AKAI®
PROFESSIONAL

MPC

Manuel Utilisateur

Français

Manuel Version 2.8

Table des matières

Introduction 9
MPC vs MPC Beats 9
Exigences du système et support produit 9
Notes importantes 10
Configuration 10
1. Connexion 10
2. Installation 11
3. Mise en route 12
Concepts de base 13
Tutoriel 14
Creating a Drum Kit 15
Création d'une séquence de tambour 15
Renommer et enregistrer 16
Événements de la note d'édition 18
Making Basic Sound Edits 20
Creating a Bass Track 21
Recording an Audio Track 26
Creating a Song 27
Exporting the Song 28
Other Features Explained 29
(Step Sequencer) Pas à pas 29
Drum Loops & Chop Mode 30
Pad Muting & Track Muting 34
Échantillonnage (Enregistrement) 36
Edition d'échantillons Sample editing 37
Recording Automation with Q-Link Knobs 40
Utilisation de MPC comme plugin 40
Operation 41
Caractéristiques générales 41
Programs 41
Toolbar 49
Inspector 61
Browser 68
Editors 74
Grid Editor 75
Wave Editor 83
List Editor 86
Vue de piste 89
Mixer Window 92

Panels 94
Clavier MIDI 94
Q-Liens 95
Tampons 98
Éditeur de programme 98
Paramètres 99
Projet 99
Sampler & Looper 100
Pad Banks & Mute 100
Liste des séquences 100
Contrôles de performance 101
Paramètres de la chanson 101
Préférences 101
Audio 101
MIDI / Synchronisation 101
Plugins 102
Séquenceur 102
Hardware 103
Project Defaults 104
Project Load/Save 104
Enregistrement/Exportation 105
General 105
Temps correct 107
Metronome 109
Editing Processes 109
Audio Region 109
Sequence 111
Track 116
Program 117
Effects 119
Overview 120
Insert Effects 121
Send/Return Effects 123
Automation 124
Global 124
Programs & Audio Tracks 124
Recording Automation 124
Editing Automation 126
16 Level 128
Note Mapping 128
Pad Color 129
Audio Mixdown 130
Audio Length 130

Render Source 130
Render Options 130
File Formats 131
Plugins 131
Scanning Plugins 131
Plugin Manager 133
Selecting Plugins 134
Expansions 135
Expansion Manager 135
Selecting Expansions 136
Exporting Expansions 137
Modes 137
Main Mode 138
Pads 139
Track View Mode 140
Program Edit Mode 141
Pads 142
Program Editor 143
Anatomy of an Envelope 152
Sample Edit Mode 152
Trim Mode 154
Chop Mode 161
Program Mode 169
Pad Mixer 175
Pad Channel Strip 177
Keygroup Channel Strip 178
Program Channel Strip 178
Channel Mixer 179
MIDI Track Channel Strip 181
Audio Track Channel Strip 182
Program Channel Strip 183
Submix Channel Strip 183
Return Channel Strip 184
Master Channel Strip 184
Step Sequencer 184
Q-Links 185
Pads 186
Sampler 186
Q-Links 188
Pads 188
Sampler 189

Recording Methods 190
Looper 193
Q-Links 195
Looper 196
Pad Mute Mode 199
Pad Banks 200
Pads 200
Mute 200
Track Mute Mode 201
Pad Banks 202
Pads 202
Mute 202
Next Sequence Mode 204
Sequence List 205
Pads 205
Performance Controls 206
Song Mode 206
MIDI Control Mode 210
Appendix 214
Effects & Parameters 214
Reverbs 214
Delays 216
Flangers 221
Choruses 221
Autopans 222
Tremolos 222
Phasers 223
HP (High-Pass) Filters 223
LP (Low-Pass) Filters 225
Parametric EQs 226
Distortions 226
Compressors 228
Bit Reducers 230
Other 230
Glossary 232
Trademarks & Licenses 236
Addenda 238
Updates in MPC 2.1 238
New Features 238
Updates in MPC 2.2 241
New Features 241
Updates in MPC 2.3 249

New Features 249
Updates in MPC 2.4 270
New Features 270
AIR FX Bundle 270
Clip Program Improvements 284
FLAC and OGG Support 285
Mother Ducker 285
Next Sequence Mode 285
Additional Transport Controls 285
Updates in MPC 2.5 285
New Features 285
Browser Audition Warp and Sync 285
Updates in MPC 2.6 286
New Features 286
Ableton Live Set Export 286
Erase Parameters 287
Workflow Enhancements 287
Updates in MPC 2.8 289
New Features 289
MIDI Improvements 289
Copy Pads 290
Global Timing Correct On/Off 290
Retrospective Record 290
Single / Multi Record Arm Behavior 290

Merci d'avoir acheté votre MPC. Chez Akai Professional, nous savons à quel point la musique est sérieuse pour vous. C'est pourquoi nous concevons notre équipement avec une seule chose à l'esprit : faire de votre performance le meilleur possible.

Ce guide d'utilisation explique comment créer de la musique dans les applications logicielles MPC et MPC Beats. Il existe une documentation similaire pour les produits MPC qui utilisent un écran tactile et pour ceux qui utilisent un écran LCD. Pour afficher ces guides d'utilisateurs, cliquez sur le menu **Aide,** sélectionnez **Aide MPC**et sélectionnez une option.

Bienvenue dans la famille MPC.

Akai Professionnel

MPC vs MPC Beats

En plus du logiciel v2.8 MPC, MPC Beats est le nouveau logiciel d'Akai Professional qui apporte beaucoup des outils les plus essentiels de beat-making du logiciel MPC à n'importe qui, sans avoir besoin de matériel MPC dédié. MPC Beats prend en charge les éléments suivants :

1. Jusqu'à 8 pistes MIDI
2. Jusqu'à 2 pistes audio stéréo
3. 4 Canaux d'envoi et 8 canaux Submix
4. Effets d'insertion air FX Bundle
5. Bouches-de-basse AIR, électriques et tubesynth

Pour l'expérience MPC complète avec jusqu'à 128 suivis MIDI et audio, plugins supplémentaires et plus encore, vous pouvez mettre à niveau MPC Beats à l'ensemble du logiciel MPC en cliquant surl'icônede **menu** (≡) dansle logiciel, en sélectionnant **Aide** et en cliquant sur Mise à niveau **vers MPC**. Vous pouvez également visiter **akaipro.com** pour en savoir plus.

Exigences du système et support produit

Pour obtenir les dernières informations sur ce produit (exigences du système, informations de compatibilité, etc.) et l'enregistrement des produits, **visitez akaipro.com**. Pour un soutien supplémentaire, **visitez akaipro.com/support**.

Ce manuel décrit les fonctionnalités des applications logicielles MPC et MPC Beats. Pour la cohérence, la terminologie est basée sur les noms des paramètres MPC. Nous avons également utilisé une mise en forme spécifique pour indiquer des sujets particuliers d'importance :

Important/**Note**/**Conseil**: Informationsimportantes ou utiles sur un sujet donné.

Les noms des boutons, des contrôles, des paramètres, des paramètres et d'autres options sont écrits en **caractères gras** dans tout le manuel.

Exemples: Cliquez sur le bouton Démarrer en **lecture.**

Tournez **Q-Link Knob 4**.

Cliquez sur le bouton **Mute.** button.

La **vitesse** varie de **0** à **127**.

Définissez **l'exemple de** sélecteur de lecture sur **One Shot**.

Cliquez sur **BPM**, puis utilisez le clavier numérique pour entrer **120** comme tempo.

Certaines parties de ce manuel se réfèrent à d'autres chapitres ou sections pertinents, qui sont cités en ***caractères bleus gras*** et italiques.

Exemples: Lisez la section ***Notes importantes*** avant de procéder.

Pour plus d'informations sur l'installation des pilotes et du logiciel, veuillez consulter le ***programme d'installation*** > ***2. Installation***.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des effets, voir ***Opération*** > ***Fonctionnalités générales*** > ***Effets***.

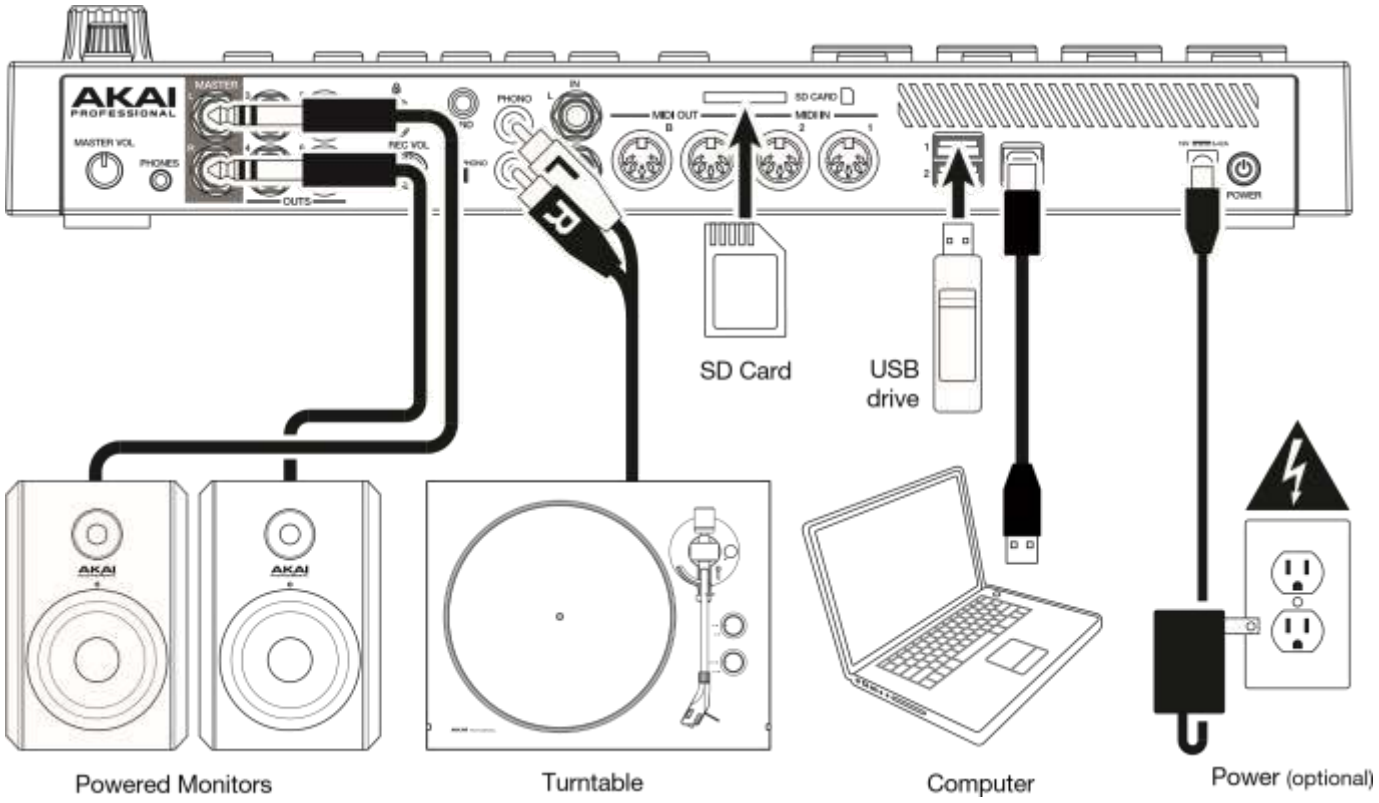
Notes importantes

Avant d'installer le logiciel MPC ou MPC Beats, assurez-vous que votre ordinateur répond aux exigences système décrites à **akaipro.com**. Cela s'applique si vous allez utiliser le logiciel MPC comme votre logiciel hôte ou comme un plugin dans une autre station de travail audio numérique (DAW).

Avant de connecter votre matériel MPC à votre ordinateur, assurez-vous d'avoir installé les derniers pilotes et logiciels. Visitez **akaipro.com** pour télécharger les dernières versions. Reportez-vous à l'installation ***Setup*** > ***2. Installation*** pour plus d'informations.

1. Connexion

Voici juste un exemple de la façon d'utiliser le matériel MPC dans votre configuration (MPC Live, dans ce cas). Les articles qui ne figurent pas dans votre *Guide de démarrage rapide* inclus sont vendus séparément.



2. Installation

1. **Rendez-vous sur akaipro.com** et enregistrez votre produit. Si vous n'avez pas encore de compte Akai Professional, vous serez invité à en créer un.
2. Dans votre compte Akai Professional, téléchargez le logiciel MPC ou MPC Beats.
3. Ouvrez le fichier et double-cliquez sur l'application d'installation.
4. Suivez les instructions à l'écran pour terminer l'installation.

Remarque: Par défaut, le logiciel MPC sera installé dans [votre disquedur]\Program**Files\Akai Pro\MPC** (Windows®)ou **Applications** (macOS®). Vous pouvez également créer un raccourci sur votre Bureau.

3. Mise en route

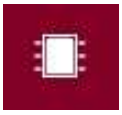
Logiciel MPC

1. Puissance sur votre matériel MPC.
2. Sur votre ordinateur, ouvrez le logiciel **MPC.**
3. Suivez les instructions à l'écran pour autoriser votre version de MPC.
4. Vous aurez besoin d'un compte iLok pour compléter cela. Vous pouvez créer un compte à **ilok.com**.

Prenez note du code PACE dans votre compte et entrez-le lorsqu'il est demandé pendant le processus d'autorisation/déverrouillage.

5. **MPC X, MPC Live, MPC Live MKII & MPC Un utilisateurs**: Vérifiez le coin supérieur droit de la fenêtre :





    1. Si vous voyez une icône **moniteur**/câble**cable icon**, votrematériel MPC est déjà en mode Contrôleur. Continuez à l'étape **6**.
    2. Si vous voyez une **icône de puce**, votre matérielMPC est en mode autonome. Procédez comme suit :
        1. Appuyez **sur Menu** pour entrer dans le menu.
        2. Appuyez sur **l'icône de puce MPC** dans le coin supérieur droit.
        3. Dans la fenêtre **Entrez** le mode contrôleur qui s'affiche, appuyez sur **Mode Contrôleur**. **La recherche d'un ordinateur** peut apparaître brièvement dans la fenêtre avant que votre matériel MPC ne reconnaisse la connexion USB en tant que contrôleur.
6. Dans le logiciel MPC, ouvrez les **préférences**:

    Windows: Cliquez sur l'icône du **menu** (≡),sélectionnez **Modifier**, puis cliquez sur **Préférences**.

    macOS: Cliquez sur le menu **MPC,** puis cliquez sur **Préférences**.
7. Dans la fenêtre **Préférences,** cliquez sur l'onglet **Audio** et sélectionnez la carte son à utiliser. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Important: Nous vous recommandons fortement d'utiliser la carte son de votre matériel MPC (**Akai Pro** [votre modèleMPC] **ASIO**).

Utilisateurs de Windows uniquement: Si vous avez besoin d'utiliser la carte son interne de votre ordinateur, nous vous recommandons de télécharger le dernier pilote ASIO4ALL à **asio4all.com**.

MPC Beats Software

1. Sur votre ordinateur, ouvrez le logiciel **MPC Beats.**
2. Lorsque le logiciel est ouvert pour la première fois, l'Assistant Démarrage se lance pour vous guider à travers la configuration en trois étapes simples :

1. Tout d'abord, connectez votre appareil MIDI à votre ordinateur à l'aide d'un câble USB.
2. Ensuite, sélectionnez la carte MIDI pour votre contrôleur. Des cartes pour plusieurs des contrôleurs MIDI les plus populaires sont disponibles pour faciliter et faciliter l'intégration.
3. Enfin, choisissez wheter vous voulez un espace de travail **simple** ou **avancé.** Ceux-ci afficheront différentes parties du logiciel MPC plus en évidence pour maximiser le flux de travail. Ce paramètre peut être modifié à tout moment en cliquant sur l'icône du **menu** (≡), ensélectionnant **Affichage** > Espace de **travail**, et en cliquantsur **Simple** ou **Avancé**.

Lorsque vous avez terminé, cliquez sur **Démarrer la création de battements** pour quitter l'Assistant Mise en page. L'Assistant Démarrage peut être consulté à tout moment en cliquant sur l'icône du **menu** (≡), ensélectionnant **Modifier**, et en cliquantsur Ouvrir **l'Assistant Démarrage**.

3. Dans le logiciel MPC Beats, ouvrez les **préférences**:

   Windows: Cliquez sur l'icône du **menu** (≡),sélectionnez **Modifier**, puiscliquez sur **Préférences**.

   macOS: Cliquez sur le menu **MPC,** puis cliquez sur **Préférences**.

4. Dans la fenêtre **Préférences,** cliquez sur l'onglet **Audio** et sélectionnez la carte son à utiliser. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.

Important: Nous vous recommandons d'utiliser une interface audio externe lorsque c'est possible.

Utilisateurs de Windows uniquement: Si vous avez besoin d'utiliser la carte son interne de votre ordinateur, nous vous recommandons de télécharger le dernier pilote ASIO4ALL à **asio4all.com**.

Pour en savoir plus sur le démarrage de MPC Beats, ouvrez le Guide de démarrage rapide MPC Beats à partir du menu **Aide > MPC.**

Ce chapitre devrait aider à expliquer certains aspects fondamentaux du logiciel MPC et MPC Beats.

Le flux de travail MPC est très différent des postes de travail audio numériques traditionnels (DAW). Dans la plupart des DAW typiques, chaque piste utilise une instance de chaque instrument, et toutes les pistes sont toujours en lecture même si elles ne contiennent pas d'informations audio ou MIDI. En outre, l'ensemble de votre projet doit être organisé tout comme la chanson qui en résulterait.

Ce n'est pas le cas avec le logiciel MPC, qui offre beaucoup plus de flexibilité au sein de votre projet. Il est important de comprendre quelques termes de base, cependant:

Une **séquence** est un « bloc de construction » d'une chanson. Il contient plusieurs pistes qui jouent en même temps comme un DAW normal. Dans un projet, vous pouvez créer une séquence pour votre couplet et une autre séquence pour votre chœur, en alternant et/ou en répétant chacun dans un ordre spécifique pour créer la chanson. (Un projet peut contenir **128** séquences.) Une **piste** est une couche dans une séquence. Il existe deux types de pistes :

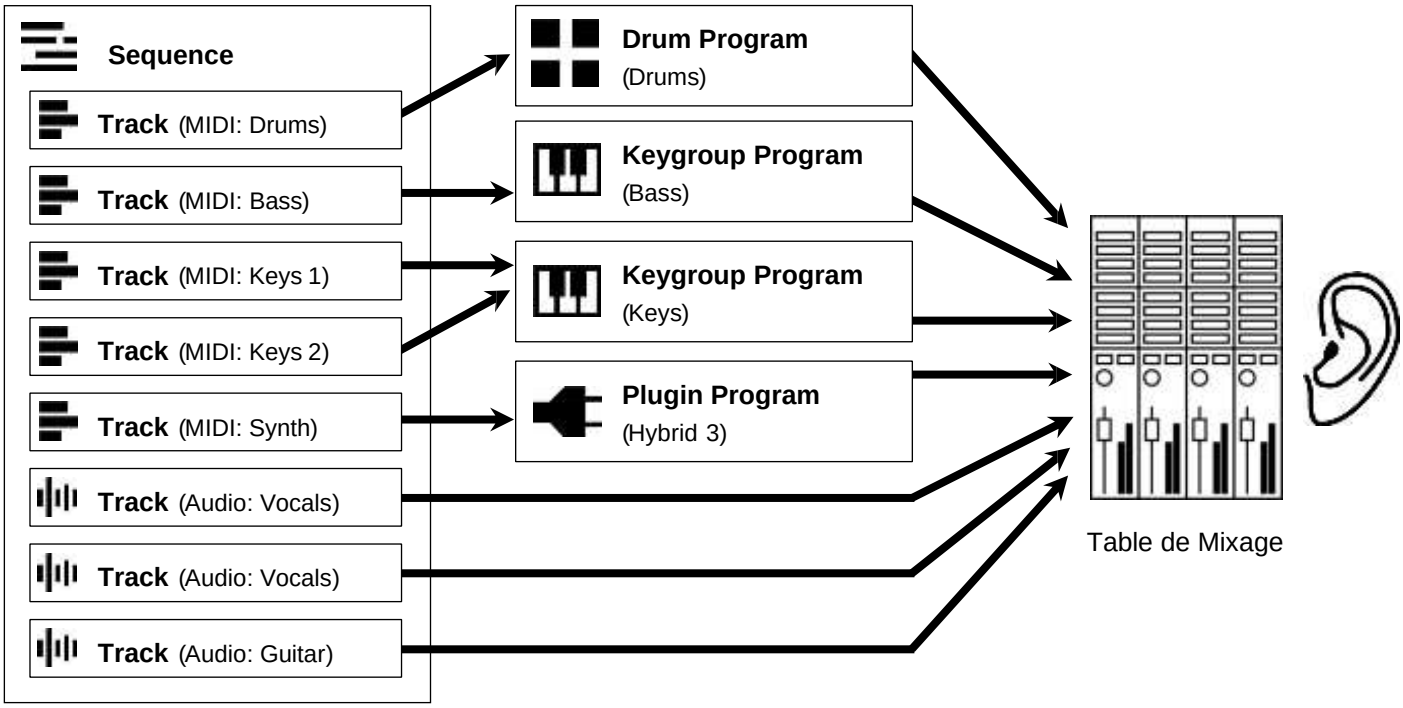
Les pistes MIDI sont composées uniquement de données MIDI, pas de données audio. Ces pistes produisent du son à l'aide de **programmes**, décrits ci-dessous. Contrairement à un DAW normal, chaque piste MIDI n'existe que dans sa séquence. L'avantage est de ne pas avoir à gérer des pistes vides ou indésirables sur toutes vos séquences : chaque séquence ne contient que les pistes que vous souhaitez y utiliser. Si vous souhaitez utiliser la même piste sur plusieurs séquences, vous pouvez copier la piste d'une séquence à l'autre. (Une séquence peut contenir **128** pistes MIDI [jusqu'à 8 pour MPC Beats])

Les pistes audio se composent d'un signal audio enregistré, comme un DAW traditionnel. Ces pistes n'utilisent **pas** de programmes car l'audio est déjà contenu dans la piste. En outre, contrairement aux pistes MIDI, les pistes audio sont présentes dans toutes les séquences du projet, même si les pistes elles-mêmes sont vides. (Une séquence peut contenir **128** pistes audio. [jusqu'à 2 pour MPC Beats])

Un **programme** est un préréglage à travers lequel les pistes MIDI sont routées. Les programmes peuvent contenir des échantillons audio qui sont déclenchés lorsque les pistes les traversent, produisant le son que vous voulez sur cette piste. Les programmes sont indépendants des pistes et des séquences, de sorte que vous pouvez définir plusieurs pistes pour utiliser le même programme (contrairement aux DAW normaux où chaque piste nécessite son propre ensemble d'échantillons ou de plugins). En outre, vous pouvez utiliser les mêmes programmes/programmes sur plusieurs séquences. (Un projet peut contenir **128** programmes.)

Chaque programme peut être joué à l'aide des 16 **pads** (sur huit banques pad, ce qui vous donne accès à 128 pads dans chaque programme). Chaque pad joue une note MIDI lorsque vous l'appuyez, mais cette note MIDI déclenchera quelque chose de différent pour chaque programme. Par exemple, dans les programmes de batterie, les plaquettes sont affectées à des échantillons — un tampon peut déclencher un son de tambour de coup de pied et un autre pourrait déclencher un son de caisse claire — tandis que dans les programmes de plugin, chaque pad déclenche une note MIDI qui joue la hauteur correspondante de son plugin d'instrument assigné.

Voici un diagramme pour illustrer un exemple de la façon dont ces pièces pourraient fonctionner ensemble:



S'il vous plaît jeter un oeil au chapitre ***tutoriel*** suivant, ainsi. Il vous guidera à travers la création d'une courte chanson pour vous montrer quelques-unes des fonctionnalités les plus importantes du logiciel MPC.

Ce chapitre est une procédure pas à pas de la création d'une chanson dans le logiciel MPC. Pour tirer le meilleur parti de ce chapitre, nous vous recommandons de reproduire chacune des étapes décrites. Le chapitre précédent ***basic concepts*** peut également vous aider à comprendre ce que nous vous demandons de faire dans ce tutoriel.

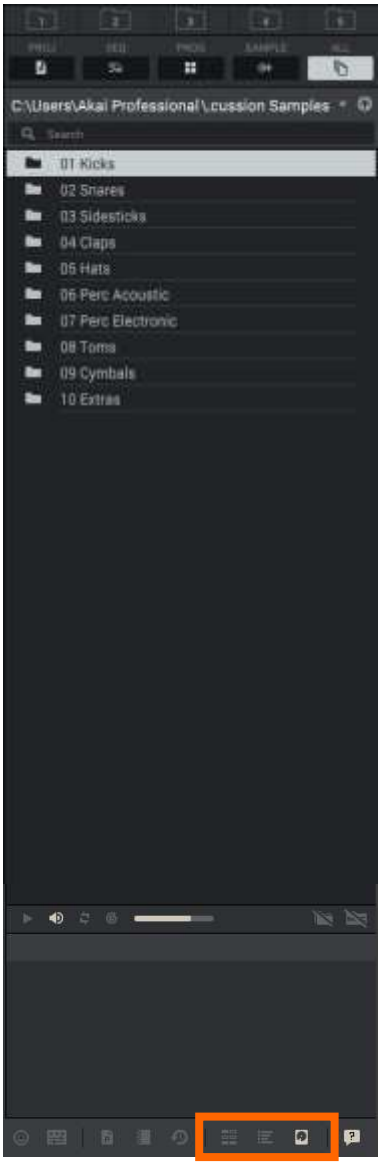
Sur les pages suivantes, nous allons créer une courte chanson pour vous montrer quelques-unes des fonctionnalités les plus importantes du logiciel MPC.

Assurez-vous d'avoir terminé toutes les étapes décrites dans ***Introduction*** > ***Installation***. Cela comprend :

1. Installation des pilotes et des logiciels les plus actuels.
2. Connexion de votre matériel MPC à une prise d'alimentation à l'aide de l'adaptateur d'alimentation inclus et l'alimenter.
3. Ouverture et autorisation de votre logiciel MPC.

Creating a Drum Kit

Commençons par faire une batterie simple.



Par défaut, le navigateur s'affiche sur le côté droit de la fenêtre.

Pour afficher ou masquer le navigateur, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Dans le coin inférieur droit de la fenêtre, cliquez sur **l'icône six rectangles**, **l'icône de liste**ou **l'icône du disque dur**.
2. Dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, cliquez surl'icônede **menu** (≡), puis accédez à **Afficher** > **Navigateur** et cliquez sur : **Masqué** (pour masquer le navigateur), **Navigateur de fichiers** (pour afficher les fichiers dans le navigateur), **Navigateur d'expansion** (pour afficher vos extensions dans le navigateur) ou Navigateur **multimédia** (pour afficher votre support dans le navigateur).

Utilisez les contrôles du navigateur pour accéder à l'endroit où se trouvent vos sons de batterie :

3. **Pour parcourir vos fichiers par**emplacement, sélectionnez le **navigateur de fichiers**.
4. **Pour monter d'un niveau de** dossier, cliquez sur la flèche **vers** le haut (□) en regard du chemind'accès du fichier.
5. **Pour sélectionner un fichier ou un**dossier, cliquez une fois.
6. **Pour entrer un dossier**, double-cliquez dessus.
7. **Pour charger un échantillon directement sur un pavé**, cliquez et faites glisser l'échantillon sur un bloc-notes dans la moitié inférieure de la fenêtre.
8. **Pour charger un fichier sélectionné dans le pool d'exemples du** projet, double-cliquez dessus. Si le fichier est un exemple, il sera chargé dans le pool d'exemples du projet. Si le fichier est un projet, il sera chargé dans son intégralité (on vous demandera si vous souhaitez fermer votre projet actuel).
9. **Pour charger tous les fichiers d'un dossier sélectionné**, cliquez et faites glisser le dossier n'importe où dans la fenêtre à l'extérieur du navigateur.
10. **Pour prévisualiser un son sélectionné**, cliquez et maintenez **Lecture** (?) dans le coin inférieur gauche du navigateur.
11. **Pour activer ou désactiver la fonction d'audition et définir son niveau de**volume, cliquez sur l'icône **volume** dans le coin inférieur gauche du navigateur. Cliquez et faites glisser le curseur de **niveau** à gauche ou à droite pour définir le niveau de volume.

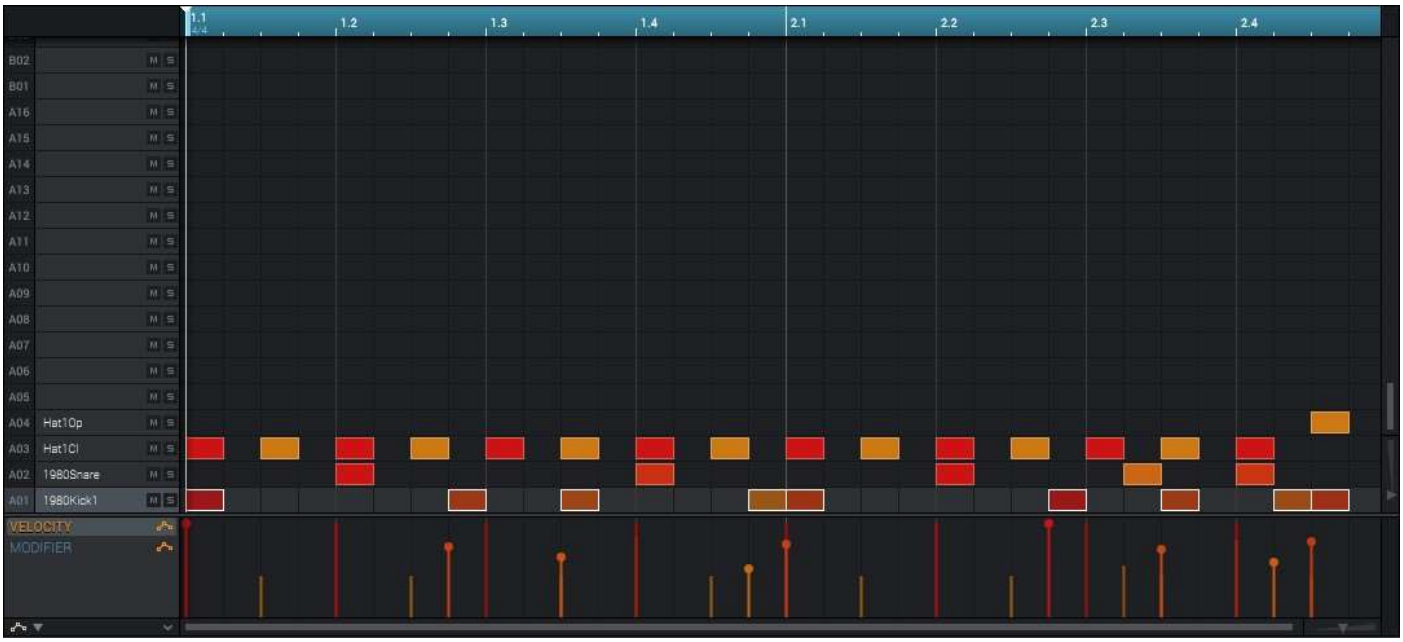
Si vous avez chargé des échantillons dans le pool d'échantillons plutôt que directement sur les plaquettes, commençons à les affecter maintenant :

Pour charger un échantillon directement sur unbloc,, cliquez et faites-le glisser dans le panneau **Projet** (dans la colonne **Exemples)** dans la moitié inférieure de la fenêtre sur un pavé.

Pour créer un kit de batteriesimple, répétez les étapes ci-dessus pour d'autres pads. Nous vous recommandons de charger un kick/bass drum, une caisse claire, un chapeau fermé et un chapeau haut ouvert.

Maintenant que votre batterie est configurée, créons une séquence de batterie à l'aide de votre matériel MPC.

1. Dans le logiciel MPC, cliquez sur **l'icône maison** dans le coin supérieur gauche pour vous assurer que vous êtes en mode principal.
    1. Sur votre matériel MPC, **appuyez sur Tapez Tempo** à plusieurs reprises à la vitesse à laquelle vous souhaitez enregistrer votre séquence. Le logiciel détecte le taux et s'ajuste automatiquement.
    2. Appuyez sur le bouton **Rec** (□) pour activer lemode Enregistrement.
    3. Appuyez sur le bouton **Lecture** ()pour démarrerl'enregistrement réel. Le pré-comptage comptera une mesure avant que la séquence ne commence à enregistrer. Nous vous recommandons d'enregistrer un seul son (pad) à la fois, surtout si vous n'êtes pas familier avec jouer de la batterie sur les pads.
    4. Jouez un simple modèle de kick/bass drum. Les événements de note que vous venez d'enregistrer seront automatiquement placés dans la grille (dans ce cas, sur la 16ème note). La longueur initiale de la mesure est de deux barres. Après les deux barres, l'enregistrement entrera automatiquement en mode Overdub ; la séquence joue à nouveau depuis le début et continue à faire des boucles, vous permettant d'enregistrer d'autres notes. N'arrêtez pas l'enregistrement !
    5. Jouez la partie caisse claire, puis une partie salut-chapeau.
2. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, appuyez **sur Stop** (□). L'éditeur de grille dans le logiciel affichera ce que vous avez enregistré.



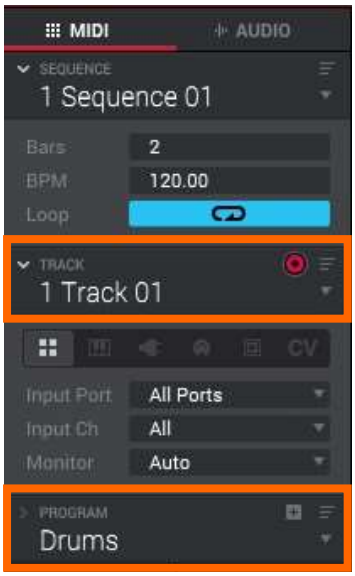
Si vous recommencez à enregistrer sur cette séquence, gardez à l'esprit que les pads que vous jouez dans votre nouvel enregistrement remplaceront automatiquement les notes existantes. Pour éviter cela, vous pouvez recommencer à partir de l'étape 1, mais appuyez **sur Overdub** (⊕) aulieu de **Rec** (□). Overdub vous permet d'enregistrer des événements de notes supplémentaires sur la séquence existante.

Le bouton **Annuler** fonctionne différemment en mode Enregistrement. Normalement, en appuyant sur **Annuler** annuler seulement le dernier événement. Lorsqu'il y a un événement à annuler, le bouton **Annuler** est éclairé solidement. Lors de l'enregistrement, le bouton **Annuler** clignote. Dans ce cas, l'appuyez sur **Annuler** effacer tous **les** événements de cet enregistrement (c.-à-d. depuis la **lecture** (?) ou play **start** (**||**) a été cliqué).

Nous vous recommandons de renommer vos programmes et échantillons avant d'aller plus loin.

La collecte d'échantillons de tambour que vous avez chargés plus tôt (et leurs affectations de pad respectives) sont organisées dans un programme. Lorsque vous chargez ce programme à l'avenir, vous serez en mesure d'utiliser tous les échantillons qui lui appartiennent.

Renommons le programme existant car nous voulons créer plus de programmes plus tard.



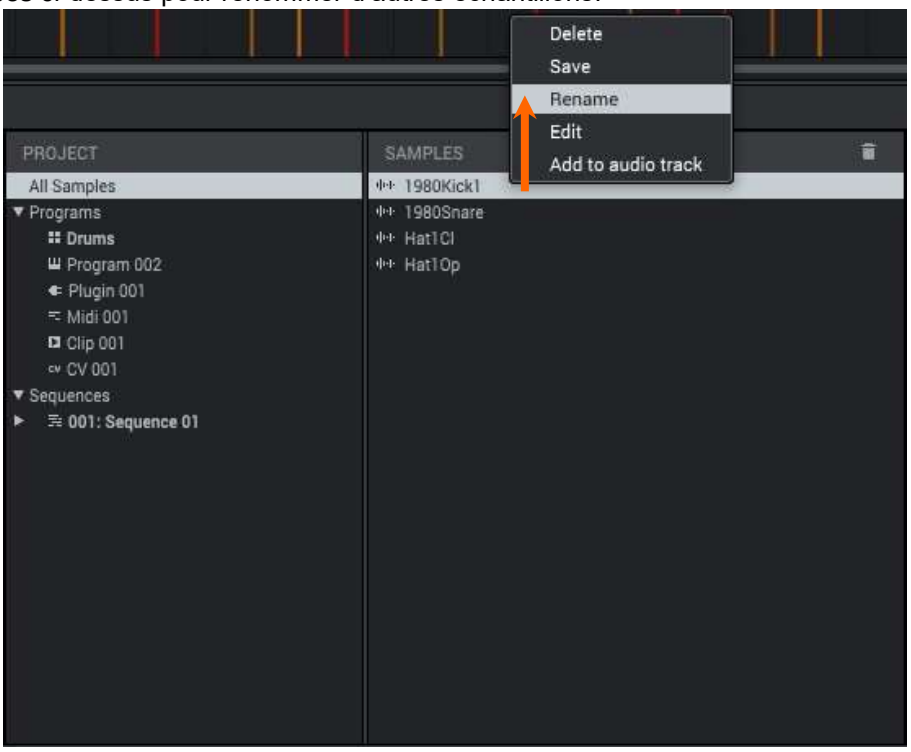
Pour renommer un programme ou une piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Dans le « Inspecteur » sur le bord gauche de la fenêtre, double-cliquez sur le nom du programme ou le nom de la piste (dans le **programme** ou le champ **d'athlétisme),** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.
2. Dans le **panneau Projet,** sous la liste **Programmes,** cliquez avec le bouton droit sur le programme, puis cliquez sur **Renommer**. Tapez un nom. Cliquez sur **OK** ou appuyez sur **Entrée** pour confirmer le nom, ou sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc** pour conserver le nom d'origine.

Pour renommer vos échantillons:

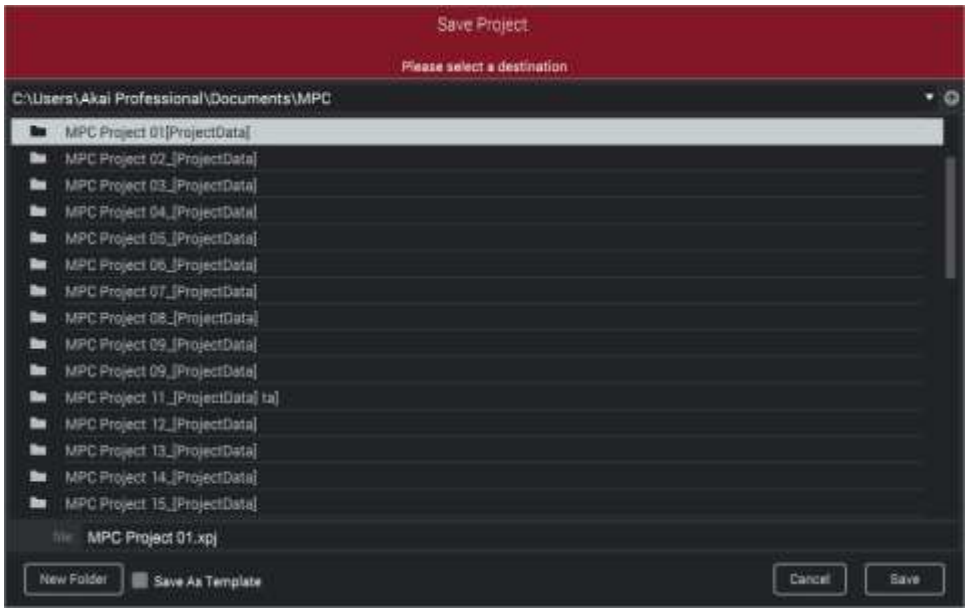
1. Dans le **panneau Projet,** effectuez l'une des opérations suivantes :
    1. Cliquez sur **Tous les échantillons**.
    2. Cliquez sur un programme dans la liste **Programmes.**
    3. Cliquez sur une séquence dans la liste **Séquence** ou un programme sous l'une de ces séquences.
2. Dans la liste **Exemples** sur le côté droit du panneau **Projet,** cliquez avec le bouton droit sur l'exemple, puis cliquez sur **Renommer**.
3. Tapez un nom (p. ex., **Kick**, **Snare,**etc.). Cliquez sur **OK** ou appuyez sur **Entrée** pour confirmer le nom, ou sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc** pour conserver le nom d'origine et appuyez sur **Entrée**.

Répétez les étapes ci-dessus pour renommer d'autres échantillons.



Maintenant serait également un bon moment pour sauver votre projet.

Pour enregistrer votre projet, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), sur **Fichier**,puis sur Enregistrer un **projet**.



