MODE PART (partie)

Sélectionner et jouer une partie :

A l'allumage du séquenceur, celui-ci peut se trouver en mode *Song* ou bien en mode *Part* (voir lequel des deux voyants *SONG* ou *PART* est allumé), cela dépend en fait du mode dans lequel le séquenceur aura été éteint (il en ira de même pour le numéro de la partie ou de la chanson).

PART:

Pressez cette touche pour activer le mode *Part* si le séquenceur ne s'y trouve pas déjà. Le voyant *PART* s'allume et l'écran indique :

SELECT PART 00
« PART TITLE »

Sélectionner une partie :

Le chiffre 00 est souligné, ce qui signifie que vous pouvez le changer en indiquant un nouveau numéro à l'aide du clavier ou des touches + et -. La seconde ligne de l'écran indique le nom de la partie. Si une partie est vide, l'écran affiche « EMPTY PART ». Les touches + et – vous permettent d'accéder directement aux parties suivantes (retour à la partie n°00 après la partie n°99 et vice-versa). Si vous composez un seul chiffre sur le clavier (le 3, par exemple), l'écran affiche alors :

SELECT PART 3_
« PART TITLE »

Cela signifie que le séquenceur est dans l'attente du chiffre suivant. La nouvelle partie ne sera sélectionnée qu'une fois le second chiffre composé (ce qui doit être fait en moins de deux secondes, sans quoi, le séquenceur retourne à son affichage de départ). Notez que cette condition d'utilisation du clavier numérique est valable pour tous les usages que vous pourrez en faire. Les touches « Page up » et « Page down » n'ont pas de rôle dans la sélection d'une partie ou d'une chanson.

Sélectionner les pistes à reproduire :

Une fois en mode *Part*, les diodes de sélection de piste (*« track select led »*) indiquent quelles sont les pistes activées (non muettes) pour la partie concernée. Vous pouvez activer ou désactiver ces touches pour choisir les pistes que vous voulez entendre. A chaque fois que vous jouerez une partie, les huit diodes de sélection de piste vous indiqueront quelles sont les pistes actives. Lorsqu'une nouvelle partie est sélectionnée, les huit pistes sont automatiquement activées. A tout moment, vous pouvez modifier la sélection de pistes à l'aide des touches de sélection. La touche lecture (*PLAY*) vous permet de démarrer la reproduction de la partie sélectionnée depuis le début (le voyant *PLAY* s'allumera alors). L'écran affiche, par exemple :

PLAYING PART 00
BEAT 001

L'écran affiche à présent le temps *(« beat »)* de la partie qui est en train d'être jouée. L'écran fera défiler le compteur en fonction du nombre de temps joué. Lorsqu'une partie est reproduite, vous pouvez utiliser les touches + et – ainsi que le clavier numérique afin de sélectionner une nouvelle partie ; voici ce qu'affiche alors l'écran :

PART 00 NEXT 01
BEAT 001

Lorsque la partie actuelle sera arrivée à son terme, la nouvelle partie sélectionnée se mettra en marche (et le compteur retournera à 001). Tant que la partie actuelle n'a pas atteint son terme, vous pouvez modifier la nouvelle partie avec laquelle vous souhaitez l'enchaîner.

La touche *STOP/CONTINUE* vous permet d'interrompre la reproduction de la partie (l'écran retourne alors à l'affichage de sélection de partie). En réappuyant sur *STOP/CONTINUE*, vous relancerez la reproduction au début du temps au cours duquel elle avait été interrompue (les notes précédentes qui s'étendraient jusqu'à ce temps seront également rejouées). La touche *PLAY* reproduit toujours la partie à partir du commencement. Lorsqu'une partie touche à sa fin, la diode *PLAY* s'éteint et la reproduction s'interrompt à moins que le mode boucle (*LOOP*) n'ai été sélectionnée (dans ce cas, la reproduction reprend depuis le début de la partie).

FAST FORWARD

Les touches « et » (avance et retour rapide) vous permettent de vous déplacer en fonction des temps (beats) d'une partie. Durant la reproduction d'une partie, la touche avance rapide diminue la longueur des notes et accélère le compteur de temps tant que cette touche est enfoncée.

REWIND

La touche retour rapide fonctionne de la même façon, mais procure l'effet inverse. Quelque soit la direction, si la fin ou le début de la partie sont atteints, l'écran interrompra le défilement des temps à moins que le mode boucle soit sélectionné. Ces deux touches peuvent être utilisées même lorsque la partie est interrompue (après avoir sélectionné le temps voulu, appuyez sur *STOP/CONTINUE* pour démarrer la reproduction). Le fait de maintenir enfoncées simultanément ces deux touches vous permet de « geler » la partie sur le temps actuel.

Enregistrer une partie

Sélectionner la piste à enregistrer

Pour enregistrer dans une partie, appuyez sur la touche *RECORD*. La diode *RECORD* s'allume alors. Par défaut, c'est toujours la piste vide dont le numéro est le moins élevé qui est sélectionnée pour l'enregistrement. Dans une partie vide, ce sera donc la piste 1. Lorsque toutes les pistes d'une partie sont déjà utilisées, aucune piste n'est sélectionnée automatiquement (dans ce cas la diode Record reste éteinte).

A chaque fois que vous enregistrez sur une piste, l'enregistrement suivant se fait automatiquement dans la piste vide suivante. Si vous souhaitez enregistrer dans une autre piste, sélectionnez là en appuyant sur sa touche correspondante tout en maintenant la touche Record enfoncée. Tout comme sur un magnétophone, si vous enregistrez sur une piste qui a déjà été utilisée, vous perdrez ce qu'il y avait dessus.

Une fois qu'une piste a été sélectionnée manuellement, la sélection automatique des pistes à enregistrer est désactivée. De cette façon, si vous souhaitez refaire plusieurs fois une piste, vous n'aurez besoin de la sélectionner qu'une seule fois : elle demeurera la piste d'enregistrement tant que vous n'en

aurez pas sélectionnée une autre. Lorsqu'une nouvelle piste est sélectionnée, la sélection automatique est réactivée. Si une piste déjà sélectionnée est sélectionnée à nouveau, elle s'arrête de clignoter et aucune piste d'enregistrement ne sera sélectionnée (la diode *RECORD* s'éteindra alors). Voici ce qu'indique l'écran lorsqu'on maintient la touche *RECORD* enfoncée :

SELECT THE TRACK
TO RECORD ON

Tandis que la touche *RECORD* est enfoncée, la piste allumée indique quelle est celle qui est sélectionnée pour l'enregistement. Toutes les pistes qui clignotent sont vides et celles qui sont éteintes sont déjà utilisées.

