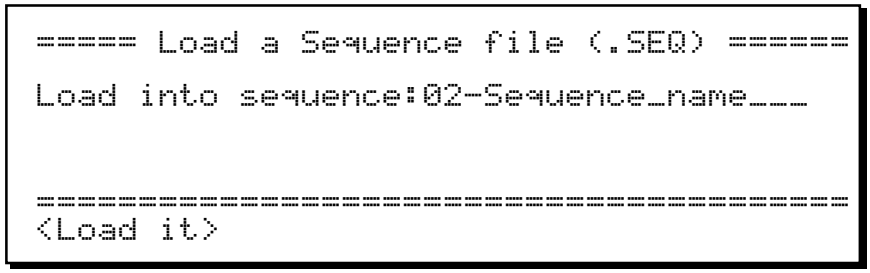
Pour sélectionner une autre unité de disque, choisissez-la dans le champ Disk, puis appuyez sur la touche de fonction <Select it>. Les options sont :

FLOPPY DISK
HARD DISK PART A
HARD DISK PART B
HARD DISK PART C
(et d'autres partitions du disque dur si elles existent)

En appuyant sur <Select it>, l'écran précédent est réaffiché et l'unité de disque choisie devient active.

Charger un Fichier SEQ (Une seule Séquence)

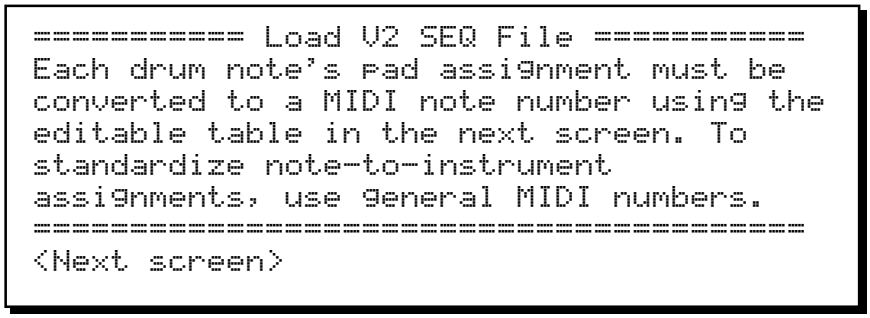
Si un fichier SEQ est sélectionné ; en appuyant sur <Load it> vous obtenez l'écran suivant, dans lequel il vous est demandé sous quel numéro charger la séquence :



Sélectionnez le numéro de séquence pour charger le fichier dedans, puis appuyez sur <Load it>.

S'il s'agit d'un fichier SEQ de MPC60 version 1 ou 2

S'il s'agit d'un fichier SEQ de MPC60 version 2, d'autres écrans apparaissent :



Après avoir appuyé sur <Next screen>:



Dans les fichiers SEQ de MPC60 version 1 ou 2, les notes des pistes de percussion sont assignées à l'un des 32 noms de pad (HIHT-DR16). Dans les séquences MPC3000, les notes des pistes de percussion sont assignées non pas aux numéros de pad mais à l'un des 64 numéros de notes MIDI (35 à 98). Donc, toutes les assignations des notes de percussion des fichiers SEQ de MPC60 version 1 ou 2 doivent être converties de pad en numéro de note. C'est possible grâce à la table de conversion de l'écran ci-dessus. La table de conversion comporte deux champs :

- Le champ MPC60 pad:
  Sélectionnez un nom de pad MPC60 dans le champ (HIHT, SNR1, SNR2, etc.) Par commodité, le numéro de pad est indiqué à droite.

- Le champ Becomes note:
  Ce champ indique le numéro de note assigné au nom de pad MPC60 visualisé dans le champ ci-dessus. Il n'y a qu'un seul numéro de note assigné à chacun des 32 noms de pad MPC60. Pour modifier l'assignation du numéro de note, éditez le contenu de ce champ. Pour aider au choix du numéro de note à utiliser, l'instrument General MIDI correspondant au numéro de note affiché est indiqué à droite.

Il n'est pas nécessaire d'éditer la table. Votre séquence MPC60 sera chargée et jouera correctement si vous appuyez sur <Load it> sans éditer la table. Il est nécessaire d'éditer la table seulement si vous voulez que les assignations de numéro de note des pistes de percussion de la séquence correspondent à des instruments spécifiques. Par défaut, les noms des pads de la MPC60 seront convertis en numéro de note General MIDI ayant le même nom d'instrument. Par exemple, toutes les notes assignées au pad BASS de la MPC60 seront converties par défaut en numéro de note 36, qui est l'assignation General MIDI Grosse Caisse 1. Il est préférable d'utiliser les numéros de note General MIDI puisque c'est le standard des assignations de numéro de note des instruments MIDI.

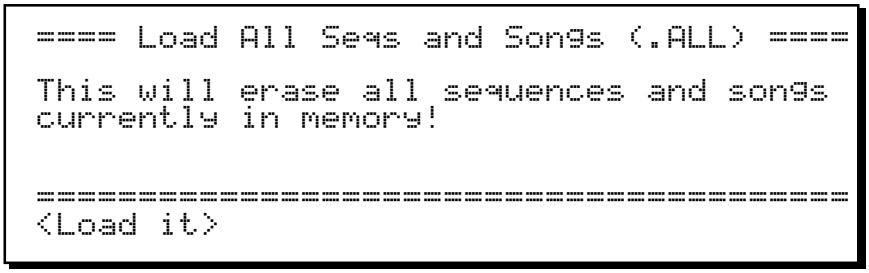
Cette table de conversion sert également à convertir les fichiers SET ou ST1 de MPC60, dans ce cas, les assignations sont converties de numéros de pad en numéros de note. Si vous modifiez la table de conversion, assurez-vous que les mêmes réglages sont utilisés lors du chargement de fichiers SET ou ST1 de MPC60 que vous projeter

d'utiliser avec les fichiers SEQ convertis.

Si vous modifiez les présélections d'usine par défaut de la table de conversion, vos changements seront conservés en mémoire même après avoir éteint l'appareil. Ainsi, la prochaine fois que vous chargerez une séquence MPC60, elle sera convertie à l'aide des assignations de conversion éditées.

Charger un Fichier ALL (Toutes les Séquences et tous les Morceaux)

Si un fichier ALL est sélectionné ; en appuyant sur <Load it> un autre écran apparaît vous informant que toutes les séquences et tous les morceaux déjà en mémoire seront effacés :



Appuyez sur <Load it> pour charger le fichier ALL.

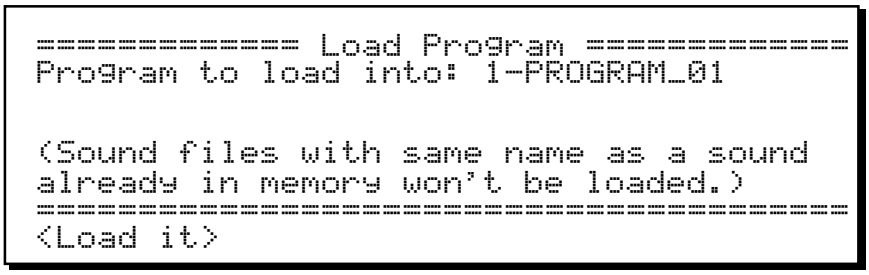
S'il s'agit d'un fichier ALL de MPC60 version 1 ou 2
S'il s'agit d'un fichier ALL de MPC60 version 1 ou 2, d'autres écrans apparaîtront lorsqu'un fichier SEQ version MPC60 sera chargé. (Reportez-vous au paragraphe intitulé "Charger un fichier SEQ de MPC60 version 1 ou 2", plus haut). La seule différence est que dans ce cas, chaque séquence du fichier ALL sera convertie à l'aide de la table de conversion pad-note.

Charger un Fichier SND (Un seul Son)

Si un fichier SND est sélectionné ; en appuyant sur <Load it> le son se charge immédiatement. Aucun autre écran n'est affiché. Si un fichier SND de MPC60 est chargé, il est automatiquement convertit en fichier 16 bits et au mis format son du MPC3000.

Charger un Fichier PGM (Un seul Programme & Sons)

Si un fichier PGM est sélectionné pour être chargé, un autre écran apparaît dans lequel il vous est demandé sous quel numéro (1 à 24) charger le programme :

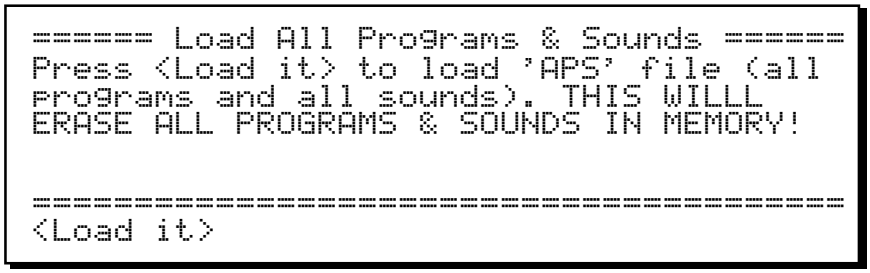


Sélectionnez un programme, puis appuyez sur <Load it>. Le fichier programme est chargé, ainsi que chaque fichier son utilisé par le programme. (Les fichiers programmes contiennent la liste des noms des sons utilisés mais pas les données de sons). Si l'un des fichiers son à charger est déjà présent en mémoire, ce fichier ne sera pas chargé.

> *REMARQUE : Si les fichiers son du programme se trouvent sur plusieurs disquettes, le MPC3000 chargera d'abord le fichier PGM, puis tous ses fichiers son se trouvant sur la première disquette. Ensuite, un message apparaîtra à l'écran vous demandant d'insérer la disquette contenant un fichier son spécifique (c'est la seconde disquette sur laquelle vous avez sauvegardé ce programme). Le MPC3000 chargera alors tous les fichiers sons nécessaires se trouvant sur la deuxième disquette. Si le programme utilise plus de deux disquettes, ce processus se répétera jusqu'à ce que tous les fichiers son soient chargés.*

Charger un Fichier APS (Tous les Programmes et Sons)

Si un fichier APS est sélectionné pour être chargé, un autre écran est affiché, vous informant que tous les programmes et tous les sons déjà en mémoire seront effacés lorsque le fichier APS sera chargé :



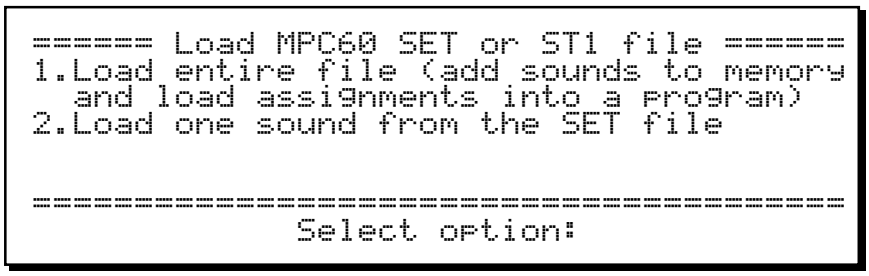
Appuyez sur <Load it> pour charger le fichier APS. Il sera chargé, ainsi que le fichier son utilisé par ce fichier. (Les fichiers APS contiennent la liste des noms des sons mais pas les données). Si l'un des fichiers son à charger existe déjà en mémoire, ce fichier ne sera pas chargé.

> *REMARQUE : Si les fichiers APS du programme se trouvent sur plusieurs disquettes, le MPC3000 chargera d'abord le fichier APS, puis tous ses fichiers son se trouvant sur la première disquette. Ensuite, un message apparaîtra à l'écran vous demandant d'insérer la disquette contenant un fichier son spécifique (c'est la seconde disquette sur laquelle vous avez sauvegardé ce fichier APS). Le MPC3000 chargera alors tous les fichiers sons nécessaires se trouvant sur la deuxième disquette. Si les fichiers son utilisent plus de deux disquettes, ce processus se répétera jusqu'à ce que tous les fichiers son soient chargés.*

Charger un Fichier SET ou ST1 de MPC60 version 1 ou 2

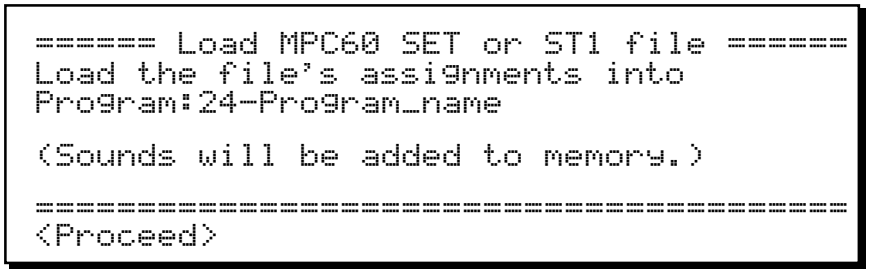
Le système d'exploitation du MPC60 version 2 utilisait des fichiers SET ou ST1 pour conserver un ensemble complet de sons et leurs assignations aux pads. Dans le MPC3000, les fichiers SET ou ST1 ne sont plus utilisés. Toutefois, le MPC3000 permet aux fichiers SET ou ST1 d'être chargés. Il convertit automatiquement les assignations de pad en assignations de numéro de note et les charge dans un programme en ajoutant tous les sons du fichier dans la mémoire son.