Dans la fenêtre **Enregistrer un projet,** effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour sélectionner le périphérique de stockage à afficher, cliquez sur la flèche vers le **bas** (-en regard duchemin d'accès du fichier. Si vous avez des périphériques de stockage connectés à votre matériel MPC, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour entrer un dossier, double-cliquez dessus ou appuyez sur **Entrée**.

Pour créer un nouveau dossier, cliquez sur Nouveau **dossier**, tapez un nom pour le nouveau dossier, puis sur **OK** ou appuyez sur **Entrée** pour confirmer le nom, ou cliquez sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc** pour conserver le nom d'origine. Vous entrerez immédiatement le nouveau dossier.

Pour monter d'un niveau de dossier, cliquez sur la flèche vers le **haut** (□).

Pour nommer le fichier, cliquez sur le champ **Fichier** en bas de la fenêtre, puis tapez un nom.

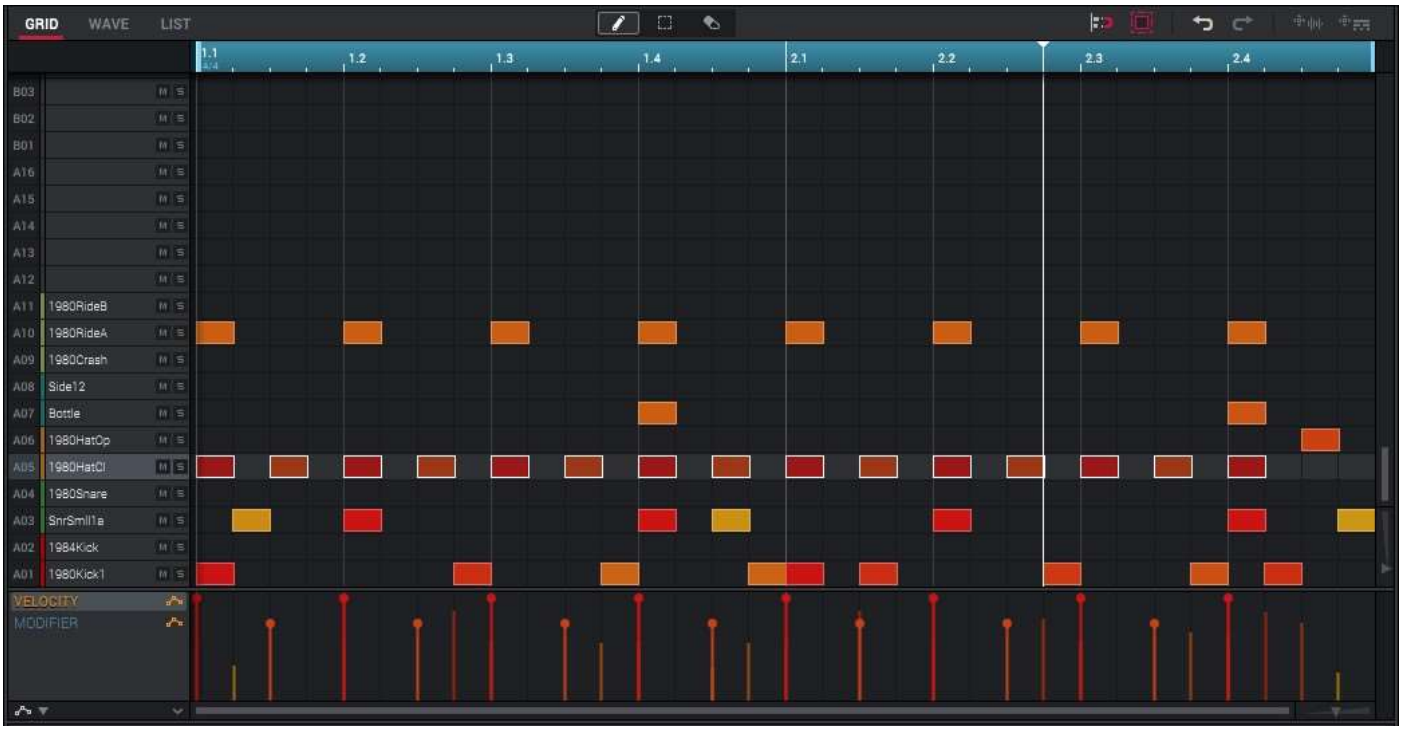
Pour enregistrer le fichier, cliquez sur **Enregistrer** ou appuyez sur **Entrée**.

Pour enregistrer le fichier en tant que fichier de modèle de projet, cliquez sur la case à cocher Enregistrer comme **modèle** pour le sélectionner avant de cliquer sur **Enregistrer**. Ce projet se charge ensuite lorsque vous créez un nouveau projet à partir d'un modèle. (Pour ce faire, cliquez sur le **icône de menu** (≡) dans le coin supérieur gauche dela fenêtre, sélectionnez **Fichier**, puiscliquez sur Nouveau du **modèle**.)

Pour annuler, cliquez sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc**.

Dans la grille, vous pouvez voir vos notes enregistrées (ou notez des événements) comme une séquence.

Pour entrer dans l'Éditeur de grille, cliquez sur **Grille** sous les icônes de mode dans le coin supérieur gauche de la fenêtre.



Dans l'Éditeur de grille, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

1. **Pour effectuer un zoom avant ou arrière**, utilisez les curseurs dans le coin inférieur droit de l'Éditeur de grille (le long de chaque axe), ou cliquez sur la chronologie bleue et faites glisser vers le bas ou vers le haut.
2. **Pour annuler votre dernière**action, effectuez l'une des opérations suivantes :
    1. Cliquez sur l'icône **annuler**/flèche**arrière** dans le coin supérieur droit de l'Éditeur de grille.
    2. Cliquez sur **l'icône** dumenu (≡), sur **Modifier**,puis sur **Annuler**.
3. **Pour refaire la dernière action que vous n'avez pas** d'avis faire l'une des opérations suivantes :
    1. Cliquez sur **l'icône refaire**/flèche**avant** dans le coin supérieur droit de l'Éditeur de grille.
    2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), sur **Modifier**,puis sur **Refaire**.
4. **Pour entrer une** note, cliquez sur l'icône du **crayon** au-dessus de la grille. Ensuite, dans la grille, cliquez sur un carré vide. Sinon, double-cliquez sur un carré de grille vide lorsque vous utilisez l'outil **de chapiteau.**
5. **Pour supprimer une note**, cliquez sur l'icône **gomme** au-dessus de la grille. Ensuite, dans la grille, cliquez sur une note. Sinon, double cliquez une note lors de l'utilisation de l'outil **de chapiteau.**
6. **Pour sélectionner une seule** note, cliquez sur l'icône du **crayon** ou l'icône du **chapiteau** au-dessus de la grille. Ensuite, dans la grille, cliquez sur une note.

    Pour sélectionner toutes les notes d'un pad, cliquez sur le **pad** souhaité dans la zone **Pads** sous la grille ou sur le bord gauche de l'éditeur de grille.
7. **Pour déplacer les notes** sélectionnées, cliquez sur l'icône du **crayon** ou de **l'icône de chapiteau** au-dessus de l'Éditeur de grille. Ensuite, dans la grille, cliquez et faites glisser la note à l'emplacement souhaité. Par défaut, vous ne pouvez positionner des notes que par des valeurs de quantification définies par la valeur **Time Correct** (en savoir plus sur cette fonctionnalité dans ***Opération*** > Fonctionnalités ***générales*** > Time ***Correct***).

    Pour déplacer les notes sélectionnées sans les restreindre (« iquage ») **vers la grille de quantification**, cliquez et faites glisser la note tout en maintenant **Maj**.

1. **Pour ajuster le point de départ ou le point de fin des notes sélectionnées** (sans modifier leur position), cliquez sur l'icône du **crayon** ou de l'icône de **marque** au-dessus de l'éditeur de grille. Ensuite, dans la grille, planez le curseur sur le bord gauche ou droit de la note. Lorsque le curseur se transforme en support avec des flèches (□**[**à l'□ □**]**?),cliquez et faites glisser le bord de la note sur la longueursouhaitée.

2. **Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou vers le**bas, cliquez et faites glisser les notes vers le haut ou vers le bas.

3. **Pour passer à une autre piste**, effectuez l'une des opérations suivantes :

    1. Dans **l'Inspecteur**, cliquez sur le champ **d'athlétisme,** puis cliquez sur la piste souhaitée dans le menu qui s'affiche.

    2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), accédez à **Modifier** > **Suivre**, puis cliquez sur Suivi **suivant** ou Suivi **précédent**.

    3. Cliquez et faites glisser le **bouton Q-Link de la piste actuelle** (dans le panneau **Q-Links** sous l'éditeur de grille) vers le haut ou vers le bas.

4. **Pour désactiver ou en solo la piste**, cliquez sur l'icône **à trois barres** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre pour afficher la bande de canal de piste (à gauche), puis cliquez sur **M** ou **S** (respectivement) sur la bande de canal de piste.

Tips:

To adjust the time division only, click the **TC** field at the top of the window, and click one.

To adjust the amount swing only, click and drag the **Swing** field at the top of the window up or down (or click it, type a value, and press **Enter**).

- **Pour ouvrir la fenêtre Corrigez le temps**, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), accédez à **Modifier**> **Time Correct**, and click **Settings**.

Conseils:

Pour activer ou désactiver le métronome, cliquez sur l'icône **métronome** en haut de la fenêtre.

Pour ajuster uniquement le volume du métronome,cliquez et faites glisser le compteur **Metro** en haut de la fenêtre vers le haut ou vers le bas.

Opération > ***Caractéristiques générales*** > Temps ***correct***.

1. **Pour ajuster les paramètres de métronome**, accédez à **Outils** > **Metronome**. Cette fonctionnalité est décrite dans ***Operation*** > ***General Features*** > ***Metronome***.

2. **Pour ajuster la vitesse des notes sélectionnées** (manuellement), cliquez sur **Velocity** dans la voie d'automatisation sous la grille pour la sélectionner, puis cliquez et faites glisser la poignée/poignées sous la note/notes. La vitesse de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus la vitesse est élevée. La valeur de vitesse actuelle apparaîtra à côté du curseur.

- **Pour afficher ou masquer la voie de** vitesse, cliquez sur le bouton flèche vers le **haut** ou vers le **bas** (∧∧ ou ∨) à côté de la barre de défilement horizontale sous la grille.



Assurons-nous que les échantillons sont correctement réglés et ont de bons niveaux.

Cliquez sur **l'icône quatre pads** de la barre d'outils pour entrer en mode Modifier le programme.

Cliquez sur un **pad** pour afficher ses paramètres dans la fenêtre.

Pour ajuster son volume, cliquez et faites glisser le bouton **Niveau** dans la section **Pad** vers le haut ou vers le bas.

Pour ajuster son panoramique stéréo, cliquez et faites glisser le bouton **Pan** dans la section **Pad** vers le haut ou vers le bas.

Ajustez le niveau de chaque tampon en fonction de votre goût. Nous vous recommandons de diffuser un peu le panoramique des sons lumineux (p. ex., cymbales, caisse claire). En outre, vous pouvez régler le son de la grosse caisse , dans la section **Exemple De couches,** ajuster les potards **Semi** et **Fine** à côté du nom de l'échantillon.

Creating a Bass Track

Essayons d'enregistrer une ligne de basse. Contrairement à un kit de batterie, il est important de pouvoir jouer et enregistrer un son de basse chromatiquement, donc ce sera légèrement différent de la mise en place de la batterie.

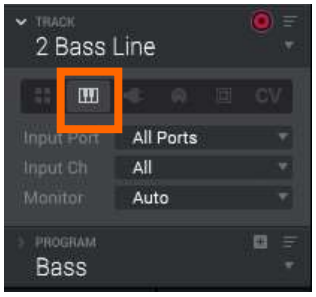
L'ajout d'une ligne de basse sur la partie batterie signifie que nous devons travailler sur une nouvelle piste. Une **piste** est simplement une couche d'une séquence. Chaque piste utilise un programme dans votre projet. Vous pouvez travailler avec plusieurs pistes dans une seule séquence (p. ex., une piste de batterie, une piste de basse, une piste de piano, etc.). Lorsque vous jouez la séquence, tous joueront simultanément.

Sélectionnons une piste vide, créons un programme pour suivre cette piste et chargeons un échantillon de basse dans ce programme.

Pour sélectionner une nouvelle piste, cliquez sur le Tracklist dans l'inspecteur, puis cliquez sur Track **2** (**inutilisé)**dans la liste des pistes qui s'affiche.

Renommez la piste afin que nous sachions ce qu'elle est (par exemple, **Bass Line).**).

Pour créer un nouveau programme:



1. Dans l'inspecteur, cliquez sur **l'icône des touches de piano** sous le **champ Track.** Cette icône indique un programme **de groupe de touches,** qui est nécessaire pour jouer le son de basse chromatiquement avec les pads. Un nom pour le nouveau programme de groupe de clés apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

1. Double-cliquez sur le nouveau nom du programme, tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour charger et modifier un son de basse:

1. Utilisez le navigateur de **fichiers** sur le bord droit de la fenêtre pour naviguer jusqu'à l'endroit où se trouvent vos sons de basse et en charger un dans le pool d'exemples du projet.
2. Après avoir chargé un échantillon de basse dans le pool **d'exemples, ne** cliquez pas et faites glisser l'échantillon sur un bloc-notes comme vous l'avez fait lors de la création d'un programme de batterie; les programmes de groupe de clés sont différents.

Assurez-vous plutôt d'être en mode Modifier le programme : cliquez sur **l'icône à quatre pads** de la barre d'outils.

1. Dans le mode Modifier le programme, cliquez sur le premier menu (Couche 1) dans la section **Exemples de couches,** puis cliquez sur votre exemple de basse dans la liste qui s'affiche. Étant donné que vous travaillez avec un programme de groupe de clés au lieu d'un programme de batterie, cet échantillon est maintenant jouable sur **tous les** pads.

Tip: Si vous cliquez sur Pad Bank **D** dans le panneau **Pads** et cliquez sur Pad **13**, vous devriez entendre l'échantillon de basse rejoué avec son pitch d'origine. Vous pouvez utiliser les autres pads pour jouer votre échantillon chromatiquement.



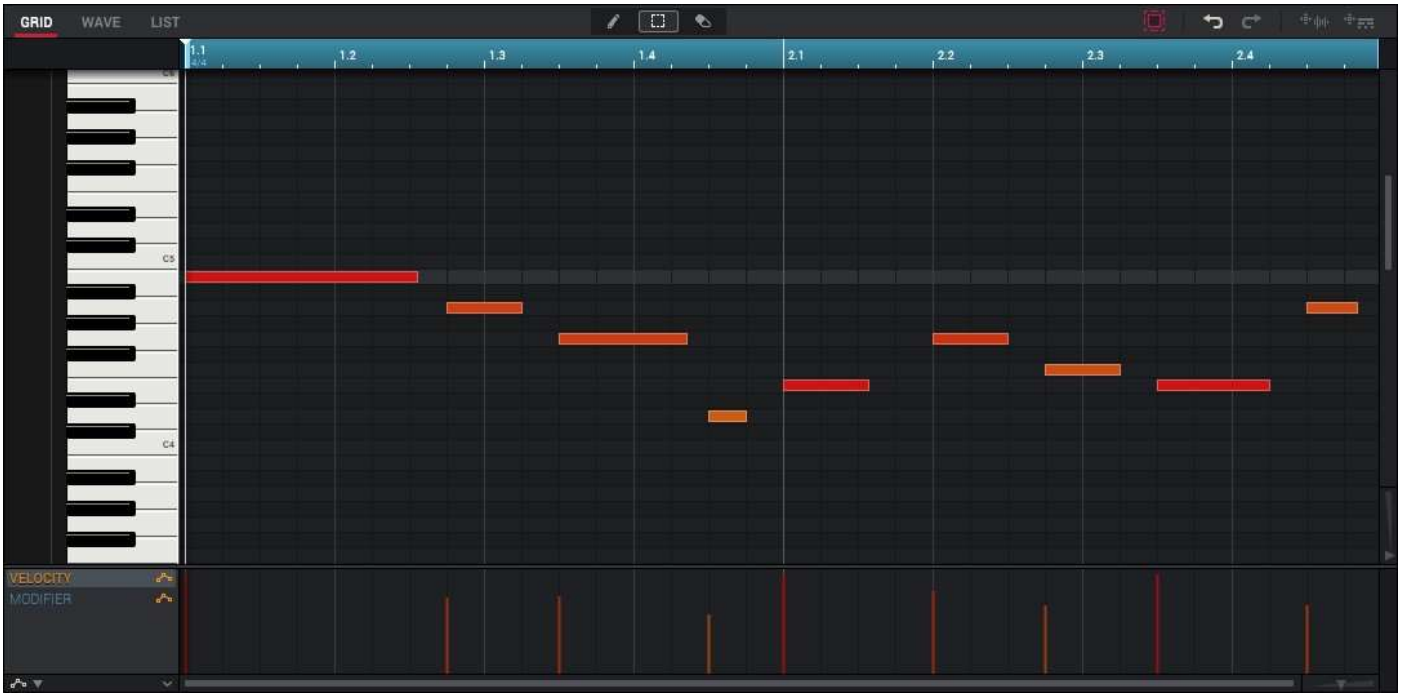
Ajoutons une deuxième couche et réglons les gammes de vitesse des couches pour que la basse sonne différemment lorsqu'elle est jouée à une vitesse plus élevée (comme le ferait une vraie basse):

1. Utilisez le **navigateur de fichiers** pour sélectionner un autre échantillon de basse qui sonne similaire mais un peu plus lumineux, et chargez-le dans le pool d'échantillons du projet.
2. Retournez au mode Modifier du programme, cliquez sur le menu Calque 2 dans la section **Exemples de calques,** puis sélectionnez le nouvel exemple de basse. Cliquez sur un **pad** pour entendre que les deux échantillons retentiront à la fois. Peut-être que ce nouveau son est intéressant comme il est, mais nous allons faire quelques modifications rapides pour obtenir aussi près que nous pouvons à un son de basse de la vie réelle.
3. Cliquez et faites glisser le bord droit du curseur **Velocity** pour la couche 1 à **80**.
4. Cliquez et faites glisser le bord gauche du curseur **Velocity** pour la couche 2 à **81**.

Maintenant, lorsque vous appuyez sur un pad, les vitesses inférieures (**0**–**80**)déclencheront l'échantillon de la couche 1 seulement, tandis que les vitesses plus élevées (**81**–**127**)déclencheront l'échantillon de la couche 2 uniquement.



Assons cette ligne de basse maintenant. Préparez votre enregistrement tel que décrit précédemment et enregistrez quelques notes de basse. Vous pouvez modifier votre enregistrement comme nous l'avons fait plus tôt.


GRID
WAVE
LIST
1.1
1.2
1.3
1.4
2.1
2.2
2.3
2.4
C5
C4
VELOCITY
MODIFIER

Une fois que vous l'avez enregistré, nous allons modifier le son un peu dans la section **Filtre:**



1. Dans Le mode Modifier le programme, cliquez sur le menu **Type** dans la section **Filtrer,** puis sélectionnez un filtre. Essayons de travailler avec **Lowpass 4 Pole**.
2. Cliquez et faites glisser les potards **Cutoff** ou **Res** (résonance) pour ajuster leurs réglages jusqu'à ce que votre échantillon de basse vous sonne bien.
3. Sous la section **Enveloppe d'ampli,** cliquez et faites glisser les boutons **d'attaque** ou de **libération** vers le haut ou vers le bas pour ajuster leurs paramètres. Ceux-ci contrôlent les caractéristiques de niveau global du son.

Ajoutons un ou deux effets à ce programme de groupe de clés , faites-le de la même manière que vous l'avez fait pour un programme de batterie.

Jusqu'à présent, nous avons créé une simple séquence de batterie et une ligne de basse pour aller avec elle.

Nous avons déjà créé quelques pistes MIDI, alors nous allons enregistrer un peu d'audio réel pour notre prochaine piste:



1. Cliquez sur **l'icône maison** de la barre d'outils pour entrer en mode principal.
2. Cliquez sur **l'onglet Audio** en haut de l'inspecteur. **Audio 001** apparaîtra dans le **champ d'athlétisme.**
3. Connectez un synthétiseur ou une autre source audio au niveau de la ligne à **l'entrée**/entrées**inputs** de 1/4 » (6,35 mm) sur votre matériel MPC, et définissez son sélecteur **line/Phono** sur **Line**. /

Sinon, connectez-le à votre interface audio externe.

4. Dans la bande de canal de piste audio :
    1. Cliquez sur le menu d'entrée (**Entrée** __) ci-dessus, puis sélectionnez **Mono** > Entrée **1** ou **Stéréo** > Entrée **1,2** (selon votre source audio) comme source d'entrée.
    2. Si le menu sortie (**Out** __) n'est pas défini sur Out **1**,**2**, cliquez dessus et sélectionnez **Sortie** > Sortie **1,2** comme sortie.
    3. Cliquez sur le bouton **Moniteur** (**haut-parleur)**pour parcourir ses trois états jusqu'à ce qu'il se lit **automatique** (vous entendrez l'audio entrant tandis que la piste est enregistrée uniquement).
5. Sur votre matériel MPC ou votre interface audio externe, tournez le bouton **Rec Vol** pour définir le niveau d'entrée lors de la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau dans le compteur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas être « pic » en permanence).
6. Dans la bande de canal de piste audio, cliquez sur le bouton **Enregistrer le bras** (□) àcôté du bouton de **casserole** pour enregistrer-activer la piste.
7. Dans la barre d'outils en haut de la fenêtre, cliquez sur **Rec** (□)ou **Overdub** (⊕) pourl'enregistrer. Vous pouvez également cliquer sur **Rec** ou **Overdub** sur votre matériel MPC.
8. **Pour commencer l'enregistrement**, cliquez sur le **play** (?) ou Play **Start** (**||**) dans la barre d'outils (ou appuyez sur **Lecture** ou **Lecture Démarrer** sur votre matériel MPC) — puis jouez votre source audio ! Vous devez entendre votre séquence existante jouer en arrière-plan.

Pour arrêterl'enregistrement, cliquez sur le bouton **Arrêter** (□) dans la barred'outils (ou appuyez sur **Arrêter** sur votre matériel MPC).

Avant de créer une chanson, il serait bon d'avoir au moins deux séquences différentes, afin d'enregistrer une autre piste audio:

1. Dans **l'Inspecteur**, cliquez sur le champ **Séquence,** puis sur Séquence **2** (**inutilisé)**dans la liste des séquences qui s'affiche.

1. Cliquez sur **l'icône +** en regard du champ **d'athlétisme** pour ajouter une autre piste audio (Audio**002**) pour aller avec cette séquence.

Cette section explique comment faire une chanson à partir de vos séquences. Avant de commencer, assurez-vous d'avoir enregistré certaines séquences.

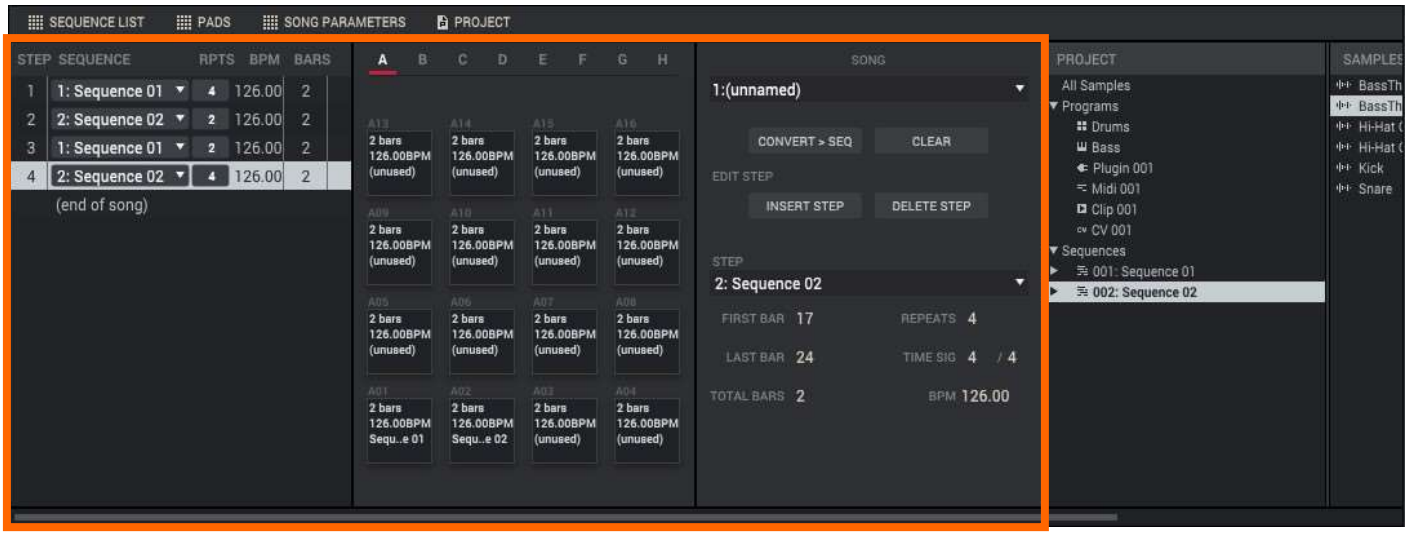
Pour entrer en mode Chanson, assurez-vous que la lecture est arrêtée, cliquez sur la flèche vers le **bas** (?) en regard des autres icônes de mode dans labarre d'outils, puis cliquez sur **Chanson**.

En mode chanson, chacune des séquences que vous avez créées dans ce projet affectée à un pad dans le panneau **Pads.** Le panneau **Liste des séquences** se trouve à gauche des pads, montrant la structure de la chanson. La moitié supérieure de la fenêtre affichera des « blocs » représentant chaque séquence de la structure de la chanson.

Au fur et à mesure qu'une chanson joue, elle se déplace à chaque étape indiquée dans le panneau **Liste des séquences.** Chaque étape contient une séquence que vous affectez dans son menu **Sequence** Séquence. Chaque étape peut être répétée, déterminée par la valeur de la colonne **Rpts** (une valeur de **1** signifie que la séquence ne sera suivie qu'une seule fois). La colonne **Barres** à droite indique la longueur de cette séquence.

Chaque étape peut être définie pour jouer sa séquence à un tempo indépendant, déterminé par la valeur de la colonne **BPM.**

Important: Chaque séquence a son propre tempo, tandis que le projet lui-même peut utiliser un tempo maître différent. La valeur BPM pour chaque séquence peut être différente du tempo maître. Tant que la lecture est définie pour suivre le tempo maître, le tempo individuel de chaque séquence sera ignoré. Par défaut, chaque projet est défini pour utiliser le tempo de séquence, que vous avez renvoyé dans le chapitre Création ***d'une séquence de batterie.*** Nous vous recommandons de cliquer sur le bouton **Seq/Mst** en haut de la fenêtre (donc le bouton affiche **Mst**) et d'entrer un tempo maître pour s'assurer que toutes les séquences utilisent le même tempo.



Pour insérer une étape à la positionactuelle, cliquez sur **Insérer une étape** dans le panneau Paramètres de la **chanson.** Sinon, cliquez et faites glisser le pad qui correspond à cette séquence dans l'éditeur au-dessus.

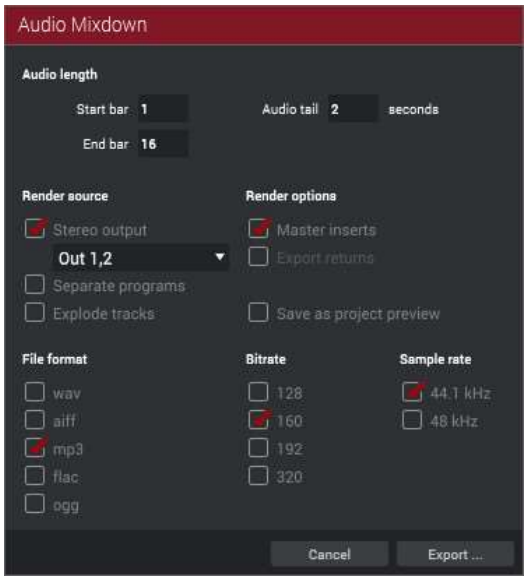
Pour supprimer l'étape actuellement sélectionnée, cliquez sur Supprimer **l'étape** dans le panneau Paramètres de la **chanson.**

Pour définir la séquence jouée pour une étape , cliquez sur le menu Séquence de l'étape dans le panneau Liste **de séquences,** puis cliquez sur la séquence dans le menu qui s'affiche.

Pour définir le nombre de fois qu'une séquence se répète, cliquez et faites glisser le champ Rpts de l'étape (à côté du nom de la séquence) vers le haut ou vers le bas.

Vous voulez partager votre nouvelle chanson? Il suffit de l'exporter d'abord.

Pour exporter une chanson:



1. Cliquez sur **l'icône** dumenu (≡),puis accédez à **Fichier** > **Exporter** et cliquez sur Sous **mixdown audio**.
2. Dans l'écran **Audio Mixdown** qui s'affiche, procédez comme suit :
    1. Assurez-vous que le champ Barre de **démarrage** est défini sur **1**et définissez le champ Barre d'extrémité sur la dernière barre de votre chanson. **End bar**
    2. Cliquez et faites glisser le champ **de queue audio** pour le définir sur **2** secondes.
    3. Comme vous partagerez probablement la chanson en ligne, cliquez sur l'option de format de fichier **mp3** sous format de **fichier**.
3. Cliquez sur **Exporter** et choisissez où vous voulez enregistrer la chanson.

Pour nommer la chanson, cliquez sur le champ **Fichier,** tapez un nom, puis sur **Enregistrer** ou appuyez sur **Entrée** pour commencer à exporter.

Ce chapitre décrit diverses fonctionnalités avancées. Pour des explications plus complètes de ces caractéristiques, veuillez consulter leurs sections correspondantes dans le chapitre ***de l'opération***.

(Step Sequencer) Pas à pas

Vous avez déjà appris à enregistrer des événements de note sur une piste, mais vous pouvez saisir rapidement des événements de note dans le séquenceur d'étapes en utilisant les pads comme « boutons d'étape », simulant l'expérience d'une batterie traditionnelle de style séquenceur d'étapes.

Pour entrer dans le séquenceurd'étapes , effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône des barres d'étape** de la barre d'outils. S'il n'est pas affiché, cliquez sur la **flèche vers le bas** (?), puiscliquez sur **Séquenceur d'étapes**.
2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), sélectionnez **Afficher** > **Mode**, puiscliquez sur **Séquenceur d'étapes**.

Créons une séquence sur une nouvelle piste :



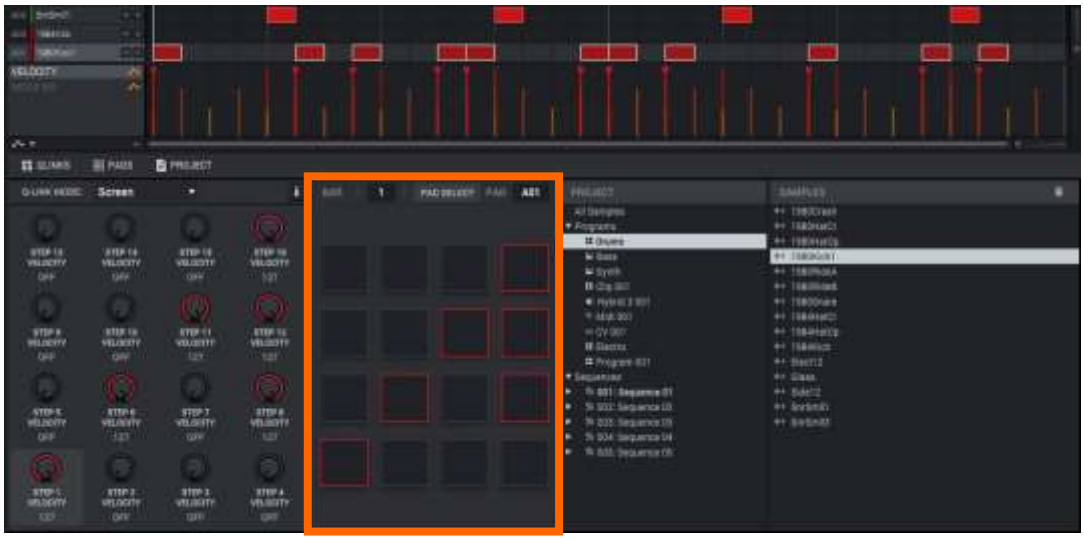
1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur le champ **d'athlétisme,** puis sélectionnez unepiste**(inutilisée).**) track.
2. Si l'icône à gauche des **quatre pads de** la section **Suivre** n'est pas sélectionnée, cliquez dessus. Cela indique que la piste utilise un programme de batterie.
3. Cliquez sur **l'icône de liste** dans la section **Suivre** dans l'inspecteur, puis cliquez sur **Longueur** afin qu'elle soit sélectionnée.
4. Cliquez et faites glisser le champ **Longueur** dans la section **Suivre** vers le haut ou vers le bas pour définir une longueur pour la piste. Si vous sélectionnez la valeur minimale, **Séquence**, la piste sera aussi longue que votreséquence soit.

Conseil: Cela vous permet de maintenir des pistes de différentes longueurs. Par exemple, vous pouvez jouer une séquence de batterie à 1 bar à plusieurs reprises sous une ligne de basse de 4 barres.

5. Cliquez sur la **barre** □ / boutons en haut du panneau **Pads** pour sélectionner la barre dont vous souhaitez créer ou modifier les étapes. Le numéro de barre apparaîtra dans le champ.
6. Cliquez sur le **pad** ou l'exemple de nom dans la grille pour sélectionner le pad dont les étapes veulent créer ou modifier. Alternativement, cliquez et faites glisser le champ **Pad** dans le panneau **Pads** vers le haut ou vers le bas; ou cliquez sur Pad **Select**, cliquezsur Un **pad**, puiscliquez sur **Pad Sélectionner** à nouveau.
7. Cliquez sur **Lecture** ()pour démarrer votre séquence.
8. Chaque pad représente une étape dans la barre. Si le pad a déjà des événements de note sur la piste sélectionnée, les pads correspondants (étapes) seront éclairés avec des couleurs correspondant à leurs vitesses.

Pour entrer une note à uneétape, cliquez sur un **pad non éclairé**. Le pad s'allume avec une couleur correspondant à sa vitesse.

Pour supprimer la note d'une étape, cliquez sur un **bloc-notes éclairé**. Le pad ne sera pas éclairé.



Voir ***Opération*** > ***Modes*** > Séquenceur d'étapes pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Drum Loops & Chop Mode

Les producteurs de musique moderne utilisent souvent des boucles de batterie pour ajouter du grain et des nuances aux rythmes programmés. Cette section explique comment utiliser le mode Exemple d'édition pour travailler avec des boucles de batterie.

Pour entrer exemple de mode d'édition, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône de forme d'onde et de drapeaux** dans la barre d'outils. S'il n'est pas affiché, cliquez sur la **flèche vers le bas** (?), puiscliquez sur Exemple **modifier**.
2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), sélectionnez **Afficher** > **Mode**, puis cliquezsur Exemple **modifier**.

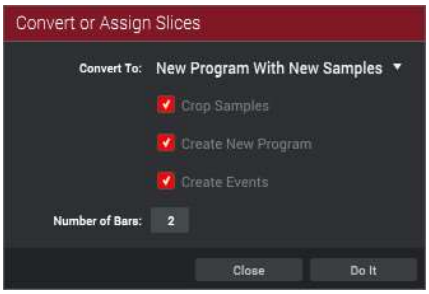
1. Utilisez le **navigateur** pour localiser une boucle de batterie, puis double-cliquez dessus pour l'ajouter au pool d'exemples du projet. La boucle n'a pas à correspondre au tempo de quoi que ce soit dans le projet.
2. Dans le panneau **Projet,** cliquez sur la boucle de batterie que vous venez de charger dans la colonne **Exemples.** Si vous ne le voyez pas, cliquez sur **Tous les exemples** dans la colonne **Projet.**
3. Dans le panneau **Q-Links,** cliquez sur CHOP pour entrer en mode Chop, qui nous permettra de couper la boucle de batterie en tranches.

1. Cliquez sur le menu CHOP**,** puis sur **Seuil**.
2. En dessous, cliquez sur le champ **Seuil** et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas pour définir une valeur. Plus le seuil est bas, plus il y aura de tranches. Assurez-vous de sélectionner une valeur de sorte que chaque pic transitoire de la boucle de batterie ait un marqueur de tranche correspondant.

   Conseil: Chaque tranche sera automatiquement attribuée à un tampon : le pad **A01** joue la tranche 1, le pad **A02** joue la tranche 2, etc. Appuyez sur chaque pad pour lire la tranche avec le même nombre.


Q-LINKS
PADS
PARAMETERS
PROJECT
TRIM
CHOP
PROGRAM
Threshold
One Shot
Toggle
SAMPLE TO PAD
NEW PROGRAM
SLICE TO PAD
NEW PROGRAM
PATCHED PHRASE
PROJECT
All Samples
Programs
Drums
Bass
Synth
Sequences
SAMPLES

Utilisons cet échantillon haché pour créer un nouveau programme dans lequel chacune de ces tranches est un échantillon individuel. Nous pouvons également créer automatiquement des événements de note correspondants pour lire ces tranches de façon séquentielle.

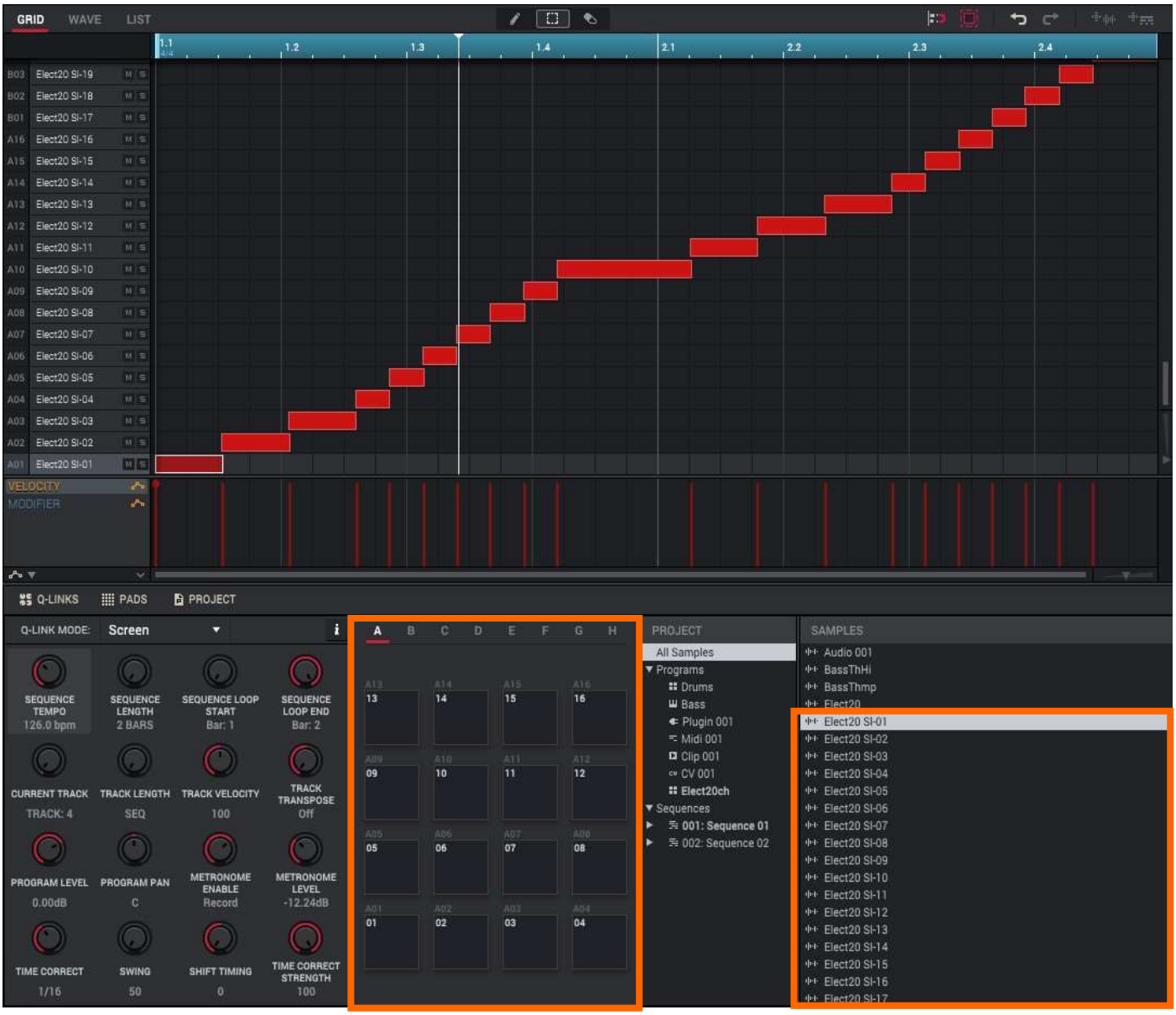


1. Dans la section **Extraire de nouveaux exemples,** cliquez sur **Nouveau programme**.
2. Assurez-vous que le menu **Convertir en** est défini sur Nouveau programme **avec Nouveau**

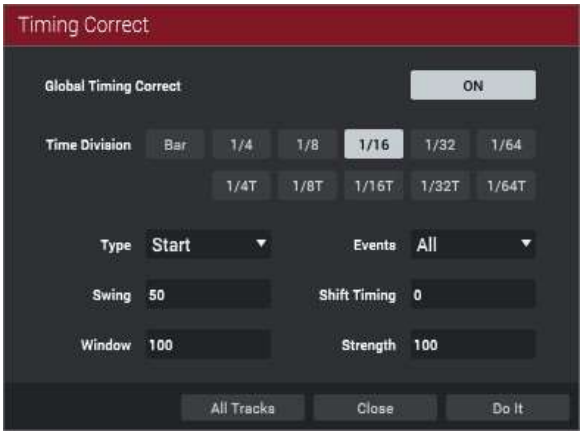
Les échantillons sont sélectionnés. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus, puis sélectionnez cette option.

