ALESIS MMT-8

Piste multi enregistreur MIDI

Alesis MMT-8 Manuel d' **instructions**

Introduction.....1 2
PARTIE Mode.....2 2.1
Sélection et reproduction d' une PARTIE 2 2.2
PARTIE button.....2 2.3
Sélection d' une PARTIE 2 2.4
Sélection de pistes pour la lecture 2 2.5
AVANCE RAPIDE 3 2.6
REMBOBINER 3 **3**
Enregistrement d' **une PARTIE 4** 3.1
Sélection de la piste d'enregistrement 4 3.2
Saisie RECORD.....4 **4**
LENGTH.....6 5
ERASE.....7 5.1
Effacement d' un PART.....7 5.2
Effacement d' une seule TRACK 7 5.3
Effacement des informations sélectionnées (notes, pitchbend, canal MIDI individuel, etc.) 7 5.4
Effacement d' un SONG.....8 **6**
COPIE 9 6.1
Copie d' une PARTIE se 9 6.2
Copie d' une pièce à l' autre PARTIE 9 6.3
Copie d' un TRACK se 9 6.4
Copie d' une piste sur une autre du même PARTIE ....dix 6.5
Copie d' une piste sur une autre d'une autre partie ....dix 6.6
Copie des informations sélectionnées (notes, pitchbend, canaux MIDI individuels, etc.) 10 6.7
Copie d' une SONG se 11 6.8
Copie d' un morceau à l' autre SONG 11 **7**
EDIT..... 12 7.1
Modification d' un PART.....12 7.2
Effacement d' une event.....14 7.3
Ajout d' un événement 14 **8**
Modification et création d' **un SONG 15** 8.1
Sélection TRACK automatique et mise en sourdine à chaque étape d'une SONG 15 **9**
CHANSON Mode..... 16 9.1
CHANSON button.....16 9.2
Sélection d' un SONG.....16 9.3
Sélection TRACK manuelle et mise en sourdine en mode SONG 16
BOUCLE 18 11
MIDI ECHO..... 19 12
NAME..... 20 13
FUSIONNER 21 14
MIDI CHANNEL 22 15
QUANTIZE..... 23 16

TRANSPOSER 25 17
TEMPO..... 26 18
MIDI FILTER 27 19
HORLOGE 28 20
CLIQUEZ 30 21
TAPE..... 31 22
Stockage sur disque en **utilisant** le **système exclusif MIDI dump** des **données . 33 23**
Synchroniser le MMT-8 sur bande 34 23.1
Enregistrement de la tonalité de synchronisation 34 23.2
Pour synchroniser le MMT-8 de la bande de synchronisation 35 **24**
Footswitch START / STOP 36 25
Memory..... 37 25.1
Restant memory.....37 25.2
Effacement de la mémoire 37 **26**
Auto Locate..... 38 26.1
Partie Mode:.....38 26,2
Chanson Mode:.....38 **27**
MIDI Implementation Chart 39 28
Tableau de **dépannage 40**

1. Introduction

Le Alesis MMT-8 multi-piste MIDI Recorder est un outil convivial, mais extrêmement puissant séquenceur MIDI.
Il est capable d'enregistrer toutes les informations reçues à sa prise MIDI INPUT (sauf poly-pression et note off
vitesse), et le stocker dans la mémoire non volatile pour une récupération ultérieure. Ces informations peuvent inclure des notes,
contrôleurs, pitch bend, après le toucher, les changements de programme, et le système de données exclusives.
Le MMT-8 peut lire 8 pistes simultanément et il fonctionne à bien des égards comme une bande de 8 piste
enregistreur. La capacité de mémoire du MMT-8 est d' environ 9.000 à 11.000 notes. MIDI variable contrôleurs comme aftertouch, pitch bend, molette de modulation, etc. prendront plus de mémoire, de sorte que le montant réel
Il convient de noter la capacité de stockage peut varier en fonction de la quantité de ces contrôleurs sont utilisés. Chaque ensemble de 8
pistes est appelé `part». Il peut y avoir jusqu'à 100 parties dans la mémoire du MMT-8 (00-99). Ces pièces peuvent
être combinés dans des listes de pièces, qui sont appelés `chansons». Il peut y avoir jusqu'à 100 chansons dans les MMT-8 de
la mémoire, et chacun peut contenir une liste de pièces jusqu'à 255 étapes longues.
En construisant des chansons de cette façon, le MMT-8, il est très facile d'organiser des chansons en enregistrant une
verse dans une part, et un chœur dans un autre, et un pont dans un autre, et ensuite faire une liste des pièces dans une chanson avec autant de versets, chœurs, et les ponts comme désiré.
Le MMT-8 possède de nombreuses fonctions d'édition, qui permettent à l'utilisateur de modifier les données après l' enregistrement. Remarques
peut être transposée, le calendrier corrigé, copié, et effacé. Les canaux MIDI peuvent être réaffectés, les contrôleurs
peuvent être modifiés, etc. En outre, le MMT-8 a une caractéristique Autolocate qui vous permettra de sauter à tout
nombre de temps désiré à l' intérieur d' une partie ou de la chanson (voir auto-localiser). En dépit de cette flexibilité, le MMT-8 est très
facile à utiliser, car ces fonctionnalités ne sont pas dans la voie des opérations les plus élémentaires, comme l' enregistrement et
lecture.

Mode 2 PARTIE
2.1

Sélection et jouer un rôle

Lors de la première mise sous tension, le séquenceur en mode SONG ou PARTIE (SONG ou PARTIE LED allumée),
selon le mode qui a été sélectionné avant la mise hors tension. Le numéro de morceau ou une partie sera
être aussi le même que lorsque l' alimentation a été coupée.

2.2

Bouton PART

Appuyez sur le bouton pour passer en mode PARTIE PART si le séquenceur est pas actuellement dans ce mode. La LED à côté
le bouton PART s'allume et l'écran affiche:
si une partie 00 existe, ou
si une partie 00 n'a pas encore été créé.

2.3

Sélection d' **une PARTIE**

Le 00 est souligné pour indiquer qu'il sera modifié si un nouveau numéro est sélectionné avec le clavier ou
Boutons +/-. La deuxième ligne de l'écran affiche le nom de la partie. Si une partie est vide, l'écran lit PARTIE VIDE. En appuyant sur les touches +/- sélectionne immédiatement le numéro de référence suivant, avec le
numéros de boucle passé 99-00 et en boucle vers le bas de 00 à 99. Si un seul chiffre sur le clavier est pressée
(3, par exemple), l'affichage change:
L'affichage indique maintenant que le deuxième chiffre de la partie doit être saisie. Après avoir saisi le
deuxième chiffre, la nouvelle partie est sélectionnée, et son nom est affiché. Si le deuxième chiffre est pas saisi dans
2 secondes, l'écran revient à la référence précédente, et aucune nouvelle partie aura été
choisi. Ce type d'entrée du clavier est compatible avec toutes les inscriptions faites avec le clavier décrit dans ce
Manuel. Les boutons page précédente et Page ont aucune fonction lors de la sélection des pièces ou des chansons.

2.4

Sélection des **pistes pour** la **lecture**

En mode PARTIE, les huit TRACK SELECT LED affiche les pistes qui sont activés (non coupé) sur la partie sélectionnée. Ces boutons peuvent être activés ou désactivés pour changer les pistes sélectionnées pour être joué.
Chaque fois qu'une partie est en cours de lecture, les huit pistes LED de sélection montreront les pistes jouent. Quand un nouveau

---

partie est sélectionnée, les huit pistes sont activées. A tout moment, la sélection de la piste peut être

modifiée avec le
suivre des boutons de sélection. Appuyer sur PLAY va commencer à jouer la partie sélectionnée à partir de son début, et PLAY
LED s'allume. L'écran affiche, par exemple:
L'affichage montre maintenant le nombre de temps actuel et le numéro de pièce qui est en cours de lecture. Comme chacun
battement (noire) se produit, l'affichage fera progresser le nombre de battement. Alors que la partie est jouée, le clavier
et +/- boutons peuvent être utilisés pour sélectionner un nouveau numéro de pièce, qui sera ensuite affiché à l'écran comme
suit:
A la fin de la partie en cours, le numéro de pièce nouvellement sélectionné va jouer, avec le départ de comptage de battement
de nouveau à 001. La partie suivante de jouer peut être changé jusqu'à la fin de la partie en cours est atteint, après
laquelle la nouvelle partie commencera à jouer, et l'affichage revient à JOUER PARTIE.
En appuyant sur STOP / CONTINUE va arrêter de jouer une partie, et l'affichage retourne à l'affichage de la pièce select.
Toutes les notes qui ont été le maintien s'éteint. En appuyant sur STOP / CONTINUER nouveau va commencer à jouer un rôle
depuis le début du temps qu'il était lorsqu'il a été arrêté, relire toutes les notes de maintien précédemment.
Appuyer sur PLAY commence toujours une partie depuis le début. Lorsqu'une partie atteint sa fin, la pièce sera LED
éteindre et la partie arrêtera, sauf si LOOP est activé, ce qui entraînera la partie de continuer à jouer à partir de la
début.