Si un fichier SET ou ST1 est sélectionné dans l'écran Load File et que vous appuyez sur <Load it>, l'écran suivant apparaît, dans lequel il vous est demandé si vous souhaitez charger le fichier entier ou bien un seul son du fichier :

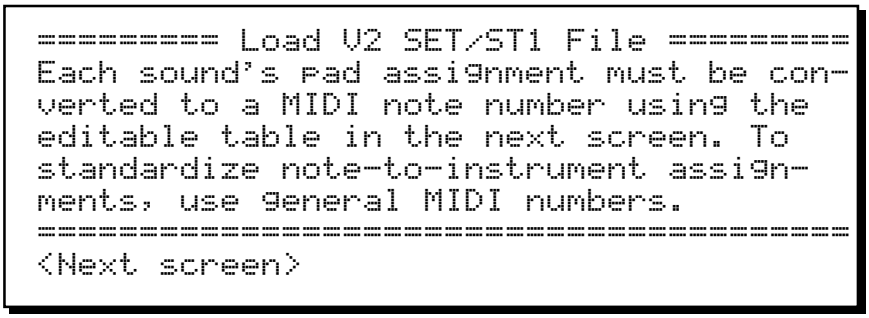


Pour charger un fichier SET ou ST1 en entier

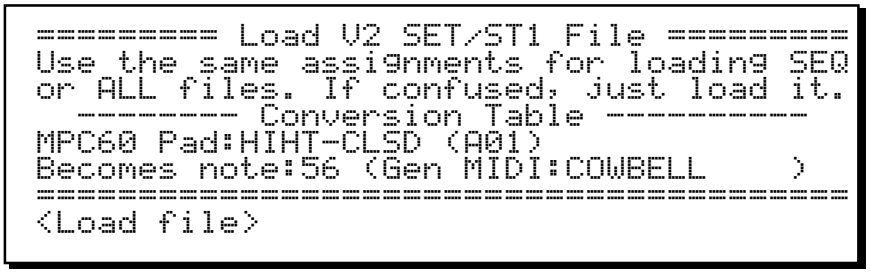
Si 1 est sélectionné, les assignations du fichier SET seront chargées dans un programme. Un écran apparaît vous demandant dans quel programme charger les assignations :



Comme l'écran l'indique, tous les sons contenus dans le fichier SET seront séparés en sons individuels et ajoutés à la mémoire son. En appuyant sur <Proceed>, deux autres écrans apparaissent :



Après avoir appuyé sur <Next screen>:



Dans les fichiers SET ou ST1 de MPC60 version 2, les sons étaient assignés à l'un des 32 noms de pad (HIHT-CLSD, HIHT-MEDM, HIHT-OPEN, SNR1, SNR2 ... DR15, et DR16.) Dans le MPC3000, les fichiers SET ou ST1 ne sont plus utilisés. Ce sont les programmes qui mémorisent les assignations de son. Mais dans les programmes, les sons sont affectés à l'un des 64 numéros de note (35 à 98) au lieu des noms de pad. Cependant, de façon à pouvoir charger le fichier SET ou ST1, ces assignations de pad doivent être converties en assignations de numéro de note. Ceci s'effectue automatiquement lorsque <Load file> est appuyé dans l'écran ci-dessus. Les assignations sont effectuées en fonction de la table de conversion affichée en bas de l'écran. La table de conversion se compose de deux parties :

- Le champ MPC60 pad:
  Sélectionnez l'un des 32 noms de pad de MPC60 dans ce champ. Pour plus de facilité, le numéro de pad est indiqué à droite.

• Le champ Becomes note :
Ce champ indique le numéro de note que prendra l'assignation du nom du pad affichée. Il n'y a qu'un seul numéro de note pour chacun des 32 noms de pad de MPC60. Pour modifier l'assignation de numéro de note, éditez le contenu ce champ. Pour faciliter le choix de la note à utiliser, l'assignation de l'instrument General MIDI de ce numéro de note est indiquée à droite.

Il n'est pas nécessaire d'éditer la table. Votre fichier MPC60 SET ou ST1 sera chargé et jouera correctement si vous appuyez sur <Load it> sans modifier la table. Il ne faut éditer la table que si vous souhaitez que les assignations de son aux numéros de note du programme résultant correspondent à des instruments spécifiques. Par défaut, les noms de pad de MPC60 seront convertis en numéros de note General MIDI possédant le même nom d'instrument. Par exemple, un son assigné au pad BASS de MPC60 sera convertit par défaut en numéro de note 36, qui est l'assignation General MIDI de Bass drum 1. Il est préférable d'utiliser les numéros de note General MIDI, le standard des assignations de numéro de note des instruments MIDI.

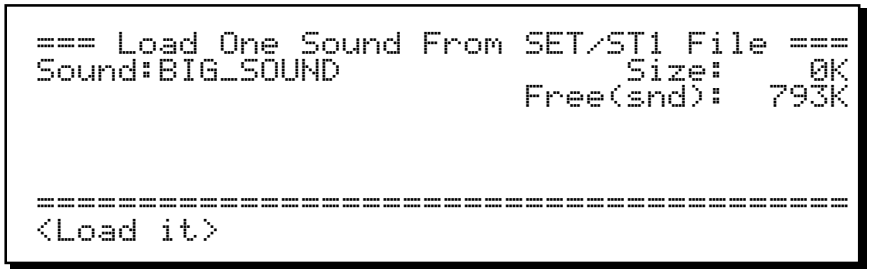
Cette table de conversion sert également à convertir des fichiers SEQ ou ALL de MPC60, dans ce cas, les assignations sont converties de numéros de pads en numéros de notes. Si vous modifiez la table de conversion, assurez-vous que les mêmes réglages sont utilisés lors du chargement de fichiers MPC60 SEQ ou ALL que vous projetez d'utiliser avec les fichiers SET ou ST1 convertis.

Si vous modifiez les présélections d'usine par défaut de la table de conversion, vos modifications seront conservées en mémoire même après avoir éteint l'appareil, aussi la prochaine fois que vous chargerez une séquence MPC60, elle sera convertie à l'aide des assignations de conversion éditées.

REMARQUE : Dans le MPC60, un fichier ST1 ou un fichier SET dont la taille était trop importante pour tenir sur une seule disquette était sauvegardé en deux parties: FILENAME.ST1 (sur la première disquette) et FILENAME.ST2 (sur la seconde disquette). Après avoir chargé le fichier ST1, un message apparaît à l'écran vous demandant d'insérer l a disquette contenant le fichier ST2 associé à ST1 déjà chargé. Le chargement des fichiers ST1 est identique au chargement des fichiers SET.

Charger un seul son provenant d'un fichier SET ou ST1

Si 2 (Load one sound from the SET file) est sélectionné dans l'écran de menu Load SET ou ST1, l'écran suivant apparaît:



Les champs et les touches de fonction sont :

• Le champ Sound:
Ce champ contient la liste alphabétique des sons contenus dans le fichier. Utilisez le contrôle Data Entry pour sélectionner l'un des sons.

• Le champ Size :
Il indique la quantité de mémoire en kilo-octects nécessaire au chargement du son sélectionné.

• Le champ Free(snd):
Il indique le nombre de kilo-octects libres dans la mémoire son.

• La touche de fonction <Load it>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour charger le son à partir du fichier.

> *REMARQUE : S'il y a un seul son chargé à partir d'un fichier ST1 et qu'il existe déjà sur la disquette correspondante ST2, un écran apparaîtra vous demandant d'insérer la disquette ST2.*

Charger un Fichier PAR (Paramètres Système)

Si un fichier PAR est sélectionné pour être chargé dans l'écran Load File ; en appuyant sur <Load it> un écran apparaît vous informant que tous les paramètres système déjà présents en mémoire seront effacés. Pour charger ce fichier, appuyez sur <Load it> dans cet écran.

Fichiers se Chargeant Automatiquement à la Mise sous Tension

Si une disquette est présente dans le lecteur lors de la mise sous tension, le MPC3000 chargera à partir de celle-ci le premier fichier APS (tous les programmes et sons) qu'il trouvera, incluant tous les fichiers sons utilisés par le fichier APS. Si plusieurs fichiers APS se trouvent sur la disquette, le premier trouvé sera chargé. Si aucun fichier APS n'est présent, 24 fichiers PGM (programmes) au plus

seront alors chargés dans les numéros de programmes consécutifs (incluant tous les fichiers son utilisés par ces fichiers). Puis, le premier fichier ALL (toutes les séquences et tous les morceaux) trouvé sera chargé.

Pour charger automatiquement des programmes, sons, séquences ou morceaux spécifiques lors de la mise sous tension, sauvegardez un seul fichier APS sur une disquette contenant les programmes et sons désirés, puis sauvegardez sur la même disquette le fichier ALL contenant les séquences et morceaux appropriés. Insérez la disquette dans le lecteur et mettez l'appareil sous tension —les fichiers APS et ALL seront automatiquement chargés.

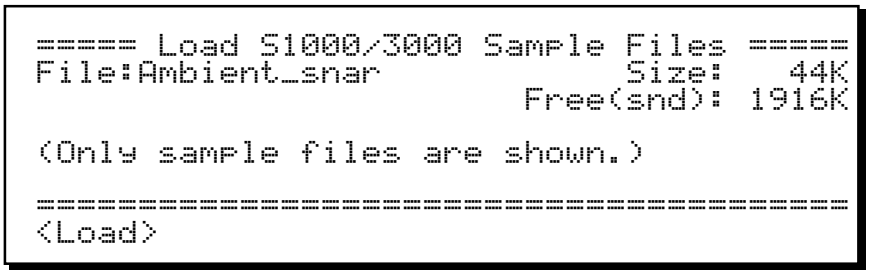
Si vous avez un disque dur SCSI connecté

Avec un disque dur connecté et aucune disquette dans le lecteur lors de la mise sous tension, le MPC3000 chargera automatiquement les fichiers suivants à partir de la partition A du disque dur : STARTUP.APS (et tous les fichiers son utilisés par ce fichier) et STARTUP.ALL.

Charger des Fichiers d'Échantillon à Partir de Disquettes S1000/S3000

Cette fonction permet de charger des fichiers d'échantillon à partir de disquettes formatées et sauvegardées sur les séries d'échantillonneurs S1000 ou S3000. Seuls les fichiers d'échantillon peuvent être chargés—les fichiers programmes ou les autres types de fichiers ne peuvent pas être chargés. La sauvegarde sur disquette S1000/S3000 n'est pas possible.

Pour charger un fichier échantillon se trouvant sur une disquette S1000/S3000, insérez la disquette dans le lecteur et sélectionnez l'option 8 dans le menu DISK. L'écran suivant apparaît :



Le fonctionnement de cet écran est similaire à celui de l'écran principal Load:erase:rename, sauf que seules les disquettes S1000/S3000 peuvent être chargées. Les échantillons mono ou stéréo peuvent être chargés. Pour charger des échantillons stéréo, reportez-vous au paragraphe suivant "Charger des échantillons S1000/S3000 stéréo". Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ File:
Ce champ permet de sélectionner le fichier sur disquette à charger, ou renommer. Utiliser le contrôle Data Entry pour sélectionner le fichier dans la liste alphabétique se trouvant sur le disque choisi. Un seul échantillon peut être sélectionné dans ce champ—aucun autre fichier de la disquette ne peut être sélectionné ici. Les noms des fichiers S1000/S3000 peuvent comporter 12 caractères au plus.

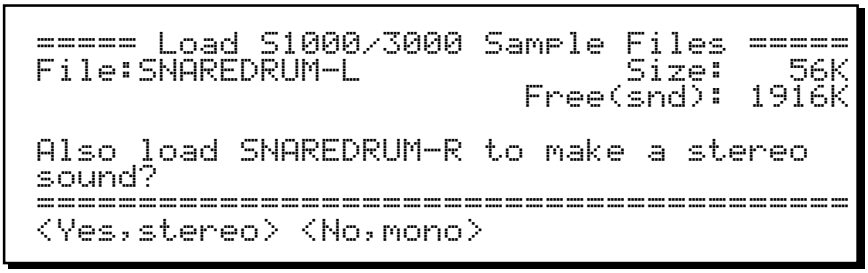
• Le champ Size:
Ce champ indique la taille (en kilo-octects) du fichier sélectionné. Il est uniquement informatif et ne peut être édité.

• Le champ Free(snd):
Ce champ indique la quantité de mémoire son disponible. En comparant la taille du fichier à la mémoire disponible, vous saurez s'il y a assez de place pour charger le fichier sélectionné. Ce champ est uniquement informatif et ne peut être édité.

• La touche de fonction <Load>:
Appuyez sur cette touche de fonction pour charger le fichier sélectionné et le convertir en son MPC3000.

Charger des échantillons S1000/S3000 stéréo

Dans le S1000 et S3000, les échantillons stéréo sont stockés sur disque en deux fichiers d'échantillons mono différents possédant le même nom suivit de -L (côté gauche) ou -R (côté droit). Si une paire de ces échantillons mono formant un échantillon stéréo se trouve sur le disque et que l'un d'eux est sélectionné, l'écran aura cette apparence :



Comme le message l'indique, vous avez deux possibilités —charger les deux parties du son stéréo ou charger la partie sélectionnée comme son mono. Les touches de fonction sont :

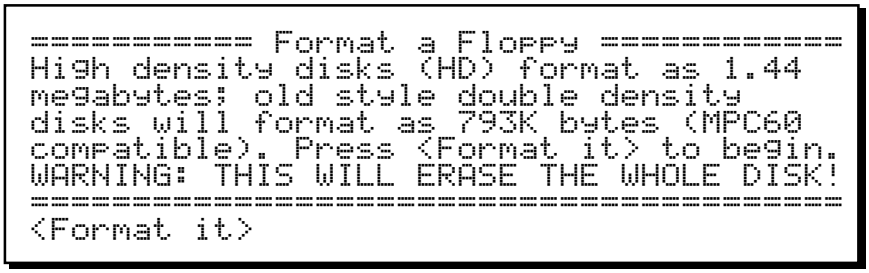
• La touche de fonction <Yes,stereo>:
Appuyez sur cette touche pour charger à la fois l'échantillon sélectionné et l'échantillon contenant le côté stéréo opposé en un seul son stéréo MPC3000. Le nouveau son stéréo aura le même nom que l'échantillon sélectionné sauf que le -L ou -R sera supprimé. Si cette touche de fonction est appuyée, la quantité de mémoire son doit être au moins le double du nombre indiqué dans le champ Size car la taille d'une seule partie stéréo est indiquée.

• La touche de fonction <No,mono>:
Appuyez sur cette touche pour charger uniquement l'échantillon mono sélectionné, ignorant la partie stéréo opposée.

Formatage d'une Disquette

Cette fonction permet de formater une nouvelle disquette ou d'effacer complètement une disquette déjà formatée. TOUTES LES DISQUETTES DOIVENT ÊTRE FORMATÉES AVANT D'ÊTRE UTILISÉES DANS LE MPC3000 ! Les disquettes préformatées pour ordinateurs MS-DOS fonctionneront également, mais la sauvegarde et le chargement seront plus rapides si vous les reformatez sur le MPC3000.

Pour formater une disquette, sélectionnez l'option 9 (`Copy, format disk`) dans le menu de la touche DISK, puis l'option 2 dans le menu qui en découle. L'écran suivant apparaît :



Comme l'écran l'indique, les disquettes haute densité (HD) ont un format permettant de contenir 1,44 Mo de données tandis que les double densité ont un format contenant 793 Ko de données, qui est compatible MPC60.