3. Assurez-vous que **les échantillons de** cultures sont sélectionnés. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus.
4. Assurez-vous que **créer un nouveau programme** est sélectionné. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus.
5. Assurez-vous que **créer des événements** est sélectionné. Si ce n'est pas le cas, cliquez dessus.
6. Cliquez et faites glisser le champ **Barres** vers le haut ou vers le bas pour sélectionner le nombre de barres que l'échantillon entier doit utiliser dans votre programme.
7. Cliquez sur **Le faire** pour procéder. Chaque tranche sera affectée à un tampon, et chaque pad aura un événement de note enregistrée dans la piste. Lorsque vous jouez sur cette piste, il jouera chaque pad (chaque tranche) dans l'ordre d'origine. Entrez le **mode principal** pour voir comment l'exemple apparaît dans votre séquence.

1. Cliquez sur **Jouer** et écoutez comment la boucle de batterie correspond au tempo de votre séquence.



Vous pouvez également modifier les événements de note des tranches de boucle de batterie : restez en mode principal pour ce faire. Une nouvelle piste avec les événements de note jouant leurs tranches correspondantes a été automatiquement créée.



Utilisez la fenêtre **Time Correct** pour quantifier les événements de la note afin qu'ils tombent sur des intervalles de temps exacts et même.

Pour afficher la fenêtre **Correction de l'heure,** cliquez sur l'icône du **menu** (≡), puis accédez à **Modifier** > Correction de **l'heure** et cliquez sur **Paramètres**.

Vous pouvez également réorganiser les événements de note, créant ainsi un nouvel ordre de lecture pour les tranches. Vous pouvez également modifier chaque tranche ou exemple en mode Modifier le programme. Vous pouvez ajouter des effets pour les tranches ou utiliser la fonction de filtre pour modifier la plage de fréquences d'une tranche sélectionnée. Il y a des possibilités illimitées !

Voir ***Opération*** > ***Modes*** > ***Exemple de mode Modifier*** > ***Mode Chop*** pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Pad Muting & Track Muting

Pad Mute Mode et Track Mute Mode vous permettent de faire taire différents pads et pistes pour voir à quoi ressemble la séquence sans ces échantillons ou pièces.

Pour entrer en mode Pavé Mute, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône X-in-square** de la barre d'outils. Si elle n'est pas affichée, cliquez sur la **flèche vers le bas** (?), puiscliquez sur Pad **Mute**.
2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), sélectionnez **Afficher** > **Mode**, puis cliquez sur Pad **Mute**.

1. Appuyez sur **Lecture** pour lire la séquence.
2. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur le champ **d'athlétisme,** puis sélectionnez une piste qui utilise un programme de batterie.
3. Couper le son d'un tampon en cliquant dessus. Le tampon en sourdine sera éclairé **en rouge**. Vous pouvez couper plusieurs pads en même temps.



Voir ***Opération*** > ***Modes*** > Mode Pavé ***muet*** pour en savoir plus sur les coupe-muets du pad.

Vous pouvez également couper en sourdine des pistes entières à l'aide du mode Track Mute similaire.

Pour entrer en mode Mode Muet de piste, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône barres et X** de la barre d'outils. S'il n'est pas affiché, cliquez sur l'icône , puis cliquez sur Suivre le **mute**.

- Cliquez sur **l'icône** dumenu (≡), sélectionnez **Afficher** > **Mode**, puiscliquez sur Suivre le **mute**.

1. Appuyez sur **Lecture** pour lire la séquence.
2. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur le champ **Séquence,** puis sélectionnez la séquence souhaitée.



1. Chaque pad est affecté à une piste. Couper le son d'une piste en cliquant dessus. Le pad sera éclairé **en rouge**. Vous pouvez couper plusieurs pistes en même temps.

Conseil: **Pour couper une piste uniquement à des intervalles de notes précis** (« quantisation » de vos muets, essentiellement), cliquez sur le menu Time **Correct,** puis cliquez sur la valeur musicale souhaitée (p. ex., **1 barre**). Maintenant, lorsque vous cliquez sur un pad en mode Suivi Muet, le mute se produit précisément au début de la division temps suivante (dans cet exemple, une barre). Cela vous permet de tester des combinaisons musicales de motifs, l'étape préliminaire pour construire une structure de chanson.

Voir ***Opération*** > ***Modes*** > Mode de suivi ***muet*** pour en savoir plus sur les volets de piste.

Échantillonnage (Enregistrement)

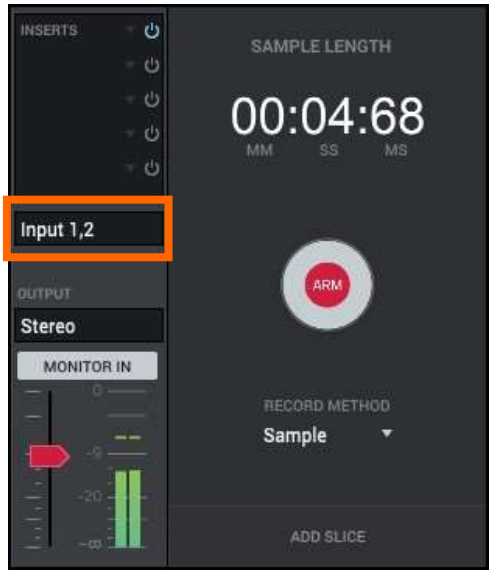
Cette section décrit l'enregistrement de nouveaux échantillons de votre propre, que vous pouvez utiliser dans vos projets.

Important: Pour enregistrer n'importe quel son, vous devez connecter une source audio à votre matériel MPC ou à l'interface audio de votre ordinateur.

Pour entrer dans l'échantillonneur, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône vinyle et tonearm** dans la barre d'outils. S'il n'est pas affiché, cliquez sur la **flèche vers le bas** (?), puiscliquez sur **Sampler**.

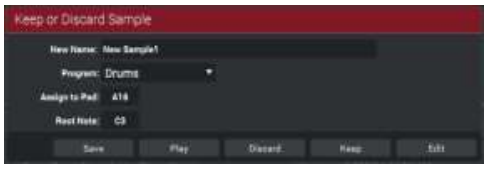
- Cliquez sur **l'icône** dumenu (≡), sélectionnez **Afficher** > **Mode**, puiscliquez sur **Échantillonneur**.



1. Connectez une source audio aux entrées/entrées de l'interface audio de votre matériel MPC ou de votre ordinateur.
2. Dans la **bande de canal** du panneau **Sampler,** cliquez sur le menu d'entrée (Entrée__),puis sélectionnez les canaux d'entrée de votre source audio.
3. Sur l'interface audio de votre matériel MPC ou de votre ordinateur, définissez le niveau d'entrée lors de la lecture de votre source audio. Vous devriez maintenant voir le niveau dans le compteur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (le compteur ne doit pas être « pic » en permanence).
4. Cliquez et faites glisser **le curseur de seuil** pour définir le seuil. Réglez-le à un niveau assez bas (p. ex., **-50 dB).**
5. Cliquez sur **Arm** pour enregistrer l'échantillonneur.
6. Jouez votre source audio. L'échantillonneur démarre immédiatement lorsque le niveau d'entrée atteint la valeur seuil. Sinon, cliquez sur le bouton **Enregistrement** rond ou appuyez sur **Entrée** pour démarrer manuellement l'enregistrement.

1. **Pour arrêter l'enregistrement,**cliquez sur le bouton **Stop** rond ou appuyez sur **Entrée**. La fenêtre **Conserver ou jeter l'exemple** s'affiche.

Dans la fenêtre **Conserver ou jeter l'exemple** :



Pour nommer le nouvel exemple, cliquez sur le champ Nouveau **nom,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour affecter le nouvel exemple à unprogramme, cliquez sur le menu **Programme** et sélectionnez le programme souhaité.

Pour affecter l'exemple à un bloc-notes duprogramme, cliquez et faites glisser le champ Affecter vers le champ **Pad** vers le haut ou vers le bas, ou appuyez sur le blocl souhaité sur votre matériel MPC.

Pour enregistrer l'enregistrement, cliquez sur **Enregistrer**.

Pour lire l'enregistrement, cliquez sur **Lire**.

Pour supprimer l'enregistrement et fermer la fenêtre, cliquez sur **Jeter**.

Pour confirmer vos sélections, cliquez sur **Conserver**.

Pour modifier l'enregistrement dans le mode Exemple d'édition, cliquez sur **Modifier**.

Voir ***Opération*** > ***Modes*** > ***Sampler*** pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Edition d'échantillons Sample editing

Vous devrez peut-être modifier vos échantillons nouvellement enregistrés à l'aide du mode Sample edit mode modification.

Pour entrer dans le mode : Sample Edit Mode:

- Cliquez sur **l'icône de forme d'onde et de drapeaux** dans la barre d'outils. S'il n'est pas affiché, cliquez sur la **flèche vers le bas** (?),puis cliquez sur **Exemple modifier**.
- Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), sélectionnez **View** > **Mode**, La caisse claire peut avoir besoin de réverbération pour lui donner un son plus spatial. Cliquez sur **Sample Edit**.

Dans le mode Sample Edit :

Pour basculer entre le mode Trim et le mode Chop, cliquez sur l'onglet **Trim**, **Chop** ou **Programme** dans le panneau **Q-Links.** Dans cet exemple, utilisez **le mode Trim**.

Pour définir le point de départ de l'exemple, cliquez et faites glisser le marqueur de point de départ **vert** à gauche ou à droite. Vous pouvez également utiliser les **boutons Q-Link** pour ajuster le point de départ avec des degrés de résolution variables. Sinon, cliquez sur la valeur dans le champ **Démarrer** dans le panneau **Paramètres** (dans la moitié inférieure de la fenêtre), tapez une nouvelle valeur et appuyez sur **Entrée**.

Pour définir le point final de l'exemple, cliquez et faites glisser le marqueur de point d'extrémité **rouge** à gauche ou à droite. Vous pouvez également utiliser les **boutons QLink** pour ajuster le point de départ avec des degrés de résolution variables. Sinon, cliquez sur la valeur dans le champ **Fin** dans le panneau **Paramètres** (dans la moitié inférieure de la fenêtre), tapez une nouvelle valeur et appuyez sur **Entrée**.

Pour entendre vosmodifications, cliquez sur Pad **10** en mode Trim pour lire l'exemple du point de départ au point de fin.


Q-LINK
PADS
PARAMETERS
PROJECT
TRIM
PROGRAM
Play Loop
Play To Loop Start
Play From Loop Start
Play Loop Continuous
Play Sample
Play Sample
Play From Start
Play To Start
Play To End
Play From End
FROM BPM
DETECT BPM
Major
ASSIGN
FUNCTIONS
SLICE
DISCARD
DELETE
SILENCE
EXTRACT
NORMALIZE
REVERSE
FADE IN
FADE OUT
PITCH SHIFT
TIME STRETCH
GAIN CHANGE
COPY
BIT REDUCE
STEREO > MONO
PROJECT
All Samples
Programs
Drums
Bass
Synth
Clip 001
Electric
Sequences
SAMPLES

Appliquons un peu de traitement à l'échantillon.



Pour afficher ou masquer le panneau Paramètres, cliquez sur **Paramètres** sous l'exemple de forme d'onde.

1. Dans le panneau **Paramètres,** cliquez sur Déplacer **de hauteur** pour modifier la hauteur globale de votre exemple. Cela transpose l'échantillon sans affecter sa longueur.
2. **Pour définir le montant du décalage de**tangage , cliquez et faites glisser le champ **Pitch** vers le haut ou vers le bas. Sinon, cliquez sur le champ **Pitch,** tapez une valeur et appuyez sur **Entrée**. Pour fermer la fenêtre, cliquez sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc**.
3. **Pour confirmer vos**sélections, cliquez sur Do **It**.

Pour annuler le processus, cliquez sur **Annuler** ou appuyez sur **Esc**.

See ***Operation*** > ***Modes*** > ***Sample Edit Mode*** to learn more.

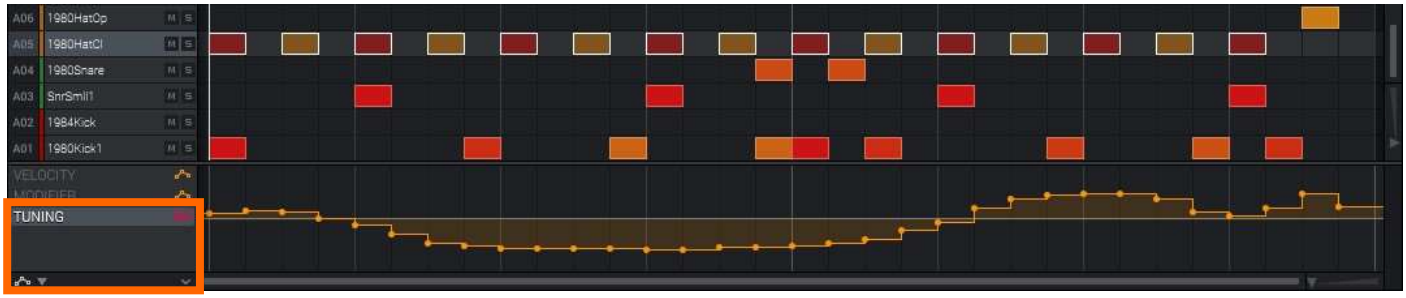
Recording Automation with Q-Link Knobs



L'automatisation de divers paramètres est un bon moyen d'ajouter un peu de mouvement et de dynamisme à vos séquences.

1. En mode principal, cliquez sur un **bloc-notes** qui comporte un exemple qui lui est attribué, idéalement un bloc qui est joué plusieurs fois tout au long de la séquence, afin d'entendre les modifications automatisées sur plusieurs notes.
2. Dans le panneau **Q-Links,** cliquez sur le menu Mode **Q-Link** et sélectionnez **Afficher la scène**de pad. Cela permet aux boutons Q-Link de contrôler divers paramètres automatisables pour ce pad.
3. Sur la bande de canal du programme, cliquez sur le **bouton d'automatisation** sous le bouton Mute (**MW**)jusqu'à ce qu'il affiche **l'option W** rouge. Cela garantit que votre piste enregistrera l'automatisation.
4. Enregistrez l'automatisation à l'aide de votre matériel MPC :
    1. Appuyez sur **Jouer** pour le démarrer.
    2. Tournez l'un de ces **boutons Q-Link** (par exemple) pour enregistrer leur mouvement: **Q1** (**Niveau**), **Q2** (**Pan**), **Q12** (**Tuning**).
    3. Appuyez **sur Stop** pour terminer l'enregistrement d'automatisation.
1. Sur la bande de canal du programme, cliquez sur le **bouton automatisation** sous le bouton Mute (**M**) jusqu'à ce qu'il affiche **l'option Lire vert** (**R**). Cela garantit que votre piste utilise l'automatisation que vous venez d'enregistrer lorsque vous la lire.

Vous voulez voir ce que vous avez enregistré? Dans le logiciel, à gauche de la voie de vitesse sous la grille, cliquez sur le nom du paramètre que vous avez automatisé (**Niveau**, **Pan**,ou **Tuning**). La courbe d'automatisation apparaîtra dans la voie. Si une partie de la courbe n'est pas encore tout à fait ce que vous voulez, sélectionnez l'outil **crayon** au-dessus de la grille et dessiner dans votre propre courbe d'automatisation.



Voir ***Opération*** > ***Fonctionnalités générales*** > ***Automatisation*** pour en savoir plus à ce sujet.

Utilisation de MPC comme plugin

Si vous travaillez avec d'autres logiciels audio, vous pouvez utiliser le logiciel MPC comme plugin d'instruments (format VST, UA ou AAX) dans votre logiciel hôte.

Important: Certains raccourcis clavier du logiciel MPC peuvent ne pas fonctionner si vous utilisez le logiciel MPC comme un plugin (en raison de ces raccourcis utilisés par votre hôte DAW à la place). Accédez à **Aide** > Informations **logicielles** et sélectionnez **Raccourcis clavier** pour afficher une liste complète des raccourcis dans le logiciel MPC.

En outre, lorsque vous utilisez MPC comme plugin sur Windows, certains champs peuvent ne pas être en mesure d'être tapé dans. Le raccourci de suppression pour effacer les notes sélectionnées peut toujours être utilisé en appuyant sur **Alt** + **Del**.

Remarque: Pour savoir charger et utiliser un plugin d'instrument dans une application hôte, veuillez consulter le chapitre correspondant du manuel de votre application hôte.

Operation

Ce chapitre explique les fonctionnalités et fonctions complètes du logiciel MPC.

Caractéristiques générales

Programs

À propos des programmes

Chaque piste que vous créez dans une séquence utilise un **programme**. Il existe six types de programmes, chacun d'entre eux détermine comment la piste sonne ou à quoi elle est utilisée. Un seul projet peut contenir jusqu'à 128 programmes.

Ce chapitre couvre la façon de créer chaque type de programme.

Pour en savoir plus sur la modification de vos programmes selon vos préférences, voir le chapitre ***Modes*** > ***Mode d'édition du programme*** .

Un **programme de batterie** utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (**1**) une liste d'échantillons et (**2**) les paramètres pour chaque échantillon (c.-à-d. affectations de pad, points de boucle, réglage de pas, effets, etc.). Les programmes de batterie sont principalement utilisés pour créer des pièces de batterie et assigner rapidement et facilement des échantillons aux tampons. Voir ***Drum Programs*** pour plus d'informations.



A **keygroup** utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (**1**) une liste d'échantillons et (**2**) les paramètres pour chaque échantillon (c.-à-d. réglage de tangage de tangage, effets, etc.). Les programmes Keygroup sont utilisés pour lire des échantillons chromatiquement avec un clavier MIDI ou les pads MPC. Voir ***Programmes Keygroup*** pour plus d'informations.



Un **programme de plugin** contient une instance d'un plugin à travers lequel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Pour plus d'informations, consultez ***les programmes Plugin.***



Un **programme MIDI** vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme un synthé ou une machine à tambour. Consultez ***les programmes MIDI*** pour plus d'informations.



Un **programme de clip** utilise plusieurs exemples qui peuvent être en boucle (clips). Chaque clip peut être affecté à un pad, que vous pouvez appuyer pour déclencher le clip en fonction d'un paramètre de quantification. Cela vous permet de créer des performances intrigantes et superposées en lançant différentes combinaisons de clips ensemble. Pour plus d'informations, consultez ***les programmes de clip.***

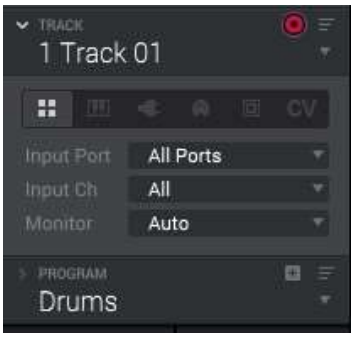


Un **programme CV** vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe qui utilise la tension de contrôle (CV), comme un synthé. Bien que cette option soit sélectionnable, elle n'est utilisable qu'avec du matériel MPC qui a des sorties CV (p. ex., **MPC X**). Voir ***les programmes cv*** pour plus d'informations.

Drum Programs

Un programme de batterie utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (**1**) une liste d'échantillons et (**2**) les paramètres pour chaque échantillon (c.-à-d. affectations de pad, points de boucle, réglage de pas, effets, etc.). Les programmes de batterie sont principalement utilisés pour créer des pièces de batterie et assigner rapidement et facilement des échantillons aux tampons.

Pour créer un programme de batterie:



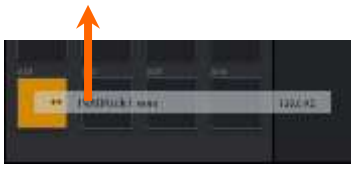
1. Dans **l'inspecteur**, cliquez sur l'icône des quatre **carrés** sous le champ **d'athlétisme,** qui indique un programme de batterie. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)
2. Si le projet ne contient pas encore de programme de batterie, un nouveau programme de batterie (nommé **Programme**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme de batterie, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Pour créer un autre programme de batterie, cliquez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme de batterie sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **programme 002).**

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour charger un échantillon dans un programme de batterie:



1. Dans le **navigateur de fichiers**,trouvez un exemple à utiliser. (Cliquez sur le **icône disque dur** dans le coin inférieur droit pour afficher ou masquer le navigateur de fichiers. Voir ***Navigateur*** pour en savoir plus.)
2. Cliquez et faites glisser l'exemple du navigateur sur le bloc-notes souhaité. Sinon, double-cliquez sur l'échantillon pour le charger dans le pool d'échantillons sans le charger sur un bloc spécifique.

Pour affecter des échantillons à des plaquettessupplémentaires, répétez les étapes 1 à 2.

Conseil: N'oubliez pas qu'un programme de batterie a 128 pads au total, soit 16 coussinets sur huit rives.

Alternativement, assignez des échantillons dans un programme de batterie de cette façon:

1. Cliquez sur **l'icône quatre pads** de la barre d'outils pour entrer en mode Modifier le programme.
2. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, faites défiler vers la droite pour trouver la section **Exemples de calques.** Cela vous permet d'afficher les échantillons affectés aux quatre couches du programme de batterie ainsi que les paramètres de réglage et de niveau pour chaque calque.
3. Cliquez sur un pad pour le sélectionner (et lire les échantillons assignés, le cas échéant). Le pad sera éclairé en vert.
4. Cliquez sur le menu d'un calque, puis sélectionnez un exemple.

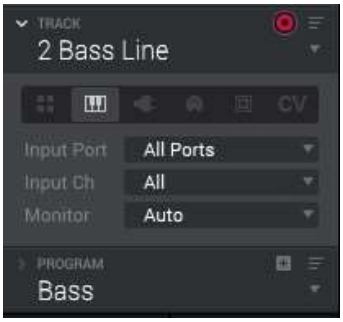
Conseil: N'oubliez pas qu'un programme de batterie a 128 pads au total — 16 pads sur huit banques.



Keygroup Programs

Un programme de groupe de clés utilise un ou plusieurs échantillons comme source sonore. Il contient (**1**) une liste d'échantillons et (**2**) les paramètres pour chaque échantillon (c.-à-d. réglage de tangage de tangage, effets, etc.). Les programmes Keygroup sont utilisés pour lire des échantillons chromatiquement avec un clavier MIDI ou les pads MPC.

Pour créer un programme de groupe de clés:



1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur l'icône des **touches de piano** sous le champ **d'affichage,** qui indique un programme de groupe de clés. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)
2. Si le projet ne contient pas encore de programme de groupe de clés, un nouveau programme de groupe de clés (nommé **Programme**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme de groupe de keys, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

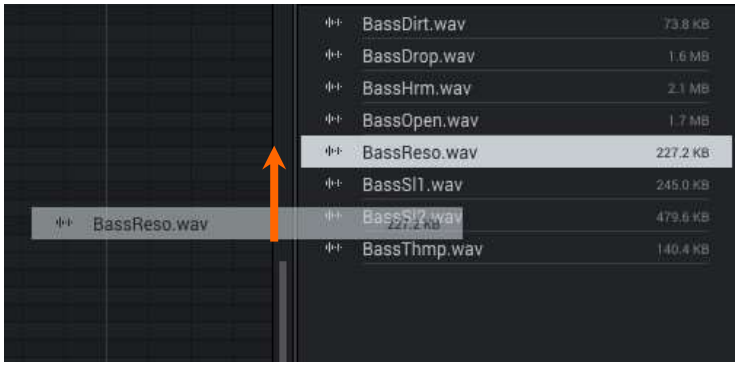
Pour créer un autre programme de groupe de clés (keys), cliquez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme de groupe clé sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **programme 002).**

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour charger un exemple de votre programme de groupe de clés dans le projet:

1. Dans le **navigateur de fichiers**,trouvez un exemple à utiliser. (Cliquez sur le **icône disque dur** dans le coin inférieur droit pour afficher ou masquer le navigateur de fichiers. Voir ***Navigateur*** pour en savoir plus.)
2. Cliquez et faites glisser l'exemple du navigateur sur n'importe quel espace en dehors du navigateur. Sinon, double-cliquez sur l'échantillon pour le charger dans le pool d'échantillons.

Pour charger des échantillons supplémentaires, répétez les étapes 1 à 2.



Pour affecter des exemples dans un programme de groupe de clés:

1. Cliquez sur **l'icône quatre pads** de la barre d'outils pour entrer en mode Modifier le programme.
2. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, faites défiler vers la droite pour trouver la section **Exemples de calques.** Cela vous permet d'afficher les exemples attribués aux quatre couches du groupe de clés actuel ainsi que les paramètres de réglage et de niveau pour chaque calque.
3. Cliquez sur un pad pour le sélectionner (et lire les échantillons assignés, le cas échéant). Le pad sera éclairé en vert.

Conseil: Dans le panneau **Pads,** cliquez sur le bouton Pad Bank **D** pour cliquer sur **Pad 13**. Vous devriez entendre l'échantillon lu avec son pitch d'origine. Vous pouvez utiliser les autres pads pour jouer votre échantillon chromatiquement.

1. Cliquez sur le menu d'un calque, puis sélectionnez un exemple.



Pour créer des programmes de groupe de clés complexes, vous pouvez ajouter d'autres groupes de clés (jusqu'à 128). Ceci est utile lorsque vous travaillez avec plusieurs échantillons (p. ex., lors de la programmation d'un vrai piano).

Conseil: N'oubliez pas qu'un programme de groupe de clés offre jusqu'à 128 groupes de clés et que chaque groupe de clés peut contenir jusqu'à quatre échantillons (Couches 1–4). Il s'agit d'un total de 512 échantillons.

Programmes plugin

Un programme de plugin contient une instance d'un plugin à travers lequel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Cela vous permet d'utiliser la même instance d'un plugin avec plusieurs pistes (plutôt que de charger une instance d'un plugin sur chaque piste, qui peut être encombrant et cpu-intensive). Consultez le chapitre ***Plugins*** pour en savoir plus sur la numérisation et la sélection des plugins.

Pour créer un programme de plugin:Pour créer des programmes de groupe de clés complexes, vous pouvez ajouter d'autres groupes de clés (jusqu'à 128). Ceci est utile lorsque vous travaillez avec plusieurs échantillons (p. ex., lors de la programmation d'un vrai piano).

Conseil: N'oubliez pas qu'un programme de groupe de clés offre jusqu'à 128 groupes de clés et que chaque groupe de clés peut contenir jusqu'à quatre échantillons (Couches 1–4). Il s'agit d'un total de 512 échantillons.

Programmes plugin

Un programme de plugin contient une instance d'un plugin à travers lequel vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Cela vous permet d'utiliser la même instance d'un plugin avec plusieurs pistes (plutôt que de charger une instance d'un plugin sur chaque piste, qui peut être encombrant et cpu-intensive). Consultez le chapitre ***Plugins*** pour en savoir plus sur la numérisation et la sélection des plugins.

Pour créer un programme de plugin:

1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur l'icône de **prise** sous le champ **d'athlétisme,** qui indique un programme de plugin. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)



2. Si le projet ne contient pas encore de programme de plugin, un nouveau programme de plugin (nommé **Plugin**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme de plugin, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Pour créer un autre programme de plugin, cliquez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme de plugin sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **Plugin 002**).

3. Cliquez sur le menu **Plugin.** Dans la liste qui s'affiche, cliquez sur le plugin souhaité.

Pour trier vos plugins par type ou parfabricant, cliquez sur **Trier par type** ou Trier **par fabricant**.

1. Cliquez sur **Sélectionner** pour sélectionner le plugin, ou cliquez sur **Fermer** pour annuler.

Remarque: Vous devez spécifier le répertoire de disques où se trouvent vos plugins. Cela peut être fait dans les **préférences**du logiciel. Voir ***Préférences*** pour en savoir plus.

2. En regard du champ **Programme,** cliquez sur l'icône du **menu** (≡) etcliquez sur **Tout** pour qu'il soit sélectionné. Cela affichera tous les paramètres.



Pour sélectionner le canal MIDI que le programmeutilisera, cliquez sur le menu **Input Ch,** puis cliquez sur le canal souhaité. Utilisez ce paramètre lorsque vous travaillez avec un plugin d'instrument virtuel qui prend en charge multi-mode.

Pour sélectionner un préréglage dans votre plugin (le cas échéant), cliquez sur le menu **Prédéfini,** puis cliquez sur le préréglage souhaité.

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.



Pour ajuster le volume et le panoramique d'une piste à l'aide du programme plugin:

1. Cliquez sur **l'icône à trois curseurs** de la barre d'outils pour entrer dans le mélangeur de canaux.
2. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, cliquez sur la bande de canal qui représente la piste avec le programme plugin pour la sélectionner. (Si vous ne le voyez pas, assurez-vous que le bouton **MIDI Tracks** entre la grille et les bandes de canal est **allumé**.) 3. Cliquez et faites glisser le curseur de **volume** ou le bouton **de casserole** vers le haut ou vers le bas pour l'ajuster.

Important:

Si vous copiez une séquence, les valeurs du volume et du panoramique seront copiées avec cette séquence. Cela est également vrai si vous passez à une nouvelle séquence et de mettre le même programme de plugin sur une nouvelle piste.

Par défaut, certains plugins ne supportent pas le volume midi et le panoramique. Dans ce cas, ajuster les niveaux de volume et le panoramique sur la bande de canal du programme de plugin au lieu de la bande de canal de piste.

Programmes MIDI

Un programme MIDI vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme un synthé ou une machine à tambour.

Pour créer un programme MIDI:



1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur l'icône **MIDI-jack** sous le champ **d'athlétisme,** qui indique un programme MIDI. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)
2. Si le projet ne contient pas encore de programme MIDI, un nouveau programme MIDI (nommé **Midi**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme MIDI, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Pour créer un autre programme MIDI, cliquez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme MIDI sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **Midi 002**).



3. Il y a cinq paramètres supplémentaires à configurer pour un programme MIDI : le **port**MIDI, le message de changement de programme (**Prog Ch**), le canal MIDI(**Midi Ch**),l'octet le plus significatif**(Banque)**et l'octet le moins significatif (Banque**LSB**). Voir ***Modes*** > ***Mode principal*** pour en savoir plus.

Note: You also have to configure the MIDI ports in the software's **Preferences**. See ***Preferences*** to learn more.

En regard du champ **Programme,** cliquez sur l'icône du **menu** (≡) etcliquez sur **Tout** pour qu'il soit sélectionné. Cela affichera tous les paramètres.

Pour configurer chaqueparamètre, cliquez sur son menu, puis cliquez sur l'option souhaitée.

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour ajuster le volume et le panoramique d'une piste à l'aide du programme MIDI:

Important: Si vous copiez une séquence, les valeurs de volume et de panoramique seront copiées avec cette séquence. Cela est également vrai si vous passez à une nouvelle séquence et mettez le même programme MIDI sur une nouvelle piste.



1. Cliquez sur **l'icône à trois curseurs** de la barre d'outils pour entrer dans le mélangeur de canaux.
2. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, cliquez sur la bande de canal qui représente la piste avec le programme MIDI pour la sélectionner. (Si vous ne le voyez pas, assurez-vous que le bouton **MIDI Tracks** entre la grille et les bandes de canal est **allumé**.)
3. Cliquez et faites glisser le curseur de **volume** ou le bouton **de casserole** vers le haut ou vers le bas pour l'ajuster.

Programmes de clip

Un **programme de clip** utilise plusieurs exemples qui peuvent être en boucle (clips). Chaque clip peut être affecté à un pad, que vous pouvez cliquer ou appuyer sur pour déclencher le clip en fonction d'un paramètre de quantification. Cela vous permet de créer des performances intrigantes et superposées en lançant différentes combinaisons de clips ensemble.

Par défaut, les 16 plaquettes sont divisées en quatre colonnes de quatre coussinets. Chaque colonne représente un groupe muet ; lorsqu'un pad joue un clip, tous les autres pads de ce même groupe muet sont désactivés. Cela vous

permet de lancer un clip sans avoir à arrêter manuellement d'autres clips qui sont similaires. Par exemple, appuyer sur pad 2 peut lancer un clip de basse. Vous pouvez alors appuyer sur Pad 6, qui lance un autre clip de basse et arrête le clip sur pad 2. De cette façon, vous ne jouerez jamais deux clips de basse simultanément.

La configuration de tampon à quatre colonnes décrite ci-dessus est juste un défaut pour rendre les choses faciles (par exemple, vous pouvez utiliser la première colonne pour les clips de batterie, la seconde pour les clips de basse, la troisième pour les clips de clavier, et la quatrième pour les clips vocaux.). Vous pouvez utiliser le mode Modifier le programme pour affecter des pads à n'importe quelle combinaison de groupes muets souhaité.

To create a clip program:



1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur l'icône du bouton de **lecture** sous le champ **d'affichage,** qui indique un programme de clip. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)
2. Si le projet ne contient pas encore de programme de clip, un nouveau programme de clip (nommé **Clip**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme de clip, il sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Pour créer un autre programme declip , cliquez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme de clip sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **Clip 002**).

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Pour charger un clip dans un programme de clip:



1. Cliquez sur **l'icône maison** de la barre d'outils pour entrer en mode principal.
2. Dans le **navigateur de fichiers**,trouvez une boucle à utiliser. (Cliquez sur le **icône disque dur** dans le coin inférieur droit pour afficher ou masquer le navigateur de fichiers. Voir ***Navigateur*** pour en savoir plus.)
3. Cliquez et faites glisser la boucle du navigateur de fichiers sur le bloc-notes souhaité. Sinon, double-cliquez sur la boucle pour la charger dans le pool d'échantillons sans la charger sur un bloc spécifique.

Pour affecter des clips à des padssupplémentaires, répétez les étapes 2 à 3.

Alternativement, assignez des clips dans un programme de clip de cette façon:

1. Cliquez sur **l'icône quatre pads** de la barre d'outils pour entrer en mode Modifier le programme.
2. Dans la moitié inférieure de la fenêtre, trouvez la section **Programme.** Cela vous permet de configurer les paramètres de chaque pad du programme de clip.
3. Cliquez sur un **pad** pour le sélectionner (et lire les échantillons assignés, le cas échéant).
4. Cliquez sur le menu **Pad** au-dessus des heures **d'ouverture** et **de fin,** puis sélectionnez un clip.

Pour affecter des clips à des padssupplémentaires, répétez les étapes 3 à 4.

Pour effacer le clip attribué à partir d'un bloc-notes sélectionné, répétez l'étape 5 mais sélectionnez **Aucun**.

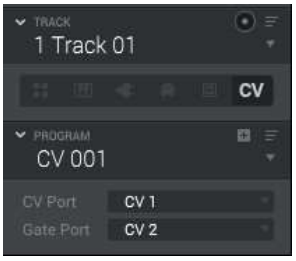


Programmes CV

Un programme CV vous permet d'envoyer vos signaux de tension de contrôle (CV) à un appareil MIDI externe comme un synthé ou une machine à tambour qui utilise cv.

Important : Lesprogrammes CV ne sont disponibles que lorsque vous utilisez un modèle MPC avec des sorties CV (p. ex., **MPC X**).

Pour créer un programme CV:



1. Dans **l'inspecteur** sur le bord gauche de la fenêtre, cliquez sur l'icône **CV** sous le champ **d'athlétisme,** qui indique un programme cv. (Cliquez sur le ***i*** icône pour afficher ou masquer l'inspecteur. Voir ***Inspecteur*** pour en savoir plus.)
2. Si le projet ne contient pas encore de programme cv, un nouveau programme cv (nommé **CV**, ajouté à un numéro) sera ajouté automatiquement au projet et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.

Si le projet contient déjà un programme cv, il sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Programme** ci-dessous.



Pour créer un autre programme CV, appuyez sur l'icône **+** au-dessus du champ **Programme.** Un nouveau programme cv sera créé et ajouté à un numéro (p. ex., **CV 002).**

3. Il y a cinq paramètres supplémentaires à configurer pour un programme CV : le **port**CV, le **port de porte,**le port de roue de modulation (**Md.Wheel),**le port de vitesse (Vel**Port),**et lesuivi des notes (**Note**). Voir ***Modes > Mode principal*** pour en savoir plus.

En regard du champ **Programme,** cliquez sur l'icône du **menu** (≡) etcliquez sur **Tout** pour qu'il soit sélectionné. Cela affichera tous les paramètres.

Pour configurer chaqueparamètre, cliquez sur son menu, puis cliquez sur l'option souhaitée.

Pour renommer le programme, double-cliquez sur le champ **Programme,** tapez un nom et appuyez sur **Entrée**.

Toolbar

Ce chapitre décrit les options disponibles dans la barre d'outils en haut de la fenêtre logicielle.



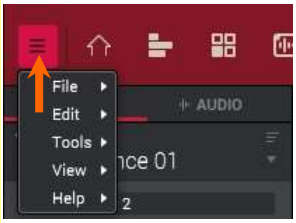
Tous les éléments de la barre d'outils ne sont pas affichés par défaut. Par exemple, certaines icônes de mode et les contrôles de transport sont masqués. En outre, vous pouvez choisir de masquer les parties de la barre d'outils qui sont affichées.

Pour sélectionner ou désélectionner les éléments que vous souhaitez voir dans la barre d'outils, cliquez sur l'icône du **menu** (≡) dans le coinsupérieur gauche, puis sélectionnez **Afficher**. Voir***View > Toolbar*** pour plus d'informations.

Menu

Pour accéder au menu du logiciel, cliquez sur l'icône du menu (≡) dans le coin supérieur gauche de la fenetre.

Utilisateurs macOS: Cinq éléments de cette section apparaissent différemment sur macOS que indiqués ci-dessous : **Exit/Quit MPC**, Préférences, Check for **Updates**, Expansion **Store**et About **MPC** sont situés dans le menu **MPC** à côté de l'icône **apple** (plutôt que les menus énumérés ci-dessous). **Preferences**



Conseil: Plusieurs sélections dans le menu peuvent être faites à l'aide de raccourcis clavier d'ordinateur. Vous pouvez voir ces raccourcis clavier à côté de ces sélections dans le menu. Accédez à **Aide** > Informations **logicielles** et sélectionnez **Raccourcis clavier** pour afficher une liste complète des raccourcis dans le logiciel MPC. Certains de ces raccourcis peuvent ne pas fonctionner si vous utilisez le logiciel MPC comme un plugin (en raison de ces raccourcis utilisés par votre hôte DAW à la place). En outre, lorsque vous utilisez MPC comme plugin sur Windows, certains champs peuvent ne pas être en mesure d'être tapés dans.

File

1. **Le nouveau projet** crée un projet vide. Utilisez cette commande lorsque vous souhaitez démarrer un projet à partir de zéro.
2. **Nouveau modèle de modèle** charge un modèle de projet défini par l'utilisateur. Nous vous recommandons de créer un projet avec les paramètres de base qui répondent à vos besoins et de l'enregistrer comme un modèle de projet pour un accès facile. Voir ***Préférences*** > Charge de ***projet/Enregistrement*** pour savoir comment définir ce modèle.
3. **Load Recent** fournit des raccourcis vers les 10 derniers fichiers avec lesquel vous avez récemment travaillé. La liste est chronologique avec le fichier le plus récent en haut.
4. **Enregistrer le projet** enregistre le projet en cours. Dans la fenêtre qui s'affiche, nommez votre projet et sélectionnez un emplacement d'enregistrement. Les échantillons du panneau **Projet** seront automatiquement enregistrés avec le projet. Le fichier de projet (**.xpj**) et ses informations (exemples, fichiers MIDI, fichiers de programme, etc.) seront enregistrés dans un dossier du même nom au même niveau de dossier.
5. **Enregistrer le projet Comme** est identique à la fonction Enregistrer le **projet,** mais vous permet d'enregistrer le projet en cours avec un nouveau nom.
6. **Enregistrer tous les programmes** enregistre tous les programmes de votre projet.
7. **Enregistrer le programme actuel** enregistre uniquement le programme actuel (**.xpm**).
8. **Enregistrer la séquence en cours** enregistre uniquement la séquence en cours (**.sxq**).
9. **Enregistrer la scène de contrôle MIDI** enregistre votre carte de contrôle telle qu'elle est définie en mode contrôle MIDI (**.mcn**). Voir ***Modes*** > Chapitre du mode de contrôle ***MIDI*** pour plus d'informations sur la création d'une carte de contrôle.
10. **Export** vous permet d'exporter vos données de projet ou de séquence dans différents formats : un seul fichier d'archive de projet, des formats MPC, un fichier MIDI standard ou un fichier mixdown audio. Sélectionnez l'option souhaitée dans le sous-menu.
    1. **Au fur et à mesure que Project Archive** exporte l'ensemble du projet sous forme de fichier d'archive de projet (**.xpa**). Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez un nom de fichier et définissez l'emplacement d'enregistrement. Cette option est utile lorsque vous souhaitez transférer un projet entre différents ordinateurs sans traiter de ses fichiers composants.