2.5

AVANCE RAPIDE

Les et >> boutons (rembobinage et avance rapide) << peuvent être utilisés pour faire avancer ou reculer à travers les battements
d'une partie. Si une partie est en cours de lecture, appuyez sur le bouton d' avance rapide entraînera le maintien des notes pour arrêter, et
afficher pour faire avancer rapidement un temps à un moment jusqu'à ce que le bouton d' avance rapide est libéré, après quoi la
une partie continue à jouer à partir du début du temps affiché.

2.6

REMBOBINER

Le bouton de rembobinage fonctionne de façon similaire, mais en sens inverse. Dans les deux sens, si la fin ou au début d'une partie est
atteint, l'affichage reste sur le dernier temps, à moins que la boucle est activée, ce qui se traduit par le temps " d' emballage
autour ". Lorsqu'une partie ne joue pas, ces boutons peuvent être utilisés pour la même fonction, et en appuyant sur

STOP / CONTINUE la chanson continue à partir du dernier temps affiché. Le bouton avance rapide et retour
peut être maintenue enfoncée simultanément à "geler" l'affichage sur le rythme actuel. Il est également possible d'
AutoLocate avec l'avance rapide et rembobinage boutons. Cette fonction vous permet d'aller directement à un
battement désiré (voir auto-localiser).

- Page 4 -

3 Enregistrement d' **une PARTIE**

3.1

Sélection de **la piste d'enregistrement**

Pour enregistrer sur une partie, appuyez sur la touche RECORD. La LED RECORD s'allume. La piste à enregistrer
toujours par défaut à la piste vide le plus petit numéro. Pour une partie vide, la piste 1 sera sélectionné. Si une partie
a toutes les huit pistes utilisées, aucune piste sera sélectionnée, et la LED RECORD ne sera pas la lumière.
Chaque fois qu'une piste est enregistrée sur la piste suivante vide sera automatiquement sélectionné la prochaine fois
RECORD est pressée. Si une piste autre que celle sélectionnée est souhaitée, en appuyant sur une autre touche de sélection de piste
tout en maintenant la touche RECORD sélectionnera la nouvelle piste à enregistrer sur. Comme sur une bande
enregistreur, si une piste avec quelque chose sur elle est enregistrée sur, les anciennes informations sont effacées.
Une fois que l'utilisateur a sélectionné une piste manuellement, la sélection automatique de la piste de la piste suivante est vide
éteindre. De cette façon, si l'utilisateur veut refaire une piste plusieurs fois, il peut choisir une fois, et que la piste
restera sélectionné jusqu'à ce qu'il sélectionne une autre piste. Quand une nouvelle partie est sélectionnée, la piste automatique
la sélection est rallumé. Si la piste sélectionnée est à nouveau sélectionné, il cesse de clignoter (et revenir à
son état précédent, on ou off) clignote, et aucune piste seront sélectionnés pour l' enregistrement (ce qui provoque la LED RECORD
pour désactiver lorsque le bouton RECORD est maintenu enfoncé, l'affichage indique:
Tout en maintenant RECORD, la piste qui est allumé indique la piste sélectionnée pour être enregistrée sur. Tout
pistes qui clignotent sont actuellement vide, et toutes les pistes qui ne sont pas allumés actuellement avoir quelque chose
enregistrés sur eux. Toute piste (clignotant, sur ou off) peut être sélectionné pour être enregistré sur.

3.2

RECORD Saisie

Après avoir relâché RECORD, la LED RECORD reste allumée pour indiquer qu'il est prêt à enregistrer si PLAY
pressé, à moins qu'aucune piste a été sélectionné (pas de LED de piste éclairée solide), ce qui entraînerait la RECORD LED à
désactiver après avoir relâché la touche RECORD. Si la touche STOP / CONTINUE est enfoncée pendant que le voyant RECORD est allumé,
la LED RECORD s'éteint, ce qui indique que le dossier est désactivé, mais la piste d'enregistrement sélectionné sera
souvenir. Pour commencer l' enregistrement, appuyez sur PLAY. Si une piste a été sélectionnée (RECORD LED), le
au début de la partie, après avoir compté jusqu'à quatre temps (le compte à rebours peut être modifiée; voir CLICK),
pendant ce temps , l'écran affiche:
Avec chaque passé de battement, l'affichage change à 3, puis 2, puis 1, après quoi l'affichage change:
Le numéro de pièce est pas souligné, indiquant qu'une nouvelle partie ne peut être sélectionné lors de l' enregistrement. Tandis que
enregistrement, les huit pistes peut encore être activée ou désactivée. En appuyant efficacement la touche RECORD poinçons "
out "la piste d'enregistrement, la LED RECORD se éteint, et la partie continue de jouer là où il était.

En appuyant sur la touche PLAY est également le même que poinçonnage, sauf que la partie commence immédiatement
à partir du début. Les boutons de rembobinage et avance rapide seront également punch out. Pressage
STOP / CONTINUE frappe également, mais arrête la partie de jouer aussi bien.
Lors de l' enregistrement pour la première fois sur une partie vide, la piste se poursuivra jusqu'à ce que l' enregistrement
STOP / CONTINUE, FAST-FORWARD, REWIND ou PLAY est pressée. Quand on est pressé, il détermine
la longueur de la partie, arrondie au rythme le plus proche. Lors de l' enregistrement sur une autre piste, la partie sera
arrêter automatiquement lorsque l'extrémité de la pièce (tel que déterminé par la première piste d'enregistrement) est atteinte. Si LOOP
est allumé, la LED RECORD s'éteint ("punch out"), et la partie commencera à jouer dès le début. Ça ça
possible de régler la longueur avant l' enregistrement de la première piste, ou pour modifier la longueur après avoir enregistré la première
piste (voir LONGUEUR).

Tout en maintenant la touche RECORD, appuyer et maintenir le bouton LONGUEUR affichera sur l'écran du
pourcentage de mémoire encore disponible à l' enregistrement.

- Page 6 -

4 LONGUEUR

Le bouton LONGUEUR est utilisé pour définir la longueur d'une partie à un certain nombre de temps spécifié. Tout en maintenant la
Bouton LONGUEUR, l'écran affiche la durée actuelle de la partie en cours. Si elle est une partie vide, la
écran affiche:
Cela indique que aucune longueur n'a encore été fixée. Si le mode RECORD est entré sans régler cette longueur,
la longueur de la pièce est déterminée par le nombre de battements enregistrés avant d' appuyer STOP / CONTINUE, RECORD ou PLAY. Si l'on souhaite régler la longueur avant l' enregistrement, les boutons +/-
peut être utilisé pour déplacer la longueur vers le haut ou vers le bas par incréments de battement simples (000 minimum, 682 maximum), ou
un nombre à trois chiffres peut être saisie avec le clavier. Dans les deux cas, la nouvelle longueur est pas entré dans
la partie jusqu'à ce que la touche RECORD est enfoncée. Lorsque RECORD est pressée, l'affichage change à:
Cet affichage reste jusqu'à ce que RECORD est libéré. Si LONGUEUR est libéré avant RECORD est pressée, pas
modification de la longueur sera faite, indépendamment de ce qui a été pressée sur le clavier. Si RECORD est pressée
après avoir entré une longueur partielle (1 ou 2 chiffres), rien ne se passera. Lors de l' entrée en chiffres, le premier chiffre
entrée (1, par exemple) se traduit par l'affichage suivant:
L'affichage est maintenant en attente pour l'entrée du deuxième chiffre. Si le deuxième chiffre est pas saisi dans 2
secondes, l'affichage revient à sa valeur précédente. Si RECORD est pressée après la saisie d' une incomplète
longueur (1 ou 2 chiffres), l'affichage revient à sa valeur précédente.
Quand une nouvelle longueur est entré (RECORD), des informations sur une piste de la partie sélectionnée qui était
au - delà de la nouvelle longueur de jeu seront effacés. Toutes les notes maintien au - delà de la nouvelle fin sera automatiquement
donné une nouvelle durée. Si la nouvelle longueur est plus longue que la précédente, la longueur supplémentaire sera
rempli de silence. Si l'on souhaite retirer ou ajouter de la longueur au début d'une partie, définissez d' abord désiré

longueur (tel que décrit ci - dessus), puis appuyez sur l' une des pages ou page vers le bas.
L'affichage changera à:
Une pression sur la page ou la page à nouveau pour basculer vers l'affichage d' origine. Si RECORD est pressée
avec l'affichage montrant ci - dessus, tous les battements supplémentaires seront placés au début de la partie, et tout
beats enlevés seront retirés de la partie supérieure de la pièce. Remarques qui ont été stockés dans les beats enlevés seront
enlevé quelle que soit leur durée.
Le bouton LONGUEUR n'a aucun effet en mode chanson, ou alors une chanson ou une partie est jouée.