Démarrer l'enregistrement

Une fois la touche *RECORD* relâchée, la diode Record reste allumée pour indiquer que l'enregistrement démarrera une fois la touche *PLAY* enfoncée. Si aucune piste n'a été sélectionnée, la diode Record s'éteindra aussitôt que vous aurez relâchée la touche *RECORD*. La touche *STOP/CONTINUE* vous permet de désactiver l'enregistrement (bien que la piste sélectionnée demeure la même). Pour débuter l'enregistrement, appuyez sur *PLAY*. Si une piste a bien été sélectionnée, les diodes Record et Play s'allumeront et l'enregistrement démarrera du début de la partie après un décompte de 4 temps (la durée du décompte peut être modifiée ; voir la section *CLICK*) où l'écran affichera :

RECRDING PART 00
COUNT DOWN—4

A chaque temps, l'écran affichera successivement 3, puis 2, puis 1, puis :

RCRDING PART 00
BEAT 001

Le numéro de la partie n'est alors pas souligné, cela signifie qu'il n'est pas possible de sélectionner une nouvelle partie pendant l'enregistrement. Il est toujours possible, durant un enregistrement, d'activer ou désactiver chacune des huit pistes. Appuyer sur la touche *RECORD* permet de désactiver l'enregistrement tout en poursuivant la reproduction. La touche *PLAY* désactive également l'enregistrement, mais pour reprendre la reproduction depuis le début de la partie. Les touches d'avance et de retour rapides désactivent également l'enregistrement. Enfin, la touche *STOP/CONTINUE* a le même effet, mais interrompt également la reproduction.

Lorsque vous enregistrez pour la première fois dans une partie vide, l'enregistrement de la piste se poursuit jusqu'à ce que vous appuyez sur *Stop*, «, », ou *Play*. Le moment au cours duquel l'une de ses touches est actionnée détermine la longueur de la partie (calculée en fonction du temps le plus proche). Lors de l'enregistrement des autres pistes, la partie s'interrompra automatiquement en atteignant ce terme fixé par l'enregistrement de la première piste. Lorsque le mode *Loop* est activé, l'enregistrement sera désactivé et la reproduction de la partie reprendra depuis le début. Il est possible de déterminer la longueur de la partie avant d'enregistrer la première piste ou même de changer cette longueur après avoir enregistré la première piste (voir la section *LENGHT*).

Tout en maintenant la touche *RECORD*, appuyez sur *LENGHT* pour voir s'afficher à l'écran (en pourcentage) l'espace mémoire disponible pour l'enregistrement.

LENGHT

La touche *LENGHT* permet de définir la longueur d'une partie (en nombre de temps). Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée, l'écran indique la longueur actuelle de la partie. Si la partie est vide, l'écran affiche :

PART 00
LENGHT 000 BEATS

Cela signifie qu'aucune longueur n'a encore été établie. Si vous démarrez l'enregistrement sans définir la longueur, celle-ci sera établie selon la durée de l'enregistrement (temps écoulé avant que vous appuyez sur *Stop/Continue, Record ou Play*). Si vous désirez définir la longueur avant d'enregistrer, utilisez les touches + et – (la valeur pourra aller de 000 à 682 temps) ou composez un nombre à 3 chiffres à l'aide du clavier numérique. Dans les deux cas, la nouvelle longueur doit être validée en appuyant sur *RECORD*. Lorsque vous appuyez sur *RECORD*, l'écran affiche alors :

LENGHT CHANGED

Ce message s'affiche tant que la touche *RECORD* est enfoncée. Si vous relâchez la touche *LENGHT* avant d'avoir appuyé sur *RECORD*, aucun changement de longueur ne sera effectué. De même, rien ne se produira si vous ne composez qu'une valeur partielle (de 1 ou 2 chiffres seulement). Lorsque vous entrez des chiffres, voici ce qu'affiche l'écran une fois le premier chiffre composé (1, par exemple) :

PART 00
LENGHT 1_ BEATS

Le séquenceur attend à présent que vous entriez le second chiffre. Si celui-ci n'est pas indiqué dans un délai de 2 secondes, l'écran retournera à la valeur précédente. Veillez à composer des valeurs complètes (3 chiffres) avant de confirmer en appuyant sur *RECORD*.

Lorsqu'une nouvelle longueur est définie (via la touche *Record*) toutes les informations situées au-delà de cette longueur sont effacées. Les notes s'étendant au-delà du nouveau terme verront leur durée automatiquement modifiée. Si la nouvelle longueur sélectionnée est plus importante que la précédente, la durée supplémentaire se traduira par du silence. Si vous souhaitez ôter ou ajouter de la longueur au début de la partie, définissez d'abord la nouvelle longueur désirée, puis pressez soit *PAGE UP*, soit *PAGE DOWN*. L'écran affiche alors :

CHANGES PART TOP
LENGHT 000 BEATS

Si vous appuyez à nouveau sur *Page Up ou Down*, l'écran retournera à son affichage précédent. Si vous appuyez sur *RECORD* alors que la page ci-dessus est affichée, les temps ajoutés seront placés au début de la partie tandis que ceux qui auront été retranchés seront soustraits au début de cette même partie. Les notes situées sur les temps soustraits seront supprimées quelle que soit leur longueur.

La touche *LENGHT* n'a aucun effet en mode *Song*, ou durant la reproduction d'une partie ou d'une chanson.

ERASE

Effacer une partie :

La touche *ERASE* vous permet d'effacer une piste, une partie ou une chanson entière. Lorsque vous êtes en mode *Part*, si vous maintenez la touche *ERASE* enfoncée, l'écran affiche alors :

ERASE PART 01

Le chiffre 01 indique le numéro de la partie sélectionnée. Les huit diodes des pistes s'allument alors. Pour effacer la partie sélectionnée, appuyez sur *RECORD*. L'écran indique alors :

PART ERASED

Le message restera affiché jusqu'à ce que vous relâchiez la touche *RECORD*.

Effacer une piste :

Pour effacer une seule piste, maintenez enfoncée la touche *ERASE* et sélectionnez la piste que vous souhaitez effacer. Seule la diode de la piste sélectionnée restera allumée. D'autres pistes peuvent être sélectionnées de la même manière (leurs diodes respectives s'allumeront également). Si vous appuyez sur la touche *RECORD*, toutes les pistes sélectionnées seront effacées.

Effacer des informations spécifiques (notes, mouvement de molette, canal midi, etc.)

Lorsque vous effacez une partie ou une piste, il est possible de vous contenter de détruire certaines données seulement. En maintenant la touche *ERASE* enfoncée, faites défiler les fonctions spécifiques à l'aide des touches *PAGE UP et PAGE DOWN*.

ERASE PART 01
ERASE ONLY NOTES

ERASE PART 01
ERASE PITCHBEND

ERASE PART 01
ERASE AFTERTOUCH

ERASE PART 01
ERASE CONTROLERS

ERASE PART 01
ERASE PROG CHNGE

ERASE PART 01
ERASE SYSTEM EX.

ERASE PART 01
ERASE MIDI CH. 1

ERASE PART 01
ERASE MIDI CH. 2

…
jusqu'au canal 16

Cette configuration permet d'effacer seulement certaines données spécifiques, comme l'after touch sur une piste, sans modifier les autres données de la piste ou de la partie. Si vous sélectionnez « Erase after touch » et que vous appuyez ensuite sur *RECORD* sans sélectionner une piste, toutes les données d'after touch sur les 8 pistes seront perdues.

Effacer une chanson :

Dans le mode *SONG*, si vous maintenez enfoncée la touche *ERASE*, l'écran affiche :

ERASE SONG 01

La touche *RECORD* vous permet de confirmer l'effacement de la chanson sélectionnée. Les touches de sélection de pistes sont inactives lorsque vous effacez une chanson (de même que les touches *PAGE UP et PAGE DOWN*).