2. **Comme Pattern** exporte la piste (pour la séquence actuelle seulement) comme un modèle (**.mpcpattern**).

o **Comme MPC1000/MPC2500 Séquence** exporte la séquence actuelle afin qu'il puisse être lu par un MPC1000 ou MPC2500 (**.seq**). o Comme **MPC1000/MPC2500 Programme** exporte le programme actuel afin qu'il puisse être lu par un MPC1000 ou MPC2500 (**.pgm**).

• Important : Les échantillons de programme doivent être de 16 bits pour travailler avec MPC100/MPC2500. Assurez-vous de convertir des échantillons de 24 bits en 16 bits avant d'exporter le programme. Le processus du programme d'exportation ne convertira pas d'échantillons

1. **Comme MPC5000 Séquence** exporte la séquence actuelle afin qu'il puisse être lu par un MPC5000 (**.mid**). o Comme **MPC5000 Programme** exporte le programme actuel afin qu'il puisse être lu par un MPC5000 (**.50s**).
2. **Au fur et à mesure que le fichier séquence MIDI** exporte la séquence en tant que fichier MIDI standard (**.mid**). Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez un nom de fichier et définissez l'emplacement d'enregistrement. Cette option est utile lorsque vous souhaitez importer vos séquences dans un logiciel de séquenceur distinct ou les échanger avec un autre artiste.
3. **Comme MIDI Track File** exporte la piste comme un fichier MIDI standard (**.mid**). Dans la fenêtre qui s'affiche, tapez un nom de fichier et définissez l'emplacement d'enregistrement. Cette option est utile lorsque vous souhaitez importer vos pistes dans un logiciel distinct ou les échanger avec un autre artiste.
4. **Comme Audio Mixdown** exporte la séquence ou la chanson comme un fichier audio. Consultez le chapitre ***Mixdown audio*** pour plus d'informations sur ce processus. Si vous êtes en mode chanson, cela affectera l'ensemble de la chanson. Si vous êtes dans n'importe quel autre mode, il affectera la séquence actuelle uniquement.
5. **Comme Ableton Live Set** exporte la séquence actuelle en tant qu'Ableton Live Set (. als) fichier. Voir ***Addenda > Mises à jour dans v2.6*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > ***Ableton Live Set Export*** pour plus d'informations.

o **Expansion** exporte des packs d'extension MPC (installés sur votre ordinateur) vers votre MPC X, MPC Live, MPC Live MKII ou MPC One pour une utilisation dans son mode autonome. Voir le chapitre ***Expansions*** pour plus d'informations sur ce processus.

• **Exit** ferme le logiciel. (Sur macOS, il s'agit d'un nom **Quitter MPC** et est situé dans le menu **MPC** à côté de l'icône **apple**.) Si vous n'avez enregistré aucune modification apportée à un projet actuellement ouvert, cela vous incitera à le faire avant de cesser de fumer.

Edit

1. **Annuler** annule la dernière action que vous avez effectuée. Lorsqu'il n'y a plus d'actions à annuler, cette commande ne sera pas disponible et apparaîtra grisée.
2. **Refaire** annule la commande Annuler. Vous pouvez continuer à refaire des actions jusqu'à ce qu'il n'y ait plus d'éléments à refaire, auquel cas la commande Refaire ne sera pas disponible et apparaîtra grisée.

Important: Si vous effectuez une nouvelle action lorsque la commande Redo est disponible, vous ne pourrez plus refaire. En d'autres termes, dès que vous effectuez une action d'édition autre que Annuler, Redo n'est plus disponible.

3. **Annuler l'historique** vous permet d'afficher une liste de commandes précédemment exécutées dans le panneau Annuler **l'historique.** Lorsque vous annulez et refaitez les commandes, vous pouvez voir votre « position » actuelle dans la liste des commandes de la fenêtre.

Conseil : Pour revenir à un « état » précédent dans votre projet, cliquez et faites glisser le point juste après la dernière étape. Toutes les étapes « annulées » seront grisées. Vous pouvez faire la même chose pour refaire les étapes grisées, ainsi.

4. **Cut** supprime les événements sélectionnés de la grille et les copie dans le presse-papiers. Après avoir coupé des événements, vous pouvez les coller ou les insérer à un autre endroit dans la même séquence ou une autre séquence.
5. **Copiez** les copies des événements sélectionnés de la grille dans le presse-papiers sans les supprimer. Après avoir copié des événements, vous pouvez les coller ou les insérer à un autre endroit dans la même séquence ou une autre séquence.

6. **Coller** vous permet de coller le contenu du presse-papiers à l'emplacement actuel du marqueur de position.
7. **Sélectionnez Tous** les événements ou les régions de suivi audio de la séquence et de la piste en cours.

- Désélectionner tous les événements ou les régions de suivi audio dans la séquence et la piste en cours.

1. **Nudge Event Left**/Right**by TC** déplace l'événement/événements sélectionnés à gauche ou à droite (respectivement) par la division de temps définie dans les paramètres Time Correct.
2. **Nudge Event Left/Right by Tick** déplace l'événement/événements sélectionnés à gauche ou à droite (respectivement) d'une tique.
3. **Time Correct** affiche les options pour utiliser le temps correct (quantification) :
    1. **Appliquer** quantifie les événements de note actuellement sélectionnés. Si aucun événement de note n'est sélectionné, rien ne sera quantifié. o **Paramètres** ouvre la fenêtre Time Correct où vous pouvez configurer ses paramètres. Consultez le chapitre ***Time Correct*** pour plus d'informations à ce sujet.

- **Humanize** applique la randomisation au moment, à la longueur et/ou à la vitesse des événements MIDI. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.2*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > ***Humaniser*** pour plus d'informations à ce sujet.

1. **Pitch Quantize** force les emplacements des événements de note sur une piste MIDI dans une échelle spécifique. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.1*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > Pitch Quantization pour plus ***d'informations*** à ce sujet.
2. **Audio Region** fournit des options liées à l'édition de la région actuelle de la piste audio : o Copie en **double** et coller la zone de piste immédiatement après la région d'origine. o **Mute** réduit au silence la région de la piste. o **Reverse** inverse la région de la piste.
    - o **Warp** allonge ou raccourcit la région de la piste sans changer son emplacement.

    Remarque: Les algorithmes Warp sont très intensifs en CPU et peuvent entraîner des abandons audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de distorsion.

1. **La séquence** fournit des options liées à l'édition de la séquence en cours :
    1. **Clear** efface toutes les pistes et leurs événements de note de la séquence actuelle. Après avoir sélectionné ceci, cliquez sur **Effacer** pour confirmer votre choix ou **annuler** pour l'annuler. Cette opération ne peut pas être annulée.
    2. **Half Length** réduit **immédiatement** de moitié la longueur de la séquence (sans supprimer aucun événement de note).
    3. **Double Length** doublera **immédiatement** la séquence et copie tous les événements de la première moitié à la deuxième moitié.
    4. **Insérer des barres vides** ajoute des barres vides à une séquence à un point spécifié. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    5. **Supprimer les barres** supprime une plage de barres d'une séquence. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    6. **Copy Bars** copie une plage de barres à partir d'une séquence et les ajoute à une autre à un point spécifié. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations. o Copier des **événements** copie une plage d'événements à partir d'une séquence et les ajouter à un autre à un point spécifié. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    7. **Copy Sequence** copie le contenu d'une séquence à l'autre. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    8. **Copy Track** copie le contenu d'une piste sur une autre. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    9. Transpose transpose une série d'événements sur une piste dans une séquence. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    10. **Effacer** efface tout ou partie d'une piste dans une séquence spécifique. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
    11. **Événements Double Speed** réduit immédiatement la longueur de tous les événements de note sur toutes les pistes de la séquence ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, toutes les notes de toutes les pistes sont pressées de plus près les unes des autres de sorte que la séquence sonne comme si elle jouait à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement les hauteurs des notes ou le tempo.

1. **Événements Half Speed** double immédiatement la longueur de tous les événements de note sur toutes les pistes de la séquence ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, toutes les notes des pistes sont réparties davantage de sorte que la séquence sonne comme si elle jouait à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement les hauteurs des notes ou le tempo.
2. **La séquence suivante** sélectionne la séquence suivante. Si vous sélectionnez ceci pendant la lecture, la séquence suivante sera sélectionnée lorsque la séquence actuelle est terminée.
3. **La séquence précédente** sélectionne la séquence précédente. Si vous sélectionnez ceci pendant la lecture, la séquence précédente sera sélectionnée lorsque la séquence actuelle est terminée. o **Séquence suivante Sélectionne maintenant** la séquence suivante immédiatement.
4. **Séquence précédente Sélectionne maintenant** la séquence précédente immédiatement.
5. **Export comme MIDI** vous permet d'exporter la séquence actuelle en tant quefichier MIDI standard**(.mid**). Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.
6. **Bounce to Sample** rend immédiatement la séquence (toutes ses pistes) sous forme d'échantillon audio (**.wav**) et la place dans lepool d'échantillons du projet. Par défaut, il sera nommé **Bounce -** et ajouté avec le nom de la séquence. Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette séquence, elle créera un autre échantillon audio ajouté au nombre suivant le plus élevé.

- **Bounce to New Audio Track** rend immédiatement la séquence (toutes ses pistes) comme une piste audio (**.wav**) dansle projet. L'onglet **Audio** sera automatiquement sélectionné. Par défaut, l'exemple sera nommé **Bounce -** et ajouté à un numéro. Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou des programmes CV.

1. **Track** propose des options liées à la modification de la piste actuelle :
   1. **Sélectionnez Tous** les événements ou les régions de suivi audio de l'ensemble de la piste. o **Désélectionne** toutes les régions d'événements ou de pistes audio dans l'ensemble de la piste. o **Supprimer** efface l'intégralité de la piste audio. Cela ne peut pas être utilisé sur les pistes MIDI. o **Clear** efface tous les événements de note de la piste en cours.

   - **Explode** divise immédiatement la piste actuelle en plusieurs pistes , une pour chaque pad ou note distinct (pitch, pas événement). La piste actuelle reste également présente et intacte, tandis que chaque piste créée à partir de celui-ci est étiquetée avec le nom de la piste et le nom ou le numéro du pad.

     1. **Événements Double Speed** réduit immédiatement la longueur de tous les événements de note sur la piste ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, les notes de la piste sont pressées plus près les unes des autres afin que la piste sonne comme si elle jouait à deux fois la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement les hauteurs des notes ou le tempo. o **Events Half Speed** double immédiatement la longueur de tous les événements de note sur la piste ainsi que la distance entre eux. En d'autres termes, les notes de la piste sont réparties davantage de sorte que la piste sonne comme si elle jouait à la moitié de la vitesse précédente. Cela n'affecte pas réellement les hauteurs des notes ou le tempo.
     2. **Split Events** vous permet de fractionner les événements de note pour créer de nouveaux rythmes et modèles. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.3*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > Split ***Events*** pour plus d'informations à ce sujet.
     3. **La piste suivante** sélectionne la piste suivante. o La piste **précédente** sélectionne la piste précédente.
     4. **Export comme MIDI** vous permet d'exporter la piste actuelle en tant quefichier MIDI standard**(.mid**). Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations. Cela ne peut pas être utilisé sur les pistes audio.
     5. **Bounce to Sample** rend immédiatement la piste sous forme d'exemple audio et la place dans le pool d'échantillons du projet. Par défaut, il sera nommé **Bounce -** et ajouté avec le nom de la séquence. Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette séquence, elle créera un autre échantillon audio ajouté au nombre suivant le plus élevé.
     6. **Bounce to New Audio Track** rend immédiatement la piste (pour la séquence en cours uniquement) comme piste audio dans le projet. Le mode principal passera automatiquement à l'onglet **Audio,** et la piste d'origine sera désactivée. Par défaut, il sera nommé **Audio** et ajouté à un numéro (par exemple, **Audio 002**). Cette fonction ne fonctionne pas pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou des programmes CV. Cela ne peut pas être utilisé sur les pistes audio.

2. **Le programme** offre des options liées à l'édition du programme actuel :
    1. **Pad Color** ouvre la fenêtre **Pad Color** où vous pouvez attribuer des couleurs spécifiques à vos pads dans chaque programme. Voir ***Pad Color*** pour plus d'informations.

    o **Le mappage de** notes ouvre la fenêtre **Mappage de notes** où vous pouvez affecter une note MIDI à chaque pad d'un programme.

    1. **Flatten Pad** rend tous les échantillons sur un pad comme un échantillon audio et le place sur la première couche de ce pad. Pour plus d'informations, voir ***Processus d'édition > Programme.***
    2. **Tidy Keygroup Sample** Names renomme automatiquement tous les échantillons appartenant à un groupe de clés en fonction de leur groupe de clés, de leur calque et d'autres informations. Cette option n'est disponible que pour les programmes de groupe clé.
    3. **Duplicate** crée immédiatement un programme identique. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).**
    4. **Dupliquer à New Track** crée immédiatement un programme identique sur une nouvelle piste. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).** La nouvelle piste sera nommée **Track** et annexée à un numéro (p. ex., **piste 06).**).
    5. **Merge** vous permet de copier les pads (et leurs paramètres) d'un programme à l'autre, essentiellement en consolidant deux programmes en un seul. Voir ***Processus d'édition > Séquence*** pour plus d'informations.
    6. **Supprimer** efface le programme du projet. Les échantillons utilisés dans ce programme resteront dans le bassin d'échantillons du projet et dans tous les autres programmes qui les utilisent.
    7. **Renommer** vous permet d'entrer un nouveau nom pour le programme. Tapez un nom et cliquez sur **OK** pour continuer ou **Annuler** pour revenir à l'écran précédent.
    8. **Bounce to Sample** rend immédiatement toutes les pistes qui utilisent ce programme (pour la séquence en cours uniquement) comme exemple audio et le place dans le pool d'exemples du projet. Par défaut, il sera nommé **Bounce -** et ajouté avec le nom du programme. Cette fonction ne fonctionne pas pour les programmes MIDI ou CV. o **Bounce to New Audio Track** rend immédiatement ce programme (pour la séquence en cours uniquement) comme piste audio dans le projet. Le mode principal passe automatiquement à l'onglet **Audio** Audio. Par défaut, il sera nommé **Audio** et ajouté à un numéro (par exemple, **Audio 002**). Cette fonction ne fonctionne pas pour les programmes MIDI ou CV.
    9. **Préréglage** précédent et **préréglage précédent** sélectionnent des préréglages lors de l'utilisation d'un programme de plugin. o Enregistrer le plugin **Preset...** enregistre le préréglage actuel lors de l'utilisation d'un programme de plugin. o **Charger plugin Preset ...** vous permet de sélectionner un préréglage enregistré lors de l'utilisation d'un programme de plugin.

- **Préférences** ouvre la fenêtre **Préférences,** qui contient de nombreux éléments personnalisables du logiciel. (Sur macOS, **Les préférences** se trouvent dans le menu **MPC** à côté de l'icône **apple**.) Cliquez sur l'onglet correspondant à gauche pour le sélectionner (p. ex., **MIDI, Séquenceur,**etc.). Cliquez sur le bouton **OK** pour fermer la fenêtre Préférences. Les préférences sont automatiquement enregistrées. Voir le chapitre ***Préférences*** pour plus d'informations à ce sujet.

Tools

- **Metronome**
    1. **Le compte-in** active ou désactive le pré-comptage du métronome avant l'enregistrement.

       Désactivé le pré-comptage du métronome.

       L'enregistrement permet le pré-comptage pendant l'enregistrement uniquement.

       Record + Play permet de pré-compter dans les modes Enregistrement et Lecture.
    2. **Activer** les paramètres du métronome.

       Désactivé le métronome.

       La lecture permet le son métronome pendant la lecture uniquement.

       L'enregistrement permet le son métronome pendant l'enregistrement uniquement.

       Record + Play permet au métronome de se produire dans les modes Enregistrement et Lecture.

    o **Tarif** vous permet de sélectionner la division temps du métronome click: **1/4**, **1/4T**, **1/8**, **1/8T**, **1/16**, **1/16T**, **1/32** ou **1/32T** (T indique une division de temps à base de triplet).

1. **Le** son vous permet de sélectionner le son que vous voulez entendre pour le métronome : **Sidestick 1**, **Sidestick 2**, **Clap**, **Metroclick**, **Shake**, **Tambourine**,ou **MPC Click**.
2. **La sortie** vous permet de définir où le signal métronome sera entendu : une paire de sorties maîtresses (Sortie**1,2**–**31,32**) ou une seule sortie principale (Sortie**1**–**32**).

2. **16 Niveau** ouvre la fenêtre **16 niveaux.** Voir ***16 Niveau*** pour plus d'informations.
3. **Arpeggiator** ouvre la fenêtre **Arpeggiator,** un arpeggiator entièrement présenté et lecteur de phrases pour les types de programmes mélodiques. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.3*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > ***Arpeggiator*** pour plus d'informations à ce sujet.
4. **MIDI Keys** permet ou désactive l'utilisation de votre clavier d'ordinateur pour entrer ou lire une plage de 17 notes MIDI, à partir d'un C. C'est la même chose que l'utilisation du bouton **Clavier** dans la **barre d'outils**.

Sur le clavier d'ordinateur standard US/American, utilisez les **A**, **S**, **D**, **F**, **G**, **H**, **J**, **K**, **L**,et **;** touches pour jouer les touches du clavier blanc, et utiliser les touches **W**, **E**, **R**, **T**, **Y**, **U**, **I**, **O**,et **P** pour jouer les touches du clavier noir. Appuyez **sur [** ou **]** pour déplacer la plage de notes jouables vers le haut ou vers le bas (respectivement) par une octave.

Si le clavier MIDI est affiché, le caractère du clavier d'ordinateur correspondant sera affiché au-dessus de chaque touche (bien que vous puissiez toujours utiliser les touches MIDI même si elle est masquée).

L'activation des clés MIDI désactive les touches pad.

Conseil: Affichez le clavier MIDI pour visualiser les touches d'un clavier de piano traditionnel. Voir***Panels*** > ***MIDI Keyboard*** pour en savoir plus à ce sujet.

Pad Keys permet ou désactive l'utilisation de votre clavier d'ordinateur pour lire les 16 pads de la banque de pad actuelle. C'est la même chose que l'utilisation du bouton Clavier dans la barre d'outils.

Sur un clavier d'ordinateur standard us/américain, utilisez les touches comme suit :

les touches Z, X, C et V jouent pads 01, 02, 03 et 04 les touches A, S, D et F joue pads 05, 06, 07, et 08 les touches Q, W, E et R joue Pads 09, 10, 11, et 12 les 1, 2, 3, et 4 touches joue Pads 13, 14, 15, et 16 Activation Pad Keys désactiver les midi keys.

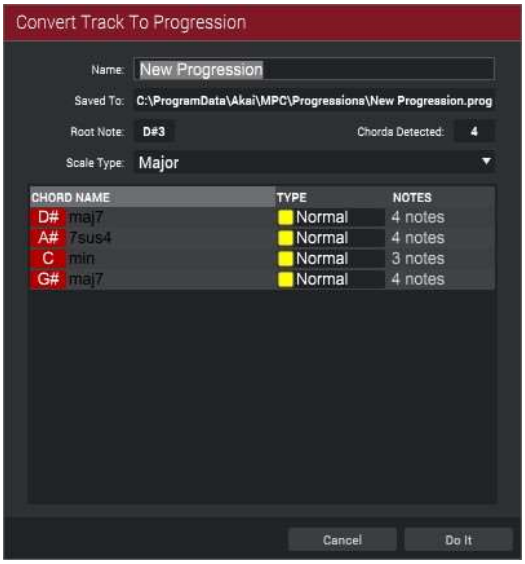
- **Supprimer les** échantillons inutilisés supprime tous les échantillons non affectés à un bloc-notes du projet.

Important: Les échantillons seront supprimés immédiatement du projet. Le logiciel ne vous demandera pas de confirmation ou ne vous permettra pas d'annuler, mais vous pouvez annuler cette action (c.-à-d. avec la commande Annuler ou le bouton matériel), si nécessaire.

Conseil: Vous pouvez supprimer des échantillons inutilisés en cliquant sur l'icône de la **poubelle** dans le coin supérieur droit du panneau **Projet,** ainsi.

- **Auto-Sampler** ouvre la fenêtre **Auto-Sampler** qui vous permet de capturer et de convertir tout préréglage d'instrument préréglage ou d'instrument externe en un correctif d'échantillonneur de groupe de clés. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.3*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > ***Échantillonneur automatique*** pour plus d'informations à ce sujet.
- **Générer des événements aléatoires** vous permet de créer des motifs mélodiques ou de batterie aléatoires sur la piste MIDI actuelle. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.2*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > Générer des événements ***aléatoires*** pour plus d'informations à ce sujet.

1. **Convert To Progression** ouvre la fenêtre Convertir la piste **en progression** qui détecte automatiquement les accords qui sont joués sur la piste actuellement sélectionnée, que vous pouvez enregistrer en tant que progression d'accord.



Utilisez le champ **Nom** pour entrer un nom pour la progression.

Le champ **Enregistrer indique** où le fichier est enregistré. Le fichier sera enregistré sous forme de fichier **.progression** dans le dossier **Progressions** dans [votre disque dur]\Program**Files\Akai Pro\MPC** (Windows) ou [votre disque dur]**/Utilisateurs/**[votre nom d'utilisateur]**/Bibliothèque/Akai/MPC/ Progressions** (macOS).

Utilisez le champ **Note racine** pour définir la note racine de la progression. Cela définit la note de départ de l'échelle de la progression.

Le champ **Chords Detected** indique combien d'accords ont été automatiquement détectés dans la piste.

Utilisez le menu **Type** d'échelle pour sélectionner l'échelle ou le mode de la progression en fonction de la **note racine**.

Le panneau ci-dessous répertorie les accords dans l'ordre où ils sont joués.

Cliquez sur la note racine **rouge** d'un accord pour la lire. Cliquez sur le texte à côté de celui-ci pour renommer l'accord.

Cliquez et faites glisser le champ **Type** vers le haut ou vers le bas pour sélectionner si l'accord est joué à sa note racine (**Racine**), dans laplage d'octave comme il apparaît dans la piste (**Normal**), au-dessus de sa note racine (**AboveRoot**), ou en dessous de sa note racine (**BelowRoot**).

La colonne **Notes** indique le nombre de notes détectées dans l'accord.

Cliquez sur **Le faire** pour convertir la piste ou **annuler** pour fermer la fenêtre sans la convertir.

2. **Rebuild Media Browser Database** réinitialise et rescanne votre navigateur multimédia. Voir ***Navigateurs*** > Navigateur ***multimédia*** pour en savoir plus sur le navigateur multimédia.
3. **Retrospective Record** capture immédiatement les événements MIDI récemment joués et les ajoute à la piste actuelle.
4. **Stop All Sounds** arrête immédiatement tous les sons dans le logiciel.
5. **Plugin Manager** ouvre la fenêtre **Plugins** qui contient une liste de tous les plugins disponibles, en fonction de vos dossiers plugin sélectionnés. Ceci la même chose que de cliquer sur l'icône **de vitesse** dans le coin inférieur gauche du menu de sélection d'effet. Consultez le chapitre ***Plugins*** pour en savoir plus à ce sujet.
6. **Le Gestionnaire d'expansion** ouvre la fenêtre **Expansions** qui contient une liste de vos extensions MPC. Consultez le chapitre ***Expansions*** pour en savoir plus à ce sujet.

- **Fenêtre LCD** ouvre la fenêtre **LCD,** une émulation de l'écran monochromatique utilisé sur le MPC Renaissance ou MPC Studio. Cliquez sur la **flèche vers le bas** (□) dans le coin supérieur droit desorte qu'il devient une flèche vers le **haut** (□) pour garder la fenêtre sur le dessus entout temps. Cliquez à nouveau pour permettre à la fenêtre d'être masquée sous d'autres. Cliquez sur le **X** dans le coin supérieur droit pour fermer la fenêtre.

Vue

1. **Le mode** vous permet de sélectionner parmi l'un des modes logiciels disponibles. Voir ***Modes*** pour en savoir plus.
2. **Le mode Q-Link** vous permet de sélectionner parmi l'un des cinq modes de modification des boutons Q-Link. Voir ***Panels*** > ***Q-Links*** pour en savoir plus sur ces questions.
3. **Lemode** Bascule Audio/MIDI vous permet de basculer entre les pistes MIDI et les pistes audio. Il s'agit de la même chose que de cliquer sur l'onglet **MIDI** ou **Audio** en haut de l'inspecteur.
4. **L'espace de travail** vous permet d'ajuster ce qui est affiché dans l'interface MPC, vous permettant de prioriser les jeux de fonctionnalités **simples** ou **avancés.** feature sets.
5. **La barre** d'outils vous permet de sélectionner ou de désélectionner les éléments que vous souhaitez voir dans la barre d'outils en haut de la fenêtre. Cela inclut les ***icônes de mode***, les ***contrôles***de synchronisation , les ***contrôles de transport***etles indicateurs ***d'état*** globaux.

Le **sous-groupendu Modes de barre d'outils** vous permet de sélectionner ou de désélectionner chaque icône de mode. Les sélectionnés s'affichent dans la barre d'outils. Vous pouvez également sélectionner **Tout** pour les afficher tous ou par **défaut** pour afficher ceux par défaut (que nous trouvons les plus souvent utilisés).

1. **L'inspecteur** vous permet de sélectionner ou de désélectionner les éléments que vous souhaitez voir dans l'Inspecteur sur le bord gauche de la fenêtre. Cela inclut l'inspecteur lui-même (**Afficher l'inspecteur**), envoyer des boutons d'effet sur les bandes de canal (**Envoie**), et insérerdes fentes d'effet sur les bandes de canal (**Inserts**). Vous pouvez également sélectionner la bande de canal que vous souhaitez afficher : la bande de canal pad (Pad**Channel**), la bande de canal deprogramme (Canal de**programme**), ou la bande de canal de pisteMIDI (**CANAL MIDI**). Consultez ***l'inspecteur*** pour en savoir plus à ce sujet.
2. **Le navigateur** vous permet de sélectionner ou de désélectionner les options qui déterminent comment le navigateur s'affiche sur le bord droit de la fenêtre. Vous pouvez masquer ou masquer le navigateur (**Caché**); Afficher le **navigateur de fichiers**, le navigateur **d'expansion**, le **navigateur multimédia,** le navigateur **d'informations de** projet, le navigateur de notes de **projet** ou annuler le navigateur **historique;** afficher le panneau Aide **rapide;** ou permettre au navigateur multimédia d'afficher toutes les balises. Voir ***Navigateur*** pour en savoir plus à ce sujet.
3. **L'éditeur** vous permet de sélectionner ou de désélectionner les options qui déterminent comment l'éditeur est affiché dans la moitié supérieure de la fenêtre. Vous pouvez afficher ou masquer le panneau inférieur (c'est la même chose que de cliquer sur l'icône à deux panneaux dans le coin inférieur gauche de la fenêtre logicielle principale); afficher les couleurs du pad dans l'éditeur de grilles; afficher ou masquer la voie d'automatisation sous l'éditeur de grilles; ou basculer entre l'Éditeur de grille, l'Éditeur de vagues ou l'Éditeur de listes (lorsque chaque option est disponible, selon le mode).
4. **Afficher la fenêtre du mélangeur** vous permet d'afficher la fenêtre du mélangeur. C'est la même chose que de cliquer sur l'icône **à deux curseurs** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre logicielle principale. Voir ***Fenêtre mixer*** pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.
5. **Afficher MIDI Keyboard** montre ou cache un clavier de piano au bas de la fenêtre. Vous pouvez utiliser ces touches pour jouer ou entrer des notes. Voir ***Panneaux > CLAVIER MIDI*** pour en savoir plus à ce sujet.
6. **Zoom sur Playhead** et **Zoom Arrière à Playhead** effectuent un zoom avant ou sortant de l'éditeur de grille ou de l'éditeur de vagues (respectivement) tout en gardant la tête de lecture audio ou le marqueur de dernière déplacée au centre.
7. **Zoomez verticalement** et **zoomez verticalement** dans ou hors de l'éditeur de grille ou de l'éditeur d'ondes (respectivement).
8. **Minimiser** minimise la fenêtre logicielle MPC.

- **Full Screen** étend la fenêtre logicielle MPC en mode plein écran.

Aide

1. **La recherche** (macOS uniquement) vous permet de trouver des résultats pour des termes de recherche spécifiques, que vous pouvez entrer dans ce champ.
2. **L'aide rapide** affiche ou masque le panneau Aide **rapide** dans le coin inférieur droit de la fenêtre sous le navigateur. C'est la même chose que d'aller afficher **View** > **Navigateur** > Aide **rapide** ou en cliquant sur l'icône **?** dans le coin inférieur droit de la fenêtre. Ce panneau n'est visible que lorsque l'un des navigateurs est affiché.

- **Raccourcis clavier** ouvre une fenêtre avec une liste de tous les raccourcis clavier disponibles pour exécuter diverses actions dans le logiciel MPC.

Important: Certains raccourcis clavier du logiciel MPC peuvent ne pas fonctionner si vous utilisez le logiciel MPC comme un plugin (en raison de ces raccourcis utilisés par votre hôte DAW à la place). En outre, lorsque vous utilisez MPC comme plugin sur Windows, certains champs peuvent ne pas être en mesure d'être tapé dans. Le raccourci de suppression pour effacer les notes sélectionnées peut toujours être utilisé en appuyant sur **Alt** + **Del**.

1. **MPC Help** vous permet d'ouvrir les PDF manuels d'utilisation pour le logiciel MPC ainsi que les différents types de matériel MPC qui peuvent contrôler le logiciel MPC.

2. **Informations logicielles** vous permet d'ouvrir divers éléments spécifiques à ce logiciel MPC: les notes de sortie PDF pour cette version du logiciel MPC (**MPC Release Notes**); le manueld'utilisation PDF pour Hybrid 3 (Hybrid**Instrument**).

3. **Configurer les guides** vous permet d'ouvrir un PDF avec des instructions sur la configuration du contrôle MMC dans ce logiciel (**MMC Control**).

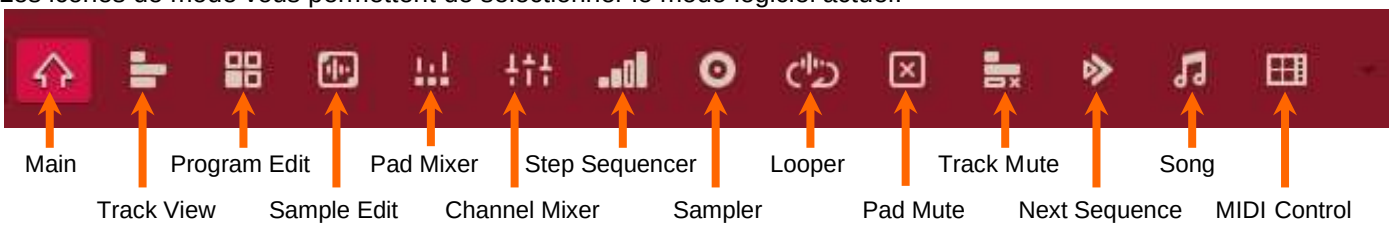
4. **Vérifiez les mises à jour** vérifient en ligne toutes les mises à jour disponibles sur le logiciel MPC. (Sur macOS, **Rechercher les mises à jour** se trouve dans le menu **MPC** à côté de l'icône **apple**.) Vous devez disposer d'une connexion Internet pour utiliser cette fonctionnalité.

5. **Expansion Store** ouvre une boutique en ligne d'extensions MPC disponibles sur le site Web d'Akai Professional. (Sur macOS, **Le Magasin d'expansion** est situé dans le menu **MPC** à côté de l'icône **apple**.) Vous devez disposer d'une connexion Internet pour utiliser cette fonctionnalité.

- **À propos de MPC** ouvre une fenêtre avec des informations sur ce logiciel MPC. (Sur macOS, **À propos de MPC** se trouve dans le menu **MPC** à côté de l'icône **pomme**.)

Mode Icons

Les icônes de mode vous permettent de sélectionner le mode logiciel actuel.



Cliquez sur une icône de **mode** pour entrer son mode correspondant.

Cliquez sur la **flèche vers le bas** ()pour afficher un menu de tousles modes, puis cliquez sur un mode pour y entrer.

Timing Controls



Cliquez sur **l'icône métronome** en haut de la fenêtre pour activer ou désactiver le métronome.

Cliquez et faites glisser le compteur **Metro** en haut de la fenêtre pour définir le volume de votre clic métronome.

Le menu **Metronome** contient tous les paramètres concernant le métronome (cliquez sur la piste).

Pour afficher les paramètres du métronome, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), sélectionnez **Outils**, puis cliquezsur **Metronome**. Voir ***Metronome*** pour plus d'informations à ce sujet.



Cliquez sur le champ **Synchronisation** pour déterminer si le logiciel MPC reçoit des informations midi horloge (MIDI **Horloge**), midi informations de code de temps (**MTC**), communication à partir de **Ableton Link**, ou aucun d'entre eux (**Off**). Il s'agit du même paramètre que le menu **Recevoir** dans l'onglet **Synchronisation** de vos **préférences**. Voir ***Préférences*** pour plus d'informations.

Note: Ableton Link est une nouvelle technologie qui synchronise le rythme, la phase et le tempo des applications compatibles Ableton Live et Ableton Link sur un réseau sans fil ou câblé.



Cliquez sur l'icône **TC** pour activer ou désactiver la correction de synchronisation.

Cliquez sur le champ **TC** pour définir la valeur de quantification. Les événements de note « s'enclenchent » à ces divisions de temps sur la grille. Le **T** indique une valeur basée sur le triplet.

Cliquez sur le champ **Swing** pour définir le montant de l'oscillation de **50%** à **75%.** Swing vous permet de « ésa » vos battements, de subtile à extrême.

La fenêtre **Timing Correct** contient tous les paramètres pour aider à quantifier les événements de votre séquence.

Pour ouvrir les paramètres De correction du timing, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), sélectionnez **Modifier**, sélectionnez Correction de **l'heure**, puis cliquez sur **Paramètres...** . Voir ***Time Correct*** pour plus d'informations à ce sujet.

Le compteur d'heure indique la position de la tête de lecture actuelle.





Pour ajuster la position, cliquez et faites glisser chaque champ vers le haut ou vers le bas

Pour changer les incréments detemps, cliquez sur l'icône **de note** ou **l'icône chronomètre**.

Lorsqu'il est défini sur **Beats** (**icône de la note),**l'heure est affichée dans **Barres**, **Battements**et **tiques**.

Lorsqu'il est défini sur **Time** (**icône chronomètre**), l'heure est affichée en heures (**HH**), minutes (**MM**),secondes (**SS**), et les cadres (**FF**).



Le moniteur MIDI indique les événements MIDI entrants.

Utilisez le champ **BPM** pour ajuster le tempo de la séquence. Cliquez et faites-le glisser vers le haut ou vers le bas, ou double-cliquez dessus, tapez une valeur, puis appuyez sur **Entrée**. Sinon, cliquez sur **Appuyez** sur Le taux souhaité; le logiciel détectera automatiquement le tempo.





Cliquez sur le bouton **Seq**/**Mst** pour définir si chaque séquence suit son propre tempo (**Seq**) ou un tempo maître (**Mst**).

Transport Controls



Cliquez sur **Enregistrement** (□) pour enregistrerla séquence. Cliquez sur **Jouer** ()ou Jouer **démarrer** (**||**) pour commencer l'enregistrement. L'enregistrement de cette façon (par opposition à l'utilisation **d'Overdub)**efface les événements de la séquence en cours. Après que la séquence se joue à travers une fois pendant l'enregistrement, **Overdub** (⊕) sera activé.

Cliquez sur **Overdub** (⊕)pour activer **Overdub**. Lorsqu'il est activé, vous pouvez enregistrer des événements dans une séquence sans surécrit des événements précédemment enregistrés. Vous pouvez activer **Overdub** avant ou pendant l'enregistrement.

Cliquez sur **Record rétrospectif** pour capturer immédiatement les événements MIDI récemment joués et les ajouter à la séquence actuelle à la tête de lecture. Ceci est utile pour capturer des performances lorsque **l'enregistrement** n'a pas été activé.

Après avoir enregistré la piste et commencé la lecture, cliquez sur Enregistrer à **partir du début de séquence** pour commencer à enregistrer une fois que la séquence revient à son début. Il s'agit essentiellement d'une fonctionnalité de punch-in pour l'ensemble de

la piste, vous permettant de commencer à jouer une piste d'enregistrement armé tout en laissant plus de temps que le compte-in habituel pour se préparer à l'enregistrement réel pour commencer.

Click **Punch In** pour activer ou désactiver la fonctionnalité **Punch In,** qui vous permet d'enregistrer sur une durée spécifiée dans la piste. Pendant l'enregistrement, la séquence entière sera en lecture, mais vous enregistrerez uniquement sur la zone entre les marqueurs Punch In et Punch Out, indiquée par une ligne **rouge** sous la chronologie bleue. Toute partie de la séquence avant le marqueur Punch In ou après le marqueur Punch Out restera intacte, même si vous effectuez sur elle pendant l'enregistrement.



Click **Stop** (■) pour arrêter la lecture. Alternativement, appuyez sur la **barre d'espace**. Vous pouvez double-cliquer sur ce bouton pour faire taire l'audio qui sonne encore une fois qu'une note cesse de jouer. En cliquant rapidement sur ce bouton trois fois agira comme une « panique MIDI » et éteindre toutes les voix et arrêter tout traitement audio.

Click **Play** (▶) pour jouer la séquence à partir de la position actuelle de la tête de série.

Click **Play Start** (▶|) jouer la séquence à partir de son point de départ.

Status

Les **cases In** et **Out** indiquent que le logiciel MPC reçoit ou envoie (respectivement) des messages MIDI à partir ou à votre matériel MPC.

The **CPU meter** montre l'utilisation actuelle du processeur de votre ordinateur par le logiciel.



Le **bouton automatisation** indique l'état d'automatisation global. See ***Automation*** to learn about this.

Utilisez le sélecteur **de défilement automatique** pour définir le comportement de l'éditeur par rapport à la tête de lecture audio.

Suivre: Selon le paramètre de zoom, l'éditeur défile en arrière-plan tout en gardant la tête de lecture audio centrée.

Page: L'éditeur passe à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off: L'éditeur ne bougera pas du tout.

Click the **Keyboard** button to cycle through three options:

Off: Pad Keys and MIDI Keys are off. Your computer keyboard will work normally.

Pad Keys: Pad Keys is on, enabling your computer keyboard to play the 16 pads of the current pad bank. See ***Menu*** > ***Tools*** > ***Pad Keys*** to learn about this.

MIDI Keys: MIDI Keys is on, enabling your computer keyboard to enter or play a range of 17 MIDI notes, starting from a C. See ***Menu*** > ***Tools*** > ***MIDI Keys*** to learn about this.

Le **compteur de volume** indique le niveau de sortie maître du logiciel. Cliquez et faites glisser le curseur de **volume** pour l'ajuster.

Inspector

L'« inspecteur» est un panneau sur le bord gauche de la fenêtre affiche des informations sur la séquence, la piste et le programme actuels ainsi que deux bandes de canal « dynamiques » pour une surveillance et un mélange pratiques.



Pour afficher ou masquer l'inspecteur, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur ***l'icône i*** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.
2. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡), accédez à **Afficher** > **Inspecteur**,puis sélectionnez **Afficher l'inspecteur**.

Les onglets **MIDI** et **Audio** en haut de l'inspecteur déterminent s'ils affichent des informations sur les pistes MIDI ou les pistes audio du projet. Cliquez sur un pour le sélectionner.

Sequence

Cliquez sur **le >** ou ∨ en regard du champ **Séquence** pour s'effondrer ou étendre cette section.

Cliquez sur le champ **Séquence** ou flèche vers **le bas** (?) pour sélectionner une séquence.

Double-cliquez sur le champ **Séquence** pour renommer la séquence.