- Page 7 -

5 ERASE

5.1

Effacement d' **une PARTIE**

Le bouton d'effacement est utilisée pour effacer une seule piste, une partie ou de la chanson. En mode PARTIE, appuyer et maintenir
la touche ERASE provoque l'affichage suivant:
Le numéro 01 serait en fait le numéro de pièce sélectionné. Tous les 8 LED de piste seront allumés Effacer
la partie sélectionnée, appuyez sur RECORD. L'affichage changera à:
L'affichage reste ainsi jusqu'à ce que le bouton RECORD est libéré, après quoi l'affichage retourne à son état précédent.

5.2

Effacement d' **une seule TRACK**

Pour effacer une seule piste, appuyez et maintenez la touche ERASE (toutes les LED de piste lumière), et sélectionnez le désiré
numéro de piste. Le voyant de la piste sélectionnée reste allumé, et les autres LEDs de piste s'éteint. Supplémentaire
pistes peuvent être sélectionnées et leurs LEDs s'allument. Pressage efface toutes les pistes sélectionnées.

5.3

Effacement des **informations sélectionnées (notes, pitchbend, individu**
Canal MIDI, etc.)

Lors de l' effacement d' une piste ou d'une partie, il est possible d'effacer les données sélectionnées à partir d' une partie ou de la piste. En tenant
la touche ERASE, la page et page vers le bas les boutons sous l'écran LCD peut être utilisé pour sélectionner
des fonctions spécifiques. Si les touches fléchées sont utilisées, elles feront défiler les choix suivants en arrière
ou vers l' avant en fonction du bouton est enfoncé:

- Page 8 -

thru

Cette fonction permet d'effacer les données spécifiques, telles que l'après contact sur une piste, sans affecter les autres données sur cette piste ou partie. Si effacer après contact a été sélectionné et RECORD a été pressé

sans sélectionner une piste, tous après contact sur les huit pistes de la partie sélectionnée serait effacée.

5.4

Effacement d' **une SONG**

En mode SONG, en maintenant le bouton ERASE provoquera l'affichage suivant:

En appuyant sur la touche RECORD efface le numéro du morceau sélectionné. Les boutons de piste sont huit

inactif lors de l' effacement des chansons. Les boutons page précédente et Page sont également inactifs lors de l' effacement des chansons.

Dans tous les cas, l'effacement ne sera exécuté que RECORD est pressée. et sera annulée si ERASE est libéré

avant d' appuyer sur RECORD. Le bouton ERASE n'a aucun effet alors qu'une chanson ou partie joue.

- Page 9 -

6 COPY

Le bouton de copie permet de copier ou d' ajouter une piste, une partie ou de la chanson, à une autre piste, une partie ou de la chanson. seulement

fonctions tandis que le bouton COPY est maintenu enfoncé. Si le bouton COPY est libéré (soit avant ou après la

copie est exécutée), le mode précédent sera affiché sur l'écran, et copier le mode est quitté.

6.1

Copie d' **une PARTIE à se**

En mode PARTIE, et COPY est enfoncée, toutes les 8 LED de piste lumière, et l'écran suivant:

Les deux références affichées seront effectivement afficher le numéro de partie (00- 99). Pressage complète l'opération et l'affichage indique:

Cet affichage reste jusqu'à ce que le bouton RECORD est libéré, qui renvoie ensuite le séquenceur au

affichage de la copie précédente (sauf si COPY est libéré aussi bien). L'exemple ci - dessus montre la copie d' une partie

(toutes les 8 pistes) à lui-même, qui va doubler la longueur de cette partie.

6.2

Copie d' **une pièce à** l' **autre PARTIE**

Pour copier une partie à une autre partie, appuyez et maintenez COPY, puis entrez le numéro de pièce à deux chiffres avec le

clavier. L'écran affiche le numéro de pièce sélectionnée. En appuyant sur RECORD lance la copie,

et
ajoute la partie de la source (la partie en cours avant COPY a été pressée) à la partie de destination (la partie
entrée avec le clavier). Encore une fois, les 8 LED de piste sont allumés, afin que tous les 8 pistes sont copiés.
Si la partie de destination était vide, alors la destination contient maintenant une copie exacte de la partie source. Si
la destination n'a pas vide, alors la longueur de la destination est augmentée de la longueur de la partie de la source,
et la partie de la source est ajoutée à la fin de la partie de destination. Les affectations MIDI faites sur le
Les pistes de partie source seront remplacés par les affectations MIDI de la partie de destination.

6.3

Copie d' **un TRACK se**

Pour copier une seule piste pour lui - même (utile pour effacer tout sauf un type d'informations MIDI, voir ci - dessous), appuyez sur
et maintenez le bouton COPY, sélectionnez la piste désirée (la LED reste allumé et les autres wil éteindre),
puis appuyez sur RECORD.

6.4

Copie d' **une piste sur** une **autre de la même partie**

Pour copier une seule piste à une autre piste du même numéro de pièce, maintenez la touche enfoncée COPY et sélectionnez le
piste source. Le voyant de la piste sélectionnée reste allumé, et tous les autres voyants de piste s'éteint. maintenant , sélectionnez
la piste de destination. La LED Cette piste va maintenant clignoter, indiquant qu'il est la piste à copier vers.
En appuyant sur la touche RECORD déclenche la copie, et des copies de la piste source vers la piste de destination. Si
toute information existe dans la piste de destination, il est effacé.

6.5

Copie d' **une piste sur** une **autre d'une autre partie**

Pour copier une seule piste d'une partie à une seule piste d'un autre, appuyez et maintenez COPY, sélectionnez la source
suivre, sélectionnez le numéro de pièce de destination, sélectionnez la piste de destination, puis appuyez sur RECORD. Si la
piste de destination est le même numéro que la piste source, le bouton de piste de destination n'a pas à
être sélectionné avant d' appuyer sur RECORD.

6.6

Copie des **informations sélectionnées (notes, pitchbend, individu**
Les **canaux MIDI, etc.)**
Dans tous les modes de copie ci - dessus, la totalité du contenu d'une piste d' une partie sont copiés vers la destination. C'est
possible de copier des informations sélectionnées à partir d' une piste ou d'une partie à l' autre en utilisant la page et la page
bas pour sélectionner les données souhaitées tout en maintenant la touche COPY. Ces boutons peuvent être sélectionnés
tout moment lors de la sélection de copie avant RECORD est enfoncée. Ils vont défiler vers l' arrière et vers l' avant
à travers 22 choix avec les affichages suivants:
par
En faisant défiler la liste, toutes les données sélectionnées peuvent être copiées d'une piste ou d'une partie à l' autre. Pour
Par exemple, si une piste contient des notes sur plusieurs canaux MIDI qui avaient déjà été combinés ensemble,
copier un seul canal MIDI vers une nouvelle piste permettrait aux parties d'être séparés à nouveau. Aussi,
copie NOTES SEULEMENT d'une piste se sera effectivement effacer toutes pitchbend, contrôleur, programme
changer, après le toucher, et un système de données exclusives de cette piste.

6.7

Copie d' **une SONG se**

En mode SONG, en appuyant et en maintenant la touche COPY se traduira par l'affichage suivant:
L'affichage 01 sera effectivement montrer le numéro de morceau sélectionné. Comme en mode PARTIE, en appuyant
RECORD ajoutera la chanson en cours à lui - même, ce qui en fait deux fois plus longtemps.