Pour formater la disquette, appuyez sur `<Format it>`.

Utiliser un Disque Dur SCSI

Le port SCSI du MPC3000 permet d'utiliser un disque dur externe SCSI pour toutes les opérations de sauvegarde et de chargement sur disque. Un connecteur SCSI 25 broches de type D, compatible avec les ordinateurs Apple Macintosh est utilisé. Il est donc nécessaire, pour relier les disques durs qui utilisent des connecteurs 50 broches, d'utiliser un câble d'adaptation SCSI. Au moment de l'impression de ce manuel, seuls les disques durs suivants ont été testés avec le MPC3000 :

• Lecteur de cartouche Syquest amovible 5,25 pouces de 44, 88 et 200 Mégaoctects
• Lecteur de cartouche Syquest amovible 5,25 pouces de 105 et 270 Mégaoctects

Si vous n'êtes pas sûr de la compatibilité d'un disque dur particulier avec le MPC3000, contactez votre revendeur AKAI professionnel.

Modifier le temps d'attente à la mise sous tension :

Lorsque le MPC3000 est allumé, la ligne du haut de l'écran indique le message suivant :

```
Searching SCSI for hard disk...<Cancel>
```

Ce message vous informe que le MPC3000 inspecte le port SCSI pour déterminer si un disque dur est connecté.

Lorsqu'un disque dur est relié au port SCSI, lors de la mise sous tension du MPC3000 et du disque dur, ce message persiste jusqu'à ce que le disque dur se stabilise à la bonne vitesse de fonctionnement, puis L'ÉCRAN PRINCIPAL du MPC3000 apparaît, indiquant que celui-ci est prêt à être utilisé avec un disque dur.

Si aucun disque dur n'est connecté au port SCSI, ce message apparaît pendant 30 secondes. Cette attente est due au fait que le MPC3000 ne fait pas la différence entre l'absence de disque dur et le temps que met celui-ci pour atteindre sa vitesse de rotation qui peut atteindre 30 secondes pour certains appareils.

Si aucun disque dur n'est connecté et que vous souhaitez abréger cette attente, appuyez sur SOFT KEY 4 pendant que le message apparaît à l'écran.

Si aucun disque dur n'est connecté et que vous souhaitez éliminer automatiquement cette attente chaque fois que vous allumez, appuyez sur la touche DISK, puis sur 9 et enfin sur 4. L'écran suivant apparaît :

```
== Change Power-On SCSI Search Delay ===
Power-on SCSI search delay (secs):30

(If no hard disk attached, enter 0 to
 bypass delay at power-on.)

=======================================
```

L'unique champ de donnée règle le temps que met le MPC3000 pour inspecter le port SCSI après la mise sous tension. Par défaut, il est réglé sur 30 secondes. Pour éliminer cette attente, entrez 0 dans ce champ.

Si vous utilisez un disque dur qui n'est pas reconnu par le MPC3000 lorsque ces deux appareils sont mis sous tension simultanément, c'est que votre disque dur nécessite plus de 30 secondes pour atteindre sa vitesse de fonctionnement. Réglez cette valeur sur 45 secondes ou plus.

Formater un disque dur SCSI pour le MPC3000

Pour formater un disque dur SCSI externe, mettez hors tension le MPC3000 ainsi que le disque dur connecté au port SCSI. **(ATTENTION: Ne jamias connecter ni déconnecter un appareil SCSI sous tension. Cela pourrait endommager sérieusement l'appareil ainsi que le MPC3000).** Puis, allumez le lecteur SCSI et le MPC3000. Ensuite, appuyez sur la touche DISK et sélectionnez l'option 9 (`Copy, format disk`) dans le menu de l'écran, puis l'option 3 dans le menu qui en découle. L'écran suivant apparaît :

```
========== Format Hard Disk ==========
Select hard disk type:SYQUEST

Formatting will erase all existing data
and divide the disk into 'partitions' of
less than 30 megabytes each.
=======================================
<Next screen>
```

Ce champ possède deux options: `STANDARD` et `SYQUEST`. Si votre disque est un Syquest amovible, sélectionnez cette option ; sinon, sélectionnez `STANDARD`.

L'écran avertit que l'espace de stockage du disque dur doit être divisé en 26 **partitions**, chacune de 30 Mégaoctects au plus. Ces partitions sont nommées partition A, partition B, et ainsi de suite. Lors des opérations de chargement et de sauvegarde, vous pourrez sélectionner dans quelle partition effectuer ces opérations.

Maintenant, appuyez sur <Next screen>. L'écran devient:

```
=========== Format Hard Disk ===========
Enter number of partitions: 4 (A-D)

Each partition will be 27 mbytes, for
a total of 110 mbytes.

========================================
<Next screen>
```

A ce moment, vous devez entrer le nombre de partitions divisant votre disque dur. Un nombre élevé de partitions réduira la taille de chacune tandis qu'un nombre faible augmentera la taille de chaque partition. Si vous êtes incertain, il vaut mieux choisir moins de partitions, pour que chacune ait une capacité mémoire maximum. Une fois votre choix effectué, appuyez sur <Next screen> ce qui fera apparaître l'écran suivant :

```
=========== Format Hard Disk ===========
Press <Format now> to start formatting.

THIS WILL ERASE ALL DATA ON THE DISK!


========================================
<Format now>
```

Pour démarrer le formatage, appuyez sur <Format now>. Le processus de formatage prendra dix minutes ou plus suivant la capacité de votre disque dur.

Utilisation du disque dur

Pour utiliser votre disque dur SCSI formaté, assurez-vous qu'il est connecté au port SCSI du MPC3000 lorsque les deux appareils sont mis sous tension. Le MPC3000 reconnaît automatiquement que le disque dur est connecté et prêt au chargement et à la sauvegarde. A ce moment, tous les écrans de chargement et de sauvegarde vous informent que le lecteur de disquette ou l'une des partitions du disque dur est activé. Vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre.

La méthode d'affichage et de changement de l'unité de disque active est décrite dans les paragraphes de ce chapitre concernant les opérations de sauvegarde et de chargement. De plus, il est possible de changer l'unité de disque active depuis chaque écran de sauvegarde et de chargement et de sélectionner les disques dans le menu initial DISK.

Pour ce faire, sélectionnez l'option 0 (`Select disk`) dans le menu initial DISK. L'écran suivant apparaît :

```
============== Select Disk =============
Select disk, then press <Select it> to
return to previous screen.

Disk:HARD DISK PART A

========================================
<Select it>
```

Pour sélectionnez une unité de disque différente, choisissez-la dans le champ `Disk`, puis appuyez sur `<Select it>`. Les options sont:

FLOPPY DISK
HARD DISK PART A
HARD DISK PART B
HARD DISK PART C
(et les autres partitions du disque dur si elles existent)

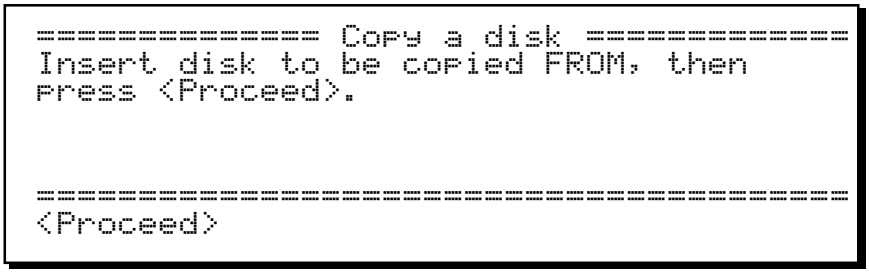
En appuyant sur `<Select it>`, l'écran précédent est réaffiché et l'unité de disque sélectionnée devient active.

Copier une Disquette Entière

Cette fonction permet de copier une disquette MPC3000 de 1,4 Mo dans son intégralité sur une autre disquette MPC3000 de 1,4 Mo . C'est un moyen pratique de réaliser des copies de sauvegarde de vos disquettes. Cependant, les disquettes 793 Ko ne peuvent pas être copiées. Pour copier une disquette, vous avez besoin de votre disquette d'origine et d'une disquette vierge formatée. Sélectionnez l'option 9 (Copy, format disk) dans le menu DISK, puis l'option 1 dans le menu en découlant, l'écran suivant apparaît :



La fonction de copie de disquette nécessite l'utilisation de la mémoire de séquence et effacera donc toutes les séquences en mémoire avant de faire la copie. Une fois que vos données ont été sauvegardées, appuyez sur <Yes, proceed> pour poursuivre l'opération de copie. L'écran suivant apparaît :



Lorsque vous voyez cet écran, insérez la disquette d'origine dans le lecteur et appuyez sur <Proceed>. La ligne du bas affiche le message suivant Copying source disk. Please wait. Lorsque toutes les données pouvant tenir en mémoire auront été copiées, l'écran indiquera:

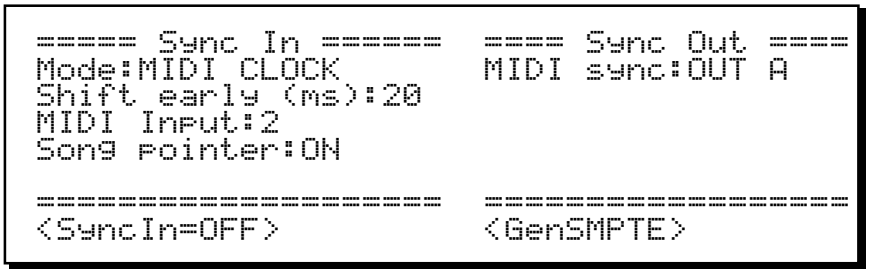


Enlevez votre disquette d'origine et insérez la disquette vierge formatée, puis appuyez sur <Proceed>. La ligne du bas indique Writing to destination disk. Please wait. Si toutes les données de la disquette n'ont pas été copiées, le cycle d'insertion de la disquette source et des disquettes de destination se répétera jusqu'à ce que toutes les données soient copiées.

Chapitre 10: Synchronisation avec un Magnétophone ou Autres Systèmes

L'Ecran de Synchronisation

Pour accéder aux réglages d'entrée et de sortie de synchronisation, appuyez sur la touche TEMPO/SYNC, puis sur la touche de fonction <SyncScreen>. L'écran suivant apparaît :



Cet écran se compose de deux parties, Sync In et Sync Out.

La partie Entrée de Synchro (Sync In)

Le côté gauche de l'écran Sync In affiche tous les réglages relatifs à l'asservissement du MPC3000 à une source externe. Il existe cinq possibilités de signaux de synchronisation.

1. MIDI CLOCK:
   C'est une méthode standard pour synchroniser ensemble deux appareils. Comme le signal de synchronisation est envoyé uniquement par le réseau MIDI, cette méthode ne peut pas être utilisé avec une bande. Lorsque le MPC3000 est asservi au code d'horloge MIDI, les réglages de tempo internes ne sont pas utilisés car le code fournit les informations de tempo.

2. SMPTE:
   Le code SMPTE est un code standard de synchronisation utilisé en vidéo, film et musique. Le code SMPTE contient des renseignements sur le temps absolu écoulé, mais aucune information de tempo. Aussi, lorsque vous synchronisez avec le code SMPTE, les réglages internes de tempo du MPC3000 sont utilisés. Avec une synchronisation SMPTE, utilisez toujours le même réglage de tempo chaque fois que vous jouez la séquence ou le morceau. *Conseil :* utiliser le mode de tempo SEQ (séquence) (programmé dans le champ Tempo Source de l'écran Play/Record) vous assurera que la séquence jouera au tempo désiré, car ce tempo est mémorisé avec le fichier de séquence.

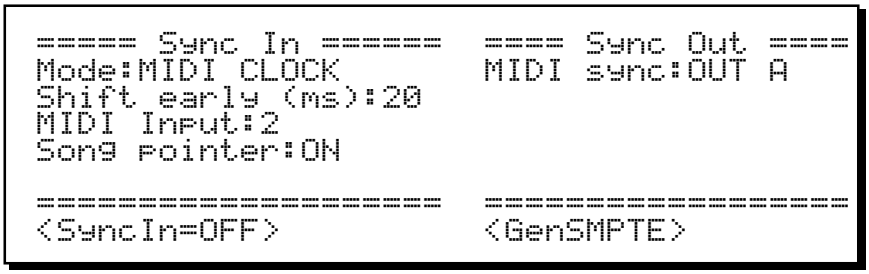
   > *REMARQUE : La sélection SMPTE est disponible seulement si l'option SMPTE I-0055 est installée. Reportez-vous à "L'option SMPTE" dans l'annexe de ce manuel pour plus de renseignements.*

3. MIDI TIME CODE:
   Le Time Code MIDI est identique au Time Code SMPTE, excepté que les informations temporelles sont converties en codes MIDI. Comme tel, il ne peut pas être enregistré sur bande.
4. FSK24:
   C'est le code de synchronisation tous usages pour bande, couramment employé dans les boîtes à rythmes et séquenceurs bon marché. C'est l'abréviation de "Frequency Shift Keying". Ce code utilise deux fréquences en alternance, 2400Hz/1200Hz à une vitesse égale à 24 transitions à la noire. Ce code ne contient aucune information de positionnement, aussi lorsque vous l'utilisez, vous devez démarrer les deux appareils au début du morceau pour qu'ils jouent en synchronisation. Pour cette raison, le MPC3000 démarre toujours à la mesure 1 quand il reçoit une synchronisation FSK24. Ce code contient des informations de tempo, donc les réglages de tempo du MPC3000 ne sont pas utilisés avec une telle synchronisation. De plus, le signal FSK24 est toujours généré par la prise SYNC OUT quand le MPC3000 joue.

5. 1/4 NOTE CLICKS:
   Si aucun signal de synchronisation n'existe sur une bande, cette fonction permet de synchroniser le MPC3000 avec un son percuté jouant à la noire.

Le champ Mode, dans le coin supérieur gauche, permet de sélectionner l'une des cinq sources d'entrée de synchronisation. Les champs de la partie Sync In varient selon le mode de synchronisation sélectionné.