Cliquez sur **l'icône** du petit menu (≡) pour sélectionnerou désélectionner les éléments qui s'affichent dans cette section :

Barres: le nombre de barres dans la séquence

BPM: le tempo de la séquence (par opposition au tempo maître)

Trans/Transpose: la transposition de la séquence en demi-teintes

Boucle: détermine si la lecture de séquence sera en boucle ou non

Démarrage: la première barre de la boucle de séquence

Fin: dernière barre de la boucle de séquence

Time Sig/Time Signature: la signature temporelle de laséquence

Cliquez avec le bouton droit sur le champ **Séquence** pour afficher un menu de certains processus d'édition. See ***Editing Processes*** > ***Sequence*** for more information.

Track

Si l'onglet **MIDI** est sélectionné, cliquez sur le **>** ou ∨ en regard du champ **d'étape** pour s'effondrer ou étendre cette section. Si l'onglet **Audio** est sélectionné, cette section ne peut pas être étendue.

Cliquez sur le **champ d'athlétisme** ou la **flèche vers le bas** ()pour sélectionner une piste.

Double-cliquez sur le **champ d'athlétisme** pour renommer la piste.

Cliquez sur **l'icône** du petit menu (≡) pour sélectionnerou désélectionner les éléments qui s'affichent dans cette section :

Tapez: le type de programme que la piste utilise.

Port d'entrée MIDI: port d'entrée où les données MIDI sont reçues.

Canal d'entrée MIDI: le canal MIDI qui reçoit les données d'entrée MIDI.

PORT MIDI Out: port de sortie où les données MIDI sont envoyées.

MIDI Out Channel: le canal MIDI qui envoie des données de sortie MIDI.

MIDI Envoyer: une piste supplémentaire où les données de sortie MIDI peuvent être envoyées.

Monitor : le comportement de surveillance de la piste.

Length: la longueur de la piste en battements. Lorsqu'elle est définie **sur Seq**, la piste utilise la longueur de la séquence.

Velo/Velocity: la vélocité de la piste

Trans/Transpose: la transposition de la piste en demi-teintes

Mute/Solo: **Mute** or **Solo** buttons for the track

Clic Droit sur le champ **Track** pour afficher un menu de certains processus d'édition. voir ***Editing Processes*** > ***Track*** pour plus d'informations.

Program

La section **Programme** n'est affichée que lorsque l'onglet **MIDI** en haut de l'inspecteur est sélectionné.

Cliquez sur **le >** ou ∨ en regard du champ **Programme** pour réduire ou étendre cette section (lorsqu'un programme de plugin, un programme MIDI ou un programme CV est sélectionné).

Cliquez sur le champ **Programme** ou la flèche vers **le bas** (?) pour sélectionner un programme.

Double-cliquez sur le **champ Programme** pour renommer le programme.

Cliquez sur le **champ +** en regard du **programme** pour créer un nouveau programme du même type.

Cliquez sur **l'icône** du petit menu (≡) pour sélectionnerou désélectionner les éléments qui s'affichent dans cette section (lorsqu'un programme de plugin, un programme MIDI ou un programme de CV est sélectionné):

Plugin Program:



Plugin: le plugin que le programme utilise. Voir le chapitre ***Plugins*** pour en savoir plus sur la numérisation et la sélection des plugins. Cliquez sur l'icône de la fenêtre en regard du menu pour afficher l'interface utilisateur graphique du plugin dans une fenêtre séparée.

Preset: le préréglage/patch (le cas échéant) dans le plugin.

MIDI Ch/MIDI Channel: Le canal midi utilisé.

MIDI Program:

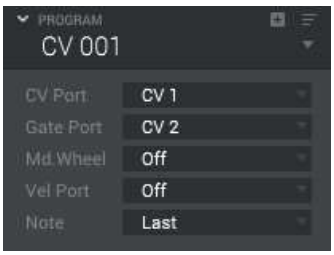


Prog Ch/Program Change: the program change message envoyé.

Bank: Le message Bank (Most Significant Byte or MSB) envoie le premier message de bank il précède le LSB.

LSB: the Least Significant Byte (LSB) message that the programme bank envoyé.

CV Program:



CV Port: the CV port the program is using.

Gate Port: the Gate port the program is using.

Md.Wheel/Mod Wheel: the CV port the modulation wheel is using.

Vel Port/Velocity Port: the CV velocity port.

Note/Note Tracking: the CV program's note track: lowest, highest or last.

Right-click the **Program** field to show a menu of some editing processes. See ***Editing Processes*** > ***Track*** for more information.

Channel Strips

The Inspector can display two "dynamic" channel strips, which vary slightly in appearance.

When the **MIDI** tab at the top of the Inspector is selected, you can select the **pad channel strip**, **program channel strip**, or **MIDI/track channel strip**.

When the **Audio** tab at the top of the Inspector is selected, you can show or hide the **audio track channel strip** only.

Pad & **Keygroup Channel Strips**

Lorsque vous utilisez un programme de batterie, **pad icon** un programme de groupe de clés ou un programme de clip, cliquez sur l'icône du pad en bas de l'inspecteur. La bande de canal **pad** ou **keygroup** sera affichée sur le côté gauche, et la bande de canal de programme correspondante pour ce pad ou le groupe de clés sera affichée sur le côté droit.



Le numéro du pad ou du groupe de clés se trouve au bas de la bande de canal.

Les **emplacements Inserts** affichent les effets activés ou désactivés de ce pad ou de ce groupe de clés. Voir ***Effets*** > Insérer des ***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'insertion du pad ou du groupe de clés.

Cliquez et **Send** faites glisser les boutons Envoyer, qui contrôlent les niveaux d'envoi pour le pad ou le groupe de clés. Une **bande de retour** s'affiche automatiquement sur le côté droit. Cliquez n'importe où dans la moitié inférieure de la bande de canal **pad/keygroup** pour afficher la bande de canal de programme à nouveau. Voir ***Effets*** > ***Envoyer/***Afficher des***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'envoi/retour du pad ou du groupe de clés.

Conseil: Ceci est utile pour mélanger vos pads ou groupes de clés sans avoir à entrer dans le mélangeur pad.

Le menu sous les boutons **Envoyer** affiche le pad actuel ou le numéro de groupe de clés. Appuyez sur un pad ou cliquez sur le champ pour sélectionner un autre pad ou un groupe de clés.

Le menu suivant ci-dessous indique où le pad ou le groupe de clés est routé, que vous pouvez définir sur le programme actuel (**Programme**), un sous-mélange (**Sous-mélange** > **Sub 1**–**8**), une paire de sorties maîtres (Sortie**stéréo** > **Sortie 1,2**– **31,32**), ou une seule sortie maître(**Sortie Mono** > **Sortie 1**–**32**). Habituellement, cela est défini sur **programme**.

Cliquez sur **M** ou **S** pour couper le ton ou en solo du pad ou du groupe de touches (respectivement).

Réglez le **bouton de panoramique** ou le curseur de **niveau** pour modifier le panoramique ou le niveau (respectivement) du pad ou du groupe de touches. Le compteur de niveau **vert** à côté du curseur indique le niveau de volume actuel du pad en **dB**.

See ***below*** for descriptions of the adjacent program channel strip.

Program Channel Strip

Lorsque vous utilisez un programme de batterie, un programme de groupe de clés, un programme de clip ou un programme de plugin, cliquez sur **l'icône à quatre pads** en bas de l'inspecteur. La **bande de canal de programme** sera affichée sur le côté gauche, et sa bande de canal de maître ou de sous-mélange correspondante sera affichée sur le côté droit.



Le nom du programme est au bas de la bande de canal.

Les **emplacements Inserts** affichent les effets activés ou désactivés de ce programme. Voir ***Effets*** > Insérer des ***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'insertion du programme.

Cliquez et **Send** faites glisser les boutons Envoyer, qui contrôlent les niveaux d'envoi du programme. Une **bande de retour** s'affiche automatiquement sur le côté droit. Cliquez n'importe où dans la moitié inférieure de la bande de canal de **programme** pour afficher la bande de canal de maître ou de sous-mélange à nouveau. Voir ***Effets*** > ***Envoyer/***Afficher les***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'envoi/retour du programme.

Le menu sous les boutons d'envoi du programme actuel (que vous pouvez modifier). **Send**

Le menu suivant ci-dessous montre où le programme est routé, que vous pouvez définir sur un**sous-mélange (Sous-mélange** > **Sub 1**–**8**), une paire de sorties maître (Sortie**stéréo** > **Sortie 1,2**– **31,32**), ou une seule sortie maître (Sortie**Mono** > **Out 1**–**32**).

Cliquez sur **M** ou **S** pour couper le son ou en solo du programme (respectivement).

Cliquez sur le **bouton automatisation du programme** pour basculer entre deux états possibles d'automatisation des programmes :

Lorsqu'il est défini sur **Read** (**R**), le programmelira des données d'automatisation, mais n'enregistrera aucune automatisation supplémentaire sur elle. Vous pouvez toujours modifier manuellement et entrer l'automatisation. (Pensez à cela comme une fonctionnalité de protection pour prévenir les changements accidentels à votre automatisation lors de l'enregistrement.)

Lorsqu'il est configuré pour écrire (**W**), le programme peutenregistrer l'automatisation. (Si des boutons Q-Link sont affectés à des paramètres automatables, assurez-vous de ne pas toucher accidentellement pendant que vous enregistrez.)

Pour désactiver ou activer l'automatisation du programme, maintenez **Maj** et cliquez sur le bouton automatisation du **programme**. Lorsqu'il **est éteint**, le programme ignore les donnéesd'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou entré l'automatisation, en cliquant sur ce commutateur entre Read (**R**) etÉcrire (**W**) seulement, mais vous pouvez remplacer cela et l'éteindre en appuyant et en maintenant **Maj** tout en cliquant sur le bouton.

Important: Si vous avez déjà enregistré l'automatisation et l'éteignez, la piste utilisera toujours l'effet et ses valeurs de paramètre au point où vous l'avez désactivée.

Voir ***Automation*** pour en savoir plus sur l'automatisation de l'enregistrement et de l'édition.

Conseil: Vous pouvez rapidement définir tous les programmes et les pistes audio sur la même automatisation en cliquant sur le bouton d'automatisation globale dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le curseur de **niveau** pour modifier le panoramique ou le niveau (respectivement) du programme. Le compteur de niveau **vert** à côté du curseur affiche le niveau de volume actuel du programme en **dB**.

Voir ***ci-dessous*** pour les descriptions des canaux principaux adjacents (autres pistes).

MIDI Track Channel Strip

Lorsque vous utilisez un programme de batterie, un programme de groupe de clés, un programme de plugin ou un programme de clip, cliquez sur **l'icône à trois barres** en bas de l'inspecteur. La **bande de voie MIDI** sera affichée sur le côté gauche, et sa bande de canal de programme correspondante sera affichée sur le côté droit.



Le premier menu affiche la piste où les données MIDI sont envoyées.

Les deuxièmes menus affichent le port d'entrée MIDI et le canal.

Cliquez sur **M** ou **S** pour couper le son ou en solo de la piste (respectivement).

Cliquez sur le **bouton du moniteur** pour modifier le comportement du moniteur de la piste.

1. **Off :** l'entrée MIDI de la piste n'est pas surveillée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec contrôle local actif.
2. **Dans :** l'entrée MIDI de la piste est toujours surveillée quel que soit l'état du bras d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.
3. **Auto :** l'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est enregistrée armée, et la lecture des événements enregistrés sera entendue.
4. **Fusion :** l'entrée MIDI de la piste est toujours surveillée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Remarque: Si la piste utilise un programme de plugin, le curseur enverra CC **#7** (**Volume**) et lebouton enverra CC **#10** (**Pan**) à votreplugin d'instrument. Le plugin s'occupera alors de ces messages comme il le ferait normalement.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le curseur de **niveau** pour modifier le panoramique ou le niveau (respectivement) de la piste. Le compteur de niveau **vert** à côté du curseur montre le niveau de vitesse actuel de la piste (**0**–**127**).

Voir ***ci-dessus*** pour les descriptions de la bande de canal de programme adjacente.

Audio Track Channel Strip



Lors de l'utilisation d'une piste audio, la **bande de canal de piste audio** sera affichée sur le côté gauche, et sa bande de canal maître ou sous-mélange correspondante sera affichée sur le côté droit.

Le nom de la piste se trouve au bas de la bande de canal.

Le premier menu définit la source d'entrée du signal audio externe, que vous pouvez définir sur une paire d'entrées (**Stéréo** > **Entrée 1,2–31,32**) ou une seule entrée(**Mono** > Entrée **1–32**).

Les **emplacements Inserts** affichent les effets activés ou désactivés pour cette piste. Voir ***Effets*** > Insérer des ***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'insertion de la piste audio.

Cliquez et **Send** faites glisser les boutons Envoyer, qui contrôlent les niveaux d'envoi de la piste. Une **bande de retour** s'affiche automatiquement sur le côté droit. Cliquez n'importe où dans la moitié inférieure de la bande de canal de piste **audio** pour afficher la bande de canal de maître ou de sous-mélange à nouveau. Voir ***Effets*** > ***Envoyer/***Retourner des***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'envoi/retour de la piste audio.

Le menu ci-dessous les boutons d'envoi indique où la piste est routée, que vous pouvez définir sur un sous-mélange (**Submix** > **Sub 1–8**), une paire de sorties maître (**Sortie stéréo** > **Sortie 1,2–31,32**), ou une seule sortie maître (Sortie**Mono Send** > Out **1–32**).

Cliquez sur **M** ou **S** pour couper le son ou en solo de la piste (respectivement).

Cliquez sur le **bouton d'automatisation de la piste audio** pour basculer entre deux états possibles d'automatisation de la piste audio :

Lorsqu'il est défini sur **Read** (**R**), la piste audiolira les données d'automatisation, mais n'enregistrera aucune automatisation supplémentaire sur elle. Vous pouvez toujours modifier manuellement et entrer l'automatisation. (Pensez à cela comme une fonctionnalité de protection pour prévenir les changements accidentels à votre automatisation lors de l'enregistrement.)

Lorsqu'il est défini sur **Écrire** (**W**), la piste audio peutenregistrer l'automatisation. (Si des boutons Q-Link sont affectés à des paramètres automatables, assurez-vous de ne pas toucher accidentellement pendant que vous enregistrez.)

Pour désactiver ou activer l'automatisation du programme, maintenez **Maj** et cliquez sur le **bouton d'automatisation de** la piste audio. Lorsqu'elle **est éteinte,**la piste audio ignore les donnéesd'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou entré l'automatisation, en cliquant sur ce commutateur entre Read (**R**) etÉcrire (**W**)seulement, mais vous pouvez remplacer cela et l'éteindre en appuyant et en maintenant **Maj** tout en cliquant sur le bouton.

Important: Si vous avez déjà enregistré l'automatisation et l'éteignez, la piste utilisera toujours l'effet et ses valeurs de paramètre au point où vous l'avez désactivée.

See ***Automation*** pour en savoir plus sur l'automatisation de l'enregistrement et de l'édition.

Tip: Vous pouvez rapidement définir tous les programmes et les pistes audio sur la même automatisation en cliquant sur le bouton d'automatisation globale dans le coin supérieur droit de la fenêtre.

Cliquez sur le bouton **Monitor** pour définir la façon dont votre piste audio sera surveillée. En cliquant dessus, il parcourra ses trois états :

Lorsqu'il est configuré **sur Auto**, vous entendrez l'audio entrant pendant que la piste est enregistrée uniquement.

Lorsque **vous êtes ON,** vous entendrez l'audio entrant si la piste est enregistrée.

En position OFF**,** vous n'entendrez jamais d'audio entrant.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le curseur de **niveau** pour modifier le panoramique ou le niveau (respectivement) de la piste. Le compteur **de** niveau vert à côté du curseur indique le niveau de volume actuel de la piste en **dB**.

Cliquez sur le Bouton **Record Arm** (⊙) pour enregistrer la piste. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio sera enregistré sur cette piste.

Conseil: Vous pouvez enregistrer plusieurs pistes en mode Affichage de piste ou dans le mélangeur de canal en appuyant et en maintenant **Ctrl** (Windows) ou (macOS) tout en cliquant sur le bouton **Bras** à chaque piste. Vous pouvez également ajuster le comportement du bras d'enregistrement en modifiant le paramètre Rec Arm sous***Preferences*** > ***Sequencer***.

See ***below*** pour les descriptions de la bande principale adjacente.

Master & **Submix Channel Strips**

Lors de l'affichage de la bande de canal **maître** ou **sous-mélange**:



Le nombre de la paire de sorties ou de sous-mélanges principaux est le bas de la bande de canal.

Les **emplacements Inserts** affichent les effets activés ou désactivés pour ces sorties ou ce sous-mélange. Voir ***Effets*** > Insérer des ***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'insertion de sous-mélange.

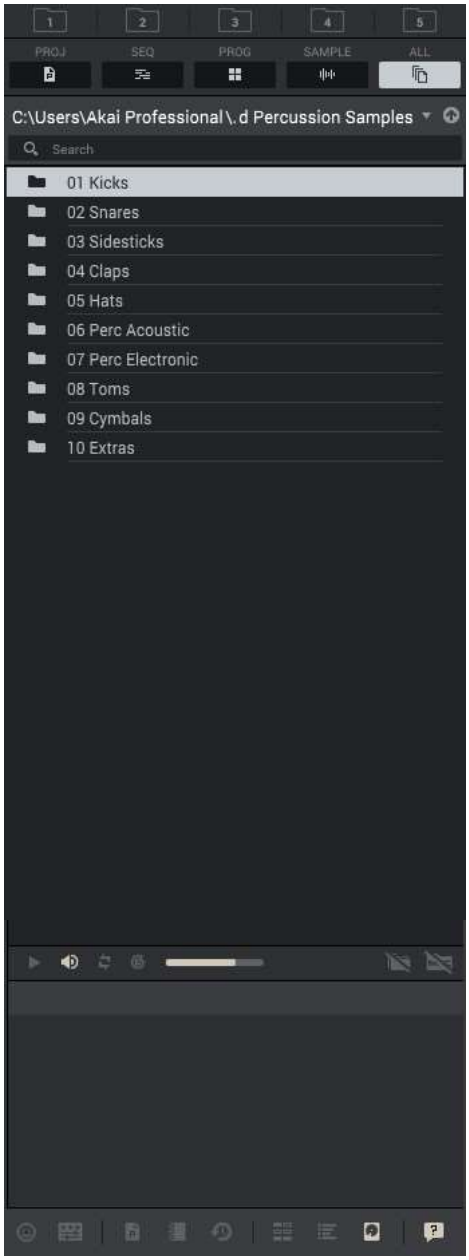
Pour les bandes de canal **Send** de sous-mélange, cliquez et faites glisser les boutons d'envoi, qui contrôlent les niveaux d'envoi de la piste. Voir ***Effets*** > ***Envoyer/***Afficher les***effets*** pour en savoir plus sur les effets d'envoi/retour de sous-mélanges.

Pour les bandes de canaux sous-mélange, le menu sous les boutons d'envoi indique où le sous-mélange est routé, que vous pouvez définir sur une paire de sorties de maître (Sortie**stéréo** > **Sortie 1,2**–**31,32**) ou une seule sortie maître (Sortie**Mono** > **Sortie 1**–**32**). **Send**

Cliquez sur **M** pour désactiver la sortie ou le sous-mélange maître.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le curseur de **niveau** pour modifier le panoramique ou le niveau (respectivement) des sorties ou du sous-mélange. Le compteur de niveau **vert** à côté du curseur indique le niveau de volume actuel des sorties ou du sous-mélange en **dB**.

Browser



Vous pouvez utiliser le ***navigateur de fichiers,*** le ***navigateur d'extension***et le ***navigateur multimédia*** pour naviguer sur vos disques durs et autres périphériques de stockage afin de charger des échantillons, des séquences, des projets, des extensions/instruments MPC et d'autres supports. À l'aide de boutons de filtre et de dossiers définissables par l'utilisateur, vous pouvez facilement l'adapter à votre flux de travail préféré. Vous pouvez également auditionner des échantillons (aperçu) avant de les charger.

Vous pouvez également utiliser le ***navigateur d'informations de projet***, le navigateur de notes ***de projet***et annuler le ***navigateur historique*** pour accéder et modifier des informations supplémentaires sur l'ensemble de votre projet.

Le **navigateur MIDI Learn** vous permet d'affecter des zones du logiciel MPC à des contrôleurs MIDI externes. Les mappages MIDI globaux sont utiles si vous utilisez certains contrôleurs MIDI sur plusieurs projets. Les mappages Project MIDI sont enregistrés dans un projet, ce qui peut être utile si l'utilisation de votre contrôleur MIDI est particulière à chacun d'eux. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.2*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > MIDI Pour plus d'informations à ce sujet. ***MIDI Learn***

Le navigateur inclut également le **panneau Aide rapide.** Ce panneau n'est visible que lorsque l'un des navigateurs est affiché. Cliquez sur l'icône du **menu** (≡),sélectionnez **Aide**, puis cliquezsur Aide **rapide** pour afficher ou masquer ce panneau. Sinon, cliquez sur l'icône **?** dans le coin inférieur droit.

Vous pouvez également cliquer sur le bouton de rétroaction ()pour suggérer une fonctionnalité ou signaler un bogue. Nous essayons toujours de prendre en compte vos commentaires car nous améliorons continuellement l'expérience MPC!

Pour afficher ou masquer les navigateurs, effectuez l'une des opérations suivantes:

1. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡),sélectionnez **Afficher** > **Navigateur**, puis cliquez surl'option souhaitée : Navigateur de **fichiers**, Navigateur **d'expansion**, Navigateur **multimédia**, Informations **sur le projet**, Notes de **projet**ou Annuler **l'historique**.
2. Dans le coin inférieur droit, cliquez sur l'icône correspondante (comme indiqué de droite à gauche) :
    1. Navigateur de fichiers : **icône du disque dur** o Navigateur d'expansion : icône de **liste** o Navigateur multimédia : icône **six rectangles** o Annuler l'historique Navigateur : icône **d'horloge et de flèche** o Navigateur de notes de projet : icône de **bloc-notes** o Navigateur d'informations de projet : icône **P/page**
    2. Navigateur d'affectation MIDI : **icône MIDI-controller**

File Browser



Lorsque le **navigateur de fichiers** est sélectionné, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

Pour monter d'un niveau dedossier, cliquez sur la flèche **vers** le haut (□) en regard du chemind'accès du fichier.

Pour sélectionner un fichier ou undossier, cliquez une fois.

Pour entrer un dossier, double-cliquez dessus.

Pour charger un échantillon directement sur un pavé, cliquez et faites glisser l'échantillon sur un bloc-notes dans la moitié inférieure de la fenêtre.

Pour charger un exemple directement sur une piste audio, cliquez et faites glisser l'exemple sur l'Éditeur de **grille** lorsque l'onglet **Audio** est sélectionné ou sur une piste audio lorsque celui-ci est affiché dans la moitié supérieure de la fenêtre.

Pour charger un fichier sélectionné dans le pool d'exemples duprojet, double-cliquez dessus ou cliquez et faites-le glisser n'importe où dans la fenêtre à l'extérieur du navigateur de fichiers. Si le fichier est un exemple, il sera chargé dans le pool d'exemples du projet. Si le fichier est un projet, il sera chargé dans son intégralité (on vous demandera si vous souhaitez fermer votre projet actuel).

Pour charger tous les fichiers d'un dossier sélectionné, cliquez et faites glisser le dossier n'importe où dans la fenêtre à l'extérieur du navigateur de fichiers.

Pour prévisualiser un son sélectionné, cliquez et maintenez **Lecture** (?) dans le coin inférieur gauche du navigateur.

Pour activer ou désactiver la fonction d'audition et définir son niveau devolume, cliquez sur l'icône **volume** dans le coin inférieur gauche du navigateur. Cliquez et faites glisser le curseur de **niveau** à gauche ou à droite pour définir le niveau de volume.

Pour synchroniser et déformer les exemples lors de l'audition, appuyez sur l'icône **de synchronisation** et **l'icône de distorsion** dans le coin inférieur gauche du navigateur. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.5*** pour plus d'informations.

Pour parcourir vos fichiers par terme derecherche, cliquez sur le champ **Rechercher** et tapez un terme de recherche.

Pour obtenir l'utilisation la plus efficace du navigateur de fichiers, définissez d'abord les chemins d'accès de fichier à vos emplacements de lecteur préférés. Il y a cinq **boutons de dossier étiquetés 1**–**5** en haut. Vous pouvez les définir comme des raccourcis à cinq emplacements sur le disque dur de votre ordinateur ou tout autre périphérique de stockage connecté, vous donnant un accès rapide à vos fichiers.

Pour affecter l'emplacement actuel à un bouton de dossier, appuyez sur Et maintenez **Maj**, puis cliquez surl'un des **boutons** du dossier (**1**–**5**). Maintenant, lorsque vous cliquez à nouveau sur ce bouton de dossier, le navigateur de fichiers affiche immédiatement le contenu de ce dossier.

Utilisez les cinq boutons de filtre pour afficher uniquement des types spécifiques de fichiers dans la liste ci-dessous. Les dossiers sont toujours affichés dans la liste.

Pour afficher uniquement les fichiers deprojet, appuyez sur le bouton **Proj/page.**

Pour afficher uniquement les fichiers deséquence, appuyez sur le bouton **Seq/barres.** button.

Pour afficher uniquement les fichiers deprogramme, appuyez sur le bouton **Prog/quatre carrés.**

Pour afficher uniquement les exemples defichiers, appuyez sur le bouton **Exemple**/forme**d'onde.** button.

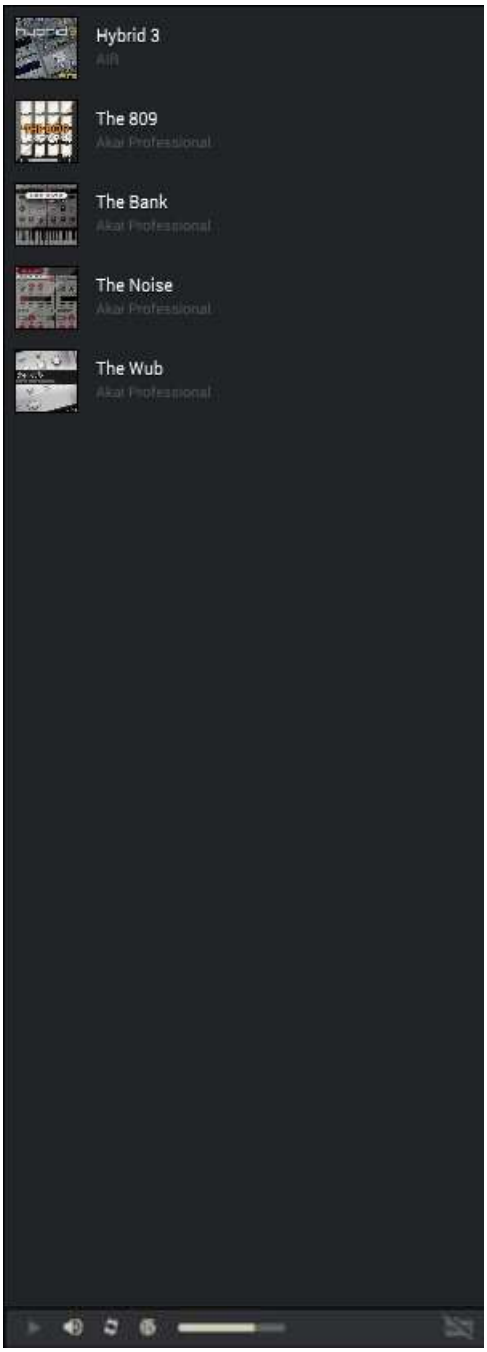
Pour afficher tous les types de fichiers, appuyez sur le bouton **Tout** .

To show or hide MPC project folders, tap the **MPC folder icon** in the lower-right corner.



Expansion Browser

Lorsque le **navigateur d'expansion** est sélectionné :



Vos extensions MPC disponibles s'afficheront dans le navigateur, que vous pouvez étendre ou s'effondrer.

MPC Expansions peut avoir des listes de correctifs que vous pouvez étendre ou s'effondrer, ainsi.

Pour prévisualiser un son sélectionné, cliquez et maintenez **Lecture** (?) dans le coin inférieur gauche du navigateur.

Pour activer ou désactiver la fonction d'audition et définir son niveau devolume, cliquez sur l'icône **volume** dans le coin inférieur gauche du navigateur. Cliquez et faites glisser le curseur de **niveau** à gauche ou à droite pour définir le niveau de volume.

See ***Expansions*** to learn more about MPC Expansions.

Navigateur multimédia

Lorsque le **navigateur multimédia** est sélectionné :

Vos extensions MPC s'affichent sous le panneau **Expansions,** que vous pouvez étendre ou s'effondrer.

Vous pouvez filtrer à travers votre bibliothèque multimédia dans le panneau **Filtre,** que vous pouvez étendre ou s'effondrer.

Utilisez le champ **Rechercher** pour parcourir votre média par terme de recherche.

Pour prévisualiser un son sélectionné, cliquez et maintenez **Lecture** (?) dans le coin inférieur gauche du navigateur.

Pour activer ou désactiver la fonction d'audition et définir son niveau devolume, cliquez sur l'icône **volume** dans le coin inférieur gauche du navigateur. Cliquez et faites glisser le curseur de **niveau** à gauche ou à droite pour définir le niveau de volume.

Utilisez les quatre boutons de filtre pour afficher uniquement des types spécifiques de fichiers dans la liste ci-dessous. Les dossiers sont toujours affichés dans la liste.

Pour afficher uniquement les fichiers deprogramme, appuyez sur le bouton **Programme**/**quatre carrés.**

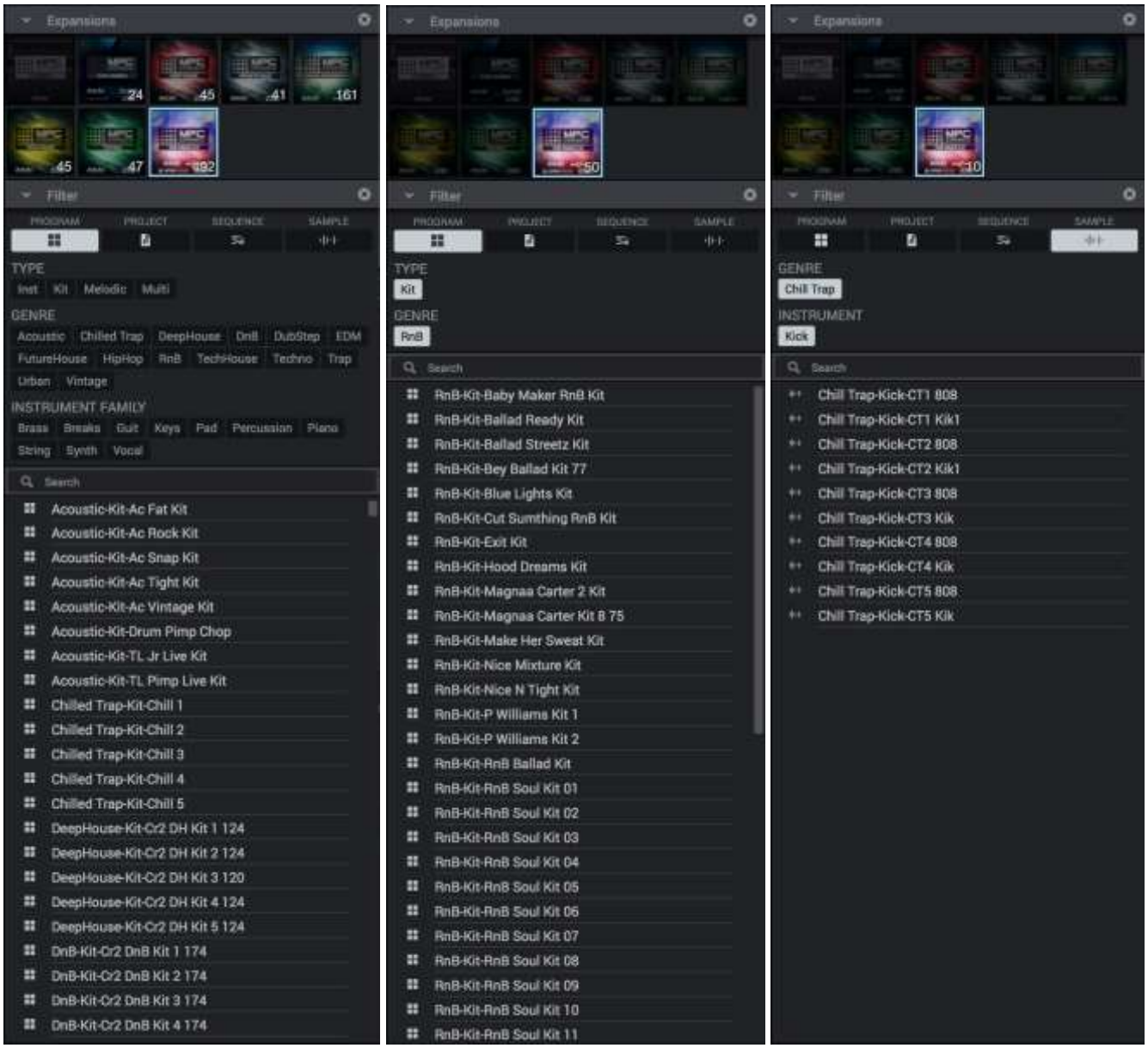
Pour afficher uniquement les fichiers deprojet, appuyez sur le bouton **Projet/page.**

Pour afficher uniquement les fichiers de séquence, appuyez sur le bouton **Séquence/barres** .

Pour afficher uniquement les exemples defichiers, appuyez sur le bouton **Exemple**/forme**d'onde.** button.

Pour activer ou désactiver les balises dans le navigateur multimédia, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), accédez à **Afficher** > **Navigateur**,puis sélectionnez Navigateur multimédia Affiche toutes les **balises**.

Filtre de program+ aucune balise sélectionnée. Filtre de programme + Balises **Kit** et **RbB**. **Exemple de** filtre + **Chill Trap** et **Kick** tags.



Project Info Browser

Lorsque le **navigateur d'informations de projet** est sélectionné :



Tous les programmes et séquences disponibles dans le projet apparaîtront dans la moitié supérieure du navigateur sous **Projets**. Une liste d'échantillons apparaîtra dans la moitié inférieure sous **Échantillons** (les échantillons répertoriés font partie du programme ou de la séquence sélectionnés sous la liste **Projet).**

Pour dupliquer un programme dans le projet, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Duplicate**. Un programme identique sera créé immédiatement. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).**

Pour dupliquer un programme dans le projet et l'utiliser sur une nouvelle piste, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci et cliquez sur **Dupliquer à la nouvelle piste**. Un programme identique et une nouvelle piste qui l'utilise seront créés immédiatement. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).** La nouvelle piste sera nommée **Track** et annexée à un numéro (p. ex., **piste 06).**).

Pour copier les blocst (et leurs paramètres) **d'un programme à l'autre,**cliquez avec le bouton droit sur le programme et cliquez sur **Fusionner**. Cela consolide essentiellement deux programmes en un seul. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.

Pour supprimer des exemples du projet, cliquez sur l'icône de la **poubelle**. Dans l'écran qui s'affiche, sélectionnez **Purge UnusEd Samples** pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet (de tous les programmes, séquences et pistes audio ou MIDI), ou sélectionnez **Supprimer tous les échantillons** pour supprimer tous les échantillons du projet.

Pour supprimer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Supprimer**. Cliquez sur **Supprimer** ou **supprimer l'exemple** pour confirmer votre choix ou **annuler** la suppression.

Pour enregistrer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Enregistrer**. Utilisez la fenêtre qui apparaît pour entrer un nom pour le fichier de programme (**.xpm**) ou l'exemple de fichier (**.wav**)et sélectionnez un emplacement. Cliquez sur **Enregistrer** pour confirmer votre choix ou **annuler** l'annulation de l'enregistrement.

Pour renommer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Renommer**. Entrez un nom dans la fenêtre qui s'affiche, puis cliquez sur **OK** pour confirmer votre choix ou **annuler** l'enregistrement.

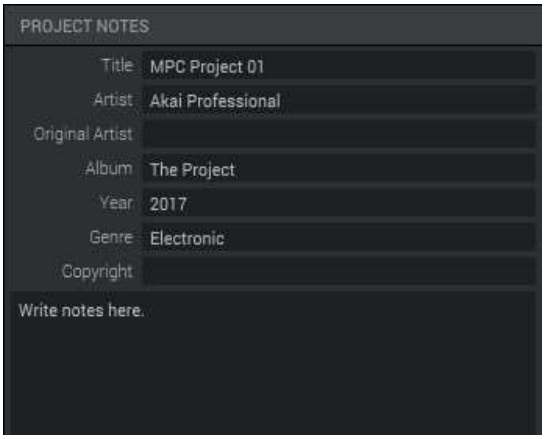
Pour afficher un exemple dans exemple de mode Modifier, cliquez avec le bouton droit, puis cliquez sur **Modifier**. Sinon, double-cliquez sur l'exemple. Vous entrez immédiatement le mode Exemple d'édition et affichez la forme d'onde de l'exemple dans l'éditeur de vagues.

Pour ajouter l'exemple en tant que piste audio, cliquez avec le bouton droit sur elle et cliquez sur Ajouter à la piste **audio**. Cela créera immédiatement une nouvelle piste audio nommée **Audio** et ajoutée à un numéro (p. ex., **Audio 002),**et l'exemple sera chargé dessus.

Ce navigateur est identique au panneau **Projet**(see ***Panels*** > ***Project***) mais dans une disposition verticale plutôt que horizontale.

Navigateur de notes de projet

Lorsque le **navigateur de notes de projet** est sélectionné :



Les informations sur le projet seront affichées dans plusieurs domaines : **Titre**, **Artiste**, **Artiste Original**, **Album**, **Année**, **Genre** et **Copyright**. Notez qu'il ne s'agit pas de balises ID3.

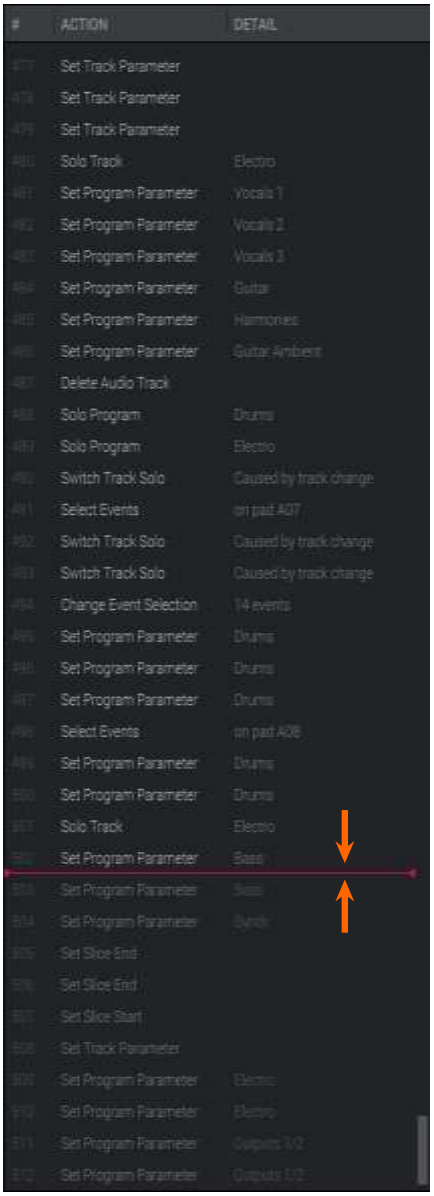
Vous pouvez également écrire des notes dans le panneau inférieur.

Pour entrer du texte dans un champ, cliquez dessus et tapez.

Annuler le navigateur historique

Lorsque le **navigateur Annuler l'historique** est sélectionné :

Toutes les actions non remboursables (et refaites) que vous avez effectuées dans le logiciel apparaîtront dans cette liste dans l'ordre. Chaque étape est numérotée dans la colonne # . Chaque action est nommée dans la colonne **Action** avec des informations supplémentaires dans la colonne **Détail.**



Le marqueur **d'action** magenta indique l'emplacement actuel « annuler l'état » : l'action la dernière effectuée.

Pour annuler ou refaire plusieurs actions à la fois, cliquez et faites glisser le marqueur **d'action** vers l'emplacement souhaité dans la liste. Le projet reviendra immédiatement à cet état. Les actions qui peuvent être refaites (sous le marqueur d'action) sont grisées.

NAVIGATEUR MIDI Learn

Le **navigateur MIDI Learn** vous permet d'affecter des zones du logiciel MPC à des contrôleurs MIDI externes. Les mappages MIDI globaux sont utiles si vous utilisez certains contrôleurs MIDI sur plusieurs projets. Les mappages Project MIDI sont enregistrés dans un projet, ce qui peut être utile si l'utilisation de votre contrôleur MIDI est particulière à chacun d'eux. Voir ***Addenda*** > Mises à jour dans ***MPC 2.2*** > Nouvelles ***fonctionnalités*** > MIDI Pour plus d'informations à ce sujet ***MIDI Learn***.