Dans tous les cas, l'effacement ne s'effectue qu'à partir du moment où vous appuyez sur *RECORD* (relâcher *ERASE* avant d'avoir fait *RECORD* annulerait l'effacement). La touche *ERASE* est inactive lorsqu'une chanson ou une partie est en train de jouer.

COPY

La touche *COPY* vous permet de copier ou d'ajouter une piste, une partie ou une chanson à une autre piste, partie ou chanson. Cela ne fonctionne qu'à condition que la touche *COPY* soit maintenue enfoncée. Si vous relâchez cette touche (que ce soit avant ou après que la copie ait été exécutée), l'écran retournera à la page précédente (signifiant que vous êtes sorti du mode copie).

Copier une partie sur elle-même :

En mode *Part*, maintenez enfoncée la touche *COPY*. Les diodes des 8 pistes s'allument et l'écran indique :

COPY FROM PART
01 TO PART 01

Les deux numéros de partie affichés indiquent tous deux la partie actuelle. Appuyez sur *RECORD* pour achever l'opération, l'écran affiche alors :

COPY COMPLETE

Ce message reste affiché tant que la touche *RECORD* reste enfoncée. Une fois cette dernière relâchée, le séquenceur revient à l'affichage précédent (à moins que la touche *COPY* ne soit elle-même relâchée). Dans l'exemple ci-dessus, nous avons vu comment copier une partie (avec ses 8 pistes) sur elle-même, ce qui veut dire que notre partie a doublé en longueur.

Copier une partie sur une autre partie :

Pour copier une partie dans une autre, maintenez la touche *COPY* enfoncée, et composez le numéro à 2 chiffres désignant la partie de destination. L'écran affiche alors le numéro de la partie sélectionnée. En appuyant sur *RECORD*, vous lancez la copie et ajoutez la partie source (celle qui était sélectionnée avant d'appuyer sur *COPY*) à la partie de destination (celle dont le numéro a été composé). A nouveau, les diodes des 8 pistes sont allumées, indiquant que toutes les pistes ont été copiées.

Si la partie de destination était vide, à présent elle contient la copie exacte de la partie source. Si elle n'était pas vide, alors sa longueur sera augmentée par la partie source (la source s'ajoutant à la fin de la

destination). Les réglages midi effectués dans la partie source seront annulés et remplacés par les réglages propres à la partie de destination.

Copier une piste sur elle-même :

Pour copier une piste sur elle-même (utile si l'on souhaite tout effacer excepté un certain type d'informations midi, voir ci-dessous), maintenez la touche *COPY* enfoncée, sélectionnez la piste voulue (seule sa diode reste alors allumée), puis appuyez sur *RECORD*.

Copier une piste sur une autre piste dans la même partie :

Maintenez la touche *COPY* enfoncée et sélectionnez la piste source (seule sa diode reste alors allumée). A présent sélectionnez la piste de destination. La diode de celle-ci clignotera. Appuyez sur *RECORD* pour effectuer la copie. Si la piste de destination comportait des données, celles-ci seront perdues.

Copier une piste sur une autre piste dans une partie différente :

Maintenez la touche *COPY* enfoncée, sélectionnez la piste source, sélectionnez ensuite le numéro de la partie de destination, et enfin, sélectionnez la piste de destination. Validez avec *RECORD*. Si la piste de destination a le même numéro que la piste source, inutile de sélectionner la piste de destination.

Copier des informations spécifiques :

Dans tous les types de copie présentés ci-dessus, c'est l'intégralité d'une piste ou d'une partie qui est copiée ailleurs. Il est possible de copier seulement certaines données d'une piste ou d'une partie vers une autre grâce aux touches *PAGE UP et PAGE DOWN* (tout en maintenant enfoncée la touche *COPY*).

COPY ONLY NOTES
FROM 01 TO 01

COPY PITCHBEND
FROM 01 TO 01

COPY AFTERTOUCH
FROM 01 TO 01

COPY CONTROLERS
FROM 01 TO 01

COPY PROG CHNGE
FROM 01 TO 01

COPY SYSTEM EX.
FROM 01 TO 01

COPY MIDI CH. 1
FROM 01 TO 01

COPY MIDI CH. 2
FROM 01 TO 01

…
jusqu'au canal 16

En faisant défiler cette liste, vous pouvez copier chacune des données sélectionnées d'une piste ou d'une partie vers une autre. Par exemple, si une piste contient des notes sur plusieurs canaux midi, copier un seul canal midi dans une nouvelle piste vous permettra de séparer vos parties. De même, copier NOTES ONLY d'une piste sur elle-même permettra d'effacer tous les messages de pitchbend, contrôle, program change, after touch, sysex de la piste.

Copier une chanson sur elle-même :

En mode SONG, maintenez enfoncée la touche COPY, l'écran affiche :

COPY FROM SONG
01 TO SONG 01

Le numéro indique quelle chanson est actuellement sélectionnée. Tout comme dans le mode *Part*, appuyer sur *RECORD* additionnera la chanson à elle-même, doublant ainsi sa longueur.

Copier une chanson sur une autre :

Si vous sélectionnez un autre numéro de chanson et appuyez sur *RECORD*, cela additionnera la chanson source (celle qui était sélectionnée avant d'appuyer sur *COPY*) à la chanson de destination (sélectionnée en mode *COPY*). Ce mode peut être très utile étant donné qu'un couplet de plus d'une partie peut être intégré dans la chanson, puis ajouté dans une autre chanson si besoin est sans avoir à reprogrammer les parties du couplet. Les touches de sélection de piste sont sans effet lorsque vous copiez des chansons (de même que les touches *Page Up et Down*).

Dans tous les cas, la copie ne sera pas exécutée tant que la touche *RECORD* n'aura pas été pressée (au cas où vous relâcheriez *COPY* avant d'avoir fait *RECORD* la copie serait annulée). La touche *COPY* n'a aucun effet lorsqu'une partie ou une chanson est en train de jouer.

EDIT

La touche *EDIT* est un interrupteur marche/arrêt avec une diode associée. Toutes les opérations dont il a été question jusqu'à maintenant supposaient que le mode Edition était désactivé. Lorsqu'*EDIT* est activé, vous pouvez éditer des notes en mode *Part*, et éditer des parties en mode *Song*. Pour quitter le mode Edition, appuyez une nouvelle fois sur *EDIT* (la diode s'éteindra alors), ou sélectionnez le mode *Part* ou *Song* (ce qui désactive automatiquement le mode *EDIT*).

Editer une partie :

En mode *Part*, *EDIT* permet d'éditer des événements midi individuels. Les touches de pistes vous permettent de sélectionner la piste à éditer. Vous ne pouvez éditer qu'une piste à la fois. L'écran affiche alors l'information midi de la piste sélectionnée comme ci-dessous :

001/00 : C#-2 064
002/00 CHAN 01

Les trois premiers chiffres désignent le temps (beat), suivis des subdivisions du temps (valeur comprise entre 00 et 95), puis vient la hauteur de la note, sa vélocité (entre 01 et 127), la longueur de la note (temps/subdivision de temps) et enfin le canal midi (de 01 à 16). Le curseur se trouve sous le nombre de temps, il nous indique qu'il est possible de le changer à l'aide du clavier numérique ou des touches + et -. Pour accéder aux autre paramètres, utilisez les touches *PAGE UP* et *PAGE DOWN*.