6.8

Copie d' **un morceau à** l' **autre SONG**

Si un nouveau numéro de morceau est sélectionné, l'écran affiche le numéro du morceau nouvellement sélectionné, et en appuyant sur
RECORD ajoutera le numéro de morceau de source (le numéro sélectionné avant COPY pressage), à la
numéro de morceau de destination (le numéro sélectionné tout en maintenant COPY). Ce mode est très utile, puisqu'une
verset constitué de plus d'une partie pourrait être entré dans une chanson, puis ajouté dans un autre chanson quand nécessaire sans avoir à entrer de nouveau les parties pour le verset. Aucun des boutons de piste huit sera
avoir un effet lors de la copie des chansons. La page de page vers le bas les boutons et ont également aucun effet lorsque

chansons de copie.
Dans tous les cas, la copie ne soit pas exécutée jusqu'à ce que RECORD est pressée, et sera annulée si COPY est libéré
avant d' appuyer sur RECORD. Le bouton COPY n'a aucun effet alors qu'une chanson ou partie joue.

- Page 12 -

7 EDIT

Le bouton EDIT est un interrupteur marche / arrêt avec une LED associée. Toutes les opérations comme indiqué jusqu'à présent supposent
que EDIT est éteint. Lorsque modifier est activé, note individuelle montage peut être réalisé en mode partie, et la liste des
pièces dans une chanson peuvent être édités en mode chanson. Pour quitter le mode EDIT, appuyez sur EDIT (la diode s'éteint),
ou sélectionnez PARTIE ou SONG, qui se met automatiquement hors tension EDIT.

7.1

Modification d' **une PARTIE**

Lorsque EDIT est pressée en mode PARTIE (PARTIE LED allumée), les événements MIDI individuels peuvent être édités. le
huit boutons de piste sont utilisés pour sélectionner la piste en cours d' édition. Une seule piste peut être modifié à un moment
(une seule piste est éclairée à la fois). L'écran affiche les informations MIDI de la piste sélectionnée comme
suit:

Les trois premiers chiffres sont le nombre de temps, suivi par le nombre de sous-temps (00-95), suivi de la note
valeur, suivie de la vélocité de la note (01-127), suivi de la durée de la note (en temps et sous-temps),
suivi par le canal MIDI de la note (1-16). Le curseur se trouve sous le nombre de temps, ce qui indique qu'il peut
être changé avec le les touches +/- clavier ou. Pour accéder aux autres paramètres, la page vers le haut et la page
les boutons vers le bas sont utilisés. Ils se déplacent le curseur comme indiqué sur les écrans suivants:

Le curseur se déplace au paramètre suivant, et sera "boucle autour" passé le dernier paramètre à la première.

Le canal MIDI est le canal que la note est sortie sur si le canal MIDI de la piste est affectée à INCHANGÉ. Si la piste est affectée à un canal spécifique, le numéro de canal original sera affiché dans
parenthèse. Le canal MIDI de la note peut encore être modifié, mais aucun effet ne sera entendue que si la piste de
Canal MIDI est affecté à INCHANGÉ (voir "MIDI CHANNEL").

Autres informations MIDI est affiché comme suit: (Cette information ne sera affichée que si elle a été
entré dans la séquence au préalable. Voir «Ajout d' un événement".) Pour le pitch bend, l'affichage comprend la
battre, le sous-beat, le canal MIDI, et le montant de pitch bend. La plage de pitch bend est de -8191 à 8192.
La page précédente et page suivante affiche défiler comme suit:

- Page 13 -

Emplacement des montants de pliage peuvent être saisies avec le clavier, mais le seul moyen d'atteindre les nombres négatifs est de
utiliser le `bouton '- jusqu'à ce que les nombres négatifs sont atteints, après quoi toute entrée clavier sera négatif.
Car , après le toucher, l'affichage comprend le rythme, sous-beat, le canal MIDI, et après quantité de contact. L'après
plage de contact est de 0 à 127. La page précédente et page suivante affiche défiler comme suit:
Pour les contrôleurs, l'écran affiche le rythme, sous-beat, numéro de contrôleur, le montant du contrôleur et MIDI
canal. La gamme de contrôleur est de 0 à 121. La gamme de quantité de commande est de 0 à 127. La page
et la page vers le bas affiche défiler comme suit:
Pour les changements de programme, l'affichage comprend le rythme, sous-beat, le numéro de changement de programme, et MIDI
canal. La gamme de programme est de 0 à 127. La page précédente et page suivante affiche défiler comme suit:
Pour le système de l' information exclusive, le nombre de paramètres pourrait être une valeur quelconque. Etant donné que cela pourrait contenir
une grande quantité d'informations, la page et page vers le bas les boutons continuent à faire défiler les données par le biais
l'écran jusqu'à la fin est atteinte. L'affichage comprend le rythme, sous-beat, et tout système exclusif données, de la manière suivante:

- Page 14 -

7.2

Effacement d' **un événement**

Tout événement affiché peut être effacé en maintenant ERASE et en appuyant sur RECORD. Effacement d' un événement
supprime de la piste, mais ne modifie pas le calendrier de la piste. Par exemple, la suppression d' un quart
Attention au début de la piste ne se déplace pas tout le reste transmet une note de trimestre.

7.3

Ajout d' **un événement**
Un événement peut être ajouté à l'aide de la touche COPY. COPY Appuyer et maintenir provoque les actions suivantes
afficher:
En appuyant sur la touche RECORD va insérer une note à l'emplacement de temps en cours, avec une valeur de note de C3, un
vitesse de 64, et une durée de 1 battement. Cette note peut alors être modifié comme décrit ci - dessus à tout désiré
valeur. Si quelque chose d' autre qu'une note est souhaitée pour être insérée, la page vers le haut et vers le bas de page boutons peuvent
être utilisé pour faire défiler les autres choix avant RECORD en appuyant sur:
Dans les choix ci - dessus, en appuyant sur RECORD va insérer l'événement affiché au rythme actuel et avec
des valeurs de 0.
Alors que dans le cadre EDIT, l'avance rapide et rembobinage boutons sont utilisés pour avancer et reculer respectivement,
dans la liste des événements MIDI sur la piste sélectionnée. Lorsque l'extrémité d'une piste est atteinte, ou si une piste est
vide, l'écran affiche FIN DE TRACK. Jouer une partie tout en partie modifier jouera le rôle tout en en continuant à afficher les événements tels qu'ils se produisent sur l'écran.

- Page 15 -
8 Modification et création d' **un SONG**
En mode SONG, le bouton EDIT est utilisé pour entrer dans le mode d'édition de morceau. Ce mode est utilisé pour
la création ou la modification d' une chanson, qui est une liste de pièces. L'affichage se présente comme suit:
Le numéro d'étape peut être déplacé vers l' avant ou vers l' arrière avec les boutons Avance et retour rapide. le
numéro de pièce est souligné, indiquant qu'il peut être modifié avec les touches +/- clavier ou. Si une chanson est
vide, de la part de la première étape sera vide. L'étape passé la dernière partie d'une chanson sera également afficher un blanc
partie. Pour changer une partie, il suffit de taper un nouveau numéro de pièce. Pour effacer une étape, maintenez ERASE et appuyez sur
RECORD. L'étape affichée est effacée, et toutes les parties des étapes passées l'étape effacée se déplacera
vers le bas une seule étape. Pour insérer une partie, appuyez sur COPY. L'écran affiche:
Le clavier ou les boutons +/- peuvent être utilisés pour modifier le numéro de pièce. En appuyant sur RECORD insère la pièce à
l'étape affichée, et déplace l'étape précédemment affichée et toutes les étapes ultérieures un pas en arrière.

Lorsque les boutons sont relâchés, l'affichage revient à l'écran d'édition de morceau.

8.1

Sélection TRACK automatique et mise en **sourdine à chaque étape d'un CHANSON**

Vous pouvez sélectionner les pistes seront la lecture à chaque étape d'une chanson en désactivant les pistes que vous ne voulez pas
d'entendre (l'arrêt de LED) et en laissant sur les pistes que vous souhaitez entendre (la sur de LED). Le MMT-8 va stocker dans
mémoire qui suit a été sélectionné pour la lecture à chaque étape.