Si MIDI CLOCK est sélectionné dans le champ Mode, l'écran suivant s'affiche :



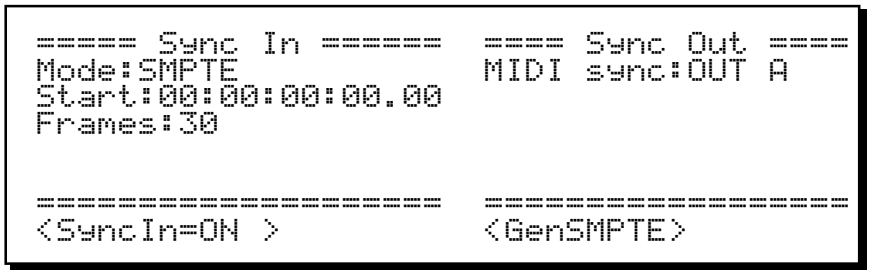
Dans ce cas, les champs sont :

- Le champ Shift early:
  Ce champ est utilisé pour compenser un retard de synchronisation ou des retards produits par des attaques lentes de synthétiseur, en avançant la lecture du MPC3000 jusqu'à 20 millisecondes par rapport au signal de synchronisation. Si la lecture de la synchronisation est en retard, réglez ce champ jusqu'à ce que la lecture synchro soit parfaite.
- Le champ MIDI Input:

Ce champ permet de sélectionner celle des deux entrées, 1 ou 2, qui recevra le signal de synchronisation MIDI. Il est souvent préférable de consacrer une entrée MIDI à la synchronisation, et l'autre aux messages en temps réel, réduisant ainsi le volume de données passant dans le câble MIDI.

- Le champ Song pointer:
  Lorsque ce champ est sur ON, les messages MIDI Song Position Pointer sont reconnus. Ceci permet de modifier la position de la mesure en cours du MPC3000 dans la séquence ou le morceau, à partir d'un appareil externe. Si ce champ est sur OFF, les messages Song Position Pointer seront ignorés.

Lorsque l'option SMPTE est installée et que SMPTE est sélectionné dans le champ Mode, l'écran suivant s'affiche:



Dans ce cas, les champs sont :

- Le champ Start :
  Appelé également **offset SMPTE**, ce champ sert à fixer l'heure SMPTE qui doit être reçue pour que la mesure 1 de la séquence commence à jouer. Lorsque le MPC3000 sait quelle heure SMPTE fera démarrer la mesure 1, il calcule automatiquement la position exacte où il commencera à jouer dans la séquence lorsque des temps SMPTE différents seront reçus. Le MPC3000 sait également qu'il ne doit pas jouer s'il reçoit une heure SMPTE dont la valeur se situe avant ou après les valeurs déterminant les limites de la séquence. Ce champ possède cinq parties—heures, minutes, secondes, images et 1/100 d'images, séparées par deux points (:). L'heure de départ SMPTE s'applique uniquement à la séquence active et elle est mémorisée avec la séquence lorsque vous la sauvegardez sur disque. En mode Song, lors d'une synchronisation SMPTE, un autre champ d'heure de départ SMPTE apparaît sur l'écran Song, et l'heure du champ mentionné ici est ignorée.

- Le champ Frames :
  Ce champ sert à sélectionner l'un des quatre types de Time Code SMPTE. Il doit être réglé sur le même type que le signal SMPTE reçu. Les quatre types sont :

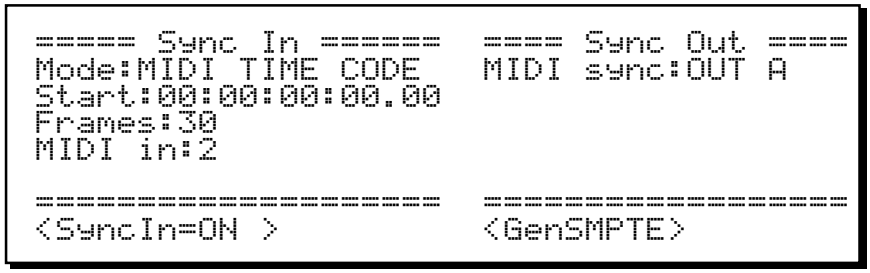
1. 30 (30 images par seconde, non drop):
   C'est l'ancien standard NTSC pour la télévision en noir et blanc et c'est le standard le plus courant aux Etats-Unis et au Japon pour la production de musique synchronisée en SMPTE. Si vous travaillez avec ces pays, utilisez ce standard pour assurer une bonne compatibilité de vos enregistrements.

2. 29.97 DROP (29,7 images par seconde, drop frame) :
   C'est le standard NTSC pour la télévision couleur. Dans le logiciel version 2 du MPC60 et précédents, ce mode était appelé par erreur 30 DROP; nous nous excusons de cette faute. Pour être clairs, le signal circule à une vitesse de 29,7 images par seconde et des images sont occasionnellement omises, en concordance avec le standard drop frame SMPTE.

3. 24 (24 images par seconde):
   C'est le standard du film. Toutefois, comme un film est habituellement transféré en vidéo pour l'arrangement, les compositeurs travaillent encore généralement à des fréquences vidéo de 30 ou 29,97 drop.

4. 25 (25 images par seconde, non-drop):
   C'est le standard de la télévision européenne (standard PAL/SECAM).

Si MIDI TIME CODE est sélectionné dans le champ Mode, l'écran suivant est affiché:



Dans ce cas, les champs sont :

- Le champ Start :
  Il possède la même fonction que le champ du même nom apparaissant lorsque SMPTE est sélectionné dans le champ Mode, comme décrit ci-dessus.

- Le champ Frames :
  Il possède la même fonction que le champ du même nom apparaissant lorsque SMPTE est sélectionné dans le champ Mode.

- Le champ `MIDI in` :
  Ce champ sert à sélectionner celle des deux entrées MIDI, 1 ou 2, qui sera utilisée pour recevoir le signal de synchronisation MIDI.

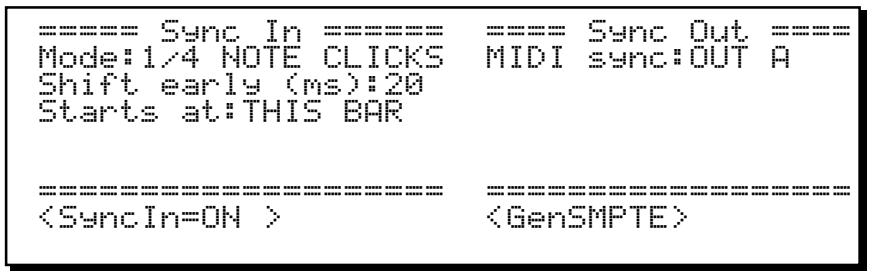
Si `FSK24` est sélectionné dans le champ `Mode`, l'écran suivant est affiché :



Dans ce cas, le champ est :

- Le champ `Shift early` :
  Ce champ possède la même fonction que le champ du même nom apparaissant lorsque `MIDI CLOCK` est sélectionné dans le champ `Mode`, comme décrit précédemment.

Si `1/4 NOTE CLICKS` est sélectionné dans le champ `Mode` , l'écran suivant est affiché :



Dans ce cas, les champs sont :

- Le champ `Shift early` :
  Ce champ possède la même fonction que le champ du même nom apparaissant lorsque `MIDI CLOCK` est sélectionné dans le champ `Mode`, comme décrit précédemment.
- Le champ `Starts at` :
  Si ce champ est réglé sur `BAR 1`, le premier clic reçu fera démarrer la séquence à la mesure 1. Si ce champ est réglé sur `THIS BAR` , le premier clic reçu fera démarrer la lecture de la séquence à partir de la position de la mesure en cours dans la séquence ou le morceau.

Il n'existe qu'une seule touche de fonction dans la partie Sync In, quel que soit le mode de synchronisation sélectionné:

• La touche de fonction <SyncIn=ON >:
Appuyez sur cette touche pour activer ou désactiver la synchronisation. Le texte relatif à la touche de fonction affiche la situation en cours. Sur ON, le MPC3000 reste toujours prêt à se synchroniser avec le signal de synchronisation reçu. Sur OFF, les signaux de synchronisation reçus seront ignorés.

La partie Sortie de Synchro (Sync Out)

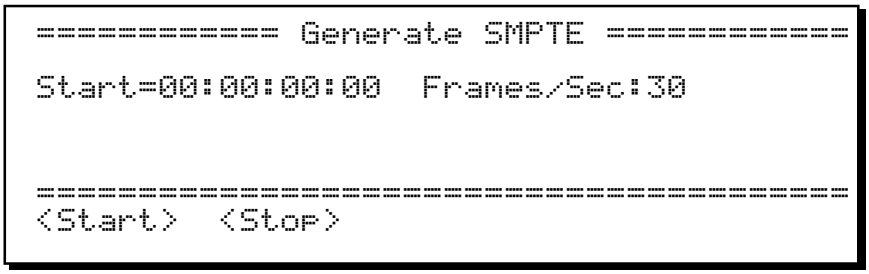
Le côté droit de l'écran Sync contient tous les réglages relatifs à l'utilisation du MPC3000 comme source de signal de synchronisation. Le MPC3000 peut émettre trois types de signaux de synchronisation:

- FSK24, émis sur la prise Sync Out, lorsqu'une séquence ou un morceau joue
- Horloge MIDI, émis sur l'un des quatre ports de sortie MIDI
- SMPTE, émis uniquement sur la prise Sync Out si aucune séquence ou morceau n'est joué, et seulement si l'écran de génération SMPTE est affiché

Il existe un champ et une touche de fonction sur ce côté de l'écran:

• Le champ MIDI sync:
Ce champ de choix détermine celui des quatre ports de sortie MIDI (ou aucun) qui enverra les signaux d'horloge MIDI et Song Position Pointer. Les choix sont OFF, OUT A, OUT B, OUT C ou OUT D.

• La touche de fonction <GenSMPTE> :
Appuyez sur cette touche de fonction pour afficher l'écran qui permet de générer le code temporel SMPTE:



Cet écran permet au code temporel SMPTE d'être généré à partir de la prise SYNC OUT. Il peut uniquement être généré lorsque cet écran est affiché, pas lorsque le MPC3000 joue. Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ Start= :
C'est l'heure SMPTE à laquelle le code généré commencera. Les quatre parties du champ sont les heures, minutes, secondes et images. Normalement, ce champ devrait être réglé sur 00:00:00:00. Lorsque le code SMPTE est généré (quand vous appuyez sur <Start>), ce champ est continuellement mis à jour pour afficher la valeur du code temporel en cours qui est émis. Lorsque vous appuyez sur <Stop>, l'heure de départ est réaffichée.

• Le champ Frames/sec :
Ce champ a la même fonction que ceux portant le même nom dans l'écran Tempo et dans la partie Sync Input de l'écran Sync. Utilisez-le pour sélectionner celui des quatre modes SMPTE (30 - 29,97 drop - 24 ou 25) que vous souhaitez générer. Assurez-vous que le bon mode SMPTE est fixé dans ce champ, avant d'enregistrer sur bande le signal SMPTE.

• La touche de fonction <Start> :
Appuyez sur cette touche pour démarrer l'émission du code SMPTE.

• La touche de fonction <Stop>:
Appuyez sur cette touche pour arrêter l'émission du code SMPTE.

Synchronisation sur Bande et Autres Systèmes : Exemples

Cette partie regroupe des exemples, étape par étape, d'une synchronisation avec chacun des cinq signaux de synchronisation.

Synchronisation avec l'Horloge MIDI

Pour générer un signal d'horloge MIDI avec le pointeur de position du morceau (Song Position Pointer) :

1. Dans l'écran Sync, réglez le champ MIDI sync (dans la partie Sync Out) sur le port MIDI devant émttre le signal de synchronisation (OUT A, OUT B, OUT C ou OUT D.)
2. Faites jouer une séquence (ou, en mode Song, jouez un morceau). Pendant la lecture, le signal d'horloge MIDI sera envoyé par le réseau MIDI avec le tempo choisi.

Pour asservir le MPC3000 à un signal d'horloge MIDI provenant d'un appareil MIDI :

1. Reliez un câble MIDI de la sortie MIDI de l'appareil émettant l'horloge MIDI sur les entrées MIDI du MPC3000.
2. Dans l'écran Sync, réglez le champ Mode (dans la partie Sync In) sur MIDI CLOCK et réglez le champ MIDI input sur le numéro de l'entrée MIDI à laquelle vous avez branché le câble.
3. Dans l'écran Sync, SOFT KEY 1 devrait afficher le texte <SyncIn=ON>. Si <SyncIn=OFF> apparaît, appuyez une fois sur la touche.
4. Programmez la séquence ou le morceau de votre MPC3000 pour qu'il joue normalement.
5. Faites démarrer l'appareil externe qui envoie le signal d'horloge MIDI. Le MPC3000 jouera automatiquement en synchronisation.

Synchronisation avec un code SMPTE

Pour enregistrer une piste SMPTE :

Le code temporel SMPTE peut être généré par le MPC3000, mais uniquement quand celui-ci ne joue pas. Avant d'enregistrer une musique sur bande, enregistrez ("couchez") un code SMPTE sur une des pistes de votre magnétophone multipiste.

1. Reliez la prise SYNC OUT du MPC3000 à l'entrée de l'une des pistes de votre magnétophone multipiste.
2. Accédez à l'écran Generate SMPTE, en appuyant sur TEMPO/ SYNC, puis sur la touche de fonction <Sync Screen>, et sur la touche de fonction <GenSMPTE>.
3. Réglez le champ Start sur 00:00:00:00 ou sur l'heure de départ désirée.
4. Réglez le champ Frames/sec sur le mode SMPTE voulu. Aux Etats-Unis, le standard pour la production musicale utilisant le code SMPTE, est 30.
5. Pour régler le bon niveau d'enregistrement, appuyez sur <Start>; ceci démarrera l'émission du code SMPTE. Puis réglez le niveau d'enregistrement du magnétophone aux environs de -3dB. Appuyez sur <Stop> pour arrêter l'émission du code.
6. Lancez l'enregistrement du magnétophone.
7. Appuyer sur <Start> pour démarrer l'émission du code temporel SMPTE.
8. Attendez qu'il s'écoule suffisamment de temps pour que la durée totale de votre morceau soit codée (plus un peu de temps supplémentaire pour permettre des modifications dans l'arrangement). Appuyez sur <Stop> pour arrêter le code SMPTE, puis stoppez le magnétophone. Votre bande contient maintenant le code SMPTE.