Le curseur se déplace de paramètres en paramètres pour revenir au premier une fois le dernier

passé. Le canal midi indique vers où la note est dirigée lorsque le canal midi de la piste est réglé sur UNCHANGED. Si la piste possède un canal spécifique, le canal original sera indiqué entre parenthèses. Vous pouvez modifier le canal midi, mais cela n'aura pas d'effet à moins que le canal midi de la piste soit placé sur UNCHANGED (voir **MIDI Channel**)

Les autres informations midi sont indiquées comme suit. Pour le pitch bend, l'écran indique le temps, la subdivision du temps, le canal midi et l'intensité de la modulation (les valeurs allant de – 4096 à + 4095).

Vous pouvez saisir les valeurs du pitch bend à l'aide du clavier numérique. Pour atteindre les valeurs négatives, utilisez la touche – jusqu'à ce que vous arriviez à une valeur négative, après quoi, toute saisie de valeur sur le clavier numérique sera négative.

Pour l'after touch, l'écran affiche le temps, la subdivision du temps, le canal midi et l'intensité de l'after touch (valeur comprise entre 0 et 127).

Pour les contrôleurs, l'écran indique le temps, la subdivision du temps, le numéro de contrôleur (entre 0 et 121), son intensité (0-127) et le canal midi.

Pour les program changes, l'écran indique le temps, la subdivision, le numéro de program change (0-127) et le canal midi.

Pour les messages sysex, le numéro de paramètre peut être n'importe quelle valeur. Etant donné que ce type de message peut contenir un grand nombre d'informations, les touches *PAGE UP* et *PAGE DOWN* font défiler les données jusqu'à la fin. L'écran affiche le temps, sa subdivision et toutes les données sysex.

Effacer un événement :

Vous pouvez effacer out événement affiché en maintenant *ERASE* enfoncée et en appuyant sur *RECORD*. Effacer un événement signifie le retirer de la piste, ce qui n'altère pas le timing de la piste. Par exemple, retirer une noire au début d'une piste ne va pas déplacer tout ce qui est situé après cette noire.

Ajouter un événement :

Vous pouvez ajouter un événement en utilisant la touche *COPY*. Maintenez la touche *COPY* enfoncée, l'écran affiche :

INSERT NOTE
AT 001/00

Appuyez sur la touche *RECORD* pour insérer une note à l'emplacement temporel indiqué (cette note aura une hauteur de C3, une vélocité de 64 et une durée de 1 temps). La note pourra être éditée comme expliqué ci-dessus. Si vous désirez insérer autre chose qu'une note, utilisez les touches *PAGE UP* et *DOWN* pour faire défiler les autres possibilité avant d'appuyer sur *RECORD*.

En mode *EDIT*, les touches avance et retour rapides vous permettent de naviguer dans la liste des événements midi de la piste sélectionnée. Lorsque la fin d'une piste est atteinte, ou si une piste est vide, l'écran affiche END OF TRACK. Reproduire une partie alors que vous êtes en mode *EDIT* vous permettra de voir les événements défiler à l'écran.

Editer et créer une chanson :

En mode *Song*, la touche *EDIT* permet d'éditer une chanson. Ce mode permet d'éditer et de créer une chanson, qui n'est rien d'autre qu'une succession de parties. Voici ce qu'indique l'écran :

EDIT SONG 00
STEP 001 PART 27

Le nombre de pas (« *step* ») peut être modifié à l'aide des touches avance/retour rapides. Le numéro de la partie est souligné, ce qui signifie que vous pouvez le modifier à l'aide des touches + et – ou du clavier numérique. Si une chanson est vide, le premier pas sera vide. Le pas suivant le dernier pas d'une chanson sera également vide. Pour modifier une partie, composez le numéro de la nouvelle partie. Pour effacer un pas, maintenez enfoncée la touche *ERASE* et appuyez sur *RECORD*. Le pas affiché sera effacé et toutes les parties à partir du pas suivant seront décalées. Pour insérer une partie, maintenez *COPY* enfoncée. L'écran affiche :

EDIT SONG 00
INSERT PART 27

Le clavier numérique ainsi que les touches + et – vous permettent de modifier le numéro de la partie. La touche *RECORD* insère la partie dans le pas affiché en décalant celle qui s'y trouvait et celles qui suivent.

Sélection automatique de piste et désactivation à chaque pas d'une chanson :

Vous pouvez sélectionner quelle piste sera reproduite à chaque pas d'une chanson en désactivant les pistes que vous ne souhaitez pas entendre. Le MMT-8 conservera en mémoire les pistes sélectionnées pour être reproduites à chaque pas.

MODE SONG :

Sélectionner et jouer une chanson :

SONG :

Appuyez sur la touche *SONG* pour entrer dans le mode chanson. L'écran indiquera quelle est la dernière chanson inscrite.

SELECT SONG 00
« SONG TITLE »

Sélectionner une chanson :

Le 00 est souligné pour indiquer que vous pouvez le modifier en composant un nouveau numéro à l'aide des touches + et – ou du clavier numérique. La deuxième ligne indique le nom de la chanson actuellement sélectionnée (inscrit à l'aide de 14 caractères). Si la chanson sélectionnée est vide, l'écran affiche EMPTY SONG. Les touches + et – vous permettent de passer directement aux chansons suivantes (arrivé à 99, le compteur repart à 00). Si vous entrez seulement un chiffre (2, par exemple) l'écran affiche :

SELECT SONG 2_
« SONG TITLE »

Cela signifie que le séquenceur est dans l'attente du second chiffre. Une fois les deux chiffres indiqués, la nouvelle chanson est sélectionnée, son nom apparaît. Vous disposez de deux secondes pour taper le second

chiffre. Les touches *Page Up et Down* sont sans effet dans la sélection des parties ou des chansons.

Sélection et désactivation manuelle d'une piste en mode Song :

En mode *Song*, les diodes de sélection de piste indiquent les pistes actives dans la première partie de la chanson sélectionnée. Il est possible de modifier cette sélection (activer, désactiver) bien que ce changement soit temporaire et non sauvegardé avec la chanson. La touche *PLAY* vous permet de démarrer la reproduction de la chanson depuis le début (diode *PLAY* éclairée). L'écran affiche, par exemple :

SONG 00 STEP 001
PART 27 BEAT 001

La première ligne indique le numéro de la chanson jouée ainsi que le temps de la partie reproduite. La seconde ligne indique le nombre de pas ainsi que la partie correspondant au pas actuel. Les diodes de sélection de piste évoluent pour montrer quelles sont les pistes actives pour la partie actuelle. Encore une fois, vous pouvez modifier la sélection des pistes à l'aide des touches de sélection de piste.