- Page 16 -

9 Mode SONG

9.1

Bouton SONG

Appuyez sur le bouton SONG pour accéder au mode de la chanson. L'affichage se lira comme suit, avec la dernière chanson entré
étant indiqué dans la partie du numéro de l'écran:

9.2

Sélection d' **un SONG**

Le 00 est souligné pour indiquer qu'il sera modifié si un nouveau numéro est sélectionné avec le clavier ou
les boutons +/-. La deuxième ligne de l'écran affiche le nom de la chanson sélectionnée (jusqu'à 14 personnages). Si le numéro du morceau en cours est vide, la deuxième ligne sera lu SONG VIDE. En appuyant sur la
+/- Boutons sélectionne immédiatement le numéro du morceau suivant, avec les numéros de boucle passé 99-00 et
boucle vers le bas de 00 à 99. Si un seul chiffre sur le clavier est pressé (2, par exemple), l'affichage changer à:
L'affichage indique maintenant que le deuxième chiffre de la chanson doit être saisie. Après avoir saisi le
deuxième chiffre, le nouveau morceau est sélectionné, et son nom apparaîtra. Si le deuxième chiffre est pas saisi dans
2 secondes, l'affichage revient au numéro de la chanson précédente, et aucune nouvelle chanson aura été
choisi. Les boutons page précédente et Page ont aucune fonction lors de la sélection des pièces ou des chansons.
A SONG est une liste des parties (séquences) dans un ordre spécifique, avec chaque entrée dans la liste étant une étape
contient un numéro de pièce. Chaque étape contient également lequel des huit pistes devrait être sur pour cette étape.

9.3

Sélection TRACK manuelle et mise en **sourdine en mode SONG**

En mode SONG, les huit TRACK LED de sélection affichera les pistes qui sont activés, le premier une partie de la chanson sélectionnée. Ces boutons peuvent être activés ou désactivés pour changer les pistes sélectionnées pour être
joué, bien que ces changements seront temporaires et ne sont pas stockées avec la chanson. Appuyer sur PLAY va commencer
la lecture de la chanson sélectionnée depuis le début, et la LED PLAY s'allume. L'écran affiche, pour
Exemple:
La première ligne de l'écran affiche maintenant le numéro du morceau en cours de lecture, et le rythme actuel
numéro de la partie en cours de lecture. La deuxième ligne de l'écran affiche le numéro d'étape et la partie
attribué à l'étape en cours de lecture à ce moment. Quand la chanson avance à l'étape suivante, l'affichage
montrera la partie pour l' étape 2, etc. La piste LED de sélection vont changer pour montrer quelles pistes sont activées
pour la partie en cours. Encore une fois, la sélection de la piste peut être changée en activant ou désactivant les boutons de piste.

En appuyant sur STOP / CONTINUE va arrêter de jouer la chanson, et l'affichage revient à la chanson select
afficher. En appuyant sur STOP / CONTINUER nouveau va commencer à jouer la chanson du temps où il était
arrêté. En appuyant sur PLAY commence toujours la chanson depuis le début de la première étape. Quand une chanson
atteint sa fin, il arrête et le LED PLAY s'éteint, sauf si LOOP est activé, ce qui entraînera la chanson à la boucle de retour à la première étape et continuer à jouer.
Les et >> boutons (rembobinage et avance rapide) << peuvent être utilisés pour faire avancer ou reculer à travers les battements
et les étapes d'une chanson. Si la lecture de la chanson, en appuyant sur le bouton d'avance rapide entraînera le maintien des notes à
arrêt, et l'affichage de battement pour avancer à une vitesse augmentant progressivement (jusqu'à la cadence maximale possible)
jusqu'à ce que le bouton d'avance rapide est libéré, après quoi la chanson continue à jouer dès le début de
le temps affiché. Si la fin de l'étape en cours est atteint, l'étape suivante est démarrée.
Le bouton de rembobinage fonctionne de façon similaire, mais en sens inverse. Dans les deux sens, si la fin ou au début d'une chanson est
atteint, l'affichage reste à cette étape, à moins que la boucle est activée, ce qui se traduit par l'étape consistant à "enrouler autour".
Quand une chanson ne joue pas, ces boutons peuvent être utilisés pour la même fonction, et en

appuyant sur
STOP / CONTINUE la chanson continue à partir du dernier temps affiché. Le bouton avance rapide et retour
peut être maintenue enfoncée simultanément à "geler" l'affichage sur le rythme actuel.

- Page 18 -

10 LOOP

Le bouton LOOP est un simple interrupteur marche / arrêt avec un indicateur LED. Lorsque LOOP est activée, une partie ou de la chanson sera
boucle à son début quand il a atteint sa fin, et continuer à jouer indéfiniment. Si LOOP est éteint, un une partie ou de la chanson cesseront quand il atteint sa fin.

- Page 19 -

11 MIDI ECHO

Le bouton MIDI ECHO est un interrupteur marche / arrêt avec un indicateur LED. Lorsque MIDI ECHO est, quel que soit
l'information est présent à la prise INPUT MIDI sera envoyé à la prise de sortie MIDI. Lorsqu'ils ne sont pas
RECORD ou Record Ready (RECORD LED allumée), les données MIDI sont transmises sur inchangés.
Lorsque, dans RECORD ou RECORD prêt, et la piste sélectionnée a été affecté à un canal MIDI spécifique
(Voir MIDI CHANNEL ci-dessous), puis toutes les informations MIDI reçues seront transmises sur le sélectionné
canal MIDI. Cette fonction permet à l'utilisateur d'entendre un jeu de partie sur le synthétiseur désiré alors qu'il est
en cours d'enregistrement. Système information exclusive et la pression polyphonique ne sont pas repris, et MIDI d'horloge
informations seront repris seulement si l'horloge MIDI est utilisé pour cadencer le MMT-8.

- Page 20 -

12 NOM

Le bouton NAME est utilisé pour changer le nom d'une partie ou de la chanson. Le nom d'une partie ou de la chanson est 14
Longs caractères. Une partie vide ou de la chanson auront toujours le nom "PARTIE VIDE" ou "SONG VIDE", et
ne peut pas être changé. Quand on utilise une partie ou de la chanson d'abord, son nom est changé de "PARTIE VIDE" ou
"SONG VIDE" à "AUCUNE PARTIE NAME" ou "NO SONG NAME". Pour modifier le nom d'une partie ou d'une chanson, appuyez sur

et maintenez le bouton NAME. L'écran affiche:
Le curseur est maintenant sous le premier caractère de la partie ou de la chanson nom. En utilisant les touches +/-, tout
caractère alphanumérique peut être sélectionné, et le clavier peut être utilisé pour saisir des chiffres directement. le
Page précédente et Page bas boutons sont utilisés pour déplacer le curseur à gauche et à droite sur l'écran. Quand le
nom désiré a été entré, en appuyant sur les magasins d'enregistrer le nom de cette partie ou de la chanson. Si RECORD est
pas pressé avant de relâcher le bouton NAME, toute modification du nom ne seront pas enregistrées.

- Page 21 -

13 MERGE

Le mode MERGE est prévu pour que deux pistes peuvent être fusionnées (chevauchement) sur une seule piste. Dans
mode de partie, lorsque MERGE est maintenu enfoncé, l'affichage indique:
Les huit LED de piste seront éteints. Appuyez sur la première piste (elle éclairera solide), suivie par la
piste de destination (il clignote), suivi par RECORD. L'écran affiche:
Cet affichage reste jusqu'à ce que la touche RECORD est relâchée. La première piste et la deuxième piste sont maintenant
combinée à l'emplacement de la deuxième piste. La première piste reste inchangé. Le bouton MERGE n'a pas
effet en mode chanson, ou alors qu'une partie est jouée. Remarque: Lorsque deux pistes sont fusionnés. leur canal MIDI
missions (voir MIDI CHANNEL) sont affectés en permanence aux données de chaque piste, et le nouveau
le canal MIDI de la piste est affectée à INCHANGÉ. De cette façon, les pistes assignées à différents canaux conservent
leur indépendance de canal sur la même piste.

- Page 22 -

14 MIDI CHANNEL

Comme le COPY et les boutons ERASE, le bouton MIDI CHANNEL est seulement active, alors qu'elle est maintenue enfoncée. C'est
utilisé pour sélectionner le canal MIDI d'une piste ou d'une partie (il n'a pas de fonction en mode SONG). Lorsque enfoncé,
suivre une LED s'allume, et l'écran affiche le canal MIDI sélectionné pour cette piste:
Les touches du clavier ou de +/- peuvent être utilisés pour modifier le canal MIDI de la piste sélectionnée, et d'autres pistes

peut être affiché ou modifié en sélectionnant le bouton de piste (une seule piste est éclairée à la fois). le
sélection du canal peut être 0 (INCHANGÉ), ou 1 à 16. Une piste donnée conserve toujours sa enregistré des informations de canal MIDI, de sorte que si une piste contient des notes de plus d'un canal, il peut
être lus comme enregistré. Dans ce cas, il est souhaitable d'assigner la piste inchangée, ce qui signifie que
qu'il sortie sur les mêmes canaux MIDI que sont enregistrés. Chaque fois qu'une nouvelle piste est enregistrée, il
par défaut INCHANGÉ. Si un canal MIDI spécifique est sélectionné (1-16). puis les notes de la piste sélectionnée
tous être émis sur le canal sélectionné. Cependant, les informations de trajectoire réelle reste inchangée, de sorte que
retournant une piste à INCHANGÉ entraînera les canaux MIDI séparés pour jouer comme avant.
Remarque: Une piste vide peut être affecté à un canal MIDI avant d'enregistrer sur celui-ci, ce qui entraînera que
canal à émettre lors de l'enregistrement si MIDI ECHO est activé. En outre, si une piste est copiée sur une piste vide, son
réglage du canal MIDI sera également copié. Si une piste ou une partie est effacée, sa mission de canal MIDI est
laissé tel quel.