Editors



Vous pouvez changer l'éditeur entre ***l'éditeur de*** grilles , ***l'éditeur de waves*** et ***l'éditeur listes***, selon le mode dans lequelle vous vous trouvez.

Pour entrer dans chaque éditeur, cliquez sur Grille, onde ou Liste sous les icônes de mode. Vous ne pouvez le faire que lors de l'édition de pistes MIDI ; les pistes audio ont uniquement l'Éditeur de grille qui affiche la forme d'onde de piste audio.



Dans les trois éditeurs, ces boutons sont disponibles dans le coin supérieur droit:

Cliquez sur l'icône de l'aimant pour passer entre les deux modes différents d'événements de note « snapping » vers la grille : Absolu ou Relatif.

Absolu: Les événements « s'accrochent » à la division de temps la plus proche sur la grille (tel que déterminé par le champ **TC** ou la fenêtre **Time Correct).** Il s'agit de la méthode typique et traditionnelle d'utilisation de la Fonction.



Relatif: Les événements « s'accrocheront » à la division de temps la plus proche sur la grille (tel que déterminé par le champ **TC** ou la fenêtre **Time Correct)** **plus** la position d'heure d'origine de l'événement (p. ex., un événement qui est à l'origine trois tiques au-delà d'une division de temps sur la grille ne s'accrochera qu'aux positions qui sont de trois tiques passées chaque division de temps).



Cliquez sur **l'icône Appuyer** sur le pavé sélectionne tous les événements pour activer la fonctionnalité (**rouge**) oudésactiver (**gris**). Lorsque vous activez, en appuyant sur un bloc-notes, sélectionnez automatiquement tous les événements de note pour ce pad dans la séquence sur cette piste. Lorsque vous êtes éteint, appuyer sur un pad jouera simplement son son sans sélectionner d'événements de note.

Cliquez sur **l'icône flèche gauche** pour annuler votre dernière action.

Cliquez sur **l'icône flèche droite** pour refaire la dernière action que vous n'avez pas.

Cliquez sur **l'icône Exporter de l'audio** (**star-and-waveform**) pour exporter la piste en tant que fichier audio (**.wav**). Une fois cela fait, l'icône sera **rouge**. Vous pouvez ensuite cliquer et faire glisser l'icône sur votre ordinateur de bureau ou votre périphérique de stockage externe pour la copier à cet emplacement. Appuyez sur et maintenez **Maj,** puis cliquez sur l'icône pour la réinitialiser en **gris**.



Cliquez sur **l'icône Exporter midi** (**étoiles et barres**) pour exporter la piste en tant que séquence MIDI. Une fois cela fait, l'icône sera **rouge**. Vous pouvez ensuite cliquer et faire glisser l'icône sur votre ordinateur de bureau ou votre périphérique de stockage externe pour la copier à cet emplacement. Appuyez sur et maintenez **Maj,** puis cliquez sur l'icône pour la réinitialiser en **gris**.

Vous pouvez utiliser l'onglet **Enregistrement/Exportation** dans les **Préférences** pour déterminer avec précision ce qui est exporté avec chacune de ces fonctionnalités. Voir ***Préférences*** pour en savoir plus à ce sujet.

Remarque : Les pistes audio peuvent être exportées sous forme de fichiers .wav16 bits ou 24 bits, 44,1 kHz **.wav** et les pistes MIDI sont exportées sous forme de fichiers **.mid.** Ces fichiers placés dans ledossier**[Exportations]**dans [votre disque dur]**Documents\MPC**.

Grid Editor

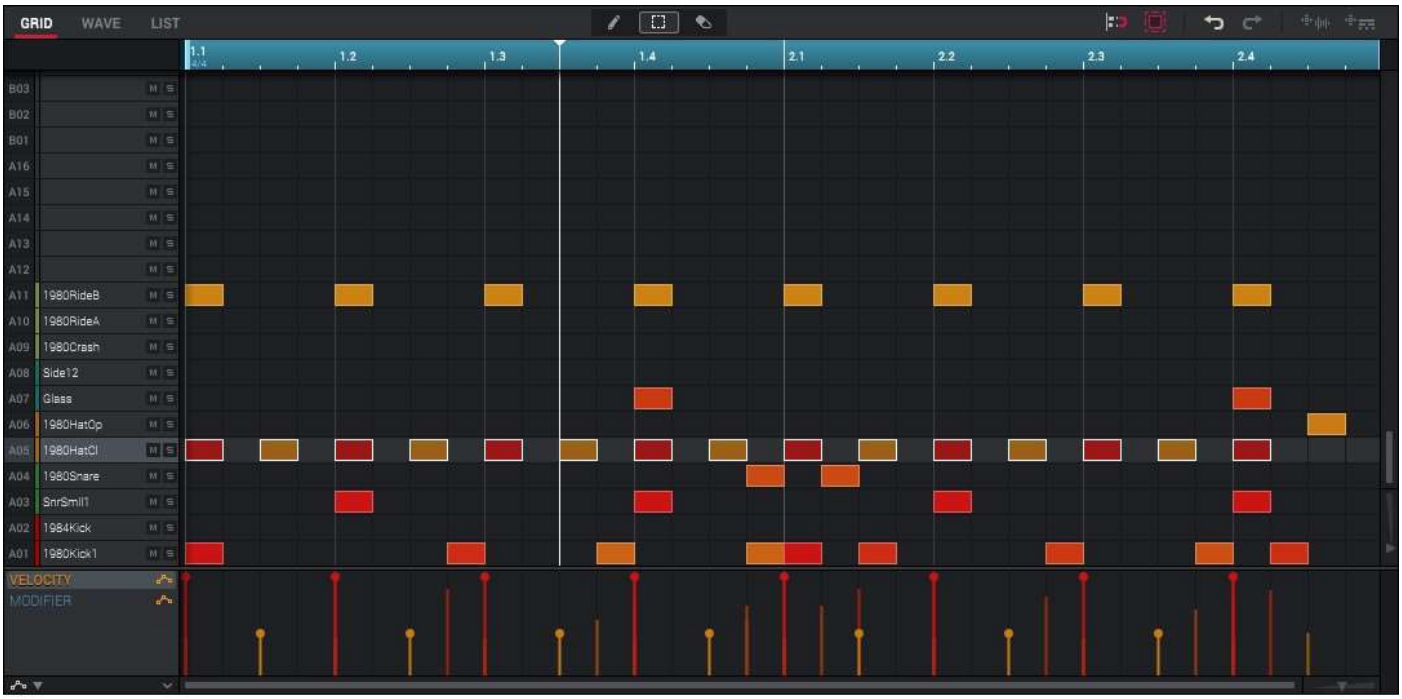
Le Grid Editor a trois apparitions différentes: l'une pour les programmes de batterie et de clip; un pour les programmes keygroup, plugin, MIDI et CV; et un pour les pistes audio.

MIDI

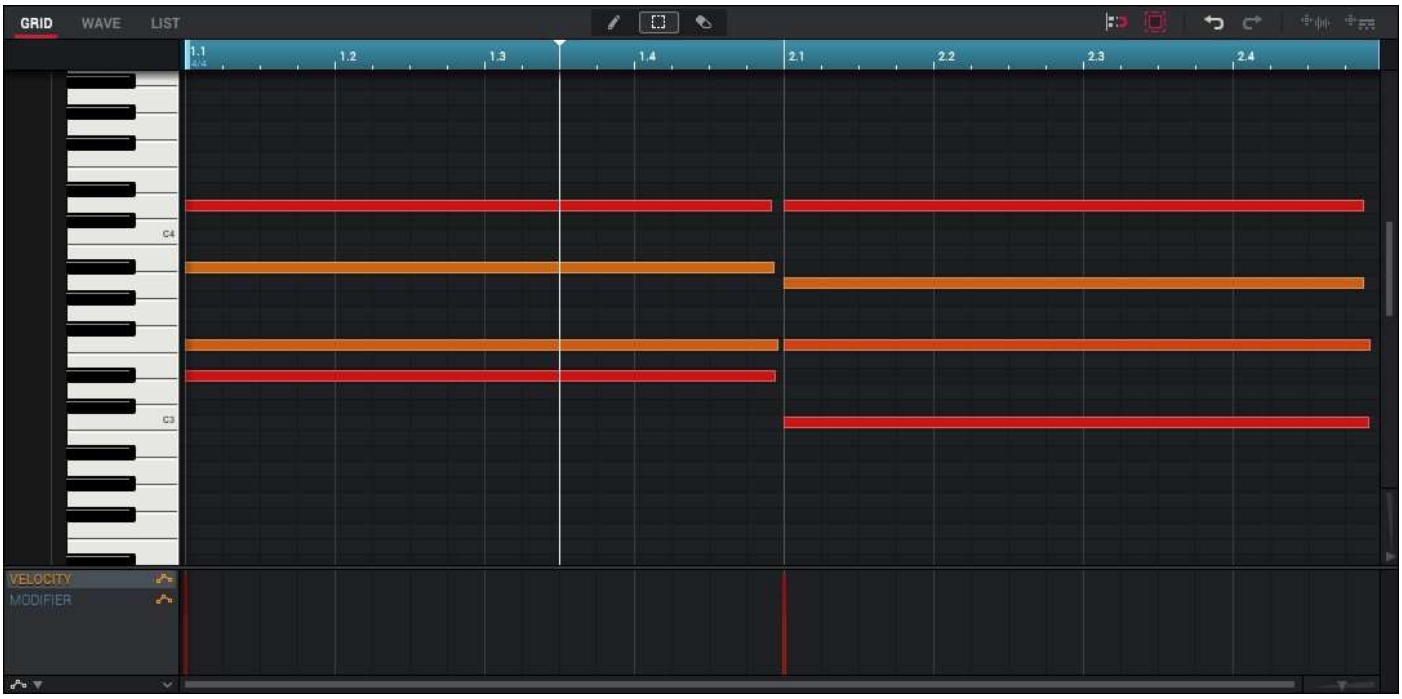
Lorsque l'onglet **MIDI** de **l'Inspecteur** est sélectionné, l'Éditeur de grille vous permet d'afficher et de modifier les événements de note de chaque piste MIDI d'une séquence et de leurs vitesses.

Pour les programmes de batterie, la colonne de gauche vous montre tous les pads disponibles dans une vue verticale avec leurs données correspondantes.

Pour les programmes de groupe de clés, de plugins, de MIDI et de CV, la colonne de gauche affiche un clavier vertical « piano roll ».



Grid Editor of a drum program.



Grid Editor of a keygroup program or MIDI program.

Dans l'Éditeur de grille pour les pistes MIDI, ces trois icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la grille. Cliquez sur un pour sélectionner son mode:



Pencil: Draw Mode:

Pour entrer une note dans un carré de grille vide, cliquez sur le carré.

Pour sélectionner une note, cliquez dessus.

Pour déplacer une note, cliquez et faites-la glisser vers un autre carré de grille. Appuyez et maintenez **Shift** tout en faisant cela pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour effacer unenote, double-cliquez dessus.

Pour ajuster le point de début ou de fin d'unenote, cliquez et faites glisser son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour ajuster le point de départ ou de fin sans le limiter (« rage » à la grille de quantification.



Marquee: Mode Marquee :

Pour sélectionner une note, cliquez dessus.

Pour sélectionner plusieurs notes, cliquez et faites glisser dans la grille pour créer une zone autour d'elles.

Pour déplacer une note, cliquez et faites-la glisser vers un autre carré de grille. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour ajuster le point de début ou de fin sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour déplacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis cliquez et faites-les glisser. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour les déplacer sans les limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour ajuster le point de début ou de fin d'unenote, cliquez et faites glisser son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour ajuster le point de départ ou de fin sans le limiter (« rage » à la grille de quantification.



Eraser: Erase Mode:

Pour effacer une note, cliquez dessus.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, utilisez les curseurs dans le coin inférieur droit de l'Éditeur de grille (le long de chaque axe) ou cliquez sur la chronologie bleue et faites glisser vers le bas ou vers le haut.

Pour afficher ou masquer la voie d'automatisation, cliquez sur le bouton flèche vers le **haut** ou vers le **bas** (∧∧ ou ∨) à côté de la barre de défilement horizontale sous la grille.

Pour ajuster la vitesse des notes sélectionnées (manuellement), cliquez sur **Velocity** dans la voie d'automatisation sous la grille pour la sélectionner, puis cliquez et faites glisser la poignée/poignées sous la note/notes. La vitesse de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus la vitesse est élevée. La valeur de vitesse actuelle apparaîtra à côté du curseur.

Sinon, sélectionnez **l'outil crayon** et cliquez sur la hauteur souhaitée pour chaque poignée. Vous pouvez également dessiner une courbe d'automatisation sur toute la voie d'automatisation.



The automation curve can contain points at the current Time Correct intervals. Press and hold **Shift** while creating and editing the automation curve to adjust it without restricting ("snapping") it to the quantization grid.



Pour afficher l'automatisation d'un paramètre « automatable », cliquez sur la flèche vers le **bas**(▼) dans le coin inférieur gauche de l'éditeur de grille. Vous pouvez sélectionner un paramètre de suivi, de programme ou de pad : le nom du paramètre apparaîtra sous **Modificator**. Vous pouvez ensuite utiliser n'importe lequel des **outils** pour créer et modifier l'automatisation de ce paramètre dans la voie d'automatisation.

Pour créer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez sur l'emplacement souhaité avec l'outil **crayon**, ou double-cliquez sur l'emplacement souhaité avec **n'importe quel autre outil**. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le créer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour dessiner une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser la courbe souhaitée avec l'outil **crayon**. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le dessiner sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour effacer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser dessus avec l'outil gomme à **effacer**, ou double-cliquez dessus avec **n'importe quel autre outil**.

Pour effacer une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser sur la section souhaitée de la courbe avec l'outil **gomme**.

Pour sélectionner un point dans la courbe d'automatisation, cliquez dessus.

Pour déplacer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez et faites-le glisser à un autre emplacement dans la voie d'automatisation. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Each parameter in the automation lane has an icon next to it that indicates the type of parameter it is:


Note


Track Mixer Automation (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**)


Piste MIDI CC Automation (**0**–**127**)


Suivi de l'automatisation des paramètres (**Aftertouch**, **Pitchbend**, Pression **du canal**ou changement **de programme**)


Programme d'automatisation du mélangeur (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**,ou Envoyer **1**–**4**)


Automatisation des paramètres de programme (les options varient en fonction du type de programme)


Programme Insert Effect Automation (les options varient en fonction de l'effet)


Pad/Keygroup Mixer Automation (**Niveau**, **Pan**, **Pad Mute**, Pad **Solo**, ou Envoyer **1**–**4**)


Automatisation des paramètres Pad/Keygroup (les options varient en fonction du type de programme)


Automatisation de l'effet d'insertion pad/keygroup (les options varient en fonction de l'effet)

Audio

Lorsque **l'onglet Audio** de l'Inspecteur **Inspector** est sélectionné, l'Éditeur de grille vous permet d'afficher et de modifier la forme d'onde audio de chaque piste audio d'une séquence.



Dans l'Éditeur de grille pour les pistes audio, ces six icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions de la grille. Cliquez sur un pour sélectionner son mode:



Marquee: Marquee Mode:

Pour sélectionner une région de la pisteaudio, cliquez sur la bande bleu clair en haut de celui-ci.

Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs régions de piste, appuyez sur Maj et maintenez, **Shift** puis cliquez sur la bande bleu clair en haut de chacune d'elles.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), cliquez sur la bande bleu clair en haut d'une région de piste et faites-la glisser à l'emplacement souhaité. Appuyez et maintenez **Maj** après avoir cliqué dessus pour le déplacer sans le restreindre (« snapping ») à la grille de quantification. Vous pouvez également déplacer plusieurs régions.

Pour dupliquer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et maintenez **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS), cliquez sur la bande bleu clair en haut d'une région de piste et faites-la glisser à l'emplacement souhaité. Appuyez et maintenez **Maj** après avoir cliqué dessus pour le déplacer sans le restreindre (« snapping ») à la grille de quantification. Vous pouvez également dupliquer plusieurs régions.

Pour diviser une région de piste à deux points spécifiques (création de régions de piste de chaque côté et entre elles), cliquez et faites glisser n'importe où dans les deux tiers supérieurs de celui-ci pour créer une boîte blanche translucide, puis cliquez sur la bande bleu clair en haut de celui-ci. Vous pouvez également le faire pour plusieurs régions de suivi.

Pour raccourcir ou allonger une région de voie (ou plusieurs régions de voie sélectionnées), cliquez et faites glisser le tiers inférieur de son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez Maj tout en le faisant glisser pour ajuster la longueur sans la limiter (« claquement ») à la grille de quantification.



Fleche: Selection Mode:

Pour sélectionner une région de la piste audio, cliquez n'importe où dans les deux tiers supérieurs de celui-ci.

Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs régions de suivi, appuyez sur Et maintenez **Maj** et cliquez n'importe où dans les deux tiers supérieurs de chacun.

Pour déplacer une région de piste, cliquez et faites glisser n'importe où dans les deux tiers supérieurs de celui-ci. Appuyez et maintenez **Maj** après avoir cliqué dessus pour le déplacer sans le restreindre (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour dupliquer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), appuyez et maintenez **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS), cliquez sur la bande bleu clair en haut d'une région de piste et faites-la glisser à l'emplacement souhaité. Appuyez et maintenez **Maj** après avoir cliqué dessus pour le déplacer sans le restreindre (« snapping ») à la grille de quantification. Vous pouvez également dupliquer plusieurs régions.

Pour ajuster le point de début ou de fin d'une région depiste, cliquez et faites glisser n'importe où dans le tiers inférieur de son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour ajuster le point de départ ou de fin sans le limiter (« rage » à la grille de quantification.



Pinceau crayon: Mode déssin:

Pour créer un point dans la courbe d'automatisation,cliquez sur l'emplacement souhaité dans la voie d'automatisation. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le créer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour dessiner une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation,cliquez et faites glisser la courbe souhaitée dans la voie d'automatisation.
Appuyez et **maintenez Maj** en cliquant pour le dessiner sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour sélectionner un point dans la courbe d'automatisation,cliquez dessus.

Pour déplacer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez et faites-le glisser à un autre emplacement dans la voie d'automatisation. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour effacer un point dans la courbe d'automatisation,double-cliquez dessus.



Effacer: Mode effacement:

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner.

Pour effacer une région de piste (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez dessus. Vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.

Pour copier une région de suivi, appuyez sur Et maintenez **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS), puis cliquez et faites glisser.

Pour effacer une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation,cliquez et faites glisser sur la section souhaitée de la courbe dans la voie d'automatisation.



Sciseaux: Split Mode:

Pour sélectionner une part de la piste cliquez dessus le bord gauche.

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner.

Pour diviser la piste à un point spécifique (création d'une région de piste de chaque côté), cliquez sur ce point de la piste.

Pour copier une région de suivi, appuyez sur Et maintenez Alt (Windows) ou **Option** (macOS), puis cliquez et faites glisser.



Mute: Mute Mode:

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner.

Pour désactiver ou désactiver une région de piste (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez dessus.

Pour copier une région de suivi, appuyez sur Et maintenez **Alt** (Windows) ou **Option** (macOS), puis cliquez et faites glisser.

Pour effectuer un zoom avant ou arrière, utilisez le curseur dans le coin inférieur droit de l'Éditeur de grille ou cliquez sur la chronologie bleue et faites glisser vers le bas ou vers le haut.



Le champ **Région** affiche le nom de la région actuellement sélectionnée de la piste audio. Double-cliquez dessus pour renommer la région.

Cliquez sur **l'icône de deux pages et plus pour** dupliquer la région actuellement sélectionnée de la piste audio. La région en double apparaîtra immédiatement après l'original.

Utilisez les champs **Fondu ou** **Fondu** pour créer un fondu ou un fondu pour la région actuellement sélectionnée de la piste audio. Les fondus seront indiqués comme une ligne inclinée au début ou à la fin de la région.

Utilisez le curseur **Niveau** pour définir le niveau de la région actuellement sélectionnée de la piste audio. L'amplitude de forme d'onde changera en conséquence. Sinon, cliquez sur la valeur **dB** en regard du curseur et entrez le niveau souhaité.

Cliquez sur **M** pour désactiver ou désactiver la région actuellement sélectionnée de la piste audio.

Cliquez sur **Rev** pour inverser la région actuellement sélectionnée de la piste audio.

Pour allonger ou raccourcir la région actuellement sélectionnée de la piste audio sans modifier sonpitch, cliquez sur **Warp**, qui permettra les champs **Semi**, **Fine**et **BPM** à côté. Utilisez le champ **BPM** pour modifier le tempo, ce qui modifiera la longueur de la région en conséquence. Vous pouvez également cliquer sur **X2** pour doubler la valeur ou **/2** pour la réduire de moitié. Utilisez les champs **Semi** et **Fine** si vous souhaitez modifier le pitch (ceci est utile pour faire correspondre les durées de deux échantillons avec des emplacements différents).

Conseil: Vous pouvez configurer l'enregistrement audio de la piste pour vous assurer que la région de piste résultante est déformée automatiquement. Vous pouvez ensuite ajuster le tempo de la séquence pendant que la région de la piste reste dans le temps. Voir ***Préférences > Général pour*** en savoir plus à ce sujet.

Remarque: Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo de la séquence en cours sera intégré avec celui-ci. Ces informations sont stockées dans l'exemple de fichier lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de piste audio, l'algorithme de déformation utilise ce tempo de séquence et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement ».

Remarque: Les algorithmes Warp sont très intensifs en CPU et peuvent entraîner des abandons audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de distorsion. Vous pouvez réduire les ressources du Processeur requises en effectuant l'une des opérations suivantes :

1. Réduisez au minimum la quantité d'ajustement de hauteur (p. ex., les paramètres **Semi** et **Fine)** de l'audio déformé.

   Évitez de déformer les très petites régions de voie.

1. Déformer le moins de pistes ou de régions de suivi possible (c.-à-d. réduire le nombre total de voix de la limite polyphonique qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les cas où les régions déformées commencent en même temps.

2. Évitez de déclencher rapidement des échantillons déformés.

3. Si vous avez déformé des échantillons utilisés dans un programme de batterie, envisagez d'utiliser la fonction **Flatten Pad** pour regrouper les couches du pad affecté en un seul échantillon audio (voir ***ici*** pour en savoir plus à ce sujet). Après avoir aplati le tampon, son échantillon/échantillons n'a plus besoin d'être déformé.

4. Utilisez un algorithme Warp autre que Elastique Pro, qui est très CPU-intensive. Voir ***Préférences*** > ***Général*** pour apprendre à changer cela.

   L'utilisation d'une taille de mémoire tampon plus élevée (généralement au-dessus de **256**) peut réduire la possibilité de problèmes de processeur. Voir ***Préférences*** > ***Audio*** pour apprendre à le faire.

Pour afficher ou masquer la voie d'automatisation,cliquez sur le bouton flèche vers le **haut** ou vers le **bas** (∧ ou ∨) en regard de la barre dedéfilement horizontale sous la grille.

La courbe d'automatisation peut contenir des points aux intervalles actuels time correct. Appuyez et maintenez **Maj** tout en créant et en éditant la courbe d'automatisation pour l'ajuster sans la limiter (« rage ») à la grille de quantification.



Pour afficher l'automatisation d'un paramètre automatisable, cliquez sur la flèche vers le **bas** (') dans le coin inférieur gauchede l'éditeur de grille. Vous pouvez sélectionner un paramètre de piste uniquement (pour le mélangeur ou insérer des effets) : le nom du paramètre apparaîtra sous **Modificateur**. Vous pouvez ensuite utiliser n'importe lequel des **outils** pour créer et modifier l'automatisation de ce paramètre dans la voie d'automatisation.

Pour créer un point dans la courbe d'automatisation,cliquez sur l'emplacement souhaité avec l'outil **crayon**,ou double-cliquez sur l'emplacement souhaité avec **n'importe quel autre outil**. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le créer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour dessiner une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser la courbe souhaitée avec l'outil **crayon**. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le dessiner sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour effacer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser dessus avec l'outil gomme à **effacer**,ou double-cliquez dessus avec **n'importe quel autre outil**.

Pour effacer une partie ou la totalité d'une courbe d'automatisation, cliquez et faites glisser sur la section souhaitée de la courbe avec l'outil **gomme**.

Pour sélectionner un point dans la courbe d'automatisation,cliquez dessus.

Pour déplacer un point dans la courbe d'automatisation, cliquez et faites-le glisser à un autre emplacement dans la voie d'automatisation. Appuyez et maintenez **Maj** en cliquant pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Chaque paramètre de la voie d'automatisation a une icône à côté qui indique le type de paramètre qu'elle est:



Audio Track Mixer Automation (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**) ou Insert Effect Automation (options varient en fonction de l'effet)

Wave Editor

The Wave Editor vous permet d'afficher et de modifier les exemples d'un projet.



Le pad sélectionné (p. ex., **A01, B16,**etc.) est affiché juste en dessous de l'onglet Éditeur de **grille.** Cliquez sur un pad dans le panneau **Pads** ou appuyez sur un **pad** pour le sélectionner.

Utilisez le menu **Calque** pour sélectionner le calque (du pad actuel) avec l'exemple à afficher.

Utiliser le menu **Exemple** pour modifier l'exemple affecté au bloc-notes actuel.

Important: Les paramètres suivants fonctionnent conjointement avec le mode Chop (en mode Exemple d'édition). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode Exemple d'édition et que vous utilisez le mode Chop pour diviser un échantillon en tranches pour vos plaquettes, vous pouvez convertir une tranche à l'aide de paramètres de tranche ou de pad **non destructifs. Pad Parameters**.

Une **tranche non destructive** laissera son tampon se référer à cette tranche lorsque vous l'appuyez; l'échantillon d'origine reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un tampon. En mode Modifier le programme, vous verrez que le pad/couche auquel il est affecté a son menu déroulant **Slice** défini sur le numéro de **tranche** correspondant dans l'exemple d'origine. Jouer ce pad le fera se référer à ce marqueur de tranche comme un « signet » au lieu de créer un échantillon entièrement nouveau de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus à encombrer votre projet avec un nouvel échantillon pour chaque tranche (bien que vous puissiez toujours utiliser cette méthode antérieure, si vous préférez).

Une tranche convertie à l'aide **de Paramètres Pad** est très similaire à une tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est que dans le mode Modifier de programme, les pads/couches qu'ils sont affectés pour que leurs menus déroulants **Slice** soient réglés sur **Pad** (au lieu du numéro de tranche), et les points **d'accueil** et **d'extrémité du pad** correspondent aux marqueurs de tranches de l'exemple d'origine.

Voir ***Modes > Exemple de mode Modifier > Mode Chop*** pour en savoir plus à ce sujet.

Utilisez le champ **Démarrer** pour déterminer la position (dans les échantillons) où la lecture du pad démarre. La valeur minimale est **0**, et la valeur maximale est la valeur **end**.

Remarque: Lorsque le verrouillage de la **boucle** est allumé, la position de la boucle (telle que déterminée dans le champ **Loop)** est la même que le démarrage du pad. Lorsqu'elle est éteinte, la position de la boucle est indépendante du démarrage du pad.

Use the **End** field to determine the position (in samples) where the pad's playback will stop. The minimum value is the **Start** value, and the maximum value is the sample's total length (in samples).
Use the **Loop** menu to select the Pad Loop mode.

Important: For Pad Loop to work, you must (**1**) set the **Sample Play** field to **Note On** in the **Pad Play Modes** section of Program Edit Mode (see ***Modes > Program Edit Mode***) and (**2**) set the **Slice** field to **Pad**.

Off: The sample will not loop.

Fwd: You can hold down the pad to cause that sample to repeat from the **Loop** position to the end of the sample. Release the pad to stop the repeating playback.

Rev: You can hold down the pad to cause that sample to play in reverse, repeating from the end of the sample to the **Loop** position. Release the pad to stop the repeating playback.

Alt: You can hold down the pad to cause that sample to play from the **Loop** position to the end of the sample and then play in reverse until it reaches the **Loop** position again. This will repeat as long as you are holding the pad down. Release the pad to stop the repeating playback.

Cliquez sur **l'icône** de verrouillage pour activer ou désactiver le verrouillage de la boucle. Lorsqu'il est allumé, l'icône de verrouillage sera rouge et le champ Loop sera désactivé.



Utilisez le champ **Trancher** pour sélectionner la partie/parties de l'exemple qui sera utilisée :

Tous: L'échantillon entier jouera.

Pad: L'échantillon jouera de la position de **départ** à la position **d'extrémité.** Cela vous permet également d'activer Pad Loop.

Tranche 1, 2, 3, etc.: Si vous avez tranché l'échantillon en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche qui jouera lorsque vous déclencherez le pad.

Utilisez le champ **Offset** pour déterminer un décalage temporel pour la lecture de l'exemple.

Valeurs positives: Lorsque le pad est joué, la lecture démarre immédiatement mais à un point ultérieur de l'exemple spécifié par la valeur de décalage.

Valeurs négatives: Lorsque le pad est joué, la lecture est retardée par le montant spécifié par la valeur de décalage.

Cliquez sur **Rev** pour inverser la lecture de l'exemple.

Cliquez sur **Chaîne** pour allonger ou raccourcir l'échantillon (en fonction du BPM) sans modifier son emplacement.

Utilisez le champ **Stretch** pour définir le « facteur d'étirement », ce qui affecte la façon dont l'échantillon est déformé (si Warp est allumé).

Utilisez le champ **BPM** pour entrer un tempo, ce qui affecte la façon dont l'échantillon est déformé (si Warp est allumé). Vous pouvez également cliquer sur **X2** pour doubler la valeur ou **/2** pour la réduire de moitié.

Cliquez sur **l'icône flèches circulaires** pour activer ou désactiver la synchronisation BPM. Lorsque BPM Sync et Warp sont activés, le BPM de l'échantillon sera « verrouillé » au tempo de la séquence. Lorsque la synchronisation BPM est désactivée mais que Warp est activée, l'exemple sera indépendant du tempo de votre séquence : utilisez le champ **Stretch** pour allonger ou raccourcir un échantillon..

Conseil: Vous pouvez configurer l'enregistrement audio de la piste pour vous assurer que la région de piste résultante est déformée automatiquement. Vous pouvez ensuite ajuster le tempo de la séquence pendant que la région de la piste reste dans le temps. Voir ***Préférences > Général pour*** en savoir plus à ce sujet.

Remarque: Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo de la séquence en cours sera intégré avec celui-ci. Ces informations sont stockées dans l'exemple de fichier lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de piste audio, l'algorithme de déformation utilise ce tempo de séquence et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement ».

Remarque: Les algorithmes Warp sont très intensifs en CPU et peuvent entraîner des abandons audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction

de distorsion. Vous pouvez réduire les ressources du Processeur requises en effectuant l'une des opérations suivantes :

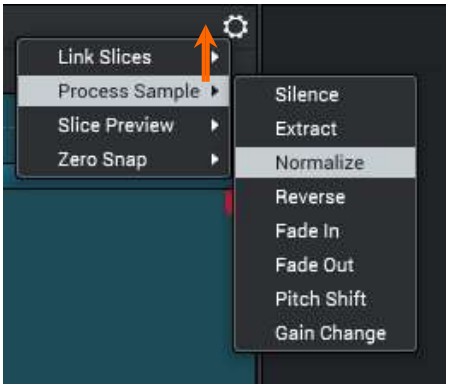
1. Évitez d'utiliser des valeurs **stretch** extrêmes, en particulier tout ce qui est inférieur à **100**.

   Réduire au minimum la quantité d'ajustement de hauteur (p. ex., les paramètres **semi** et **fin)** des paramètres audio déformés.

1. Évitez de déformer les très petites régions de voie.
2. Déformer le moins de pistes ou de régions de suivi possible (c.-à-d. réduire le nombre total de voix de la limite polyphonique qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les cas où les régions déformées commencent en même temps.
3. Évitez de déclencher rapidement des échantillons déformés.
4. Si vous avez déformé des échantillons utilisés dans un programme de batterie, envisagez d'utiliser la fonction **Flatten Pad** pour regrouper les couches du pad affecté en un seul échantillon audio (voir ***ici*** pour en savoir plus à ce sujet). Après avoir aplati le tampon, son échantillon/échantillons n'a plus besoin d'être déformé.
5. Utilisez un algorithme Warp autre que Elastique Pro, qui est très CPU-intensive. Voir ***Préférences*** > ***Général*** pour apprendre à changer cela.

   L'utilisation d'une taille de mémoire tampon plus élevée (généralement au-dessus de **256**) peut réduire la possibilité de problèmes de processeur. Voir ***Préférences*** > ***Audio*** pour apprendre à le faire.

Cliquez sur **l'icône de** l'engrenage pour activer ou désactiver les **tranches de liens** et zero **snap**, pour sélectionner un processusd'édition (Exemple de**processus**), pourdéfinir le comportement **Slice Preview** :



Tranches de lien: Lorsque les tranches de liens sont **définies sur Allumé**, en modifiant le point dedépart d'une tranche (après avoir créé des tranches d'un échantillon en mode Chop) modifiera également le point de terminaison de la tranche précédente. De même, la modification du point d'extrémité d'une tranche modifiera également le point de départ de la tranche suivante. Lorsque vous êtes configuré , **Off**vous pouvez créerdes tranches non séquentielles, non contiguës ou qui se chevauchent. Il s'agit de la même chose que de cliquer sur le bouton Liens **Tranches** dans le panneau **QLinks** en mode Exemple d'édition.

Exemple de processus: Sélectionnez un processus d'édition à appliquer à l'exemple. Il s'agit des mêmes processus disponibles en mode Exemple de modification en mode Programme (voir ***Modes*** > ***Exemple de mode Modifier*** > ***Mode programme*** pour en savoir plus).

Aperçu destranches : cela détermine si/comment l'audio est joué lorsque vous déplacez un marqueur de tranches. Lorsque vous déplacez le marqueur de tranche à travers un échantillon de forme d'onde, vous pouvez le définir pour jouer la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (**Avant**), jouer la petite partiede l'échantillon après le marqueur de tranche (**Après**), ou ne pas jouer dutout (**Off**). Vous pouvez également configurer ce paramètre dans les préférences (voir ***Préférences*** > ***Général).***

Zero Snap: Activez Zero Snap pour forcer les points de départ, les points de fin et les points de boucle à se produire uniquement aux « croisements zéro » de la forme d'onde. Cela peut aider à éviter les clics et les pépins lors de la lecture d'un échantillon. Il s'agit de la même chose que de cliquer sur le bouton Zéro **snap** dans le panneau **Q-Links** en mode Exemple d'édition.

L'affichage de la grande forme d'onde affiche la section « active » de l'échantillon de forme d'onde. La bande au-dessus du grand écran montre une vue d'ensemble de l'ensemble de la forme d'onde d'échantillon. Si l'affichage de la forme d'onde n'affiche qu'une partie de l'ensemble de l'échantillon de forme d'onde, une zone blanche de la vue d'ensemble indiquera la position actuelle.

Le calendrier fournit une référence pour la longueur de l'échantillon. Cliquez sur la **flèche vers le bas** (?) ou cliquez avec le boutondroit n'importe où sur la

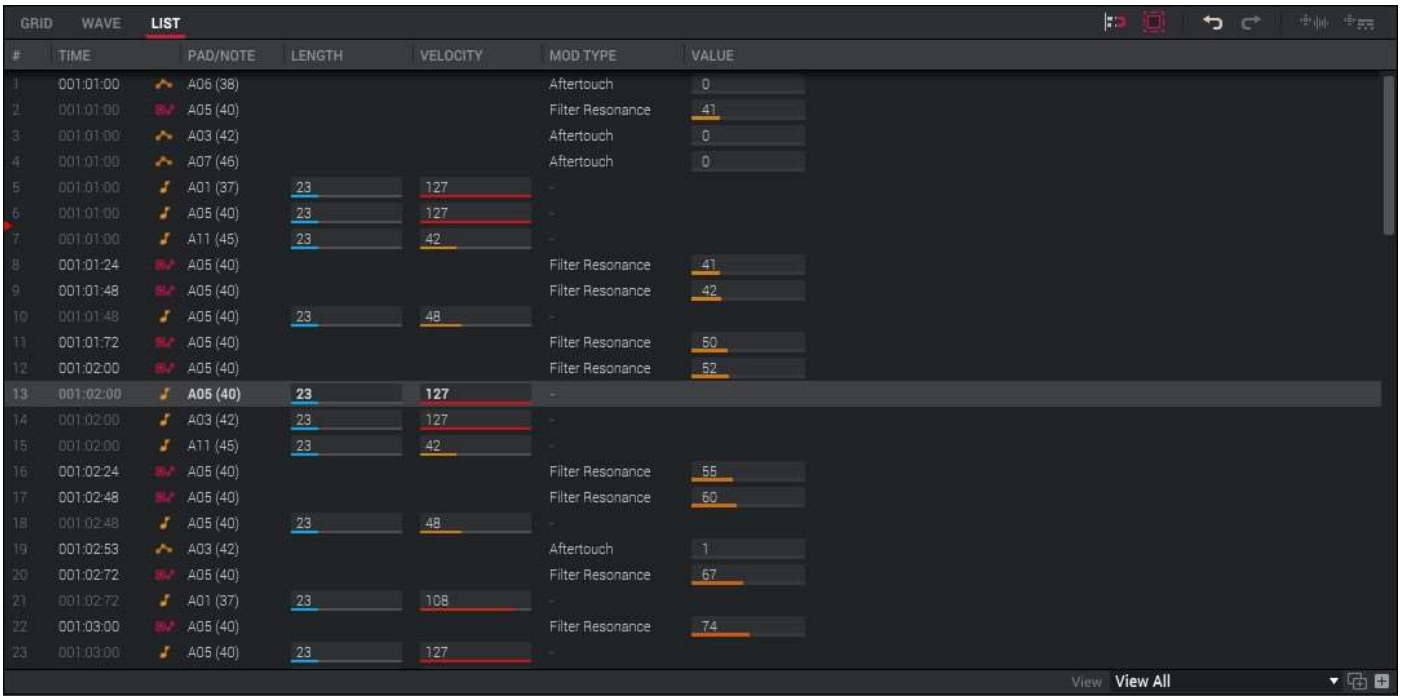
chronologie pour sélectionner les incréments qu'elle utilisera : **Temps** (secs:**msms**), **Échantillons**ou **Battements**.

Faites défiler à gauche ou à droite sur la forme d'onde pour la traverser. Utilisez les curseurs dans le coin inférieur droit ou cliquez sur la chronologie et faites glisser vers le bas ou vers le haut pour effectuer un zoom avant ou arrière.

Le marqueur vert et le marqueur rouge sont le point de départ et le point d'extrémité (respectivement). Ces deux points définissent la région de l'échantillon qui sera joué.

List Editor

Dans l'Éditeur de listes, vous pouvez effectuer les mêmes opérations que dans l'Éditeur de grille, mais avec une interface/flux de travail différent.



La séquence de la piste sera affichée sous forme de liste d'événements, avec les paramètres suivants :

#: C'est le numéro de l'événement note.

Temps: C'est la position de l'événement de note dans les barres, les battements et les tiques. Planez la souris sur la valeur pour voir son équivalent dans les impulsions. Si plusieurs événements de note se produisent en même temps, des événements de note supplémentaires seront répertoriés immédiatement ci-dessous, mais leurs valeurs **de temps** seront grisées.

Typed'événement : Cette icône indique le type d'événement (p. ex., **Note**, **Aftertouch**, Track **Automation,**etc.). Voir la description du menu **Affichage** ci-dessous pour une liste de types d'événements pour apprendre à afficher uniquement des événements spécifiques.

Pad/Note: Il s'agit du numéro de note MIDI pad et/ou correspondant. Pour les programmes de batterie, vous verrez le numéro de pad. Pour les programmes de groupe clé, les programmes de plugin et les programmes midi, vous verrez la note.

Longueur: Il s'agit de la longueur de l'événement de note dans les tiques. Cliquez et faites glisser le champ pour l'ajuster.

Vitesse: C'est la vitesse de l'événement de note avec une barre de vitesse de couleur et de longueur correspondantes en dessous. Cliquez et faites glisser le champ pour l'ajuster.

Type Mod: C'est le type de modificateur utilisé sur l'événement note via l'automatisation.

Valeur: C'est la valeur de l'automatisation du modificateur. Cliquez et faites glisser le champ pour l'ajuster.

Pour modifier les paramètres d'unévénement, double-cliquez dessus. Dans la fenêtre qui s'affiche, utilisez les champs et les menus pour modifier l'événement. Cliquez sur **OK** pour confirmer vos modifications ou **annuler** pour fermer la fenêtre sans rien changer.

Pour afficher ou masquer des colonnes de paramètres spécifiques, cliquez avec le bouton droit sur l'un des noms de paramètres, puis sélectionnez la colonne de paramètres à afficher ou à masquer. Vous pouvez également choisir de taille automatique de cette **colonne** ou de taille automatique toutes **les colonnes** pour s'adapter au contenu.