La touche *STOP/CONTINUE* interrompra la reproduction de la chanson. Appuyez une nouvelle fois sur *STOP/CONTINUE* pour reprendre la reproduction à partir du temps où la chanson avait été interrompue. La touche *PLAY* reprendra toujours la lecture de la chanson depuis le premier pas. Lorsqu'une chanson parvient à son terme, elle s'arrête à moins que la touche *LOOP* soit activée (dans ce cas, la chanson retourne au premier pas).

Les touches « et » (avance et retour rapides) vous permettent de vous déplacer dans la chanson. Durant la lecture d'une chanson, la touche avance rapide écourte la longueur des notes et fait défiler les temps en accélérant jusqu'au tempo le plus rapide tant que la touche est enfoncée.

La touche retour rapide fonctionne de la même façon, mais procure l'effet inverse. Quelle que soit la direction, si vous atteignez la fin ou le début de la chanson, le séquenceur restera sur ce pas, à moins que *LOOP* soit activée. Lorsque la chanson n'est pas en train de jouer, ces touches gardent la même fonction. La touche *STOP/CONTINUE* vous permet alors de relancer la lecture à partir du temps sélectionné. Les touches « et » peuvent être maintenues simultanément afin de « geler » l'affichage sur le temps actuel.

LOOP

La touche *LOOP* est un interrupteur marche/arrêt avec une diode associée. Lorsque cette touche est activée, une partie ou une chanson « bouclera » en retournant à son commencement et se reproduira ainsi indéfiniment. Si la touche *LOOP* est désactivée, la partie ou la chanson s'interrompra en parvenant à son terme.

MIDI ECHO

La touche *MIDI ECHO* est un interrupteur marche/arrêt avec une diode associée. Lorsque cette touche est activée, toute information transmise au port MIDI INPUT sera également émise par le port MIDI OUTPUT. Si le séquenceur n'est pas en mode Enregistrement ou Attente d'Enregistrement (diode *RECORD* allumée), les données midi sont transmises via le port midi out sans altération.

Si le séquenceur est en mode Enregistrement ou Attente d'Enregistrement et que la piste s'est vu assigner un canal midi spécifique (voir *MIDI CHANNEL*), toute information midi reçue sera transmise via le port midi out sur le canal midi spécifié. Ceci vous permet d'entendre une partie jouée par le générateur sonore souhaité tout en enregistrant celle-ci. Les messages sysex ainsi que les pressions polyphoniques ne sont pas reproduits. Quant aux informations d'horloge midi, elles ne seront reproduites qu'à condition que le MMT-8 soit synchronisé avec une horloge MIDI.

NAME

La touche *NAME* vous permet de modifier le nom d'une partie ou d'une chanson. Le nom d'une partie ou d'une chanson comporte 14 caractères. Une partie ou une chanson vide sera toujours désignée par « EMPTY PART » ou « EMPTY SONG » et ne pourra pas être modifiée. Lorsque vous travaillez pour la première fois sur une partie ou une chanson, son nom passe de « EMPTY PART » à « NO PART NAME » (ou « EMPTY SONG » à « NO SONG NAME »). Pour modifier le nom d'une partie ou d'une chanson, maintenez la touche *NAME* enfoncée. L'écran affiche :

SELECT PART 00
« _NO PART NAME »

Le curseur se trouve sous le premier caractère du nom de la partie ou de la chanson. Vous pouvez sélectionner n'importe quel caractère alphanumérique en vous servant des touches + et -. Le clavier numérique peut également être utilisé afin de saisir directement des chiffres. Pour déplacer le curseur, utilisez les touches *PAGE UP et PAGE DOWN*. Une fois que vous avez saisi le nom souhaité, validez en appuyant sur *RECORD*. Si vous relâchez la touche *NAME* avant d'avoir appuyé sur *RECORD*, les changements effectués sur le nom ne seront pas sauvegardés.

MERGE

Le mode *MERGE* vous permet de fusionner deux pistes (de sorte qu'elles se chevaucheront) dans une unique piste. En mode *PART*, lorsque vous maintenez enfoncée la touche *MERGE*, l'écran affiche :

SELECT 2 TRACKS
TO BE MERGED

Les diodes des huit pistes sont alors éteintes. Sélectionnez la première piste désirée (qui s'allumera), puis la piste de destination (celle-ci clignotera), enfin appuyez sur *RECORD*. L'écran affiche :

TRACKS MERGED TO
SECOND TRACK

Ce message restera affiché tant que la touche *RECORD* sera maintenue enfoncée. La première et la seconde piste sont maintenant mélangées à l'emplacement de la seconde piste. La première piste demeure donc inchangée. La touche *MERGE* n'a aucun effet en mode *SONG* ou pendant la reproduction d'une partie. NOTE : lorsque vous fusionnez deux pistes, leur canaux midi respectifs sont assignés de façon permanente aux données respectives de chaque piste, tandis que le canal midi de la nouvelle piste est indiqué comme UNCHANGED. De cette manière, des pistes affectées à

des canaux différents conserveront leurs canaux respectifs après avoir été fusionnées sur une même piste.

MIDI CHANNEL

Tout comme les touches *COPY* et *ERASE*, la touche *MIDI CHANNEL* n'est active qu'à condition qu'elle soit maintenue enfoncée. Cette touche vous permet de sélectionner le canal midi d'une piste dans une partie (elle n'a aucun effet en mode *Song*). Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée, la diode de la première piste s'allume et l'écran affiche le canal midi sélectionné pour cette piste :

SET MIDI CHANNEL
UNCHANGED

Le clavier numérique et les touches + et – vous permettent de modifier le canal midi de la piste sélectionnée (pour changer de piste il suffit d'appuyer sur la touche correspondante). Vous pouvez sélectionner le canal 0 (« unchanged »), ou entrer une valeur allant de 1 à 16. Une piste conserve toujours automatiquement le canal midi sur lequel l'enregistrement a été effectué, si bien que si une piste contient des notes associées à plusieurs canaux, elle peut être reproduite ou enregistrée. Dans ce cas, il est préférable d'affecter la valeur UNCHANGED à la piste, ce qui signifie qu'elle pourra transmettre des données sur les mêmes canaux que ceux qui ont été utilisés pour l'enregitrement. A chaque fois que vous enregistrez une nouvelle piste, son affectation par défaut est UNCHANGED. Si vous lui assignez un canal midi spécifique (de 1 à 16), toutes les notes de la piste sélectionnée seront transmises sur ce canal spécifique. Bien que la piste ne soit pas modifiée, revenir à l'affectation UNCHANGED aura pour effet de séparer à nouveau les canaux midi à la reproduction comme auparavant.