---

15 QUANTIZE

Le bouton QUANTIZE est utilisé pour corriger la synchronisation des notes sur une valeur de battement souhaitée. QUANTIZE seulement
déplace les événements de note, et ne modifie pas les contrôleurs, pitch bend, après contact, changement de programme, et le système
information exclusive. Tout en maintenant le bouton QUANTIZE en mode partie, le plus récemment
piste enregistrée sera allumée, et l'écran affiche:
Les 10 choix Quantification sont 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64. Les boutons +/- ou
le clavier peut être utilisé pour faire défiler les choix. Les touches du clavier 0-9 peuvent également être utilisés pour sélectionner
la valeur de Quantification directement, avec 0 = 1/2 et 9 = 1/64. Les boutons de sélection de piste peuvent être utilisés pour sélectionner le
piste souhaitée (s) à quantifier. Lorsque QUANTIZE est d'abord pressé, les huit LED de piste seront allumés,
indiquant que toutes les pistes seront quantifiées si RECORD est pressée. Si un bouton de piste est pressé, tous les autres
pistes éteindront, et seule cette piste sera sélectionnée. A partir de là, chaque piste, bouton de

sélection sera
allumer ou éteindre la LED associée, de sorte que toute combinaison de pistes peut être sélectionnée pour être quantifié.
En appuyant sur la touche RECORD initie la quantification, et modifie l'affichage:
Cet affichage reste jusqu'à ce que le bouton RECORD est libéré, qui renvoie ensuite le séquenceur à son
affichage de quantification précédente. Le processus de quantification modifie le point de chaque note de départ le plus proche
Quantification battre, mais laisse le point release note où il était, ce qui modifie la durée de la note réelle.
Autres options de quantification peuvent être sélectionnées en utilisant la page de page vers le bas les boutons et. En appuyant sur la
Page up bouton fait défiler les choix suivants:
Si RECORD est pressée avec QUANTIZE NOTE DEBUT & FIN affiché, les temps de libération de la
notes seront également quantifiée au rythme de quantification sélectionné. Si NOTE END est sélectionnée, seule la libération
temps des notes seront quantifiées. Si KEEP DURÉE est sélectionné, la durée d'une note restera constant, par exemple, si le début d'une note est déplacée 1/16 Note avant, la libération se déplace également 1/16 avant.
En mode SONG, le bouton QUANTIZE est utilisé pour sélectionner une quantité de décalage d'horloge pour chaque piste dans un
chanson. Ces décalages sont des paramètres globaux utilisés par toutes les chansons, et ne touchent pas directement les parties individuelles.
Le but de cette fonction est de permettre à l'utilisateur de compenser les retards MIDI, et des dispositifs sonores avec
lents temps d'attaque. Tout en maintenant le bouton QUANTIZE en mode SONG, la première LED de piste lumière, tous les
d'autres seront éteints, et l'affichage comme suit:
La valeur peut être réglée de -48 à +48 notes 384e (+/- 1/2 de note) en utilisant les boutons +/- clavier ou.
Les valeurs positives représentent un déplacement vers l'avant dans le temps, et les valeurs négatives représentent un changement vers l'arrière dans le temps.

Lorsque vous entrez une valeur avec le clavier, le signe reste inchangé (sauf lorsque l'entrée 00, qui est
toujours positif). Pour changer le signe, les touches +/- doivent être utilisés pour "passer à travers" zéro de l'autre côté.
Chaque piste peut être sélectionnée et réglée indépendamment. Bien sûr, le premier temps de la première partie d'une chanson
ne peut pas être avancé (il ne peut pas lire dans les pensées ...).

- Page 25 -

16 TRANSPOSE

La fonction TRANSPOSE permet d'une piste ou d'une partie doit être transposée par un numéro d'utilisateur spécifié de
demi-tons. Lorsque TRANSPOSE est maintenu enfoncé en mode partie, l'affichage indique:
Le clavier peut être utilisé pour entrer un numéro à deux chiffres de demi-tons à transposez à partir de la hauteur d'origine
(00-99), ou les touches +/- peuvent être utilisés pour augmenter ou diminuer le montant. Comme en mode ERASE, tous
huit pistes LED de sélection sont allumés, ce qui indique que la transposition affectera toutes les pistes. Si une piste sélectionner
bouton est enfoncé, tous les autres voyants de piste éteindre, et seule la piste sélectionnée sera allumé Supplémentaire
pistes peuvent être sélectionnés en appuyant sur les boutons de piste sélectionnés, ce qui permet de basculer les LED ou désactiver pour chaque
Piste. En appuyant sur la page vers le bas bouton page précédente ou va changer l'affichage:
Maintenant, le numéro saisi à partir du clavier sélectionne le nombre de demi-tons pour transposer vers le bas. Pour les deux
transposer vers le haut ou vers le bas, en appuyant sur la touche RECORD exécute la commande de transposition, entraînant la
affichage suivant:
Cet affichage reste jusqu'à ce que RECORD est libéré. Si une piste qui est transposée résultats dans un sousverse (notes
en dessous de 0) ou un débordement (notes au-dessus de 127), la piste sera automatiquement re-régler la hauteur en octave
incrémente jusqu'à ce qu'il soit de nouveau à portée juridique.
Le bouton TRANSPOSE ne fonctionne pas pendant la lecture d'une partie ou de la chanson.

- Page 26 -

17 TEMPO

Le bouton TEMPO est utilisé pour changer le tempo d'une partie ou de la chanson. Le tempo est stocké avec une chanson, et
pas avec une partie. En mode partie, le tempo reste à sa valeur précédente jusqu'à ce changé. tandis que
mode de morceau, le tempo change le tempo programmé chaque fois qu'un morceau différent est sélectionné. Tandis que
dans une partie ou le mode chanson, en appuyant sur les résultats des boutons de tempo à l'écran suivant:
Tout en maintenant le bouton TEMPO, les boutons +/- peuvent être utilisés pour sélectionner un nouveau tempo, ou un tempo peut être
entré directement avec trois chiffres sur le clavier. Les changements de tempo sont efficaces dès

qu'ils sont
entrée, et le bouton RECORD n'a pas à être pressé. En mode partie, le bouton RECORD n'a pas fonction pour TEMPO. En mode morceau (sans jouer), en appuyant sur les magasins RECORD le tempo sélectionné dans
la chanson en cours. Sinon, il est un changement de tempo temporaire qui sera oublié une fois une chanson différente
est sélectionné. Si RECORD est pressée, l'affichage passe à:
Cela reste jusqu'à ce que le bouton RECORD est libéré. Dans les deux mode de morceau et la partie, le tempo peut être
changé tout en jouant.

- Page 27 -

18 MIDI FILTER

Le bouton MIDI FILTER est utilisé pour sélectionner le type d'informations MIDI seront enregistrées par le MMT-8.
Tout en maintenant enfoncé le bouton MIDI FILTER, la page vers le haut et vers le bas de page boutons peuvent être utilisés pour faire défiler
à travers les choix possibles, tandis que les boutons +/- peuvent être utilisés pour transformer chaque fonction activée ou désactivée. le
affichages possibles qui peuvent être parcourues en sont les suivantes:
En appuyant sur le `+ 'touche change l'affichage sur ON, appuyez sur la` -' bouton modifie l'affichage sur OFF. Si
une fonction est désactivée, il ne sera pas enregistré dans le MMT-8, et ne sera pas fait écho à la prise MIDI OUT si
MIDI ECHO est activé. La dernière page sélectionne le canal MIDI MMT-8 enregistrera. En règle générale, il est mis à
ALL, ce qui signifie qu'il enregistre sur tous les canaux MIDI. Il peut également être mis à 1 à 16, qui sera
provoquer le MMT-8 à ignorer tous les canaux, mais celui qui est sélectionné lors de l'enregistrement. Sélection 00 sur le clavier
affiche ALL, et les canaux individuels peuvent être sélectionnés comme 01 à 16. Les paramètres par défaut sont les
ci-dessus, avec toutes les fonctions de l'exception après le toucher et le système exclusif.