La **flèche rouge** ()sur le côté gauche de la liste représente la position actuelle de la tête desérie. Si votre séquence est en lecture, la flèche se déplacera en conséquence.

Cliquez sur le menu **Affichage** dans le coin inférieur droit de l'Éditeur de liste pour sélectionner les types d'événements affichés dans la liste.

Tous: Sélectionnez cette option pour afficher tous les types d'événements.

Remarques: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les notes.

Aftertouch: sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages aftertouch.

Automatisation de lapiste : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements d'automatisation de piste.

Automatisation desprogrammes : sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements d'automatisation des programmes.

Pitch Bend: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements de pliage de tangage.

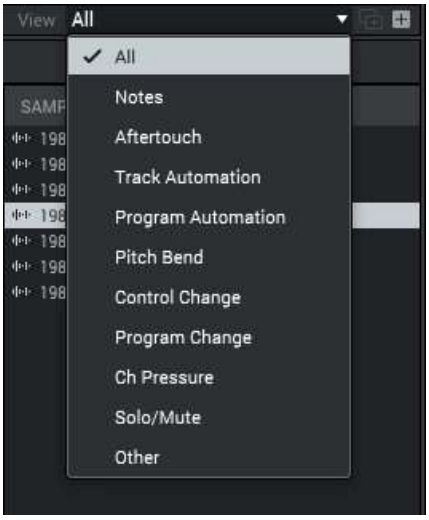
Changement de contrôle: sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages MIDI CC.

Changement de programme: sélectionnez cette option pour afficher uniquement la modification du programme MIDI.

Ch Pression: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les messages de pression de canal.

Solo/Mute: Sélectionnez cette option pour afficher uniquement les événements solo et muets pour les pistes, les programmes et les pads.

Autre: sélectionnez cette option pour afficher d'autres types d'événements qui ne sont pas répertoriés ci-dessus, tels que les paramètres de pad ou de groupe de clés.



Les icônes suivantes indiquent les types d'événements correspondants :


Note


Track Mixer Automation (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**)


Piste MIDI CC Automation (**0**–**127**)


Suivi de l'automatisation des paramètres (**Aftertouch**, **Pitchbend**, Pression **du canal**ou changement **de programme**)


Programme d'automatisation du mélangeur (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**,ou Envoyer **1**–**4**)


Automatisation des paramètres de programme (les options varient en fonction du type de programme)


Programme Insert Effect Automation (les options varient en fonction de l'effet)


Pad/Keygroup Mixer Automation (**Niveau**, **Pan**, **Pad Mute**, Pad **Solo**, ou Envoyer **1**–**4**)


Automatisation des paramètres Pad/Keygroup (les options varient en fonction du type de programme)


Automatisation de l'effet d'insertion pad/keygroup (les options varient en fonction de l'effet)



Pour insérer une étape dans la liste , cliquez sur l'icône + dans le coin inférieur droit, puis sélectionnez l'une des options suivantes :

Remarque: Sélectionnez cette option pour créer une note dans la liste. La note sera à l'emplacement le plus tôt possible **non** occupé par une autre note jouée par ce pad. (Cet emplacement prend en compte les paramètres Time Correct.)

Piste: Sélectionnez cette option pour créer un événement d'automatisation de piste. Vous pouvez sélectionner :

un paramètre de mélangeur de piste : **Mixer** > **Volume**, **Pan**,

Mute ou **Solo** a MIDI CC : **0**–**127**

un paramètre spécifique à la piste : **Aftertouch**, **Pitchbend**, Channel **Pressure**ou Program **Change**

Programme: Sélectionnez cette option pour créer un événement d'automatisation de programme. Les pistes utilisant les programmes MIDI n'ont pas cette option. Vous pouvez sélectionner :

un paramètre de mélangeur de programme : **Mixer** > **Volume**, **Pan**, **Mute**,

Solo,ou Envoyer **1**–**4** un paramètre d'effet d'insertion de programme (options

varient en fonction de l'effet)

Pad/Keygroup: sélectionnez cette option pour créer un pad ou un événement d'automatisation de groupe de clés. Vous pouvez sélectionner : un paramètre de mixeur pad ou de groupe de clés (**Mixer** > **Level**, **Pan**, Pad **Mute**, Pad **Solo**,ou Send **1**–**4**) un paramètre depad, de groupe de clés ou de programme de clip (les options varient en fonction du type de programme)

un paramètre d'effet pad, keygroup ou clip insert (les options varient en fonction de l'effet)

Pour dupliquer l'étape actuellement sélectionnée dans la liste, cliquez sur l'icône **de deux pages et+dans** le coin inférieur droit.

Vue de piste

En mode Affichage de la voie, le mélangeur de canaux et le mode Suivi Muet, la moitié supérieure de la fenêtre affiche la vue de piste, une vue d'ensemble des pistes MIDI, des pistes audio et des programmes en tant que bandes horizontales. Chaque bande horizontale représente une piste dans la séquence actuelle. Les pistes MIDI sont répertoriées en premier, les pistes audio sont répertoriées en deuxième position et les programmes sont répertoriés troisième.

Ces boutons sont disponibles dans le coin supérieur droit :

Cliquez sur **l'icône flèche gauche** pour annuler votre dernière action.

Cliquez sur **l'icône flèche droite** pour refaire la dernière action que vous n'avez pas.



Cliquez sur l'icône du **menu** (≡) dans le coin supérieur droit, puis sélectionnez ou désélectionnez Afficher **les pistes inutilisées**, Afficher **les programmes**, Afficher les **pistes audios** et afficher **midi**
Pistes. Seuls les éléments sélectionnés s'affichent dans l'affichage Piste.

Pour parcourir la liste des pistes et des programmes, faites défiler vers le haut ou vers le bas.

Pour agrandir ou réduire chaque groupe de pistes ou de programmes, cliquez sur le **>** ou v au-dessus de la première piste de chaque type.



Toutes les **pistes MIDI** de la séquence sont regroupées.

Cliquez sur une bande de piste MIDI pour la sélectionner.

Cliquez sur le **menu** sous le nom de la piste (au-dessus des boutons **M** et **S)** pour sélectionner le programme utilisé par la piste.

Cliquez sur le bouton **M** ou **S** pour couper le son ou en solo de la piste (respectivement).

Cliquez sur le bouton enregistrement pour enregistrer la piste. Lorsque vous commencez à enregistrer, les données MIDI seront enregistrées sur cette piste. Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes en appuyant et en maintenant **Ctrl** (Windows) ou ? (macOS) tout en cliquant sur le bouton **Bras** sur chaque piste. Vous pouvez également définir le paramètre Rec **Arm** dans les ***préférences*** sur **Multi**.

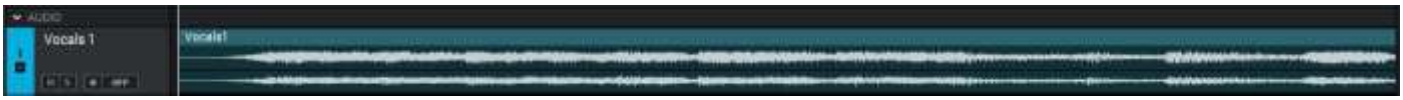
Cliquez sur le bouton **moniteur** pour définir la façon dont votre piste MIDI sera surveillée. En cliquant dessus, il parcourira ses quatre états :

Lorsqu'elle est définie **sur In**, l'entrée MIDI de la piste est toujours surveillée quel que soit l'état du bras d'enregistrement de la piste, et la lecture des événements enregistrés ne sera pas entendue.

Lorsqu'elleest définie sur Auto, l'entrée MIDI de la piste est surveillée lorsque la piste est armée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Lorsqu'il est défini sur **Merge**, l'entrée MIDI de la piste est toujours surveillée et la lecture des événements enregistrés sera entendue.

Lorsqu'il est réglé sur **Off**, l'entrée MIDI de la piste n'est pas surveillée et la lecture des événements enregistrés sera entendue. Ce paramètre est utile lors de l'utilisation de claviers avec contrôle local actif.



Toutes les **pistes audio** de la séquence sont regroupées.

Cliquez sur une bande de piste audio pour la sélectionner.

Cliquez sur le bouton **M** ou **S** pour couper le son ou en solo de la piste (respectivement).

Cliquez sur le bouton **Bras** pour enregistrer la piste. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio sera enregistré sur cette piste. Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes en appuyant et en maintenant **Ctrl** (Windows) ou ? (macOS) tout en cliquant sur le bouton **Bras** sur chaque piste. Vous pouvez également définir le paramètre Rec **Arm** dans les ***préférences*** sur **Multi**.

Cliquez sur le bouton **Moniteur** pour définir la façon dont votre piste audio sera surveillée. En cliquant dessus, il parcourira ses trois états :

Lorsqu'il est configuré **sur Automatique**,vous entendrez l'audio entrant pendant que la piste est activée uniquement.

Lorsque **vous l'allumez,**vous entendrez l'audio entrant si la piste est activée ou non.

En **cas de congé,**vous n'entendrez jamais d'audio entrant.



Tous les **programmes** de la séquence sont regroupés.

Cliquez sur une bande de programme pour la sélectionner.

Cliquez sur le bouton **M** ou **S** pour désactiver ou en solo le programme (respectivement).

Au-dessus des pistes et des programmes se trouvent des boutons et un menu qui vous permet de dessiner ou de modifier des régions de suivi ou de l'automatisation.



Cliquez sur **l'icône d'automatisation** dans le coin supérieur gauche des pistes pour afficher ou masquer l'automatisation. Lorsque l'automatisation est masquée, vous pouvez modifier les régions de suivi.

Lorsque l'icône d'automatisation est éteinte (**gris**), vous pouvez modifier vos pistes à l'aide des outils en haut de la vue de piste.

Cliquez sur l'un des outils pour sélectionner son mode:





Marquee: Mode Marquee :

Pour sélectionner une région de piste, cliquez sur le tiers supérieur de celui-ci. Vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.

Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs régions de suivi, appuyez sur Et maintenez **Maj,** puis cliquez sur le tiers supérieur de chacun d'eux. Vous pouvez sélectionner plusieurs régions dans la même piste ou sur différentes pistes, mais vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez sur le tiers supérieur d'une région de piste et faites-la glisser à l'emplacement souhaité. Appuyez et maintenez **Maj** tout en le faisant glisser pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Vous pouvez déplacer plusieurs régions dans les mêmes pistes ou entre différentes pistes, bien que vous ne puissiez pas déplacer une région de piste MIDI sur une piste audio ou vice versa.

Pour diviser une région de piste à deux points spécifiques (création de régions de piste de chaque côté et entre elles), cliquez et faites glisser sur le tiers moyen de celui-ci pour créer une zone blanche translucide, puis cliquez sur le tiers supérieur de cette zone. Vous pouvez également le faire pour plusieurs régions de suivi.

Pour raccourcir ou allonger une région de voie (ou plusieurs régions de voie sélectionnées), cliquez et faites glisser le tiers inférieur de son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez **Maj** tout en le faisant glisser pour ajuster la longueur sans la limiter (« claquement ») à la grille de quantification.



Flèche: Mode sélection :

Pour sélectionner une région depiste, cliquez n'importe où dans les deux tiers supérieurs de celui-ci. Vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.

Pour sélectionner ou désélectionner plusieurs régions de suivi, appuyez sur Et maintenez **Maj,** puis cliquez n'importe où dans les deux tiers supérieurs de chacun. Vous pouvez sélectionner plusieurs régions dans la même piste ou sur différentes pistes, mais vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez sur le tiers supérieur d'une région de piste et faites-la glisser à l'emplacement souhaité. Appuyez et maintenez **Maj** tout en le faisant glisser pour le déplacer sans le limiter (« snapping ») à la grille de quantification. Vous pouvez déplacer plusieurs régions dans les mêmes pistes ou entre différentes pistes, bien que vous ne puissiez pas déplacer une région de piste MIDI sur une piste audio ou vice versa.

Pour raccourcir ou allonger une région de voie (ou plusieurs régions de voie sélectionnées), cliquez et faites glisser le tiers inférieur de son bord gauche ou droit. Appuyez et maintenez **Maj** tout en le faisant glisser pour ajuster la longueur sans la limiter (« claquement ») à la grille de quantification.



Gomme: Effacer le mode :

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner.

Pour effacer une région de piste (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez dessus. Vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.



Ciseaux: Mode split :

Pour sélectionner une région depiste, cliquez sur son bord gauche.

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner.

Pour diviser la piste à un point spécifique (création d'une région de piste de chaque côté), cliquez sur ce point de la piste. Vous devrez peut-être cliquer deux fois si la piste elle-même n'est pas déjà sélectionnée.



Mute: Mode muet :

Pour sélectionner plusieurs régions de suivi, cliquez et faites glisser à partir d'un emplacement vide sur une piste pour créer une zone blanche translucide. Cliquez sur un emplacement vide sur la grille pour les désélectionner. **Pour désactiver ou désactiver une région de piste** (ou plusieurs régions de suivi sélectionnées), cliquez dessus.

Lorsque l'icône d'automatisation est allumée (**blanc**), vous pouvez sélectionner une courbe d'automatisation pour afficher et modifier.



Cliquez sur le **menu** en haut à gauche des pistes pour afficher la courbe d'automatisation d'un paramètre. Vous pouvez ensuite utiliser l'outil **crayon** ou **marquee** pour créer et modifier la courbe d'automatisation de ce paramètre dans chaque bande de piste ou bande de programme.

Consultez le chapitre ***Automatisation*** pour en savoir plus sur l'automatisation des paramètres des pistes MIDI, des pistes audio, des programmes et des pads.

Important: Une courbe d'automatisation se compose de plusieurs **points** placés en fonction de la division temps actuelle, aligné avec la grille de quantification). Vous pouvez créer ou déplacer des points sans les limiter à la division de temps en appuyant et en maintenant **ShiftImportant**: Une courbe d'automatisation se compose de plusieurs **points** placés en fonction de la division temps actuelle, aligné avec la grille de quantification). Vous pouvez créer ou déplacer des points sans les limiter à la division de temps en appuyant et en maintenant **Shift**.

Cliquez sur un pour sélectionner son mode : 



Crayon: Mode tirage :

Pour créer unpoint, cliquez sur l'emplacement souhaité dans la bande de piste ou la bande de programme.

Pour sélectionner unpoint, cliquez dessus.

Pour déplacer un point, cliquez et faites-le glisser à un autre emplacement dans la bande de piste ou la bande de programme.

Pour effacer unpoint, double-cliquez dessus.



Marquee: Mode zone :

Pour sélectionner un point, cliquez dessus.

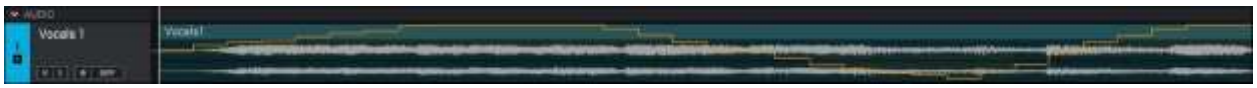
Pour sélectionner des points, cliquez et faites glisser sur la bande de piste ou la bande de programme pour créer une zone autour d'eux.

Pour déplacer un point, cliquez et faites-le glisser à un autre emplacement dans la bande de piste ou la bande de programme. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour le déplacer sans le restreindre (« snapping ») à la grille de quantification.

Pour déplacer plusieurs points, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis cliquez et faites-les glisser à un autre emplacement dans la bande de piste ou la bande de programme. Appuyez et maintenez **Maj** tout en faisant cela pour les déplacer sans les limiter (« snapping ») à la grille de quantification.

Les bandes de suivi, de suivi audio et de programme MIDI apparaissent légèrement différemment tout en affichant leurs courbes d'automatisation:

MIDI track: 

Audio track: 

Program: 

Mixer Window

Si vous souhaitez voir des bandes de canaux pour le mélangeur pad et le mélangeur de canaux en même temps, vous pouvez ouvrir la fenêtre mixeur, qui fournit une vue d'ensemble des bandes de canal dans les deux modes dans un écran.

Pour ouvrir ou fermer la fenêtre du mélangeur, effectuez l'une des opérations suivantes :

1. Cliquez sur **l'icône** du menu (≡),puis accédez à **Afficher,** puis cliquez sur Afficher la fenêtre du **mélangeur**.



- Cliquez sur **l'icône à deux curseurs** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



La moitié supérieure de cette fenêtre affiche les bandes de canal Pad Mixer (voir ***Modes*** > ***Pad Mixer*** pour en savoir plus).

La moitié inférieure de la fenêtre affiche les bandes de canal Channel Mixer (voir ***Modes*** > ***Channel Mixer*** pour en savoir plus).

Tous les sélecteurs et bandes de canal fonctionnent comme ils le font normalement dans leurs modes respectifsLa moitié supérieure de cette fenêtre affiche les bandes de canal Pad Mixer (voir ***Modes*** > ***Pad Mixer*** pour en savoir plus).

La moitié inférieure de la fenêtre affiche les bandes de canal Channel Mixer (voir ***Modes*** > ***Channel Mixer*** pour en savoir plus).

Tous les sélecteurs et bandes de canal fonctionnent comme ils le font normalement dans leurs modes respectifs.

Conseil: Cette fenêtre peut être très utile lors de l'utilisation d'une configuration d'ordinateur à double moniteur.



Utilisez les trois icônes en haut de la fenêtre pour sélectionner les bandes de canal affichées :

Cliquez sur **l'icône pad-and-slider** pour afficher uniquement les bandes de canal Pad Mixer.

Cliquez sur **l'icône à deux curseurs** pour afficher uniquement les bandes de canal Channel Mixer.

Cliquez sur **l'icône pad-and-three-sliders** pour afficher les bandes de canal Pad Mixer et Channel Mixer.

Panels

Dans plusieurs modes, la moitié inférieure de la fenêtre affiche plusieurs panneaux différents.



Pour afficher ou masquer chaquepanneau, cliquez sur son sélecteur.

Pour afficher ou masquer l'ensemble du panneauinférieur, cliquez sur l'icône **twopanels** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.



Ce chapitre décrit les panneaux disponibles.

Remarque: Semblable à ces panneaux, la moitié inférieure de la fenêtre du mélangeur pad et du mélangeur de canal affiche plusieurs bandes de canaux différentes, que vous pouvez afficher ou masquer en cliquant sur les sélecteurs. Voir ***Modes*** > Mélangeur de ***pads*** et ***modes*** > Chapitre du mélangeur de ***canaux*** pour en savoir plus sur ces derniers.

Clavier MIDI

La fonction **clavier MIDI** est une représentation graphique d'un clavier de piano au bas de la fenêtre.

Pour afficher ou masquer le clavier MIDI, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Cliquez sur**icône de** (), et aller à **Vue** et cliquez**Afficher le clavier MIDI**
- Cliquez sur **icône à deux** dans le coin inférieur gauche de la fenêtre.





Chaque fois qu'une note est jouée (en appuyant sur un pad, en jouant la séquence actuelle, etc.), les touches correspondantes du clavier MIDI seront allumées, semblant être « jouées ». Ces touches correspondent uniquement aux notes jouées dans la piste actuelle.

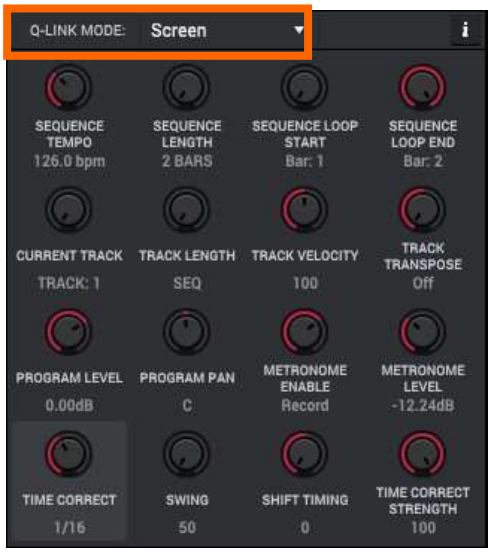
De même, vous pouvez cliquer sur les touches du clavier MIDI pour déclencher ces notes sur la piste actuelle. Cela peut être utile pour auditionner le son du programme de la piste dans différentes octaves.

Cliquez sur le bouton flèche gauche ou flèche droite de chaque côté du clavier MIDI pour déplacer la plage des touches affichées dans la fenêtre.



Si la fonctionnalité **TOUCHES MIDI** est activée, le caractère clavier d'ordinateur correspondant sera affiché au-dessus de chaque touche, bien que vous puissiez toujours utiliser les touches MIDI même si elle est masquée. En outre, vous pouvez utiliser le clavier MIDI même si les touches MIDI sont désactivées. Voir ***Barre d'outils*** > ***Menu*** > ***Outils*** pour en savoir plus sur cette fonctionnalité.

Q-Liens



Le panneau **Q-Links** affiche les 16 boutons Q-Link avec leurs paramètres attribués énumérés ci-dessous.

Cliquez sur le menu **Mode Q-Link** pour sélectionner le mode de modification actuel des boutons Q-Link :

Projet: Dans ce mode de modification, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres dans l'ensemble du projet en cours. Voir la section ***Projet*** suivante pour apprendre à utiliser ce mode.

Programme: Dans ce mode de modification, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres de programme ou de piste audio. Voir la section ***Programme*** suivante pour apprendre à utiliser ce mode.

Pad Scene (pour les programmes de batterie uniquement) : dans ce mode de modification, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres pour le pad actuellement sélectionné. Consultez la section ***Scène de pad*** suivante pour apprendre à utiliser ce mode.

Paramètres dupad : Dans ce mode de modification, les 16 boutons Q-Link correspondent aux 16 pads, chacun contrôlant le même paramètre pour chaque pad. Ceci est utile si vous devez ajuster le même paramètre sur plusieurs pads à la fois plutôt que d'avoir à sélectionner et modifier chaque pad individuellement. Consultez la section ***Paramètres de pad*** suivante pour apprendre à utiliser ce mode.

Écran: Dans ce mode de modification, les boutons Q-Link contrôleront un paramètre par défaut ou un groupe de paramètres dans votre mode actuellement sélectionné (p. ex., mode principal, mode d'édition de l'exemple, etc.).

Remarque: Lorsque vous utilisez du matériel MPC avec quatre boutons Q-Link (p. ex., MPC Live, MPC Touch, etc.), un rectangle d'or de ce panneau indique les quatre boutons qui peuvent être contrôlés par cette banque de quatre boutons Q-Link.



Pendant que dans n'importe quel mode Q-Link autre que le mode écran, cliquez sur le bouton **Apprendre** pour activer ou désactiver le mode Apprendre. Lorsque **vous l'avez**allumé, l'ajustement d'un contrôle dans la fenêtre logicielle MPC l'attribuera immédiatement au bouton Q-Link actuellement sélectionné.

Pour affecter une fonction à un bouton Q-Link en mode Apprendre:

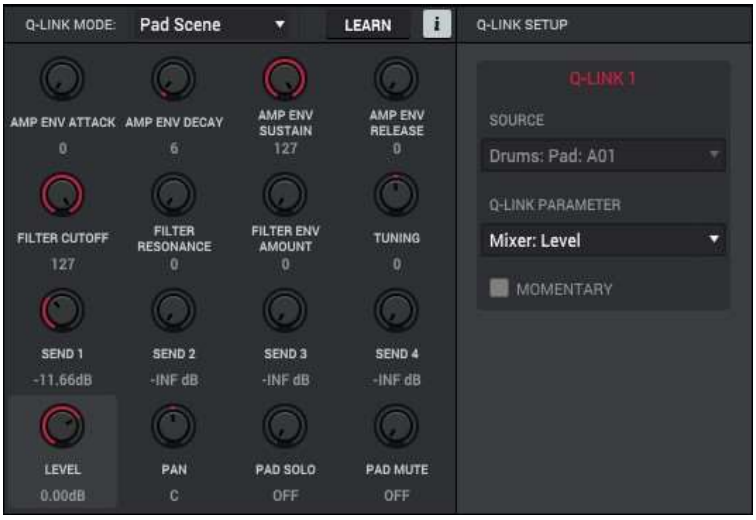
1. Cliquez sur **Apprendre** pour que le bouton soit allumé. (Cela arrêtera la lecture. La reprise de la lecture quittera le mode d'apprentissage.)
2. Cliquez sur le **bouton Q-Link**souhaité.
3. Cliquez sur le contrôle du logiciel que vous souhaitez affecter au bouton Q-Link. Le bouton Q-Link sera en mesure de contrôler ce paramètre immédiatement.

Pour affecter des fonctions à d'autres boutons Q-Link,répétez les étapes 2 à 3.

Pour effacer une affectation à partir d'un bouton Q-Link, voir la section ***Q-Link Setup*** suivante.

Pour quitter le mode Apprendre, cliquez sur **Apprendre** (ou reprendre la lecture).

Configuration de Q-Link



Pour afficher ou masquer le sous-bassin d'installation de Q-Link, cliquez sur l'icône ***i*** dans le coin supérieur droit du panneau **Q-Links**.

Le haut de ce sous-bassin montre le numéro de bouton Q-Link actuellement sélectionné.

Le menu **Source** indique où se trouve le paramètre affecté à ce bouton Q-Link. Les sources disponibles dépendent du mode Q-Link tel que décrit dans les sections suivantes.

Le menu **Paramètre Q-Link** indique le paramètre que le bouton Q-Link actuellement sélectionné contrôle.

Cliquez sur la **zone Momentanée** pour activer ou désactiver le comportement momentané.

Lorsque **vous avez activé,**le déplacement du bouton Q-Link ajustera son paramètre, mais le paramètre reviendra immédiatement à sa position d'origine (lorsque vous avez activé Momentary) lorsque vous relâchez le bouton Q-Link.

Lorsque **vous êtes éteint,**le déplacement du bouton Q-Link ajuste son paramètre, et le paramètre restera à son nouveau réglage lorsque vous relâchez le bouton Q-Link.

Project

Dans le mode **d'édition de Projet** Q-Link, les boutons Q-Link contrôlent 16 paramètres dans le projet actuel.

Voici les sources disponibles pour chaque bouton Q-Link :

MIDI Track: PARAMÈTRES de suivi MIDI : sélectionnez l'une des pistes MIDI de votre projet.

Pisteaudio : paramètres de suivi audio : sélectionnez l'une des pistes audio de votre projet.

Programme: paramètres du programme : sélectionnez l'un des programmes de votre projet. Pour les programmes de batterie et les programmes de clip, vous pouvez sélectionner l'ensemble du programme ou un pad spécifique à l'intérieur.

Retour: paramètres du mélangeur de retour (Renvoie**1**–**4**).

Sous-mélange: paramètres du sous-mélange (**Sous-mélanges 1**–**8**).

Maître: paramètres de mélangeur principal (Sorties**1**/**2**–**31**/**32**).

Voici les paramètres disponibles pour chaque bouton Q-Link :

Mélangeur: paramètres du mélangeur (les options varient en fonction de la **source**)

Programme: paramètres du programme (les options varient selon le type de programme; disponible uniquement si la **Source** est un programme de batterie, un programme MIDI, un programme de clip ou un programme cv)

Insérer 1à**4**: insérer des paramètres d'effet (les options varient en fonction de l'effet; disponibles uniquement si la **Source** a un effet d'insertion chargé)

Programme

Dans le mode **De modification Q-Link du programme,** les boutons Q-Link contrôlent 16 paramètres dans le programme ou la piste audio actuellement sélectionné.

Voici les sources disponibles pour chaque bouton Q-Link :

Programme ou **piste audio**: paramètres du programme ou de la piste audio :sélectionnez le programme ou la piste audio. Pour les programmes de batterie et les programmes de clip, vous pouvez sélectionner l'ensemble du programme ou un pad spécifique à l'intérieur.

Voici les paramètres disponibles pour chaque bouton Q-Link :

Mélangeur: paramètres du mélangeur de programme (les options varient en fonction de la **source**)

Programme: paramètres du programme (les options varient selon le type de programme; disponible uniquement si la **Source** est un programme de batterie, un programme MIDI, un programme de clip ou un programme cv, et non une piste audio)

Insérer 1à**4**: insérer des paramètres d'effet (les options varient en fonction de l'effet; disponibles uniquement si la **Source** a un effet d'insertion chargé)

Scène pad

Dans le mode **d'édition** Q-Link de la scène Pad, les boutons Q-Link contrôlent vos 16 paramètres préférés pour le pad actuellement sélectionné. Vous pouvez sélectionner un autre pad simplement en appuyant dessus, vous permettant d'ajuster les mêmes 16 paramètres pour ce nouveau pad. (Ces 16 affectations de paramètres sont automatiquement enregistrées avec d'autres paramètres utilisateur. Tout projet que vous chargez utilisera ces affectations.)

Cette option fonctionne uniquement pour les programmes de batterie.

Les seules sources disponibles pour chaque bouton Q-Link sont les pads dans un programme de batterie.

Pour sélectionner unpad, appuyez dessus.

Voici les paramètres disponibles pour chaque bouton Q-Link :

Mélangeur: paramètres du mélangeur pad (**Niveau**, **Pan**, Pad **Mute**, Pad **Solo**,ou Envoyer **1**–**4**)

Programme: paramètres du pad (c.-à-d. paramètres utilisés en mode Édition de programme)

Pad Parameters

Dans le mode **D'édition** Q-Link Paramètres du Pad, les boutons Q-Link contrôlent le même paramètre pad pour chacun des 16 pads de la banque de pads actuelle.

Par exemple, si le **paramètre** est défini sur **Niveau**,les 16 boutons Q-Link ajusteront les 16 paramètres **de niveau** indépendants pour chaque pad de la banque de pads actuelle. Vous pouvez ensuite définir le **paramètre** sur **Pan** et utiliser les boutons Q-Link pour ajuster le panoramique des 16 pads.

Cette option fonctionne uniquement pour les programmes de batterie.

Les seules sources disponibles pour chaque bouton Q-Link sont les pads dans un programme de batterie.

Pour sélectionner unpad, appuyez dessus.

Voici les paramètres disponibles pour chaque bouton Q-Link :

Mélangeur: paramètres du mélangeur pad (**Niveau**, **Pan**, Pad **Mute**, Pad **Solo**,ou Envoyer **1**–**4**)

Programme: paramètres du pad (c.-à-d. paramètres utilisés en mode Édition de programme)

Screen

Dans le mode d'édition Q-Link de l'écran, les boutons Q-Link contrôleront un paramètre par défaut ou un groupe de paramètres dans votre mode actuellement sélectionné (p. ex., mode principal, mode d'édition de l'exemple, etc.).
Screen

Tampons



Le panneau **Pads** montre les 16 plaquettes avec leurs échantillons assignés. Tous les pads afficheront leurs couleurs attribuées.

Cliquez sur une lettre **Pad Bank** en haut de ce panneau pour sélectionner une banque de pads.

Chaque pad affiche des contenus différents, selon le mode actuel. Voir la description de ce panneau dans le chapitre pour chaque mode.

Chaque pad peut également afficher une couleur, que vous pouvez personnaliser pour chaque programme. Voir ***Pad Color*** pour apprendre à le faire.

Éditeur de programme



Le **panneau Éditeur de** programmes contient les paramètres du mode d'édition de programme, qui varient selon le type de programme. En savoir plus sur les paramètres spécifiques de chaque type de programme dans ***Modes > Mode d'édition du programme***.

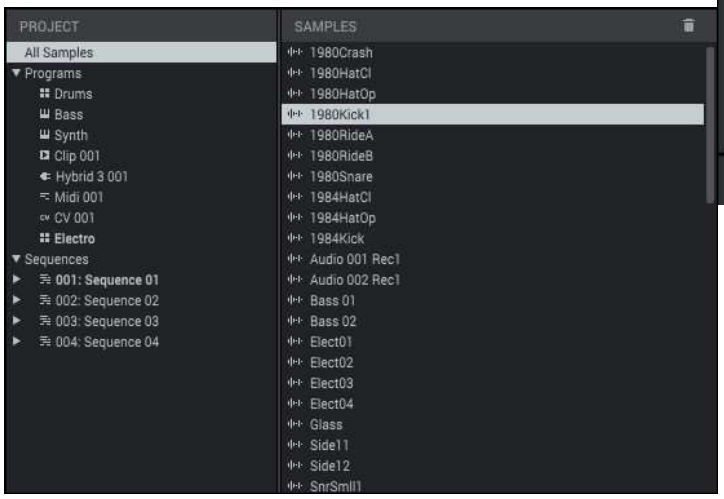
Paramètres



Le panneau **Paramètres** affiche les paramètres et les processus d'édition disponibles en mode Exemple d'édition.

Voir le chapitre ***Modes*** > ***Exemple de mode d'édition*** pour en savoir plus sur ce panneau et ses différentes fonctionnalités en ***mode Trim***, ***mode Chop***et ***mode programme***.

Projet



Le **panneau Projet** est une liste de tous les programmes, séquences et échantillons disponibles dans le projet.

Pour dupliquer un programme dans le projet, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Duplicate**. Un programme identique sera créé immédiatement. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).**

Pour dupliquer un programme dans le projet et l'utiliser sur une nouvelle piste, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci et cliquez sur **Dupliquer à la nouvelle piste**. Un programme identique et une nouvelle piste qui l'utilise seront créés immédiatement. Le programme en double utilisera le même nom, mais s'ajoute à un numéro (p. ex., **programme 002).** La nouvelle piste sera nommée **Track** et annexée à un numéro (p. ex., **piste 06).**).

Pour copier les blocst (et leurs paramètres) **d'un programme à l'autre,**cliquez avec le bouton droit sur le programme et cliquez sur **Fusionner**. Cela consolide essentiellement deux programmes en un seul. Voir ***Processus d'édition*** > ***Séquence*** pour plus d'informations.

Pour supprimer des exemples du projet, cliquez sur l'icône de la **poubelle**. Dans l'écran qui s'affiche, sélectionnez **Purge UnusEd Samples** pour supprimer tous les échantillons inutilisés du projet (de tous les programmes, séquences et pistes audio ou MIDI), ou sélectionnez **Supprimer tous les échantillons** pour supprimer tous les échantillons du projet.

Pour supprimer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Supprimer**. Cliquez sur **Supprimer** ou **supprimer l'exemple** pour confirmer votre choix ou **annuler** la suppression.

Pour enregistrer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Enregistrer**. Utilisez la fenêtre qui apparaît pour entrer un nom pour le fichier de programme (**.xpm**) ou l'exemple de fichier (**.wav**)et sélectionnez un emplacement. Cliquez sur **Enregistrer** pour confirmer votre choix ou **annuler** l'annulation de l'enregistrement.

Pour renommer un programme ou un exemple, cliquez avec le bouton droit sur celui-ci, puis cliquez sur **Renommer**. Entrez un nom dans la fenêtre qui s'affiche, puis cliquez sur **OK** pour confirmer votre choix ou **annuler** l'enregistrement.

Pour afficher un exemple dans exemple de mode Modifier, cliquez avec le bouton droit, puis cliquez sur **Modifier**. Sinon, double-cliquez sur l'exemple. Vous entrez immédiatement le mode Exemple d'édition et affichez la forme d'onde de l'exemple dans l'éditeur de vagues.

Pour ajouter l'exemple en tant que piste audio, cliquez avec le bouton droit sur elle et cliquez sur Ajouter à la piste audio **actuelle**. Cela créera immédiatement une nouvelle piste audio nommée **Audio** et ajoutée à un numéro (p. ex., **Audio 002),**et l'exemple sera chargé dessus.

Ce panneau est identique au **navigateur d'informations de projet** (voir ***Navigateur*** > ***Navigateur d'informations de projet)***mais dans une disposition horizontale plutôt que verticale.

Sampler & Looper

Les panneaux **Sampler** et **Looper** affichent des contrôles similaires pour définir les niveaux, la surveillance, les entrées et les effets de votre signal audio entrant.

Voir ***Modes*** > ***Sampler*** et ***Modes*** > ***Looper*** pour en savoir plus sur chacun d'eux.

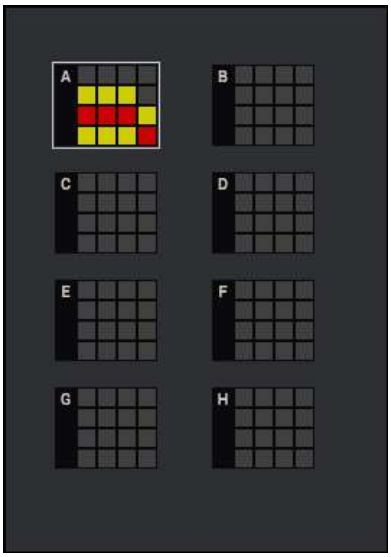


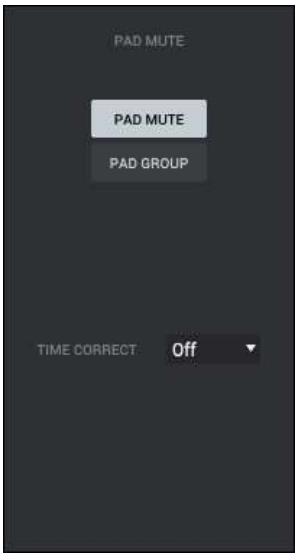


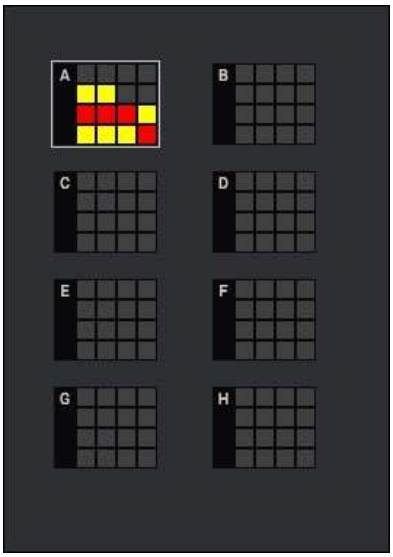
Pad Banks & Mute

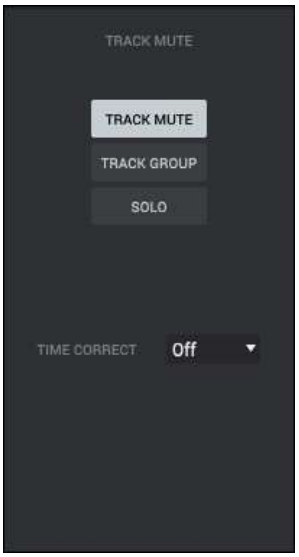
Les panneaux **Pad Banks** et **Mute** vous permettent de sélectionner des pads, d'affecter des groupes de pad ou de suivi et d'ajuster les réglages corrects du chronométrage en mode Pad Mute et en mode Track Mute.

Voir ***Modes*** > Mode et ***modes*** De Coupe muette ***Pad*** > Mode De suivi ***muet*** pour en savoir plus sur chacun d'eux.









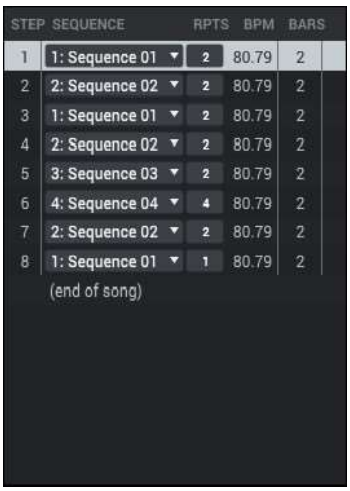
Liste des séquences

Le panneau **Liste des séquences** présente différentes apparences en mode séquence suivante et en mode chanson.

En mode Séquence suivante, il affiche une liste de toutes les séquences disponibles dans votre projet ainsi que leur longueur et leur tempo. Voir ***Modes*** > Mode séquence ***suivante*** pour en savoir plus à ce sujet.

En mode chanson, il affiche la liste des étapes de la chanson, y compris le nombre de répétitions, le tempo de chaque séquence et la longueur de chaque étape. Voir ***Modes*** > ***Mode chanson*** pour en savoir plus à ce sujet.





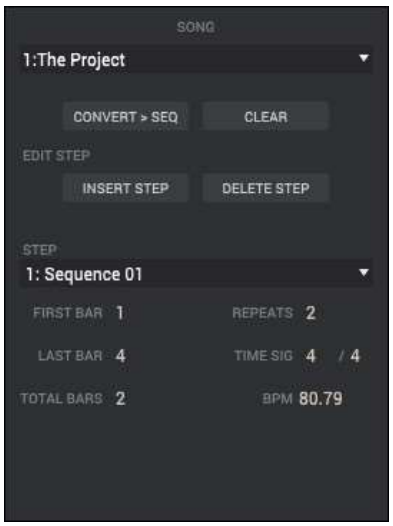
Contrôles de performance



Le panneau **Contrôles de performance** affiche les commandes disponibles que vous pouvez exécuter en mode séquence suivante.

Voir ***Modes*** > Mode séquence ***suivante*** pour en savoir plus à ce sujet.