Lire une séquence en synchronisation avec le code SMPTE :

REMARQUE : L'option I-0055 SMPTE est nécessaire; voir l'annexe pour plus de renseignements

1. Reliez la sortie de la piste du magnétophone contenant le signal SMPTE à la prise SYNC IN du MPC3000. Réglez la molette SYNC IN LEVEL à peu près à mi-course.
2. Dans l'écran Play/Record, sélectionnez la séquence que vous voulez enregistrer sur bande.
3. Appuyez sur la touche TEMPO/SYNC et programmez le champ Tempo Source sur SEQUENCE. Le MPC3000 utilisera alors le réglage de tempo mémorisé avec la séquence, pour qu'il soit toujours utilisé. (Ceci est vrai, même lorsque la séquence est sauvegardée sur disquette et rappelée plus tard, puisque les réglages de tempo maître sont sauvegardés seulement sur fichiers PAR, pas dans les fichiers ALL). Il est important que le MPC3000 mémorise le réglage de tempo car le code temporel SMPTE ne fournit aucune indication de ce type.
4. Réglez le champ Frames sur la vitesse d'images SMPTE qui correspond au code SMPTE reçu. Si ce champ est fixé sur un nombre d'images différent de celui du code reçu, le tempo de lecture sera imprécis.
5. Réglez le champ Mode de l'écran Sync sur SMPTE, et appuyez sur SOFT KEY 1 jusqu'à ce que <SyncIn=ON> s'affiche.
6. Lorsque vous êtes dans l'écran Sync, réglez le champ Start sur l'heure SMPTE à laquelle vous voulez que votre séquence démarre. Si vous ne savez pas, affichez 00:00:10:00.00. Cela fera démarrer votre séquence 10 secondes après le départ du code SMPTE enregistré dans cet exemple, ce qui vous permettra d'ajouter de nouveaux éléments dans ces dix premières secondes,

si vous en avez besoin par la suite. Ce réglage s'applique uniquement à la séquence active, aussi assurez-vous que la séquence que vous désirez utiliser est sélectionnée, avant de régler ce paramètre.

7. Appuyez sur la touche MAIN SCREEN pour revenir à l'écran Play/Record.
8. Mettez la bande en lecture à partir d'un point précédant le début du code temporel SMPTE. Dès que le code atteindra l'heure de départ entrée dans le champ Start, le MPC3000 commencera automatiquement à jouer depuis le début de la séquence, et ne s'arrêtera pas tant que la séquence ne sera pas terminée (ou que le magnétophone ne sera pas arrêté). Pour arrêter la lecture plus tôt, appuyez sur la touche STOP du MPC3000 ou arrêtez le magnétophone. Pour lire en synchronisation à partir d'un endroit au milieu de votre séquence, faites avancer rapidement le magnétophone jusqu'à un point quelconque de votre séquence et lancez la lecture de la bande. Le MPC3000 commencera à lire depuis ce point dela séquence.

REMARQUE : Si le MPC3000 ne répond pas correctement au signal de synchronisation, essayez de régler le contrôle SYNC IN LEVEL, sur le panneau arrière. Trouvez le réglage le plus bas auquel répond le MPC3000, puis augmentez le niveau d'un quart de tour.

REMARQUE : Quand vous effectuez la lecture d'une séquence depuis la mesure 1 en réponse à un code SMPTE reçu, le timing de la première note de la mesure 1 sera légèrement en retard. Pour éviter ce problème, insérez une mesure vide au début de la séquence (ou du morceau). Le retard de synchro se fera dans la mesure vide au début, et le timing sera stable bien avant que les notes (à partir de la deuxième mesure) ne commencent à jouer.

Pour lire un morceau (en mode Song) en synchronisation avec le code temporel SMPTE du magnétophone :

1. Reliez la sortie de la piste du magnétophone contenant le signal SMPTE sur la prise SYNC OUT du MPC3000. Réglez la molette SYNC IN LEVEL à peu près à mi-course.
2. Dans l'écran Tempo/Sync, programmez le champ Tempo source sur SEQUENCE. Le MPC3000 utilisera alors le réglage de tempo mémorisé avec la séquence pour qu'il soit toujours utilisé. (Ceci est vrai, même quand la séquence est sauvegardée sur disque et rappelée plus tard, puisque les réglages du tempo maître sont sauvegardés seulement sur fichiers PAR, pas dans les fichiers ALL). Puis réglez chaque séquence de votre morceau sur le réglage de tempo désiré. Il est important que le MPC3000 mémorise le réglage de tempo car le code temporel SMPTE ne fournit aucune indication de ce type.
3. Dans l'écran Sync, programmez le champ Mode sur SMPTE. Appuyez sur SOFT KEY 1 jusqu'à ce que <SyncIn=ON> s'affiche, et réglez le champ Frames sur la même vitesse d'images que celle du signal SMPTE reçu. Ignorez le champ

Start car son tempo de départ s'applique uniquement aux séquences actives, pas aux morceaux.

4. Appuyez sur la touche SONG et programmez votre morceau pour qu'il joue comme vous le souhaitez. Dans l'écran Song, réglez le champ SMPTE Start sur l'heure SMPTE à laquelle vous souhaitez que votre morceau démarre. Par défaut, affichez 00:00:10:00.00. Votre morceau commencera à un point situé 10 secondes après le début du code SMPTE enregistré dans l'exemple ci-dessus, ce qui vous permettra d'ajouter des éléments nouveaux dans ces dix premières secondes, si vous en avez besoin par la suite. Ce réglage s'applique uniquement au morceau actif, aussi assurez-vous que le morceau que vous voulez utiliser est sélectionné, avant de régler ce paramètre.
5. Mettez la bande en lecture à partir d'un point précédant le début du code temporel SMPTE. Dès que le code atteindra l'heure de départ entrée dans le champ SMPTE Start, le MPC3000 commencera automatiquement à jouer depuis le début du morceau et ne s'arrêtera pas avant que le morceau ne soit achevé (ou que le magnétophone ne soit arrêté). Pour stopper la lecture plus tôt, appuyez sur la touche STOP du MPC3000 ou arrêtez le magnétophone. Pour lire en synchronisation à partir d'un endroit au milieu de votre morceau, faites avancer rapidement le magnétophone jusqu'à un point quelconque de votre morceau et lancez la lecture de la bande. Le MPC3000 commencera à lire depuis l'emplacement correct dans le morceau.

Synchronisation avec un Time Code MIDI

Le Time Code MIDI est à la base un code temporel SMPTE véhiculé via MIDI. Comme c'est un signal MIDI, il ne peut être enregistré sur magnétophone; il est plutôt utilisé pour synchroniser des appareils tels que les boîtes à rythmes et séquenceurs. Le MPC3000 ne génère pas de Time Code MIDI, mais peut se synchroniser avec lui, lorsqu'il provient d'une source externe.

Pour lire une séquence ou un morceau en synchronisation avec le Time Code MIDI :

Utilisez les mêmes instructions que pour lire une séquence ou un morceau en synchronisation avec un code SMPTE (précédemment dans ce chapitre), excepté que dans l'écran Sync, vous devez sélectionner MIDI TIME CODE dans le champ Modeet fixer le champ MIDI in sur le numéro de l'entrée MIDI à laquelle le signal du code temporel MIDI est relié.

Synchronisation en FSK24

Sur les cinq modes de synchronisation disponibles sur le MPC3000, vous pouvez seulement en utiliser trois pour la synchronisation avec un magnétophone : FSK24, 1/4 NOTE CLICKS et SMPTE (en option sur le MPC3000). Le code SMPTE est préférable pour de

nombreuses raisons, c'est le code standard pour une utilisation professionnelle. 1/4 NOTE CLICKS peut s'utiliser avec une bande, mais ce n'est pas un bon choix, car il donne une résolution de synchro trop faible. FSK24 était la méthode de synchronisation de bande généralement utilisée pour des applications musicales avant que n'apparaissent les codes SMPTE, mais il sert encore pour de nombreuses boîtes à rythmes et séquenceurs. Si vous ne possédez pas l'option SMPTE, FSK24 vous fournira une très bonne solution.

Le code FSK24 est généré en temps réel lorsque le MPC3000 joue. Rappelez-vous que le code de synchronisation FSK24 contient des informations de tempo, et qu'il est donc important de régler correctement le tempo avant que le signal de synchronisation FSK ne soit enregistré sur bande.

Pour enregistrer le signal de synchronisation sur bande:

1. Reliez la prise SYNC OUT du MPC3000 à l'entrée d'une piste de votre magnétophone multipiste.
2. Programmez le niveau d'enregistrement de la piste de signal de synchronisation sur -3dB. (Le signal de synchro FSK24 est toujours émis à partir de la prise SYNC OUT, même lorsque le MPC3000 est arrêté).
3. Créez votre séquence ou morceau sur le MPC3000, en vous assurant que tous les réglages de tempo et modifications de tempo ont été effectués. Il est important que le tempo soit exactement celui que vous voulez sur la séquence ou le morceau, car le code de synchro FSK24 contient toutes les informations de tempo, et ne peut plus être modifié après l'enregistrement.
4. Placez le magnétophone en mode Record et lancez l'enregistrement.
5. Faites jouer la séquence ou le morceau sur le MPC3000. Laissez jouer jusqu'à la fin, puis arrêtez le MPC3000 et le magnétophone.

Pour rejouer le MPC3000 en synchro avec la bande:

1. Reliez la sortie de la piste relative à la bande contenant le signal FSK24 à la prise SYNC IN du MPC3000.
2. Réglez le contrôle SYNC IN LEVEL sur le panneau arrière à peu près à mi-course.
3. Dans l'écran Sync, programmez le champ Mode(partie Sync Input) sur FSK24 et appuyez sur SOFT KEY 1 jusqu'à ce que vous lisiez <SyncIn=ON>.
4. Réglez le MPC3000 pour qu'il joue votre séquence ou morceau.
5. Rembobinez la bande juste avant le point auquel vous avez commencé à enregistrer le code de synchro.
6. Lancez la bande. Une fois arrivée au point où le signal de synchro démarre, le MPC3000 commencera à jouer ses éléments en parfaite synchronisation. Notez que le réglage du tempo courant n'est pas utilisé; le tempo est fourni par le signal de synchro enregistré sur la bande. Pour utiliser le FSK24, vous devez toujours démarrer la bande depuis le début de l'enregistrement, comme dans cet exemple.

REMARQUE : Si le MPC3000 ne répond pas au signal de synchro, essayez de régler le contrôle SYNC IN LEVEL sur le panneau arrière. Trouvez le réglage le plus bas auquel le MPC3000 répond, puis augmentez le niveau d'environ 1/4 de tour.

Synchronisation sur des Clics à la noire

Cette méthode de synchronisation utilise n'importe quel son de percussion, proprement enregistré, jouant à la noire, comme source de synchronisation. Ceci vous permet d'ajouter des parties séquencées à un enregistrement ne contenannt aucune piste de synchronisation. Par exemple, une piste de synchro pourrait être l'enregistrement d'un batteur rythmant à la noire avec ses baguettes pendant tout le morceau. En utilisant cette méthode de synchronisation, le tempo est fourni par les clics externes joués à la noire.

Pour jouer en synchronisation avec des clics à la noire :

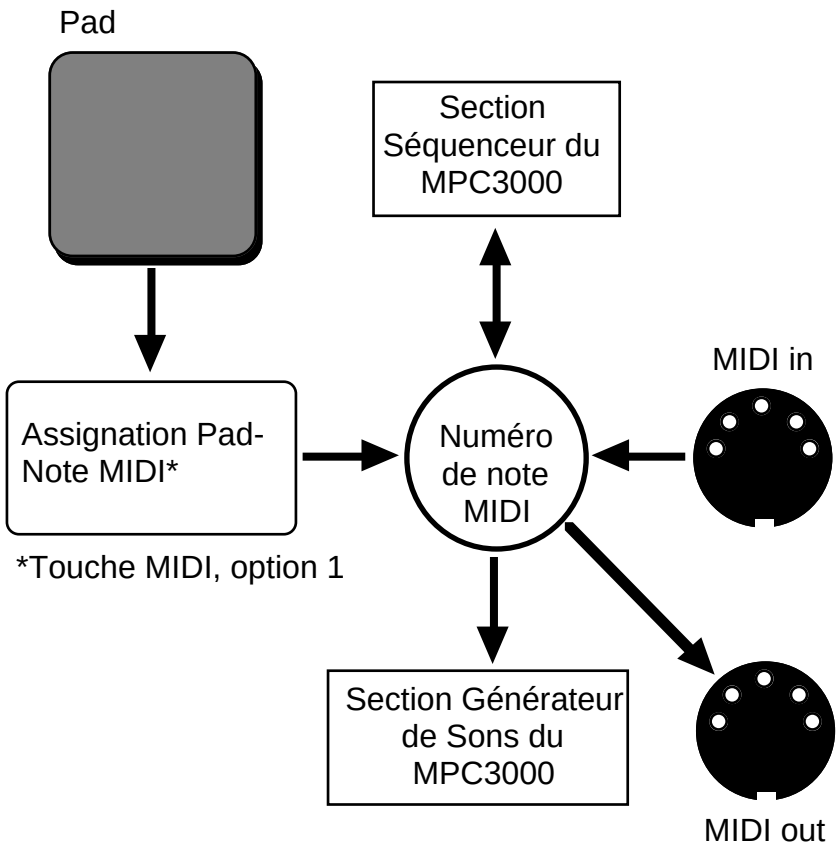
1. Reliez la sortie de la piste contenant le signal sur bande de clic à la noire (ou une autre source audio de percussion), à la prise SYNC IN du MPC3000, et réglez SYNC IN LEVEL à peu près à mi-course.
2. Dans l'écran Sync, programmez le champ Mode (partie Sync Input) sur 1/4 NOTE CLICKS.
3. Programmez le MPC3000 pour qu'il joue votre séquence ou morceau. Réglez le tempo aussi près que possible de celui du tempo envisagé. Le tempo interne sera utilisé pour la durée entre le premier et le deuxième clics reçu.
4. Rembobinez la bande juste avant le point où les clics à la noire commencent.
5. Lancez la bande, une fois qu'elle atteint le premier clic, le MPC3000 commencera à jouer. Le démarrage se fera avec le tempo interne choisi, puis les clics seront graduellement utilisés comme tempo. Avec la synchro 1/4 NOTE CLICK, vous devez toujours lire la bande depuis le début des clics, comme dans cet exemple.