- Page 28 -

19 CLOCK

Le bouton CLOCK est utilisé pour définir les fonctions d'entrée et de sortie d'horloge du MMT-8.
Appuyer et maintenir
Touche CLOCK permet d'accéder aux pages HORLOGE. La première page est utilisée pour sélectionner la source d'horloge, et
affiche l'un des choix suivants:

En utilisant les touches +/- clavier ou, l'une des trois sources d'horloge peut être sélectionnée. Le défaut
réglage est MIDI & INTERNE (1), avec les autres choix étant INTERNE (2) et TAPE SYNC (3).
Les boutons page précédente et Page peuvent être utilisés pour faire défiler les deux prochaines pages d'horloge:
Les boutons +/- peuvent être utilisés pour transformer chaque fonction ou hors tension, respectivement. Le réglage par défaut est MIDI &
source interne d'horloge, HORLOGE MIDI OUT ON et AUTO START ON. Il n'y a pas TAPE SYNC sur l'interrupteur,
puisque cette fonction est toujours active. Le MMT-8 n'a pas besoin d'activer ou de désactiver son horloge interne, car il
détermine intelligemment ce que l'horloge à utiliser si nécessaire. Une description fonctionnelle de l'horloge
possibilités sont indiquées dans le tableau ci-dessous:

Horloge Source	Auto Démarrer	Press Lecture	Recevoir Midi	Recevoir Démarrer bande	Sync
MIDI & INTERNES	OFF	2	6	1	
MIDI & INTERNE	SUR	2	6	1	
INTERNE	OFF	2	1	1	
INTERNE	SUR	2	2	1	
TAPE SYNC	OFF	3	1	4	
TAPE SYNC	ON	3	1	5	

1.
Ne fais rien.
2.
Commencez à jouer du début avec l'horloge interne.

3.
Entrer dans le mode de jeu, mais ne commencez pas à jouer jusqu'à ce que la bande de synchronisation d'horloge se produit.
4.
Si en mode de lecture, commencer à jouer, sinon ignorer la synchronisation.
5.
Commencez à jouer du début avec la bande de synchronisation d'horloge.
6.
Commencez à jouer du début avec l'horloge MIDI.
Si la bande de synchronisation et le démarrage automatique sont allumés et une partie ou d'un morceau, il arrêtera automatiquement la lecture si la
signal de bande de synchronisation est interrompue pendant plus de 1 seconde. Si le démarrage automatique est pas, le MMT-8 attendra en jeu

pour plus d'impulsions de synchronisation.

- Page 30 -

20 CLICK

Le bouton CLICK est utilisé pour définir la valeur rythmique que le métronome aura. Tenir le CLIC les résultats des boutons dans l'écran suivant:

Les choix 10 clic de valeur sont 1/2, 1/4, 1/6, 1/8, 1/12, 1/16, 1/24, 1/32, 1/48, 1/64. Les boutons +/- ou

le clavier peut être utilisé pour faire défiler les choix. Les touches du clavier 0-9 peuvent également être utilisés pour sélectionner

la valeur de clic directement, avec 0 = 1/2 et 9 = 1/64. clic supplémentaires pages peuvent être consultées à la page vers le haut

et la page vers le bas les boutons. En appuyant sur la touche page up se déplace une fois le curseur sur le CLIC RECORD

fonction, comme suit:

Cette fonction détermine si oui ou non le métronome cliquez alors en mode d'enregistrement. Le défaut

réglage est sur ON, mais il peut être modifié avec les touches +/-. La page suivante présente deux paramètres clic

qui sont accessibles à la page précédente et page suivante boutons. Ils affichent comme suit:

La fonction top détermine si oui ou non le métronome cliquez en mode PLAY. Le +/-

les boutons peuvent être utilisés pour modifier la fonction ou hors tension, respectivement. Le réglage par défaut est JOUER CLIQUEZ

DE. La dernière fonction détermine le nombre de clics qui sera décompté lors de la saisie fiche.

Il peut être réglé de 0 (OFF) à 99. La valeur par défaut est 4.

- Page 31 -

21 TAPE

Le bouton TAPE est utilisé pour accéder aux fonctions d'interface de bande du MMT-8. Cela permet à l'utilisateur de sauvegarder

et récupérer des données de séquence avec un enregistreur de cassette ordinaire. Une pression prolongée sur la touche TAPE

résultats dans l'écran suivant:

En appuyant sur la touche RECORD initie la sauvegarde sur bande. Les deux boutons peuvent maintenant être libérés, car cela

opération peut prendre plus de deux minutes, au cours de laquelle l'affichage lira:

L'écran affiche la partie ou de la chanson étant sortie courant. Cet affichage avance jusqu'à ce que toutes les données sont émises.

En appuyant sur le bouton STOP / CONTINUER va abandonner l'opération. Avant d'appuyer sur RECORD, la page et

Page vers le bas les boutons peuvent être utilisés pour accéder aux cinq autres pages de bande. Ils

sont les suivants:
Dans chacun de ces cinq pages, en appuyant sur RECORD déclenche l'opération. La fonction vérification est utilisée pour assurer
que les données simplement enregistrées sur bande est bonne. CHARGER TOUTES PIÈCES ET CHANSONS DE charges TAPE l'ensemble de
la mémoire de séquence avec les données sur bande. CHARGE D'UNE PART DE TAPE et LOAD ONE SONG DE
TAPE permettent une seule pièce ou d'une chanson à charger à partir d'une bande. Le clavier peut être utilisé pour sélectionner le souhaitée
nombre. Pour les opérations impliquant une sortie sur bande, après avoir appuyé sur RECORD l'affichage change à la
Suivant:
Lorsque la tonalité initiale sur la bande est détectée, l'affichage indique (en fonction de la page apparaissent lorsque
RECORD a été pressée):

Pour l'envoi de données vers le port MIDI OUT, en appuyant sur RECORD de la SEND TOUTES LES PIÈCES ET CHANSONS OUT
Feeds MIDI à l'écran indiquant:
Encore une fois, les touches RECORD et TAPE peuvent être libérés, et l'affichage continueront jusqu'à ce que l'opération est
compléter, avec la partie ou de la chanson numéro actuellement chargement ou de vérification étant affiché à l'écran. Quand
le chargement d'une partie ou de la chanson, l'affichage continuera à montrer la partie ou de la chanson numéro sélectionné dans la partie supérieure
afficher. Lors de l'envoi des données MIDI, l'affichage ci-dessus restera jusqu'à ce que les données ont été envoyées
en dehors. Après l'achèvement des fonctions de bande, l'affichage revient à son état précédent (partie select ou
sélectionner la chanson). Si une erreur est rencontrée lors du chargement de la bande, l'écran affiche ERROR dès
il se produit, par exemple:
La bande va tenter de continuer à charger, mais il est possible que les données seront corrompues et donc
inutilisable.
Au cours de l'une des opérations de bande (mais pas la fonction d'envoi MIDI), le bouton STOP / CONTINUER peut être
utilisé pour annuler l'opération. L'écran affiche:
Lors du chargement dans toutes les parties et les chansons, l'interruption de la bande peut laisser des données inutilisables dans la mémoire. Quand
le chargement d'une partie ou de la chanson, après l'interruption de la partie ou de la chanson

sélectionnée a passé ne causera aucun
problèmes.

- Page 33 -

22 Stockage sur le disque en utilisant MIDI
système exclusif vidage de données

Le MMT-8 envoyer à la fonction MIDI est fournie afin que les données peuvent être stockées sur un ordinateur, un Yamaha
MDF-1 (MIDI Filer) ou un Yamaha DX-7IIFD. Les données sont envoyées comme un bloc de données exclusives du système,
la longueur étant déterminée par la quantité de mémoire utilisée. Si vous utilisez le Filer MIDI, pas plus
de 85% de la mémoire doit être plein, ou bien les données seront trop grandes pour la mémoire tampon du Filer MIDI. Non
plus de 25% de la mémoire doit être complète lors de l'enregistrement à un DX-7IIFD ou son tampon sera rempli aussi bien.
Le MMT-8 recevra automatiquement les données de séquence exclusives du système MIDI d'un de ces appareils
sans avoir à sélectionner une page spécifique. Si les données exclusives du système commence à venir, l'affichage
lire:
Cet affichage restera jusqu'à ce que les données ont été complètement chargée, après quoi le MMT-8 sera de retour à
chanson 99. Notez que chaque fois que le MMT-8 reçoit des données de séquence de MIDI, toutes les données précédemment dans
la mémoire sera perdue.