QUANTIZE

La touche *QUANTIZE* vous permet de corriger le placement des notes selon n'importe quelle échelle temporelle. Cette opération modifie seulement le placement des notes, les informations de contrôleur, pitch bend, after touch, program change ou sysex ne sont donc pas affectées. Si vous maintenez enfoncée la touche *QUANTIZE* en mode Part, la dernière piste enregistrée s'éclaire et l'écran affiche :

QUANTIZE TO 1/16
NOTE START

Il existe 10 types de quantification différents : ½, ¼, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64. Les touches + et – permettent de faire défiler ces types. Les touches 0 à 9 du clavier numérique permettent de sélectionner directement le type de quantification souhaité (0 équivaut à ½ et 9 à 1/64). Les touches de sélection de piste vous permettent de sélectionner la piste à quantifier. Lorsque vous appuyez pour la première fois sur *QUANTIZE*, toutes les diodes de piste s'allument, indiquant que toutes les pistes seront quantifiées si vous appuyez sur *RECORD*. Si vous appuyez sur une des touches de piste, les diodes des autres pistes s'éteindront : seule cette piste sera sélectionnée. Dès lors, chaque touche de piste fonctionne comme un interrupteur marche/arrêt (ce qui vous permet de sélectionner n'importe quelle combinaison de pistes). Si vous appuyez sur *RECORD*, la quantification débute et l'écran affiche :

QUANTIZE DONE

Ce message reste affiché jusqu'à ce que la touche *RECORD* soit relâchée. La quantification modifie l'emplacement du commencement de chaque note (en fonction du type de quantification choisie), mais ne change pas l'emplacement où la note est relâchée, ce qui va finalement modifier la longueur des notes. Les touches *PAGE UP et PAGE DOWN* vous permettent de choisir d'autres options de quantification :

QUANTIZE TO 1/16
NOTE START & END

QUANTIZE TO 1/16
NOTE END

QUANTIZE TO 1/16
KEEP DURATION

Si vous appuyez sur *RECORD* alors que l'écran affiche « NOTE START & END », l'emplacement où les notes sont relâchées sera également quantifié. Si vous sélectionnez « NOTE END », seul l'emplacement de relâchement de la note sera quantifié. Si vous sélectionnez « KEEP DURATION », la longueur des notes restera constante. Par exemple, si le commencement d'une note est déplacé de 1/16 de temps vers l'avant, le point de relâchement sera également déplacée de 1/16 de temps vers l'avant.

En mode *Song*, la touche *QUANTIZE* vous permet de sélectionner une certaine valeur de compensation temporelle pour chaque piste de la chanson. Ces compensations sont des réglages globaux utilisés par chaque chanson qui n'affectent pas directement les parties. Ceci vous permet de compenser les latences en midi ainsi que de remédier aux sons aux temps d'attaque lents. Si vous maintenez enfoncée la touche *QUANTIZE* en mode *Song*, la diode de la première piste s'allumera et l'écran affichera :

SHIFT TRACK TIME
00/384th NOTES

Cette valeur peut être comprise entre – 48 et + 48/384th notes (± ½ note), saisissez là à l'aide du clavier numérique ou des touches + et -. Les valeurs positives signifient un déplacement en avant dans le temps tandis que les valeurs négatives représentent un déplacement en arrière. La saisie au clavier numérique ne modifie pas le signe (excepté la valeur 00, qui est toujours considérée comme positive). Pour changer le signe, aidez-vous des touches + et – pour dépasser le 00. Chaque piste peut être sélectionnée et modifiée indépendemment. Bien évidemment, le premier temps de la première partie d'une chanson ne peut être avancé.

TRANSPOSE

La fonction Transposition vous permet de changer la hauteur d'une partie ou d'une piste d'un certain nombre de demi-tons. Si vous maintenez la touche *TRANSPOSITION* enfoncée, l'écran affiche :

TRANSPOSE UP
00 SEMITONES

Vous pouvez composer un numéro à 2 chiffres à l'aide du clavier numérique afin d'augmenter la hauteur (jusqu'à 99 demi-tons). Les touches + et – permettent d'augmenter ou de diminuer la hauteur. Comme dans le mode Effacer, toutes les diodes de pistes sont allumées, indiquant que la transposition va s'effectuer sur toutes les

pistes. Si vous sélectionnez une des pistes, toutes les autres s'éteindront. Les touches de sélection de piste agiront alors comme des commutateurs marche/arrêt. Si vous appuyez sur les touches *PAGE UP ou PAGE DOWN*, l'écran affiche :

TRANSPOSE DOWN
00 SEMITONES

A présent la valeur entrée indiquera le nombre de demi-tons de diminution de la hauteur. Que ce soit pour augmenter ou diminuer la hauteur, la touche *RECORD* valide la transposition et l'écran affiche :

TRANSPOSE DONE

Ce message reste affiché jusqu'à ce que la touche *RECORD* soit relâchée. Si la transposition d'une piste assigne à certaines notes des hauteurs extrêmes (en dessous de 0 ou au-dessus de 127), le séquenceur corrigera automatiquement la hauteur de la piste (en octaves) afin qu'aucune note ne « déborde » le registre autorisé.

La touche *TRANSPOSE* n'a aucun effet lorsque le séquenceur reproduit une partie ou une chanson.

TEMPO

La touche *TEMPO* vous permet de modifier le tempo d'une partie ou d'une chanson. Le tempo d'une chanson est mémorisé avec celle-ci, pas celui d'une partie. Lorsque vous vous trouvez en mode Part, le tempo est tel qu'il était la dernière fois que vous l'avez défini. En mode *Song*, le tempo est automatiquement calibré à chaque fois qu'une autre chanson est sélectionnée. En mode Song comme en mode *Part*, si vous pressez la touche *TEMPO*, l'écran affiche :

TEMPO = 120
BEATS PER MINUTE

Lorsque vous maintenez la touche *TEMPO* enfoncée, les touches + et – vous permettent de sélectionner un nouveau tempo (de même que le clavier numérique où il faudra composer un numéro à 3 chiffres). Le changement de tempo est effectif dès lors que vous avez saisie une nouvelle valeur, il est inutile de valider votre saisie à l'aide de la touche *RECORD*. En mode *Part*, la touche *RECORD* n'a aucun effet sur le mode *TEMPO*. En mode *Song* (à l'arrêt), la touche *RECORD* vous permet de sauvegarder le nouveau tempo sélectionné. Sans quoi, il ne s'agira que d'un tempo provisoire qui sera annulé dès qu'une autre chanson aura été sélectionnée. Si vous appuyez sur *RECORD*, l'écran affiche :

SONG TEMPO SAVED

Ce message reste affiché jusqu'à ce que la touche *RECORD* soit relâchée. Que ce soit en mode *Song* ou en mode *Part*, le tempo peut toujours être modifié au cours de la reproduction.

MIDI FILTER

La touche *MIDI FILTER* vous permet de sélectionner quel type de messages midi seront enregistrés par le MMT-8. Lorsque vous maintenez enfoncée la touche *MIDI FILTER*, les touches *PAGE UP et PAGE DOWN* vous permettent de faire défiler les différentes fonctions, tandis que les touches + et – vous servent à activer ou désactiver ces fonctions. Voici les réglages par défaut :

RECORD MIDI
NOTES : ON

RECORD MIDI
PITCH BEND : ON

RECORD MIDI
AFTER TOUCH : OFF

RECORD MIDI
CONTROLLERS : ON

RECORD MIDI
PROG CHANGE : ON

RECORD MIDI
SYSTEM EXCL : OFF

RECORD ON MIDI
CHANNEL : ALL

La touche + vous permet d'activer la fonction, tandis que la touche – vous permet de désactiver la fonction. Lorsqu'une fonction est désactivée, elle ne peut être enregistrée par le MMT-8 et ne sera pas non plus transmise via le port midi out même si vous avez activé *MIDI ECHO*. La dernière page indique sur quel canal midi le séquenceur va enregistrer. Normalement, cette page indique « ALL », ce qui veut dire que le séquenceur enregistrera tous les signaux midi quel que soit leur canal de transmission. Il est possible de sélectionner un canal entre 1 et 16 : par conséquent, le MMT-8 ignorera au cours de l'enregistrement tout message transmis sur un canal différent de celui sélectionné. Le canal midi peut être directement sélectionné à l'aide du clavier numérique (la valeur 00 équivaut à « ALL »).