   REMARQUE : Pour suivre progressivement les variations éventuelles de tempo, le tempo de lecture est sans arrêt recalculé. Le MPC3000 peut suivre de légères modifications de tempo, mais des changements plus importants le conduiraient à se trouver temporairement en avance ou en retard. Il est possible d'utiliser des signaux de percussion propres plutôt que des clics de métronome, pour ce faire le signal utilisé doit être très distinct et bref, par exemple une cloche ou une charleston fermée et le bruit de fond doit être minimum. Régler le contrôle de niveau d'entrée de synchronisation pour minimiserle déclenchement erratique provoqué par le bruit de fond.

Chapitre 11:
Fonctions MIDI

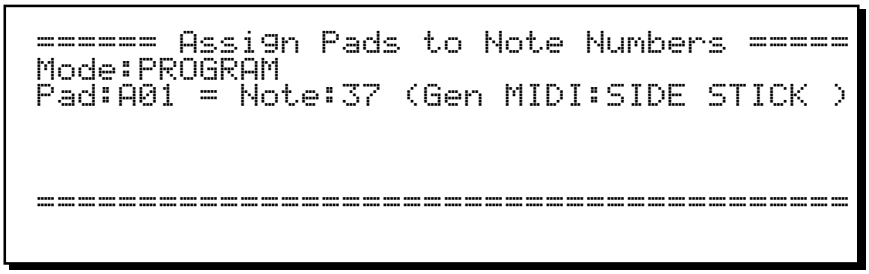
Assigner des Pads à des Numéros de Note

Sur le MPC3000, les sons des programmes et les notes de percussion des séquences sont assignées, non pas aux numéros de pad, mais aux numéros de note MIDI, dans la fourchette de 35 à 98. Chacune des 64 combinaisons de banque/pad (A01 à D16) est affectée à un seul numéro de note MIDI (35 à 98), et c'est le numéro de note assigné au pad qui est envoyé aux générateurs de sons, séquenceur, et/ou sortie MIDI, quand le pad est frappé. En d'autres termes, le numéro de note MIDI est l'unité de base de communication entre les différentes parties du MPC3000 et le monde extérieur. Le schéma suivant montre graphiquement ces liaisons.



Comme vous pouvez le constater sur ce schéma, frapper sur un pad génère un numéro de pad, qui est alors converti en numéro de note MIDI. Ce numéro de note peut ensuite déclencher un son dans la partie séquenceur, et/ou se diriger sur la sortie MIDI. De même, des numéros de note reçus à l'entrée MIDI peuvent déclencher un son et/ou être enregistrés dans le séquenceur. Des numéros de note rejoués par le séquenceur peuvent déclencher des sons externes et/ou se diriger sur la sortie MIDI.

Vous pouvez assigner des pads à des numéros de note dans l'écran suivant, accessible en appuyant sur la touche MIDI, puis en sélectionnant l'option 1 dans le menu :



Les champs sont :

• Le champ Mode :
Ce champ vous permet de choisir l'un des deux ensembles d'assignations pad-note :

1. PROGRAM :
   Les assignations pad à une note du programme actif seront utilisées. Ces 64 assignations sont mémorisées dans chaque programme (et sauvegardées dans le fichier PGM). Quand le programme actif est modifié, les assignations du nouveau programme sélectionné sont utilisées. Cette option est utile si vous voulez que chaque programme utilise un seul ensemble d'assignations pad-note.

2. MASTER :
   Un seul ensemble maître d'assignations de pad-note sera utilisé. Ces assignations s'appliquent à tous les programmes et ne changeront pas sauf si vous les modifiez manuellement. Ces réglages sont mémorisés dans le fichier PAR. Cette option est utile si vous préférez que les assignations pad-note restent toujours telles que vous les avez réglées en dernier.

• Les champs Pad et Note :
Ensemble, ces deux champs contiennent la liste des 64 assignations pad-note. Pour visualiser ou éditer la note d'un pad particulier, sélectionnez le numéro de pad (A01 à D16) dans le champ Pad; manuellement, ou en tapant sur un pad en face avant. Le numéro de note assigné à ce pad apparaîtra immédiatement dans le champs Note. Pour modifier le numéro de note de ce pad, éditez le champ Note. L'instrument General MIDI de ce numéro de note, est indiqué à droite.

Canal de Réception MIDI, Mode Local, Soft Thru, Assignation du Contrôleur de Variation de Note et Pédale Sustain

Sélectionnez l'option 2 dans le menu MIDI pour afficher un écran donnant accès à une quantité de paramètres concernant le MIDI :



Les champs et touches de fonction sont :

• Le champ Active track receive channel :
Ce champ de choix détermine le canal MIDI sur lequel la piste active reçoit ses données à partir des entrées MIDI. Les options sont 1-16 ou ALL (tous les canaux).

> *REMARQUE : Si vous utilisez le MPC3000 comme un générateur de sons déclenché depuis l'entrée MIDI, programmez ce champ sur le canal MIDI adéquat pour la réception par le générateur de sons. Sélectionnez aussi une piste de PERCUSSION dans l'écran Play/Record. Ceci provoquera l'acheminement vers le générateur de sons internes de tous les événements de note MIDI reçus sur le canal de réception sélectionné.*

• Le champ Local mode:
C'est un champ de choix avec deux options: ON ou OFF. Sur ON, taper sur les pads déclenchera les sons internes de façon normale. Sur OFF, taper sur les pads du panneau avant n'enverra pas les notes de façon interne vers le générateur de sons, mais les enverra sur la sortie MIDI (si la piste active est une piste de percussion et si le champ Chn de l'écran Play/Record est programmé sur un canal MIDI). En mode OFF, le générateur de sons interne reçoit des notes par MIDI mais pas à partir des pads.

Réglez ce champ sur OFF si vous voulez utiliser les pads du MPC3000 et le générateur de sons avec un séquenceur externe. Ceci permet aux pads d'émettre des notes par MIDI sans jouer directement les sons internes, et le séquenceur pourra jouer les sons du MPC3000.

• Le champ Soft thru:

Si ce champ est réglé sur ON, les données MIDI reçues sont transmises en temps réel sur le canal de sortie MIDI assigné à la piste active. S'il est réglé sur OFF, elles ne sont pas transmises. Si vous utilisez un seul synthétiseur à clavier (le clavier et le générateur de sons étant réunis en un seul appareil), ce champ devrait être positionné sur OFF (ou programmez le contrôle Local du clavier sur OFF). Dans ce cas, il n'est pas nécessaire d'envoyer immédiatement les notes MIDI reçues sur le générateur de sons du synthétiseur, car il reçoit déjà des notes directement à partir de son clavier. Si vous utilisez un clavier maître MIDI et des modules de synthétiseur séparés, réglez ce champ sur ON. De cette façon, les notes jouées sur le clavier feront jouer les modules de synthétiseur en temps réel.

> *REMARQUE: Lorsque le champ* MIDI thru *est programmé sur* ON*, veillez à éviter de former une boucle MIDI avec vos câbles et appareils MIDI externes. Une boucle MIDI survient lorsqu'un message de sortie MIDI, en raison d'une liaison MIDI incorrecte, est immédiatement renvoyé à l'entrée, puis immédiatement renvoyé à la sortie (puisque le champ* MIDI thru *est sur* ON*), puis de nouveau à l'entrée, à la sortie, etc. Si cela se produit, le MPC3000 peut cesser de fonctionner jusqu'à ce qu'un des câbles MIDI soit débranché. Pour éviter ce bouclage, soyez prudents lors du branchement de vos câbles et appareils MIDI, pour empêcher qu'un signal passe directement de la sortie MIDI du MPC3000 à son entrée MIDI.*

• Le champ Assign Note Var slider to controller: La fonction du Curseur de Variation de Note peut être reproduite à distance par un appareil MIDI externe envoyant des messages de changement de contrôle MIDI. Programmez ce champ sur le numéro (0 à 127) de contrôleur devant affecter la valeur du curseur. Par exemple, pour utiliser une molette de modulation du clavier MIDI afin de reproduire la fonction de Curseur de Variation de Note, branchez la sortie MIDI du clavier sur l'entrée MIDI du MPC3000 et réglez ce champ sur 1, c'est le numéro de contrôleur MIDI de la molette de modulation du clavier.

• Le champ Convert sustain pedal to duration: Dans tous les autres séquenceurs, les messages de Pédale Sustain (contrôleur MIDI 64) sont enregistrés dans la séquence avec les notes lorsqu'ils sont reçus. Ceci présente les inconvénients suivants:

1. Si vous supprimez ou effacez une partie de la séquence qui contenait un message Sustain Off, toutes les notes se trouvant après cette position seront tenues jusqu'au message Sustain On suivant.
2. Si vous lisez deux pistes ou plus dans le même canal de sortie MIDI et que seule une des pistes contient des informations de pédale sustain, les notes des autres pistes seront également tenues.
3. Si vous mélangez une piste contenant des informations de pédale de sustain avec une piste sans informations de

pédale de sustain, les notes de la piste résultante seront tenues.

4. Si vous réenregistrez des notes sur une piste contenant des informations de pédale de sustain, les nouvelles notes seront tenues.

Le MPC3000 élimine ces problèmes par un traitement spécial des messages de pédale de sustain. Si le champ Convert sustain pedal to duration est programmé sur ON, lorsque le MPC3000 reçoit un message Sustain On pendant un enregistrement il NE L'ENREGISTRE PAS. Par contre, toutes les notes qui sont alors enfoncées, seront maintenues de façon interne, même après avoir été relâchées, jusqu'à ce qu'un message Sustain Off soit reçu. En fait, la durée de chaque note est prolongée, ainsi le transfert involontaire d'informations de sustain sur d'autres notes du même canal MIDI est impossible. Cette fonction a également l'avantage de vous permettre de régler individuellement les durées des notes tenues en mode Step Edit.

Dans certaines situations, convertir la pédale sustain en durée n'est pas souhaitable :

1. Sur certains synthétiseurs cette méthode particulière de sustain provoque l'oubli par le synthétiseur des nouvelles notes jouées après l'utilisation de toutes les voies disponibles, car le synthétiseur suppose que les touches sont toujours tenues.
2. Certains synthétiseurs ont la possibilité d'utiliser le contrôleur MIDI 64 à d'autres fins que le sustain, il est donc préférable de l'enregistrer dans la séquence.

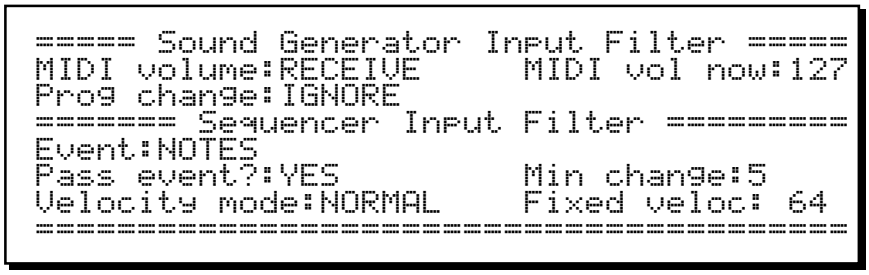
Pour ces raisons, le traitement spécial du sustain par le MPC3000 peut être désactivé. Pour désactiver cette fonction particulière et enregistrer des messages de sustain MIDI (contrôleur 64) dans des séquences, réglez ce champ sur OFF.

• SOFT KEYS 1 et 2—<Play snds from MIDI>:
Appuyez sur l'une de ces touches de fonction pour faire apparaître un écran expliquant comment jouer les sons internes du MPC3000 à partir de son entrée MIDI. Ces touches de fonction servent uniquement à afficher des informations—elles n'altèrent aucune donnée du MPC3000.

• SOFT KEYS 3 et 4 —<Send MIDI frm pds>:
Appuyez sur l'une de ces touches de fonction pour faire apparaître un écran expliquant comment envoyer des événements de note par MIDI lorsque vous jouez les pads du MPC3000. Ces touches de fonction servent uniquement à afficher des informations—elles n'altèrent aucune donnée du MPC3000.

Filtre d'Entrée MIDI

Sélectionnez l'option 3 dans le menu de la touche MIDI pour afficher l'écran MIDI Input Filter (Filtre d'Entrée MIDI), qui permet au MPC3000 de recevoir ou d'ignorer des types d'événements MIDI spécifiques :



Cet écran a deux parties, le Filtre d'Entrée du Générateur de Sons et le Filtre d'Entrée du Séquenceur. Les champs sont :

La partie Filtre d'Entrée du Générateur de Sons:

• Le champ MIDI volume:
Ce champ de choix possède deux options : RECEIVE et IGNORE. Si ce champ est réglé sur RECEIVE, les messages de volume MIDI reçus (contrôleur 7) affecteront le volume de sortie général du générateur de sons sur toutes les sorties. Avec IGNORE, les messages de volume MIDI reçus seront ignorés.

• Le champ MIDI vol now:
Ce champ affiche la dernière valeur du volume MIDI (contrôleur 7) reçu. Une valeur de 127 est normale (pas d'atténuation). Toute valeur inférieure à 127 atténuera le volume de toutes les sorties à partir de la normale. UNE VALEUR ZÉRO FERA CESSER TOUTES LES SORTIES AUDIO MÊME SI TOUS LES AUTRES PARAMÈTRES SONT BIEN RÉGLÉS!

• Le champ Prog change:
Ce champ de choix possède deux options : RECEIVE et IGNORE. S'il est réglé sur RECEIVE, les messages de Changement de Programme reçus sélectionnent automatiquement le programme actif. (Les messages de Changement de Programme supérieurs à 24 sélectionneront le programme 24). Si le champ est réglé sur IGNORE, les messages de Changement de Programme reçus seront ignorés.

La partie Filtre d'Entrée du Séquenceur :

• Les champs Event et Pass event?:
Le champ Event est un champ de choix et peut être réglé sur l'un des types d'événement suivants :

```
NOTES
PROGRAM CHANGE
PITCH BEND
CHANNEL PRESSURE
POLY PRESSURE
SYSTEM EXCLUSIVE
MIXER VOLUME
MIXER PAN
OUTPUT/EFFECT LEVEL
C0-BANK SELECT MSB
C1-MODULATION WHEEL
C2-BREATH CONT
      .
      .
      .
C127-POLY MODE ON
TUNE REQUEST
```

Lorsque l'un de ces types d'événements est sélectionné, le champ Pass event? affiche soit YES, indiquant que l'événement sera enregistré sur les séquences, soit NO, indiquant que le type d'événement sera supprimé du flux de données à l'entrée MIDI lorsqu'il est rencontré. Pour modifier le statut d'un événement particulier, sélectionnez d'abord l'événement dans le champ Event puis programmez le champ Pass event? sur le statut désiré—YES ou NO.