- Page 34 -

23 Synchroniser le MMT-8 sur bande

Il est possible de synchroniser le MMT-8 à un enregistreur de bande à l'aide du mode TAPE SYNC. Dans ce mode,
le MMT-8 lit une impulsion d'horloge à partir d'une piste d'un magnétophone, qui conserve tous les séquenceurs / drum machines parfaitement dans le temps avec les informations enregistrées sur la machine de la bande. Ce
méthode a l'avantage d'éliminer la nécessité d'imprimer machine à tambour ou des parties de synthétiseur sur bande,
puisque vous pouvez utiliser l'horloge maître enregistré sur bande (ou «piste de synchronisation") pour déclencher la machine à tambour et
synthesisers via le séquenceur.

23.1
Enregistrement de la tonalité de synchronisation

Avant d'enregistrer des informations audio sur la machine de bande, vous devez déposer une «tonalité de synchronisation" vers le bas sur un
piste de la machine à bande. Cela se fait habituellement sur une piste extérieure (piste 1 ou 8 sur un huit pistes
machine; la piste 1 ou 16 sur une machine de seize piste, etc.) pour maintenir la diaphonie à un minimum.

1.
Branchez la prise TAPE OUT du MMT-8 à l'entrée de la piste désirée de la bande
machine.

2.
Appuyez sur PLAY sur le MMT-8, puis réglez le niveau de la piste afin qu'il se lise
environ "0 VU".

3.
Vous devez sélectionner un tempo de la chanson sur le MMT-8 à ce moment car il ne peut pas être changé plus tard.

4.
Commencez l'enregistrement sur le magnétophone.

5.
Appuyez sur PLAY sur le MMT-8. Laisser le MMT-8 à jouer à travers toute sa chanson avant l'arrêt de l'enregistrement. Quand la chanson est terminée, arrêtez l'enregistrement et rembobiner la machine à bande. Vous êtes maintenant prêt à déclencher le MMT-8 à partir de la tonalité de synchronisation que vous
vient d'être enregistré.

Remarque:

â € ¢
Il n'y a pas d'interrupteur SYNC OUT TAPE comme cela est toujours actif.

â € ¢
Gardez le signal de synchronisation à environ 0VU afin d'éviter les abandons. Si le MMT-8 ne voir la tonalité de synchronisation pour une demi-seconde, il va supposer que le ton de synchronisation est terminée et
va passer en mode STOP.

â € ¢
Si possible, ne pas utiliser de réduction du bruit, EQ, ou traitement de signal sur le ton de synchronisation.

â € ¢
Évitez l'enregistrement haute énergie, pistes haute fréquence à côté de la piste de synchronisation.

23.2

Pour synchroniser le MMT-8 de la bande de synchronisation

1.
Connectez la sortie de la piste de la machine de bande qui a le ton de synchronisation au

TAPE IN du MMT-8.
2.
Appuyez et maintenez enfoncé le bouton CLOCK. L'écran affiche:
3.
Utilisez les touches +/- clavier ou pour sélectionner TAPE SYNC IN. L'affichage doit se lire:
4.
Mettez la machine à bande dans PLAY. Le MMT-8 démarre automatiquement dès qu'il
reçoit la tonalité de synchronisation, ce qui provoque d'autres séquenceurs connectés à jouer. *Soyez soin de revenir au début de la tonalité de synchronisation depuis le MMT-8 sera automatiquement commencer à jouer tout moment qu'il reçoit le ton de synchronisation.*

- Page 36 -

24 START / STOP footswitch

La prise START / STOP footswitch est prévu pour un footswitch normalement ouvert momentanée qui relie
la pointe de la prise à son manchon (sol). Alors que dans l'arrêt, la pédale fonctionnera comme le bouton de lecture et
commencer une partie ou de la chanson depuis le début. Alors que dans le jeu, la pédale agit comme le bouton d'arrêt, et étapes
en jouant.

- Page 37 -

25 Mémoire

25.1

mémoire restante

Tenir RECORD et LONGUEUR pressage provoque l'affichage suivant:
Ceci montre la quantité de mémoire qui n'a pas été utilisée. Notez que certaines opérations peuvent ne pas être
possible, même si il semble qu'il y ait encore une petite quantité de mémoire disponible. Ceci est dû au
fait que le MMT-8 exige suffisamment de mémoire pour dupliquer une partie avant qu'elle ne peut être enregistrée sur, ou la longueur
changé, ou offset, etc. Si une grande partie est tentée d'être modifié quand il n'y a pas assez de mémoire pour
terminer l'opération, l'affichage indique qu'il n'y a pas assez de mémoire disponible pour terminer l'opération:

25.2

La mémoire de compensation

Pour effacer toute la mémoire du MMT-8 et réinitialiser toutes ses variables, mettre hors tension, appuyez et maintenez
ERASE, PAGE UP et PAGE DOWN, et tourner sur la puissance tout en maintenant ces touches

enfoncées pendant 3
secondes.

- Page 38 -

Localiser 26 Auto

Le MMT-8 a Auto Repérez capacité qui vous permet d'aller directement à un rythme spécifique d'une partie sans
jouer à travers les battements avant le nombre de temps désiré.

26.1

Mode Partie:

A: Quand le MMT-8 est en jeu -

â € ¢

Appuyez et maintenez enfoncée la touche d'avance rapide ou retour rapide.

â € ¢

Entrez le nombre de battement souhaité (3 chiffres) en utilisant les touches du clavier.

â € ¢

Relâchez le bouton d'avance rapide ou retour rapide.

â € ¢

La partie va continuer à jouer à partir du nombre de temps sélectionné.

B: Lorsque le MMT-8 est en STOP -

â € ¢

Appuyez et maintenez enfoncée la touche d'avance rapide ou retour rapide.

â € ¢

Entrez le nombre de battement souhaité (3 chiffres) en utilisant les touches du clavier.

â € ¢

Relâchez le bouton d'avance rapide ou retour rapide.

â € ¢

Appuyez sur la touche STOP / CONTINUE pour commencer à jouer à partir du temps sélectionné.

26,2

Mode Song:

Suivez les instructions pour le mode PARTIE. Le MMT-8 Auto Repérez au rythme souhaité dans l'étape actuelle
(Partie) de la chanson.

- Page 39 -

27 MIDI Implementation Chart

Fonction
transmissible
Reconnu
Remarques
Canal

Défaut
1-16
1-16
utilisateur modifiable
Modifié
1-16
1-16
Mode
Défaut
messages
X
X
Altered
Numéro de note
Vrai voix
00-127
00-127
Rapidité
note sur
O
O
note off
X
X
After touch
Clés
X
X
Chan
O
O
pitch Bend
O
O
Control Change
0-63
O
O
64-122
O
O
124-127
X
X

Changement de programme
Vrai #
0-127
0-127
System Exclusive
O
O
système commun
Pos Chanson
O
O
chanson Sel
X
X
Régler
X
X
Système Temps réel
Horloge
O
O
messages
O
O
aux Messages
local Control
X
X
All Notes Off
X
X
active Sense
X
X
Réinitialiser
X
X
Mode 1: Omni On, Poly
Mode 2: Omni On, Mono
O Oui
Mode 3: Omni Off, Poly
Mode 4: Omni Off, Mono
X: Non

---

28 Tableau de dépannage
Symptôme
Ce qui est probablement faux
Que faire
Ne pas enregistrer.
Vérifiez les connexions MIDI.
les canaux MIDI pas correctement
avec le son correspondant
sources.
Vérifiez canal MIDI
missions.
Pas de son pendant la lecture de
parties enregistrées
Les pistes sont en sourdine
Vérifiez suivre sélection muette.
N'enregistrer après le toucher ou
système informatique exclusif
Filtres MIDI pour après le toucher et
système exclusif sont activés
En mode MIDI filtres, réglez après
toucher et record sysex à la
Bad connexions
Vérifier le câblage
Bad bande
Utilisez une bande de données certifié.
Niveau de synchronisation ton est trop élevé ou
faible
Essayez un niveau supérieur ou inférieur à
ruban.
N'enregistrer ou charger sur bande
Des erreurs dans les données
Re-enregistrer les données.
Bad connexions.
Vérifiez les câbles.
Ne synchroniser sur bande.
Niveau sur bande.
Réglez le niveau à ou près de 0VU.
Désactiver la réduction du bruit, si
possible.
Si les problèmes ne sont pas résolus après le dépannage et en se référant au manuel, consultez votre revendeur Alesis pour
assistance.