CLOCK

La touche *CLOCK* vous permet de définir les réglages de l'horloge interne et externe du MMT-8. Maintenez enfoncée la touche *CLOCK* pour accéder aux pages de réglages. La première page permet de sélectionner la source de la synchronisation, voici les choix proposés par l'écran :

CLOCK SOURCE :
MIDI & INTERNAL

CLOCK SOURCE :
INTERNAL ONLY

CLOCK SOURCE :
TAPE SYNC

Vous pouvez sélectionner l'une de ces 3 sources à l'aide des touches + et -. Le réglage par défaut est « MIDI & INTERNAL ». Les touches *PAGE UP et PAGE DOWN* vous permettent d'accéder aux deux autres pages de réglage :

MIDI CLOCK OUT
ENABLE : ON

AUTO START
ENABLE : ON

Les touches + et – vous permettent respectivement d'activer ou de désactiver chaque fonction. Le réglage par défaut est : MIDI & INTERNAL clock source, MIDI CLOCK OUT ON et AUTO START ON. Il n'y a pas d'interrupteur pour TAPE SYNC, cette fonction étant toujours active. Il est inutile d'activer ou de désactiver

l'horloge interne du MMT-8, celui-ci détermine automatiquement quel type d'horloge est nécessaire en fonction des cas. Le tableau ci-dessous vous montre quelles sont les possibilités de synchronisation :

CLOCK SOURCE	AUTO START	PRESS PLAY	RECEIVE MIDI START	RECEIVE TAPE SYNC
MIDI & INTERNAL	OFF	2	6	1
MIDI & INTERNAL	ON	2	6	1
INTERNAL ONLY	OFF	2	1	1
INTERNAL ONLY	ON	2	2	1
TAPE SYNC	OFF	3	1	4
TAPE SYNC	ON	3	1	5

1 : Aucun effet.
2 : Commence à jouer depuis le début avec une horloge interne.
3 : Entre en mode reproduction, mais ne démarre pas celle-ci sans le message d'horloge émis par un magnétophone (« tape sync »).
4 : Démarre la reproduction si le séquenceur est en mode play, sans quoi, ignore la synchronisation.
5. Démarre la reproduction depuis le début dès le message d'horloge émis par un magnétophone (« tape sync »).
6. Démarre la reproduction depuis le début dès le message d'horloge Midi.

Si les fonctions « tape sync » et « auto start » sont activées et qu'une partie ou une chanson est reproduite, la reproduction s'interrompra automatiquement si le signal de synchronisation (« tape sync ») est interrompu pendant plus d'une seconde. Si la fonction « auto start » est désactivée, le MMT-8 attendra plus d'impulsions de synchronisation pour démarrer la reproduction.

CLICK

La touche *CLICK* vous permet de déterminer les paramètres du métronome. Si vous maintenez la touche *CLICK* enfoncée, l'écran affiche :

CLICK VALUE 1/16
RECORD CLICK ON

Les 10 valeurs possibles pour le click sont ½, ¼, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64. Les touches + et – vous permettent de sélectionner la valeur souhaitée. Les touches 0 à 9 du clavier numérique peuvent également vous permettre de sélectionner une valeur (0=1/2 ; 9=1/64). Les autres pages de configuration du métronome sont accessibles avec les touches *PAGE UP et PAGE DOWN*. Appuyez une fois sur la touche *PAGE UP* pour déplacer le curseur sur la fonction « RECORD CLICK » comme ci-dessous :

CLICK VALUE 1/16
RECORD CLICK ON

Cette fonction détermine si le métronome sera activé ou désactivé pendant l'enregistrement. Le réglage par défaut est « ON », mais vous pouvez le modifier à l'aide des touches + et -. La page suivante contient deux autres paramètres auxquels vous pouvez accéder à l'aide des touches *PAGE UP et PAGE DOWN* :

PLAY CLICK : OFF
COUNT DOWN : 04

La fonction du haut détermine si le métronome sera activé ou désactivé pendant la reproduction. Les touches + et – permettent respectivement d'activer ou de désactiver cette fonction (le réglage par défaut étant : « OFF »). La dernière fonction détermine le nombre de battements décomptés avant le commencement de l'enregistrement. Cette valeur peut aller de 0 à 99 (la valeur par défaut étant 4 battements).

TAPE

La touche *TAPE* vous permet d'accéder aux réglages de l'interface de communication entre le MMT-8 et un magnétophone. Cela vous permet de sauver et de recharger des séquences grâce à un magnétophone ordinaire. Maintenez enfoncée la touche *TAPE*, l'écran affiche alors :

SAVE ALL PARTS &
SONGS TO TAPE

La sauvegarde sur cassette démarrera dès lors que vous appuyerez sur *RECORD*. Les deux touches peuvent alors être relâchées, car l'opération devrait s'effectuer en plus de deux minutes, durant lesquelles l'écran affiche :

SAVING TO TAPE..
PART : 00

L'écran affiche quelle est la partie ou la chanson qui est en train d'être transmise. L'affichage progressera jusqu'à ce toutes les données aient été transmises. La touche *STOP* permet d'annuler l'opération. Avant d'appuyer sur *RECORD*, vous pouvez accéder aux cinq autres pages du mode Tape à l'aide des touches *PAGE UP et PAGE DOWN* :

CHECK TAPE DATA
FOR ERRORS

LOAD ALL PARTS &
SONGS FROM TAPE

LOAD ONE PART
FROM TAPE : 00

LOAD ONE SONG
FROM TAPE : 00

SEND ALL PARTS &
SONGS OUT MIDI

Pour chacune de ces pages, la touche *RECORD* démarre l'opération indiquée. La première (« CHECK TAPE DATA » etc.) permet de vérifier que les données que vous venez de sauvegarder sur cassette sont bonnes. La seconde (« LOAD ALL ») charge dans le séquenceur

toutes les données enregistrées sur la cassette. Les deux pages suivantes (« LOAD ONE PART/SONG ») permettent de charger une partie ou une chanson spécifique depuis la cassette. Dans ce cas, le clavier numérique permet de sélectionner le numéro voulu. Une fois que vous avez appuyé sur *RECORD*, l'écran affichera (selon la page choisie) :

VERIFYING TAPE..
PART :00

LOADING TAPE..
PART : 00

LOADING PART 27
PART : 00

LOADING SONG 56
SONG : 00

SENDING OUT DATA TO
MIDI…….