> *REMARQUE : Un exemple d'utilisation judicieux de cette fonction est d'empêcher les données de pression par canal d'être enregistrées sur vos pistes. Si vous utilisez un clavier qui produit des messages de pression par canal, tous ces messages continus seront normalement enregistrés sur la piste, que votre synthétiseur utilise ces messages ou non. Ceci occupe une grande partie de la mémoire de séquence, et le séquenceur travaillera davantage pour lire tous ces messages, provoquant éventuellement des retards de note. Pour éviter ce problème, arrêtez l'enregistrement des messages continus du contrôleur, à moins que votre synthétiseur ne les utilise. Pour effectuer cette opération, sélectionnez* CHANNEL PRESSURE *dans le champ* Event*, puis sélectionnez* NO *dans le champ* Pass event? *.*

• Le champ Min change:
Ce champ apparaît uniquement si le champ Event est programmé sur PITCH, CHANNEL PRESSURE, MIXER VOLUME, MIXER PAN, OUTPUT/EFFECT LEVEL, ou sur les contrôleurs 0 à 31. Ce sont tous des types d'événement de contrôleur continu, ce qui signifie que la plupart de ces événements servent à simuler une modification progressive du paramètre spécifié. Par exemple, lorsque vous déplacez une molette de pitch bend sur un clavier, un grand nombre d'événements de pitch bend sont émis par le clavier et tous sont enregistrés sur la piste active. Le problème, lorsqu'on enregistre tous ces événements, est qu'ils utilisent énormément de mémoire et qu'ils provoquent un fonctionnement intensif de l'ordinateur interne, ce qui peut provoquer des retards possibles de lecture si une grande quantité de ces événements se trouve dans une séquence.

Dans la plupart des cas, le clavier émet beaucoup plus de ces événements qu'il n'est nécessaire pour produire l'effet désiré. Le champ Min change permet d'éclaircir les données pour les types d'événement spécifiés ci-dessus, réduisant par conséquent le nombre total d'événements qui seront enregistrés sur les pistes. Il fonctionne en enregistrant uniquement des événements qui ont changé d'une valeur supérieure à celle indiquée depuis le dernier événement reçu du même type. Cette valeur est fixée dans le champ Min change. Comme avec le champ Pass event? , le champ Min change affiche la valeur associée au type d'événement figurant dans le champ Event. Par exemple, pour éclaircir les événements de pression par canal:

1. Réglez le champ Event sur CHANNEL PRESSURE.
2. Réglez le champ Pass event? sur YES.
3. Réglez le champ Min change sur 5.

Ceci signifie qu'un message de pression par canal reçu ne sera enregistré que si sa valeur a changé de plus de 5 incréments depuis la dernière valeur reçue. La fourchette de réglage de ce champ va de 0 à 127, 127 représentant l'action complète du contrôleur. (Le Pitch Bend est une exception - bien que les messages de pitch bend puissent aller de ± 8191, la fourchette est ici de 0 à 127. Par exemple, pour indiquer que seul un changement de 10% ou plus de la course totale de la molette de pitch bend peut être enregistré, entrez ici 12, car 12 est approximativement 10% de 127; qui représente ici la fourchette complète de la molette de pitch bend). Si la valeur Min change est fixée trop haut, un effet de "comptage" sera audible lorsque le contrôleur continu sera actionné. Essayez une valeur suffisamment basse pour que cet effet ne se remarque pas.

• Les champs Velocity mode et Fixed veloc:
Les événements de note MIDI reçus sont normalement enregistrés dans la séquence avec leurs valeurs de vélocité intactes, permettant l'enregistrement des nuances. Ces deux champs permettent d'ignorer les données de vélocité reçues, si nécessaire, et de fixer une valeur de substitution pour chaque note reçue. Le champ Velocity mode possède deux options: NORMAL et FIXED. Réglé sur FIXED, toutes les valeurs de vélocité reçues sont remplacées par la valeur indiquée dans le champ Fixed veloc (1 à 127).

Couper Toutes les Notes (All Notes Off)

Il peut arriver qu'une note reste coincée. Ceci peut être dû à un envoi trop important de données vers le synthétiseur ou à un passage sur une boîte de communication externe MIDI au mauvais moment, ou à beaucoup d'autres raisons. Quelle que soit la cause, pour couper toutes les notes de tous les canaux et ports MIDI, appuyez sur la touche MIDI et sélectionnez l'option 4, `All notes off`. Le MPC3000 enverra des messages de Note Off MIDI pour chaque note (0 à 127), sur tous les canaux.

Les Fiches d'Implémentation MIDI

Cette partie contient les fiches d'implémentation MIDI du MPC3000. Il y a deux fiches - une pour la partie séquenceur, l'autre pour la partie pad et générateur de sons. Ces fiches sont utiles pour déterminer si des incompatibilités existent entre le MPC3000 et vos autres instruments MIDI.

Modèle: MPC3000 (partie **générateur de sons)** Fiche d'Implémentation MIDI Version: 3.0

Fonction		**Transmis**	**Reconnus**	**Remarques**
Canal de base	Canal par Défaut	16 1-16	16 1-16	
Mode	Par Défaut Messages Modifié	3 ✕ ✕	3 ✕ ✕	
Numéro de note	 Voie Réelle	35-98 35-98	35-98 35-98	
Vélocité	Note ON Note OFF	❍ ❍ (Toujours = 64)	❍ ✕	
After Touch	Touches Canal	✕ ✕	✕ ❍	Utilisé pour la fonction Note Repeat
Pitch Bend		✕	✕	
Changement de Programme		✕	❍	Peut être assigné au Curseur de Variation de Note
Changement de programme	 Numéro Réel	5 ✕	0-127 0-23	voir note plus bas
Système Exclusif		❍	❍	
Système Commun	:Position :Sélection :Diapason	✕ ✕ ✕	✕ ✕ ✕	
Système Temps Réel	:Horloge :Commandes	✕ ✕	✕ ✕	
 Messages Annexes	:Local ON/OFF :All Notes Off :Test de ligne :Reset	✕ ✕ ✕ ✕	✕ ❍ ✕ ✕	

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ❍ : Oui
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO ✕ : Non

Note : Le MPC3000 numérote ses 24 programmes de 1 à 24. Les numéros de Changement de Programme reçus après 23 (c'est à dire 24 sur le MPC3000) sélectionneront le programme 24.

Modèle: MPC3000 (partie **séquenceur**) Fiche d'Implémentation MIDI Version: 3.0

Fonction		**Transmis**	**Reconnus**	**Remarques**
Canal de Base	Canal par Défaut	1-16 1-16	1-16 1-16	
Mode	Par Défaut Messages Modifié	3 ✕ ✕	1 ✕ ✕	
Numéro de Note	 Voie Réelle	0-127 0-127	0-127 0-127	
Vélocité	Note ON Note OFF	❍ ❍	❍ ❍	
After Touch	Touches Canal	❍ ❍	❍ ❍	
Pitch Bend		❍	❍	
Changement de Contrôle	0-127	❍	❍	voir note ci-dessous
Changement de Programme	 Numéro Réel	❍ 0-127	❍ 0-127	
Système Exclusif		❍	❍	
Système Commun	:Position :Sélection :Diapason	❍ ✕ ✕	❍ ❍ ✕	
Système Temps Réel	:Horloge :Commandes	❍ ❍	❍ ❍	
Messages Annexes	:Local ON/OFF :All Notes Off :Test de Ligne :Reset	✕ ❍ ✕ ✕	✕ ✕ ✕ ✕	

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO ❍ : Oui
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO ✕ : Non

Note: Si le champ Convert Sustain Pedal To Duration (accessible en appuyant sur la touche MIDI, et en sélectionnant l'option 2) est réglé sur ON, les messages du contrôleur 64 reçus (Pédale Sustain) ne seront pas enregistrés dans les séquences. A la place, les notes qui sont enfoncées quand un message Sustain On est reçu, sont prolongées de façon interne, même après avoir été relâchées, jusqu'à ce qu'un message Sustain Off soit reçu. En fait, ce sont les durées spécifiques des notes qui sont prolongées. Ceci est expliqué dans la partie "Canal de Réception MIDI, Mode Local, Soft Thru, Assignation du Contrôleur de Variation de Note et Pédale Sustain", précédemment dans ce chapitre.

Annexe

Caractéristiques Techniques

Divers

- Affichage : écran LCD 320 caractères (240 x 64 points graphiques)
- Lecteur de disquette : 3,5 pouces HD (1,44 Mo formatée)
- Processeur : V53 @ 16MHz
- Dimensions : 440 (L) x 121 (H) x 405 (P) mm
- Poids : 9 Kg
- Alimentation : 120 V AC 60 Hz 40 W
  220-240 V AC 50 Hz

Générateur de Sons

- Fréquence d'échantillonnage : 44,1 kHz (réponse en fréquence : 20 Hz-20 kHz)
- Capacité d'échantillonnage : 2 Mo en standard (21,9 secondes mono ou 10,9 secondes stéréo), extensible à 16 Mo (188,3 secondes mono ou 94,1 secondes stéréo).
- Format de données : 16 bits linéaire
- Filtrage dynamique par voie : Filtre passe-bas dynamique 12 dB/ Octave avec résonance
- Sons maximum en mémoire : 128
- Nombre de programmes de sons : 24
- Nombre de sons par programme : 64
- Voies simultanées : 32

Séquenceur

- Nombre de notes maximum : 75 000
- Résolution : 96 impulsions à la noire (ppq)
- Séquences : 99
- Pistes par séquence : 99
- Canaux de sortie MIDI : 64 (16 canaux x 4 ports de sortie)
- Mode Song : 20 morceaux, 250 pas par morceau
- Pads de percussion : 16 (vélocité et sensibilité à la pression)
- Banques de pad de percussion : 4
- Modes de synchronisation: Time Code MIDI, Horloge MIDI, FSK24, clics à la noire, et SMPTE (en option). Les vitesses d'image SMPTE admises sont 24, 25, 29.97 drop et 30.

Entrées/Sorties du Panneau Arrière

- Sensibilité d'enregistrement (G et D): (HI gain) -58 dBm, 45 kΩ; (MID gain) -38 dBm, 45kΩ; (LO gain) -18 dBm, 45 kΩ
- Entrée numérique : S/PDIF
- Niveau de sortie stéréo : 6 dBm, 600 Ω

- Niveau des 8 sorties séparées : 6 dBm, 600 Ω
- Niveau d'entrée Sync/Trigger: 0,5 V niveau crête à crête (avec contrôle d'entrée au maximum)
- Niveau de sortie Synchro : 2,5 V crête à crête , impédance 600 Ω
- Entrées MIDI : 2 (mélangeables)
- Sorties MIDI : 4 (indépendantes)
- Port SCSI : 1 (Connecteur Apple, type SCSI, 25 broches)
- Sortie casque : 1
- Entrées Pédales: 2 (assignables indépendamment)

Réponses aux questions les plus fréquentes

Si vous rencontrez un problème avec votre MPC3000, nous vous conseillons de vous reporter au chapitre correspondant du manuel pour vous assurer que vous avez bien compris l'opération à effectuer, avant d'appeler votre représentant AKAI professionnel. Voici quelques réponses aux questions et problèmes couramment posés:

Lorsque je fais jouer une séquence ou un morceau particulier, le timing est irrégulier. Qu'est-ce qui ne va pas?

Si vous remarquez une irrégularité temporelle en mode Song au point de transition entre une séquence et une autre, le problème peut être dû aux assignations du champ Program (dans l'écran Play/Record). Lorsqu'une nouvelle séquence arrive sur un morceau, tous les changements de programme de toutes les pistes de la nouvelle séquence sélectionnée sont envoyés au moment où elle commence à jouer. Ceci peut poser un problème car un grand nombre de synthétiseurs ont besoin de temps pour modifier les programmes, ce qui peut provoquer un retard des notes se trouvant au début de la nouvelle séquence. Ce retard est bref sur la plupart des synthétiseurs, mais l'est suffisamment pour causer une irrégularité de lecture au début de la séquence. Pour éviter ce problème, enlevez toutes les assignations du champ Program de toutes les séquences sauf la première séquence du morceau. Si vous rencontrez le même problème lorsque vous changez des séquences, tout en jouant (auquel cas la nouvelle séquence commence immédiatement après la répétition de la séquence en cours), utilisez alors la même solution : enlevez tous les changements de programme de la nouvelle séquence sélectionnée.

Si l'irrégularité temporelle ne se trouve pas au début de la séquence, cela peut être dû à une séquence contenant un long message en système exclusif, dans ce cas, le MPC3000 doit finir de traiter ce message avant de jouer d'autres notes. Si c'est le cas, enlevez ou déplacez les codes de système exclusif qui provoquent le conflit.

Si l'irrégularité ne se trouve pas au début d'une séquence et n'est pas due à un événement du type système exclusif, cela peut provenir d'une trop forte abondance de notes (approximativement plus de 10 ou 12) sur un tic de la séquence. Dans ce cas, cela peut provoquer un retard des dernières notes survenant à cet endroit. Ce problème s'aggrave à des tempos plus rapides. Ce conflit existe, à des degrés différents, sur tous les séquenceurs et résulte du fait que l'ordinateur ne peut traiter à la fois qu'un nombre limité de notes. Cependant, la séquence NE SE DÉSYNCHRONISERA PAS lorsque vous synchronisez sur une source externe. Pour résoudre ce problème, essayez ce qui suit :

1. Effacez les événements qui ne sont pas nécessaires à la séquence. Par exemple, effacez les événements de pression par canal, de pression polyphonique et de système exclusif, si vous ne les utilisez pas. De nombreux claviers envoient de longs messages de pression par canal pendant la lecture, qui sont enregistrés sur vos pistes. Si vous n'utilisez pas ces messages, effacez-les des pistes pour améliorer la lecture. Pour empêcher ces messages d'être enregistrés sur de nouvelles séquences, utilisez le Filtre d'Entrée MIDI.
2. Effacez les pistes désactivées, mais qui existent encore dans la séquence. Désactiver une piste (le champ On dans l'écran Play/ Record) facilite le traitement de la piste, mais ne l'élimine pas.
3. Si vous devez seulement améliorer le timing pendant l'enregistrement de votre séquence sur bande, et que vous utilisez un signal de synchro, enregistrez alors la séquence sur bande sur quelques pistes à la fois, et désactivez ou effacez les pistes que vous n'utilisez pas à chaque passage. En éliminant l'obligation pour le MPC3000 de traiter les pistes qui ne sont pas entendues, la précision temporelle des pistes restantes sera améliorée.
4. Dans l'écran Play/Record, désactivez Record/Ready en sélectionnant une séquence différente, puis l'originale. Ceci allègera légèrement la quantité de calculs.
5. Si le retard est dû à de trop nombreuses notes sur un tic, effacez certaines des notes, ou bien répartissez-les sur les tics voisins.