Là encore, les touches *TAPE* et *RECORD* peuvent être relâchées, l'écran affichant les messages ci-dessus jusqu'à la fin de l'opération. Lorsque vous chargez une partie ou une chanson, l'écran indique la partie ou la chanson sélectionnée sur la ligne supérieure. Lorsque vous transmettez des données midi, le message « SENDING OUT DATA TO MIDI… » reste affiché jusqu'à ce que toutes les données aient été transmises. Si une erreur est rencontrée pendant le chargement de données sauvegardées, l'écran affichera « ERROR » aussi souvent qu'une anomalie aura été rencontrée, par exemple :

LOADING TAPE..
PART : 36 ERROR

Le séquenceur tentera alors de continuer la procédure de chargement, mais il est toutefois possible que les données soient corrompues et, donc, totalement inutilisables.

Pendant n'importe quelle opération en mode *TAPE* (exceptée la transmission via Midi), la touche *STOP/CONTINUE* permettra d'annuler l'opération. Si vous annulez l'opération alors que vous êtes en train de charger toutes les parties et chansons, cela pourrait rendre toutes les données en mémoire inutilisables. Lorsque vous chargez une partie ou une chanson, annuler l'opération après que la partie ou la chanson sélectionnée ait été reçue ne devrait poser aucun problème.

Sauvegarde sur disque via « midi system exclusive data dump » :

La fonction de transmission Midi du MMT-8 permet de sauvegarder des données sur un ordinateur ou une périphérique de stockage midi (comme le Yamaha MDF-1 ou le DX-7IIFD). Les données sont transmises en un seul bloc de données sysex, d'une longueur proportionnelle à la capacité mémoire exploitée. Si vous utilisez une périphérique de stockage (« filer »), veillez à ne pas dépasser 85% de la capacité mémoire afin de ne pas saturer votre périphérique (de même ne dépassez pas 25 % de la capacité quand vous travaillez avec un DX-7IIFD). Le MMT-8 recevra automatiquement les messages sysex provenant de n'importe laquelle de ses machines sans qu'il soit nécessaire de sélectionner une page spécifique. Lorsque des données sysex commence à être transmise au MMT-8, celui-ci affiche :

RECEIVING DATAFROM
MIDI……..

Ce message reste affiché jusqu'à ce que les données aient été totalement transmises, après quoi le MMT-8 retourne à la chanson 99. Notez qu'à chaque fois que le MMT-8 reçoit des données midi, toutes celles présentes dans sa mémoire interne sont écrasées.

Synchroniser le MMT-8 à un magnétophone :

Il est possible de synchroniser le MMT-8 avec un magnétophone à l'aide du mode TAPE SYNC. Dans ce mode, le MMT-8 suit un message d'horloge émis par un magnétophone permettant de maintenir un séquenceur comme une boîte à rythme en rythme avec les données enregistrées sur le magnétophone. Cette méthode présente l'avantage de vous éviter d'avoir à enregistrer sur la bande les parties jouées par une boîte à rythme ou un synthétiseur, puisque le message d'horloge enregistré sur la cassette (« *sync track* ») vous permettra de déclencher vos machines au bon moment via le séquenceur.

Enregistrer le signal sonore de synchronisation :

Avant d'enregistrer quoi que ce soit sur votre magnétophone, vous devez inscrire sur une des pistes de celui-ci un signal de synchronisation (« *sync tone* »). On enregistre généralement ce signal sur les pistes « extérieures » (1 ou 8 pour un huit pistes, 1 ou 16 pour un seize pistes) afin d'éviter autant que possible les interférences.

1. Reliez le MMT-8 via la prise TAPE OUT à l'entrée correspondant à la piste désirée de votre magnétophone.

2. Appuyez sur la touche PLAY du MMT-8, puis ajustez le niveau d'entrée de votre piste afin d'arriver approximativement à « 0VU ».

3. Vous devez sélectionner ensuite le tempo de la chanson avec le MMT-8 (de façon définitive !).

4. Commencez l'enregistrement sur votre magnétophone.

5. Appuyez sur la touche *PLAY* du MMT-8. Laissez le MMT-8 reproduire toute sa chanson avant de stopper l'enregistrement. Une fois la chanson terminée, stoppez l'enregitrement et rembobinez le magnétophone. Vous pouvez à présent déclencher le MMT-8 grâce au signal de synchronisation que vous venez d'enregistrer.

NOTES :

A. Il n'existe pas d'interrupteur « TAPE SYNC OUT », cette fonction étant toujours active.
B. Veillez à garder le signal de synchro à environ 0VU afin d'éviter les erreurs. Si le MMT-8 ne détecte pas le signal de synchronisation pendant ½ seconde, il considèrera que celui-ci est terminé est s'arrêtera par conséquent.
C. Evitez, si possible, d'appliquer une réduction de bruit, une égalisation ou un traitement quelconque du signal sur le signal de synchronisation.
D. Evitez, d'enregistrer des pistes trop énergiques ou aux fréquences trop élevées à côté de la piste de synchronisation.

Synchroniser le MMT-8 à un magnétophone :

1. Connectez la sortie de la piste ou a été enregistré le signal de synchro à la prise TAPE IN du MMT-8.
2. Maintenez enfoncée la touche CLOCK. L'écran affiche :

CLOCK SOURCE
MIDI & INTERNAL

3. Sélectionnez à l'aide du clavier numérique ou des touches + et – « TAPE SYNC IN ». L'écran affiche :

CLOCL SOURCE
TAPE SYNC IN

4. Mettez le magnétophone en lecture. Le MMT-8 démarrera automatiquement en recevant le signal de synchronisation. Veillez à toujours revenir au début du signal de synchronisation puisque le MMT-8 démarre la reproduction automatiquement aussitôt qu'il reçoit le message de synchro.

START/STOP FOOTSWITCH

La prise « START/STOP FOOTSWITCH » est prévue pour être connectée à une pédale-interrupteur fugitif normalement ouvert (pointe du jack reliée à la terre). Si le séquenceur est à l'arrêt, la pédale agira comme la touche *PLAY* et lancera la reproduction de la partie ou de la chanson depuis le début. Si le séquenceur est en train de jouer, la pédale agira comme la touche *STOP*, interrompant la reproduction.

MEMOIRE RESTANTE

Si vous maintenez enfoncez les touches *RECORD* et *LENGHT*, l'écran affiche :

REMAINING MEMORY
100 PERCENT

Ceci vous indique quelle est la quantité de mémoire disponible. Notez que certaines opérations ne seront pas possibles, même s'il semble qu'une certaine quantité de mémoire soit encore disponible. Ceci est dû au fait que le MMT-8 requiert un espace mémoire suffisant pour pouvoir dupliquer une partie avant de pouvoir l'enregistrer, ou d'en changer la longueur, ou encore d'y effectuer des corrections, etc. Si vous tentez de modifier une longue partie alors que l'espace mémoire est insuffisant pour effectuer l'opération, l'écran vous signalera que la mémoire est insuffisante pour accomplir l'opération.

EFFACER LA MEMOIRE

Pour effacer l'intégralité de la mémoire du MMT-8 et réinitialiser tous ses paramètres, éteignez l'appareil, maintenez les touches *ERASE, PAGE UP et PAGE DOWN* enfoncées pendant 3 secondes après avoir rallumé l'appareil.