Comment puis-je réduire le temps d'attente lors du message "Analyzing sequence. Please wait..." ?

Ce message n'est pas visible en mode Song. Il n'apparaît qu'après l'édition du morceau, et lorsque vous accédez à l'écran Song avec un long morceau sélectionné. La raison de ce retard est que le MPC3000 doit examiner le morceau entier pour savoir où commence chaque mesure. Ceci fait, toute opération de rembobinage, avance ou localisation, sera très rapide. De plus, la réponse au code SMPTE reçu sera pratiquement immédiate. Malheureusement, il n'y a aucun autre moyen de réduire le temps nécessaire à ce message que de diminuer la complexité du morceau.

Je veux utiliser le MPC3000 uniquement comme un générateur de sons recevant des notes d'un autre séquenceur. Comment puis-je le faire jouer uniquement à partir d'un seul canal MIDI ?

1. Appuyez sur la touche MIDI et sélectionnez l'option 2. Dans l'écran qui apparaît, réglez le champ Active track receive channel sur le canal qui sera le canal de réception MIDI du MPC3000.
2. Dans l'écran Play/Record, réglez le champ Type sur DRUM ou sélectionnez une piste ayant comme Type : DRUM.
3. Chargez le programme souhaité.

Si par hasard vous oubliez ces instructions, appuyez simplement sur la touche de fonction <Play snds from MIDI>. Elle se trouve dans l'écran accessible en appuyant sur la touche MIDI et en sélectionnant l'option 2.

Je veux utiliser les pads du MPC3000 sur des parties de programme de percussion, sur un séquenceur externe, mais aucune sortie MIDI n'envoie de message Note On quand je joue sur les pads. Comment puis-je faire ?

1. Dans l'écran Play/Record, réglez le champ Type sur DRUM ou sélectionnez une piste ayant comme Type : DRUM. Puis, programmez le champ Chn de la piste sur le canal et port de sortie MIDI désirés.
2. Dans l'écran de la touche MIDI option 1, vous pouvez modifier les numéros de note assignés à chaque pad.
3. Si vous utilisez simultanément les pads pour programmer le séquenceur externe, et le générateur de sons du MPC3000 pour recevoir à partir du séquenceur externe, réglez les champs Soft thru et Local mode sur OFF. Ces champs sont situés dans l'écran accessible en appuyant sur la touche MIDI et en sélectionnant l'option 2.

Lorsque je joue une note sur le clavier de mon synthétiseur lorsqu'il est relié au MPC3000, deux voies jouent sur mon clavier pour chaque note enfoncée. Pourquoi ?

Lorsque vous jouez une note sur le clavier du synthétiseur, il joue la note de façon interne et envoie également une note par le réseau MIDI sur le MPC3000. Comme la fonction Soft thru du MPC3000 est normalement réglée sur ON, cette note est immédiatement renvoyée au clavier, lui faisant rejouer la même note. Pour résoudre ce problème, désactivez Soft thru (appuyez sur la touche MIDI, puis sélectionnez l'option 2), ou désactivez le contrôle local sur le clavier de votre synthétiseur.

Contenu des Fichiers

Ce qui suit est une liste du contenu de chacun des six types de fichier.

Le fichier SEQ (séquence)

Nom de la séquence (d'après le nom du fichier)
Statut du bouclage (END ou TO BAR) et numéro de mesure TO BAR
Tempo de la séquence
Décalage SMPTE
Liste des modifications de tempo
Numéro de la piste active
Pour chaque piste :

- Nom de la piste
- Piste active ou non
- Canal et port MIDI de sortie principaux
- Canal et port MIDI de sortie secondaires
- Assignation du type de piste (percussion ou MIDI)
- Volume de la piste
- Assignation du programme de la piste

Données de mixage de séquence (pour chacun des 64 numéros de note 35 à 98) :

- Volume du mixage stéréo
- Panoramique du mixage stéréo
- Sortie séparée/assignation de mixage d'effets
- Sortie séparée/volume de mixage d'effets
- Sortie séparée/le volume de mixage d'effets suit la stéréo (oui/non)

Réglages des effets de la séquence
Liste des événements de la séquence (données d'événement réel d'une séquence)

Le fichier ALL (toutes les séquences et tous les morceaux)

Données des 99 séquences (voir fichier SEQ ci-dessus)
Données pour chacun des 20 morceaux :

- Nom du morceau
- Statut du bouclage (END ou TO STEP) et numéro de pas TO STEP
- Décalage SMPTE
- Contenu de chaque pas dans le morceau

Le fichier SND (un seul son)

Nom du son (d'après le nom du fichier)
Données constituant le son échantillonné
Statut mono/stéréo
Accord
Volume
Soft Start et Soft End

Le fichier PGM (un seul programme)

Nom du programme (d'après le nom du fichier)
Pour chacun des 64 pads (A01 à D16) :
- Assignation du numéro de note

Pour chacun des 64 numéros de note 35 à 98 :
- Nom du son (uniquement le nom–le programme ne contient auncune données de son)
- Mode d'assignation du son (normal, simultané, activation de vélocité ou de déclin)
- Assignations de numéro de note alternées (2)
- Seuil d'activation de vélocité ou de déclin (2)
- Attaque d'enveloppe, de déclin et mode de déclin (decay)
- Modulation de vélocité de l'attaque, adresse Start et volume
- Accord
- Mode polyphonique (poly, mono ou note off)
- Assignations d'interruption du son (2) (Cutoff)
- Fréquence de coupure du filtre
- Modulation de la fréquence du filtre par la vélocité
- Résonance du filtre
- Attaque, déclin (decay) et volume de l'enveloppe du filtre

Données de variation de note :
- Assignation du numéro de note au curseur
- Limites haute et basse pour chacun des quatre types de paramètre (accord, attaque, déclin ou fréquence de coupure du filtre)

Pour chacun des 64 numéros de note 35 à 98 :
- Sélection du paramètre de variation de note

Données de mixage du programme (pour chacun des 64 numéros de note 35 à 98) :
- Volume du mixage stéréo et panoramique
- Sortie séparée/assignation de mixage d'effets
- Sortie séparée/volume de mixage d'effets
- Sortie séparée/le volume de mixage d'effets suit la stéréo (oui/non)

Réglages des effets du programme

Le fichier APS (tous les programmes et sons)

Données de chacun des 24 programmes (voir ci-dessus)
Numéro du programme actif
Source des données de mixage (programme, séquence ou maître):
- Pour mixage stéréo
- Pour sortie séparée/mixage d'effets
- Pour effets

Réglage des modifications de mixage d'enregistrement en direct (on/off)
Assignation du numéro de note du déclenchement audio
Données de mixage maître (pour chacun des 64 numéros de note 35 à 98) :
- Volume et panoramique de mixage stéréo
- Sortie séparée/assignation de mixage d'effets
- Sortie séparée/volume de mixage d'effets
- Sortie séparée/le volume de mixage d'effets suit la stéréo (oui/non)

Réglages des effets maîtres

Le fichier PAR (paramètres système)

(Écran Play/Record)
Pour chacune des 64 combinaisons canal/port de sortie MIDI :
- Nom du canal MIDI

(Écran 16 Levels)
Sélection du paramètre pour 16 niveaux (vélocité ou variation de note)

(Écran Tempo)
Tempo maître
Mode d'affichage du tempo (BPM or FPB)
Images par seconde (24, 25, 29.97 drop ou 30)
Source du tempo (maître ou séquence)
Calcul de cadence (2, 3 ou 4 frappes)

(Écran Sync)
Source d'entrée de synchronisation (Horloge MIDI, MTC, SMPTE, FSK ou à la noire)
Entrée MIDI utilisée pour recevoir la synchronisation
Synchronisation d'horloge MIDI : activer/désactiver Song Pointer
Champ Shift Sync Early (nombre de millisecondes)
Départ de synchro à la noire (Mesure 1 ou Mesure Choisie)
Activer/désactiver l'entrée de synchronisation
Assignation de sortie d'horloge MIDI

(Écran Timing Correct)
Valeur de note exacte, swing, direction et valeur du décalage

(Écran Options Step Edit)
Événement à insérer
Réglage d'incrément automatique par pas sur Key Release (on/off)
Durée des notes enregistrées (comme elles sont jouées, identique au pas)
Fonction des touches de fonction 1 et 2 (insérer/effacer ou coller/couper)
Fonction des touches rembobinage et avance rapide (événement suivant ou pas suivant)
Réglage du Filtre d'Affichage Step Edit

(Écran MIDI Routing)
Canal de réception de la piste active
Réglage du mode Local (on/off)
Réglage Soft Thru (on/off)
Assignation du contrôleur au curseur de variation de note
Réglage de conversion de la pédale Sustain en durée (on/off)

(Écran MIDI Input Filter)
Réglages du Filtre d'Entrée du Générateur de Sons
Réglages du Filtre d'Entrée du Séquenceur

(Écran OTHER)
Volume du métronome, sélection de la sortie et du tempo
Réglage du métronome In Play (en lecture) (on/off)
Mode Count In (uniquement à l'enregistrement, normal)
Programmation des pédales (2)

(Écran Auto Punch)
Tous les réglages

(Écran Initialize Sequence)
Tous les réglages

(Écran Erase)
Tous les réglages

(Écran Sample New Sound)
Entrée (analogique ou numérique)
Mode (stéréo, mono-gauche ou mono-droit)
Réglage du moniteur (on/off)
Durée de l'enregistrement
Niveau d'enregistrement
Durée de pré-enregistrement

(ÉcranCopy Events)
Sélection du mode (mélanger ou remplacer)

(Edit Velocity/Duration)
Sélection de l'Édition de la vélocité ou de la Durée
Choix de l'Action d'Édition (addition, soustraction, multiplication ou remplacement)
Valeur

(Écran Simul Sequence)
Numéro de séquence

(Écran Hard Disk Format)
Sélection du type de disque (normal ou Syquest)

(Écrans Load MPC60 SEQ, ALL, SET or ST1)
Table de conversion (convertion des assignations de "percussion" en numéros de note)

(Pour tous les écrans avec deux champs éditables ou plus)
Position du curseur (numéro du champ) sur l'écran

Options du MPC3000

Cette partie décrit les diverses options disponibles pour le MPC3000. Pour acquérir l'une d'elles, contactez votre détaillant AKAI professionnel. Ces options doivent être installées uniquement par un revendeur agréé AKAI professionnel ou un centre de SAV.

L'option SMPTE

L'option SMPTE I-0055 donne au MPC3000 la possibilité de jouer en synchronisation avec des signaux de synchro SMPTE reçus de façon externe, dans l'un des quatres formats d'image : 24, 25, 29.97 drop, et 30. Cette option n'est pas nécessaire pour générer un code SMPTE.

Pour les Techniciens :

Installation du circuit IC SMPTE-EBU I-0055

1. Ouvrez le panneau de commande du MPC3000 ; retirez le connecteur de la carte fille (L4012B509B) de la carte mère (L4012A5010) en enlevant les 3 vis.
2. Placez le circuit I-0055 IC sur le support IC26 de la carte mère (L4012A5010). Vérifiez que la broche N° 1 du circuit I-0055 est bien en place, comme indiqué par le repère.
3. Replacez le connecteur de la carte fille (L4012B509B) sur la carte mère (L4012A5010).

Extension de la Mémoire Sons

Le MPC3000 comprend 2 mégaoctets de mémoire, mais il est extensible à l'aide de barrettes mémoire SIMM 1 mégaoctet ou 4 mégaoctets ou d'une carte mémoire Akai de 8 mégaoctets, **EXM3008. A l'intérieur** de l'appareil, il existe deux prises SIMM et un connecteur pour la carte mémoire Akai. Lorsque le MPC3000 quitte l'usine, ses prises SIMM sont vides et le connecteur Akai est muni d'une carte mémoire Akai de 2 mégaoctets. Vous pouvez étendre la mémoire de deux façons :

1. Sur les prises SIMM, installez, soit une paire de barrettes SIMM de 1 mégaoctet (ce qui ajoute 2 mégaoctets), soit une paire de barrettes SIMM de 4 mégaoctets (ce qui ajoute 8 mégaoctets). Les deux prises doivent être occupées et les 2 barrettes SIMM installées doivent être identiques. Les barrettes SIMM doivent avoir une vitesse de 150 nanosecondes (ns) ou plus rapide.

2. Enlevez la carte mémoire Akai de 2 mégaoctets de sa prise, et remplacez-la par une carte mémoire Akai de 8 mégaoctets, la EXM3008.

Il existe quatre combinaisons possibles :

- Carte standard Akai 2 Mo + une paire de barrettes SIMM de 1 Mo: 4 Mo au total
- Carte standard Akai 2 Mo + une paire de barrettes SIMM de 4Mo: 10Mo au total
- Carte standard Akai 8Mo + une paire de barrettes SIMM de 1Mo: 10Mo au total
- Carte standard Akai 8Mo + une paire de barrettes SIMM de 4Mo: 16Mo au total

La carte EXM3008 peut être achetée et installée chez votre revendeur AKAI professionnel.

L'option de Sortie Vidéo

L'option vidéo **IB-CRT** permet de connecter un moniteur vidéo sur le MPC3000, affichant le contenu exact de l'écran LCD à tout moment. C'est une façon pratique de visualier le code SMPTE et l'emplacement de la mesure/battement, tout au long du morceau. Cette option ajoute une prise de sortie vidéo standard VGA sur le panneau arrière du MPC3000, sur laquelle un moniteur standard VGA peut être branché.

AKAI professional

AKAI professional M.I. Corp.
1-3, Hiranuma 1-chome, Nishi-ku,
Yokohama, Japan

000316-2
APC
Printed in Japan