Paramètres de la chanson



Le panneau **Paramètres de** la chanson affiche les contrôles disponibles pour créer une chanson en mode chanson. Cela inclut les contrôles d'insertion et de suppression des étapes de la chanson, un sélecteur de séquences pour l'étape actuelle et des paramètres qui déterminent la durée de lecture de chaque étape.

Voir ***Modes*** > ***Mode chanson*** pour en savoir plus à ce sujet.

Préférences

La fenêtre **Préférences** contient de nombreux éléments personnalisables du logiciel. Cliquez sur l'onglet correspondant à gauche pour le sélectionner (p. ex., **MIDI, Séquenceur,**etc.). Cliquez sur le bouton **OK** pour fermer la fenêtre **Préférences.** Les modifications apportées aux préférences sont enregistrées automatiquement, sauf en **mode Vintage** (sous l'onglet **Général)** et heure de **début** (dans l'onglet MIDI **/Synchronisation).**

Pour ouvrir les préférences:

Windows: Cliquez sur l'icône du **menu** (≡),sélectionnez **Modifier**, puiscliquez sur **Préférences**.

macOS: Cliquez sur le menu **MPC,** puis cliquez sur **Préférences**.

Audio

Type de périphérique audio et **périphérique** ou **sortie** et entrée **:** cliquez sur ces menus déroulants pour sélectionner un pilote matériel audio dans votre système informatique.

Test : cliquez sur ce bouton pour jouer une tonalité de test. Il s'agit de vérifier votre sortie audio. Attention! Vous devez abaisser le volume de votre système audio à l'avance.

Exemple de taux : cliquez sur ce menu déroulant pour sélectionner le taux d'échantillonnage souhaité pour votre projet. Cela dépend des taux d'échantillonnage disponibles du type de matériel MPC que vous utilisez ou de votre interface audio (c.-à-d. sélectionnez **96000 Hz** seulement si votre interface permet un taux d'échantillonnage de 96 kHz).

Taille de la mémoire tampon audio : cliquez sur ce menu déroulant pour définir la latence de votre système audio. Les valeurs inférieures se traduisent par une réponse de lecture plus immédiate, mais aussi une plus grande consommation de processeur. Si vous travaillez avec des projets de plus grande envergure, cela peut provoquer des clics et des bruits audibles. Les valeurs plus élevées sont plus favorables au processeur, mais peuvent produire plus de délai entre appuyer sur un pad et entendre le son correspondant. La taille idéale de la mémoire tampon audio dépend également des performances du processeur de votre ordinateur. Expérimentez avec cela pour trouver le meilleur réglage pour votre système.

Réglage de la latence : cela indique la quantité de latence (retard) dans votre système audio.

MIDI / Synchronisation

Les paramètres de cet écran déterminent comment le logiciel MPC envoie, reçoit et se synchronise avec les périphériques USB et MIDI connectés.

Ports d'entrée : cela indique les ports d'entrée MIDI installés disponibles sur votre système informatique et sur tous les périphériques connectés. À côté de chaque port sont trois options:

Master: Activez cette option pour toujours envoyer des données MIDI entrantes à partir de ce port vers la piste actuelle.

Contrôle : activez cette option pour envoyer les données MIDI entrantes de ce port à MIDI Learn.

Suivre : activez cette option pour que ce port MIDI apparaisse dans la liste des entrées MIDI de piste disponibles.

Ports de sortie : cela indique les ports de sortie MIDI disponibles. À côté de chaque port se trouvent deux options :

Synchronisation : activez cette option pour envoyer des informations MIDI Clock ou MTC sur ce port de sortie, en fonction du paramètre Sortie de synchronisation.

Suivre : activez cette option pour que ce port MIDI apparaisse dans la liste des sorties MIDI disponibles.

Remarque: Lorsque vous utilisez le logiciel MPC comme plugin, la seule option que vous pouvez sélectionner pour votre port de sortie **Midi** est votre logiciel hôte (DAW).

Activez les ports MIDI lorsqu'ils sont découverts : lorsqu'ils sont activés, les ports **Track** sont automatiquement activés lorsqu'un périphérique MIDI est branché afin qu'il puisse être immédiatement sélectionné comme entrée ou sortie.

MIDI Machine Control (**MMC) Recevoir :** une fois activé, le logiciel MPC pourra recevoir des informations MIDI Machine Control (MMC). Lorsqu'il est désactivé, le logiciel MPC ne recevra pas ces informations.

Entrée de synchronisation: Cela détermine si le logiciel MPC reçoit des informations midi horloge (MIDI**Horloge**), code de tempsMIDI (CODE**horaire MIDI** (**MTC**)), communication à partir de **Ableton Link**, ou pasd'informations de synchronisation (**Off**).

MIDI Machine Control (**MMC**) **Envoyer**:Lorsqu'il est activé, le logiciel MPC sera en mesure d'envoyer des informations MIDI Machine Control (MMC). Lorsqu'il est désactivé, le logiciel MPC n'envoie pas ces informations.

Sortie de synchronisation: Cela détermine si le logiciel MPC envoie des informations midi horloge (MIDI**Horloge**), midi time codeinformation (MIDI Time**Code** (**MTC**)), ou ni (**Off**).

MTC Frame Rate: Cela détermine la fréquence d'images utilisée par MIDI Time Code (**MTC**), ce qui est important pour le bon timing, en particulier lorsque vous travaillez sur des projets de notation de films: **24**, **25**, **30 baisse**,ou **30 non-drop**. Dans la plupart des cas, vous devez sélectionner **25**.

Heure de début: C'est l'heure de départ qui sera envoyée lorsque la sortie de **synchronisation** est définie sur autre chose que **Off**. L'heure est mise en forme en **heures**:**minutes**:**secondes**:**images**.

Plugins

Ici, vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre emplacements sur votre disque dur où le logiciel recherchera les plugins VST ou AU installés que vous pouvez utiliser dans le logiciel MPC.

Cliquez sur le **...** à droite du champ pour sélectionner un emplacement souhaité. Après avoir sélectionné un nouvel emplacement, nous vous recommandons d'utiliser la fonction **Scan New.** Lorsque vous configurez ces paramètres d'onglet **Plugin** pour la première fois, vous devez cliquer sur **Rescan All** pour effectuer une analyse complète de tous les emplacements de plugin sélectionnés.

Consultez le chapitre ***Plugins*** pour en savoir plus sur la gestion de vos plugins une fois qu'ils sont scannés.

Séquenceur

Les paramètres de cet écran déterminent comment le séquençage fonctionne dans l'éditeur de grille et dans le séquenceur d'étapes.

Instant Track Mute: Lorsque vous êtes désactivé, si vous coupez une piste en sourdine, ses messages Note On seront ignorés, et les échantillons et les notes qui jouent finiront de jouer toute leur longueur (c'est ainsi que l'héritage des MPC track-muting a fonctionné). Ceci est utile si vous utilisez des boucles et que vous souhaitez qu'une boucle soit en lecture jusqu'à la fin d'une barre, mais **que vous ne jouez pas** la prochaine fois que la séquence boucle. Lorsqu'il est activé, si vous coupez une piste en sourdine, le volume de piste MIDI (**0**) sera envoyé. La boucle continuera à jouer mais à zéro volume, ce qui permet à la boucle de continuer à jouer lorsque la piste n'est pas mutée. Ceci est utile lorsque vous souhaitez que la piste soit immédiatement coupée.

Lire Track Mute et Solo Events: lorsqu'il est activé, les événements de piste muette et solo sont rejoués lorsque vous êtes en mode Track Mute. Lorsqu'ils sont désactivés, les événements de suivi muet et solo ne seront pas lus en mode Suivi Muet.

Rec Arm: Cela détermine le comportement des boutons Enregistrer le bras. Lorsqu'il est défini **sur Single**, lasélection d'une piste différente armera automatiquement cette piste et désarme toutes les autres pistes. Il s'agit du mode par défaut et il est le même que les versions précédentes MPC. Lorsque vous définissez **Multi**, vous pouvez appuyer sur lebouton d'enregistrement de n'importe quelle piste pour l'ajouter au groupe de pistes armées.

Enregistrer les événements Track Mute et Solo: lorsqu'il est activé, les événements de piste muette et solo sont enregistrés lorsque vous êtes en mode Track Mute (les paramètres corrigés de synchronisation affecteront les événements de position enregistrés). Lorsqu'ils sont désactivés, les événements de suivi muet et solo ne seront pas enregistrés en mode Track Mute. Cette fonctionnalité est utile si vous souhaitez utiliser le mode Track Mute pour enregistrer des pas muets ou des solos dans vos séquences, par opposition à l'utilisation du mode Track Mute uniquement pour les performances ou l'écoute.

Record Pad Aftertouch Events: Lorsqu'il est activé, les données aftertouch pad (à partir des pads sensibles à la pression de votre matériel MPC) seront enregistrées. Lorsqu'elles sont désactivées, les données aftertouch pad seront ignorées.

Placez les événements enregistrés pendant le compte au point de départ: lorsqu'il est activé, appuyer sur un pad pendant le pré-comptage de l'enregistrement enregistrera cet événement de note au début de l'enregistrement (c'est ainsi que le MPC3000 a fonctionné). Lorsqu'il est désactivé, aucune note ne sera enregistrée tant que le prédé comptage n'est pas terminé et que l'enregistrement n'aura pas commencé.

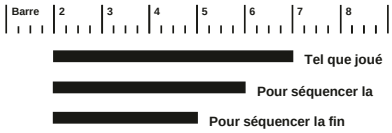
Remarque: Ce paramètre est ignoré lors de l'enregistrement avec l'Arpeggiator actif.

Durée du tronqué: cela détermine si/comment les événements sont rognés s'ils dépassent la longueur de la séquence en cours :

Longueur de séquence: Si la longueur d'un événement dépasse la longueur de la séquence, elle sera tronquée. Cela garantit que l'événement ne se chevauche pas lorsque la séquence tourne en boucle.

À la fin de la séquence: si un événement dépasse la longueur de la séquence, il sera tronqué jusqu'à la fin de la séquence en cours. En d'autres termes, l'événement cessera de jouer lorsque la séquence se termine ou tourne en boucle.

Tel que joué: Les événements se rejoueront exactement comme ils ont été enregistrés, même s'ils se chevauchent lorsque la séquence tourne en boucle.



Par exemple, si vous enregistrez une note commençant sur la deuxième barre d'une boucle de 4 barres et la maintenez pendant 5 bars, la note se termine : à la barre 7 (As Played), à la barre 6 (À la longueur de séquence), ou à la barre 4 (à l'extrémité de séquence). Voir l'image pour plus de détails.

Q-Link Swing Applied On Release: Lorsque cette zone est sélectionnée, le déplacement du paramètre **Swing** attribué à un **bouton QLink** appliquera les paramètres de synchronisation corrects (y compris la nouvelle valeur **Swing)** lorsque vous relâchez le bouton.

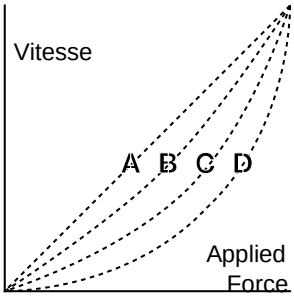
Résolutiond'affichage : Il s'agit de la résolution d'affichage (dans **PPQN**— impulsions par note trimestrielle) des valeurs d'impulsion dans certaines zones du système d'exploitation. Veuillez noter que ce paramètre affecte la résolution d'affichage, et non le.

Hardware

Les paramètres de cet écran déterminent le comportement des pads de votre matériel MPC ainsi que les captures de pieds connectées.

Seuil depad : Cela détermine la force nécessaire pour frapper les plaquettes pour qu'elles se déclenchent.

Sensibilité du pad: Cela détermine la façon dont les plaquettes réagissent au toucher. À des valeurs inférieures, vous devez utiliser plus de force pour générer une note à grande vitesse. À des valeurs plus élevées, il est plus facile de générer des notes à haute vitesse, même si vous n'utilisez pas beaucoup de force en appuyant sur un pad.



Courbe de pad: Cela détermine comment la frappe des plaquettes se traduit par des valeurs de vitesse. Lla **A** Midi courbe est essentiellement linéaire, tandis que le **B**, **C**Et **D** courbes sont exponentielles.

Pad Response (**Velocity** & **Aftertouch):**Voir cescompteurs lors de la frappe et en appuyant sur les pads pour aider à évaluer la force et la pression que vous appliquez à eux. Ces compteurs sont utiles lors de l'ajustement des paramètres de sensibilité du seuil de pad et du pad (ci-dessus).

Footswitch 1 & **Footswitch 2**: Ceux-ci déterminent comment les footswitches connectés à votre matériel MPC fonctionneront. Vous pouvez sélectionner des commandes de transport (par exemple, Jouer ou arrêter) ou déclencher des commandes pour les pads et autres boutons.

Affichage: Cela détermine le fonctionnement de l'écran d'un MPC Touch connecté.

Assombrissement de l'écran: Cela détermine le temps qui doit passer avant que votre matériel MPC ne diminue automatiquement son écran tactile (s'il utilise une batterie, cela peut aider à préserver la durée de vie de la batterie).

Source du compteur VU (uniquement lorsque vous utilisez MPC X en mode contrôleur) : cela détermine le niveau de signal audio affiché dans les compteurs de niveau (sur le côté droit de l'écran). Lorsqu'ils sont réglés sur **Master**, lescompteurs de niveau montrent le signal audio envoyé des sorties **1/2** (les sorties main **L/R** sur le panneau arrière). Lorsqu'ils sont configurés sur **programme actuel**, les compteurs de niveau affichent le signal audio du programme actuellement sélectionné (c.-à-d. le programme utilisé par la piste actuellement sélectionnée et toutes les autres pistes qui l'utilisent également).

Afficher les informations matérielles: cliquez sur ce bouton pour ouvrir une fenêtre avec des informations sur votre matériel MPC connecté (version firmware, version pilote, etc.).

Project Defaults

Les paramètres de cet écran déterminent les différentes valeurs par défaut pour tout nouveau projet que vous créez.

Tempo par défaut: Il s'agit du tempo par défaut dans BPM.

Tempo maître par défaut: lorsqu'il est défini **sur**, la valeur de tempo par défaut sera utilisée pour letempo maître. Lorsqu'il est défini sur **Off**, le tempo par défaut sera utilisé pourles séquences.

Barres de séquence par défaut: cela détermine le nombre par défaut de barres d'une nouvelle séquence.

Signature d'heure par défaut (Numérateur/Dénominateur) : cela détermine la signature d'heure par défaut d'une nouvelle séquence. Le numérateur est le nombre de battements par barre, tandis que le dénominateur est la valeur de chaque battement.

Tranche de pad par défaut: cela détermine la façon dont les nouveaux échantillons seront joués lorsque vous les chargez ou les enregistrez dans un projet. Lorsqu'il est défini sur **Pad**, le menu **Slice** en mode Modifier le programme sera défini sur **Pad**, ce qui vous permet de définir le pointde départ, le point de fin, etc. pour le calque. Lorsqu'il est défini **sur Tous**,le menu **Slice** dans le mode Modifier le programme sera défini sur **Tout**,dans lequel l'échantillon entier joue.

Filtre Drum/Keygrouppar défaut: cela détermine le type de filtre par défaut que les programmes de batterie et de groupe de clés utiliseront. Voir ***annexe*** > ***Glossaire*** > ***Filtre*** pour en savoir plus à ce sujet.

Synthé plugin par défaut: Cela détermine le plugin d'instrument par défaut qu'un nouveau programme de plugin utilisera. Utilisez la fenêtre qui apparaît pour la sélectionner. Voir ***Plugins*** > Sélectionner des ***plugins*** pour en savoir plus à ce sujet.

Project Load/Save

Les paramètres de cet écran déterminent si (et comment) les projets sont automatiquement enregistrés.

Fichier de chargement automatique: cliquez sur le **...** pour sélectionner un projet (**.xpj**) ou un programme (**.xpm**) sur votre disque dur pour charger automatiquement chaque fois que le logiciel s'ouvre.

Conseil: Pour « contourner » ou ignorer le fichier de chargement automatique, appuyez et maintenez **Déplacez-vous** lors de l'ouverture du logiciel MPC. Cela ouvrez un projet vide au lieu de votre fichier chargement automatique sélectionné.

Activé: lorsqu'il est activé, le logiciel MPC enregistre automatiquement votre projet actuel après chaque intervalle de délai **d'expiration.** Lorsqu'il est désactivé, le logiciel MPC n'enregistre pas automatiquement votre projet ; vous devez enregistrer votre projet manuellement.

Délai d'expiration : utilisez ce champ pour sélectionner la fréquence d'enregistrement automatique de votre projet.

Fichier de modèle : Cliquez sur le **...** pour sélectionner un projet à charger lorsque vous créez un nouveau projet à partir d'un modèle. Pour ce faire, cliquez sur l'icône du **menu** (≡) dans le coin supérieur gauche de la fenêtre, sélectionnez **Fichier**, puis cliquezsur Nouveau **modèle**.

Enregistrement/Exportation

Les paramètres de cet écran déterminent les paramètres d'enregistrement et d'exportation.

Profondeur de bit d'enregistrement : cela détermine la profondeur de bit de l'audio enregistré à partir d'un échantillon.

Inclure le volume du programme/Paramètres du panoramique:lorsqu'il est activé, le fichier audio ou MIDI exporté inclura son volume et les paramètres de panoramique. Lorsqu'ils sont désactivés, les paramètres de volume et de panoramique seront réglés sur **0 dB** et centre (**C**), respectivement.

Bypass Program Effects Plugins: Lorsqu'il est activé, le fichier audio ou MIDI exporté inclura tous les plugins d'effet tiers qui sont utilisés avec lui, mais ces effets seront contournés (désactivés). Lorsqu'ils sont désactivés, ces effets seront activés.

Longueur de queue audio: Cela détermine la longueur d'une queue audio (silence) qui sera appliquée au fichier audio exporté. Lorsqu'il est défini sur **0**, le fichier audio n'aura pas de queue audio supplémentaire.

Exportation audio: cela détermine quelle partie de la séquence est exportée lorsque vous cliquez sur l'icône **Exporter de l'audio.**

Piste: Lorsque cette sélection est sélectionnée, Export **Audio** exportera la piste actuellement affichée dans la séquence en cours.

Programme: Lorsque celui-ci est sélectionné, **Export Audio** exportera toutes les pistes de cette séquence qui utilisent le programme actuellement affiché.

Maître: Lorsque celui-ci est sélectionné, **Export Audio** exportera toutes les pistes de cette séquence qui utilisent des programmes routés vers des sorties maîtres.

EXPORTATION MIDI: Cela détermine quelle partie de la séquence est exportée lorsque vous cliquez sur l'icône Exporter le **MIDI.**

Piste: Lorsque cette piste est sélectionnée, Export **MIDI** exportera la piste actuellement affichée dans la séquence en cours.

Séquence: Lorsque cette sélection est sélectionnée, Export **MIDI** exportera toutes les pistes de la séquence en cours.

Profondeur du bit de rebond: cela détermine la profondeur de bit du fichier audio qui est exporté lorsque vous cliquez sur l'icône **Exporter de l'audio** : **16**bits ou **24**bits.

General

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement des autres fonctionnalités du matériel et du système d'exploitation.

Appuyez sur Tempo: Cela détermine le nombre de fois où vous devez appuyer sur le bouton Tap **Tempo** avant que le nouveau tempo ne soit reconnu.

Flash Tap Tempo Light: Lorsqu'il est activé, la lumière du bouton **Tap Tempo** clignotera à temps avec le tempo. Lorsqu'il est désactivé, la lumière du bouton **Tap Tempo** sera éteinte.

Filtrez '**All Notes Off**' **CC**:Lorsqu'ils sont activés, les messages « Out Notes Off » (« erco paniqu ») seront ignorés. Ceci est utile si vous utilisez un périphérique MIDI externe qui peut envoyer ces types de messages, mais vous souhaitez les filtrer. Lorsqu'ils sont désactivés, les messages « Toutes les notes désactivées » sont reçus normalement.

Changement de programme: cela détermine ce que changera un message de modification de programme MIDI entrant : un **programme**, **une séquence**ou **une piste**.

Mode Vintage: Cela détermine le type d'émulation appliqué à la sortie audio. Vous pouvez appliquer les qualités sonores particulières de, par exemple, le **MPC3000** ou **MPC60**, ou bien sûr pas d'émulation (**Aucun**).

Audition Auto Play: Cela détermine la durée du son d'un échantillon lors de l'auto-aperçu.

Audition Outputs: Cela détermine quelle paire de sorties jouera tous les sons auditionnés: **Out 1,2**–**31,32**. Ces sons comprennent : des échantillons, des programmes et des projets dans le navigateur; Exemple de lecture, **Aperçu de queue**et Aperçu **de tranches** en mode Exemple d'édition; et exemple de lecture dans la fenêtre Conserver ou jeter **l'exemple** dans l'échantillonneur.

Aperçu de laqueue : cela détermine si/comment l'audio est joué lorsque vous déplacez la tête de lecture du signal. Comme vous déplacez la tête de lecture cue à travers une forme d'onde échantillon, vous pouvez le définir pour jouer la petite partie de l'échantillon avant la tête de jeu cue (**Avant**), jouer la petite partiede l'échantillon après la tête de lecture cue (**Après**), ou ne pas jouer dutout (**Off**).

Aperçu destranches : cela détermine si/comment l'audio est joué lorsque vous déplacez un marqueur de tranches. Lorsque vous déplacez le marqueur de tranche à travers un échantillon de forme d'onde, vous pouvez le définir pour jouer la petite partie de l'échantillon avant le marqueur de tranche (**Avant**), jouer la petite partiede l'échantillon après le marqueur de tranche (**Après**), ou ne pas jouer dutout (**Off**). Vous pouvez également configurer ce paramètre dans l'Éditeur de vagues (voir ***Éditeurs*** > Éditeur de ***vagues***).

Algorithme de distorsion audio: Cela détermine comment un échantillon est « déformé » lorsque vous réglez la longueur d'un échantillon sans modifier sa hauteur (p. ex., la fonction **Warp** en mode Audio Edit pour les pistes audio ou en mode Édition de programme pour les programmes de clip).

Remarque: Les algorithmes Warp sont très intensifs en CPU et peuvent entraîner des abandons audio pendant la lecture s'ils sont utilisés trop librement. Soyez conscient de la façon dont (et à quelle fréquence) vous utilisez la fonction de distorsion. Vous pouvez réduire les ressources du processeur requises à l'aide d'un algorithme Warp autre que Elastique Pro, qui est très cpu-intensive.

Audio Tracks Auto Warp: Cela détermine la façon dont les régions de suivi audio enregistrées sont déformées. Lorsqu'il est défini **sur ,**toute région de piste audio que vousenregistrez sera déformée automatiquement pour correspondre au tempo de la séquence actuelle. Vous pouvez ensuite ajuster le tempo de la séquence pendant que la région de la piste audio reste dans le temps.

Remarque: Lorsque vous enregistrez un fichier audio, le tempo de la séquence en cours sera intégré avec celui-ci. Ces informations sont stockées dans l'exemple de fichier lorsque vous enregistrez le projet. Lorsque vous déformez une région de piste audio, l'algorithme de déformation utilise ce tempo de séquence et la valeur actuelle dans le champ **BPM** pour générer le « facteur d'étirement."

BPM Detection Range: Cela définit la plage de valeurs BPM détectables lorsque vous utilisez une fonction de détection BPM automatique dans le logiciel ou lorsque vous appuyez sur le bouton **Tap Tempo** pour entrer un nouveau tempo.

Presse bouton Banque: Cela détermine le fonctionnement des boutons Pad **Bank.**

Sélectionnez A-D: En appuyant une fois sur un bouton **Pad Bank,** sélectionnez la banque correspondante à partir de Pad Banks A–D. En appuyant et en maintenant **Maj** tout en appuyant sur un bouton Pad **Bank** sélectionnera la banque correspondante de Pad Banks E–H.

Sélectionner/basculer la banque: Appuyer surun bouton **Pad Bank** alternera entre la banque correspondante de Pad Bank A–D et Pad Bank E–H. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin de tenir Shift pour sélectionner l'une des banques Pad E-H.

Autoriser plusieurs plugins Windows: cela détermine si plusieurs fenêtres plugin peuvent être affichées en même temps (une fonctionnalité ajoutée à MPC 2.1) ou une seule fenêtre plugin peut être affiché à la fois (comment les fenêtres plugin travaillé avant MPC 2.1).

Désactiver l'économiseur d'écran de bureau: cela détermine si/quand l'économiseur d'écran de votre ordinateur est désactivé lors de l'utilisation du logiciel MPC (en utilisant votre matériel MPC en mode Contrôleur) :

Jamais: l'économiseur d'écran de votre ordinateur fonctionnera normalement.

Lorsque le matériel utilisé: tant que votre matériel MPC est connecté à votre ordinateur et utilisé, l'économiseur d'écran de votre ordinateur sera désactivé.

When hardware attached: Tant que votre matériel MPC est connecté à votre ordinateur et mis sous tension, l'économiseur d'écran de votre ordinateur sera désactivé. Il fonctionnera normalement à nouveau si vous éteignez ou déconnectez votre matériel MPC de votre ordinateur.

Toujours: l'économiseur d'écran de votre ordinateur sera désactivé tant que le logiciel MPC est ouvert (que votre matériel MPC soit connecté ou allumé).

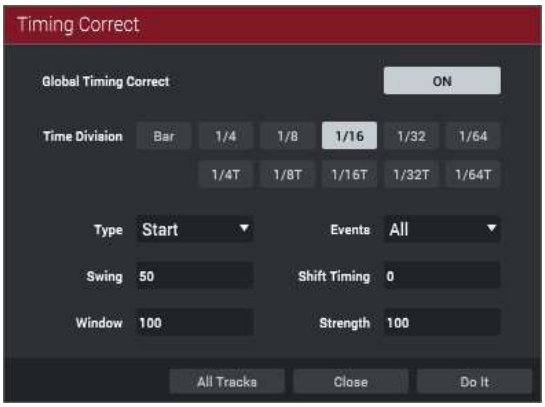
Augmentation de la tête de lecture Q-Link: Cela détermine si le tournage de **Q-Link Knob 2** (**Playhead**) en mode principal déplacera l'emplacement de la tête de lecture par incréments de 1/16e note (**1/16 Note**) ou selon la division temps(Division**TC**).

Collecter des statistiques d'utilisation: Cela détermine si vos statistiques d'utilisation nous seront envoyées occasionnellement, ce qui nous permet d'améliorer l'expérience MPC.

Threads de processus multiples: cela détermine le nombre de cœurs du processeur de votre ordinateur qui seront utilisés pour rendre l'audio. La plage disponible dépend de votre processeur.

Temps correct

La fenêtre **Timing Correct** contient différents paramètres pour aider à quantifier les événements de votre séquence. Vous pouvez quantifier les événements de note sur les pistes MIDI ou suivre les régions sur des pistes audio (bien que vous ne puissiez pas appliquer tous les types de quantification aux pistes audio).



Pour ouvrir les paramètres De correction du timing, cliquez sur l'icône du **menu** (≡), sélectionnez **Modifier**, sélectionnez **Correction de l'heure**, puis cliquez sur **Paramètres**....

Pour activer ou désactiver global timing correct, cliquez sur le bouton Global **Tming Correct.**

Pour appliquer les paramètres que vous avez sélectionnés sur toutes les pistes, cliquez sur Toutes **les pistes**.

Pour appliquer les paramètres que vous avez sélectionnés à la piste encours, cliquez sur **Do It**.

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, cliquez sur **Fermer**.

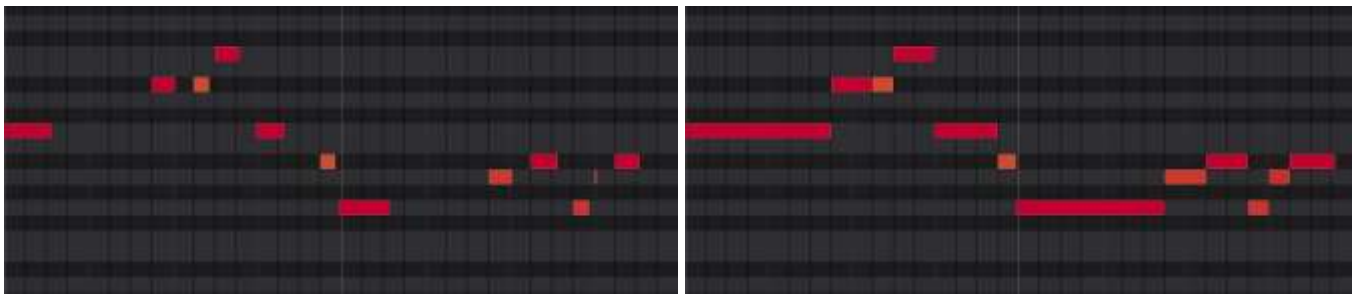
Utilisez le **sélecteur type** pour définir l'application des corrections de synchronisation.

Démarrer: L'ensemble de l'événement de note ou de la région de piste audio sera poussé vers l'avant ou vers l'arrière de sorte que le point de départ s'aligne avec le marqueur de division de temps le plus proche dans la grille. Vous pouvez l'appliquer sur les pistes MIDI ou audio.

Fin: Les points de fin des épreuves de note seront étendus ou raccourcis pour s'aligner avec le marqueur de division de temps le plus proche de la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez l'appliquer uniquement sur les pistes MIDI.

Longueur: Les points de fin des épreuves de note seront prolongés ou raccourcis de sorte que la durée de chaque événement est un multiple de la division de temps, quel que soit l'endroit où il se trouve dans la grille. Les points de départ resteront intacts. Vous pouvez l'appliquer uniquement sur les pistes MIDI.

Legato: Les points de fin des épreuves de note seront étendus ou raccourcis pour créer une phrase longue et ininterrompue du point de départ de l'événement de la première note au point de fin de l'événement de la dernière note. Chaque événement de note se poursuivra jusqu'à ce qu'un autre événement de note commence. Si plusieurs événements de note commencent en même temps (et ne sont pas les derniers événements de note), leurs longueurs deviendront identiques. La sélection **de Legato** désactive toutes les autres options de cette fenêtre. Vous pouvez l'appliquer uniquement sur les pistes MIDI.



Sans legato appliqué. Avec legato appliqué.

Utilisez le sélecteur **de la division temps** pour définir la valeur de quantification. Les événements seront « snap » à ces divisions de temps sur la grille. Le **T** indique une valeur basée sur le triplet.

Vous pouvez également cliquer sur le champ **TC** en haut de la fenêtre et sélectionnez une division de temps.

Utilisez le champ **Swing** pour définir la quantité de swing de **50%** à **75%.** Swing vous permet de « ésa » vos battements, de subtile à extrême.

Utilisez le champ **Maj Timing** pour déplacer tous les événements par les tiques d'horloge.

Utilisez le champ **Fenêtre** pour définir le nombre d'événements autour d'une valeur quantize qui seront quantifiés. Tous les événements en dehors de cette plage ne seront pas quantifiés; événements à l'intérieur de la volonté.

Utilisez le champ **Force** pour définir comment les événements strictement seront quantifiés (c.-à-d. déplacés vers la valeur quantize). Les valeurs inférieures déplacent un peu les événements vers la valeur quantifiée la plus proche, ce qui donne une sensation moins mécanique qu'une quantification stricte (une valeur plus élevée).

Utilisez le sélecteur **d'événements** pour définir la plage cible pour la correction de temps. Vous pouvez appliquer la correction de temps à Tous **les** événements de note ou aux événements **sélectionnés.** Pour sélectionner les événements de note auxquels appliquer la correction de temps, utilisez les différents outils des **éditeurs**, ou appuyez sur le pad ou cliquez sur le **pad** avec les événements souhaités (tandis que le pad de frappe sélectionne tous les **événements** est défini **sur Active**). Vous devez le faire **avant** d'ouvrir la fenêtre Time Correct.

Lorsque **la plage** est sélectionnée, vous pouvez définir les emplacements (**De** et **à**) ainsi queles pads ou touches qui seront quantifiés. Lors de l'application d'une correction de temps à une région de piste audio, vous ne pourrez pas spécifier de plaquettes ou de touches.



Metronome

The **Metronome** menu contains all settings regarding the metronome (click track).

To view the metronome settings, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Metronome**.

Use the **Count-In** submenu to set if/when the metronome counts before recording.

Off disables the metronome pre-count.

Record enables the pre-count during recording only.

Record + Play enables pre-count in both Record and Playback Modes.

Use the **Enable** submenu to set if/when the metronome is enabled.

Off disables the metronome.

Play enables the metronome sound during playback only.

Record enables the metronome sound during recording only.

Record + Play enables the metronome to happen in both Record and Playback Modes.

Use the **Rate** submenu to select the metronome click's time division: **1/4**, **1/4T**, **1/8**, **1/8T**, **1/16**, **1/16T**, **1/32** or **1/32T**. **T** indicates a triplet-based time division.

Use the **Sound** submenu to select the sound that you want to hear for the metronome: **Sidestick 1**, **Sidestick 2**, **Clap**, **Metroclick**, **Shake**, **Tambourine**, or **MPC Click**.

Use the **Output** menu to set where the metronome signal will be heard: a pair of master outputs (**Out 1,2**–**31,32**) or a single master output (**Out 1**–**32**).

Use the **Metro** meter at the top of the window to set the volume of your metronome click.

Click the **metronome icon** at the top of the window to enable or disable the metronome.

Editing Processes

You can use the processes described in this chapter to edit an ***Audio Region***, ***Sequence***, ***Track***, or ***Program***.

Audio Region

You can use any of these functions on the currently selected region of an audio track. These functions are available in the menu (**Edit** > **Audio Region**) only if the **Audio** tab is selected in the Inspector and if an audio region is selected in the **Grid Editor**. To learn about using many of these functions in Grid Editor, see ***Views*** > ***Grid Editor*** > ***Audio***.

- The **Duplicate** function copies and pastes the track region immediately after the original one.

  To duplicate the track region, select it, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Audio Region**, and click **Duplicate**.

- The **Mute** function silences the track region.

  To mute the track region, select it, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Audio Region**, and click **Mute**.

- The **Reverse** function reverses the track region.

To reverse the track region, select it, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Audio Region**, and click **Reverse**.

- The **Warp** function lengthens or shortens the track region without changing its pitch.

  To warp the track region, select it, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Audio Region**, and click **Warp**.

  Use the **BPM** field above the Grid Editor to change the tempo, which will change the length of the track region accordingly.

  Use the **Semi** and **Fine** fields above the Grid Editor to change the pitch (this is useful for matching the durations of two samples with different pitches).

Note: The Warp algorithms are very CPU-intensive and can result in audio drop-outs during playback if used too freely. Be mindful of how (and how often) you use the warp function.

You can also do the following while editing an audio track:

- The **Clear Regions** function erases all **regions** from the audio track without erasing the track itself.

  To clear all track regions, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Clear Regions**. Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Clear Regions**.

- The **Reset Channel Strip** function:
  - clears all **Insert** effect slots;
  - turns **Mute**, **Solo**, automation, and **Monitor** off; ○ resets the **pan knob** to the center; ○ resets the **level slider** to **0.00 dB**; and ○ turns the **Record Arm** (⦿) button off.

  It does not change the track's inputs or outputs.

  To reset the channel strip, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Reset Channel Strip**. Click **Reset** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The

  Copy Audio Track function copies the contents of one track to another.

  To copy the audio track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Copy Audio Track**.

  Click the **Copy Contents of Track** field and select a track. This is the track whose events you want to copy.

  Click the **Over Contents of Track** field and select a track. This is the track where the source track will be copied.

  Use the **Track Name** field to set the name of the destination track.

  Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

Sequence

You can use any of these functions on the currently selected sequence.

- The **Clear** function erases **all** events from the sequence and resets **all** of its settings.

  To clear the sequence, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Clear**. Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Clear**. Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Half Length** function will **immediately** halve the length of the sequence (without deleting any note events).

  To halve the sequence length, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Half Length**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Half length**.

- The **Double Length** function will **immediately** double the sequence and copy all events from the first half to the second half.

  To double the sequence length, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Double Length**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Double length**.

- The **Insert Blank Bars** function adds empty bars to a sequence at a specified point.

  To insert blank bars, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Insert Blank Bars**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Insert bars**.

  Use the **Sequence** field to select the desired sequence.

  Use the **# of Bars** field to set how many bars you will insert.

  Use the two **Time Sig** fields to set the time signature of the inserted bars.

  Use the **Before Bar** field to set where you will insert the bars. The bars will be inserted before this one.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Delete Bars** function removes a range of bars from a sequence.

  To delete bars, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Delete Bars**. Alternatively, rightclick the **Sequence** field in the Inspector and click **Delete bars**.

- The

  Use the **Sequence** field to select the sequence whose bars you want to delete.

  Use the **First Bar** and **Last Bar** fields to set the range of bars you want to delete. The bar in each field and all bars in between them will be deleted.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

Copy Bars function copies a range of bars from a sequence and adds them to another at a specified point.

To copy bars, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Copy Bars**. Alternatively, rightclick the **Sequence** field in the Inspector and click **Copy bars**.

Use the **Copy From** > **Sequence** field to select the “source” sequence. This is the sequence whose bars you want to copy.

Use the **First Bar** and **Last Bar** fields to set the range of bars to copy in the source sequence.

Use the **Paste To** > **Sequence** field to select the “destination” sequence. This is the sequence where the source sequence bars will be copied.

Use the **After Bar** field to set where you want to add the copied bars. The copied bars will be inserted after this one.

Use the **Copies** field to set how many instances of the copied bars you want to add.

Click **Replace** to overwrite the destination sequence.

Click **Merge** to add the events to the destination sequence without erasing anything.

Click **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Copy Events** function copies a range of events or selected audio track regions from a sequence and adds them to another at a specified point.

To copy events, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Copy Events**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Copy events**.

Use the **Copy From** > **Sequence** field to select the “source” sequence. This is the sequence whose events you want to copy.

Use the **Copy From** > **Track** field to select the “source” track. This is the track whose events you want to copy.

Use the **Copy From** > **Time** fields to set the time range (in bars, beats, and ticks) of the events you want to copy. The **Time** fields set the start of the time range, and the **To** fields set the end of the time range.

Click the **Copy All Events**/**Copy Only Selected Events** menu to select either option. Select **Copy All Events** to copy and paste all events in the track. Select **Copy Only Selected Events** to copy and paste only the events that are currently selected.

Use the **Paste To** > **Sequence** field to select the “destination” sequence. This is the sequence where the source sequence events will be copied.

Use the **Paste To** > **Track** field to select the “destination” track. This is the track where the source track events will be copied.

Use the **Paste To** > **Time** fields to set where (in bars, beats, and ticks) you want to add the copied events. The events will be added after this point.

Use the **Copies** field to set how many instances of the copied events you want to add.

Click **Replace** to overwrite the destination sequence.

Click **Merge** to add the events to the destination sequence without erasing anything.

Click **Cancel** to return to the previous screen.

- The
- The **Copy Sequence** function copies the contents of one sequence to another.

  To copy a sequence, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Copy Sequence**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Copy**.

  Use the **Copy Contents of Sequence** field to select the "source" sequence. This is the sequence whose events you want to copy.

  Use the **Over Contents of Sequence** field to select the "destination" sequence. This is the sequence where the source sequence will be copied.

  Use the **Sequence Name** field to rename the destination sequence.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

  Copy Track function copies the contents of one track to another.

  To copy the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Copy Track**.

  Use the **Copy Contents of Track** field to select the "source" track. This is the track whose events you want to copy.

  Use the **Over Contents of Track** field to select the "destination" track. This is the track where the source track will be copied.

  Use the **Track Name** field to rename the destination track.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Transpose** function transposes a range of events on a track in a sequence. The events within that range will shift accordingly in the Grid Editor.

  To transpose the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Transpose**.

  Use the **Sequence** field to select the sequence you want to transpose.

  Use the **Track** field to select the track you want to transpose within the sequence.

  Use the **Start** and **End** fields to set the time range (in bars, beats, and ticks) of the sequence you want to transpose. The **Start** fields set the start of the time range, and the **End** fields set the end of the time range.

  For drum programs, use the two **Pad** fields to select the "source" pad (whose events you want to move) and "destination" pad (where the events will be placed). Tap each field and then press the desired pad.

  For keygroup programs, **plugin programs**, and **MIDI programs**, set the range and amount of transposition:

  Range: Use the two **Note** fields to set the range of notes of the events you want to transpose. Note events within this range will be transposed, while note events outside of this range will remain unchanged.

  Transpose: Use this field to set how many semitones up or down you want to transpose the note events.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Erase** function erases all or part of a track in a specific sequence.

  To erase events in the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Erase**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Erase**.

  Use the **Sequence** field to select the sequence you want to erase.

  Use the **Track** field to select the track you want to erase within the sequence.

- The

  Use the **Start** and **End** fields to set the time range (in bars, beats, and ticks) of the sequence you want to erase. The **Start** fields set the start of the time range, and the **End** fields set the end of the time range.

  Select one of the **Erase** options to select what types of events you erase:

  - **All** erases all pad events from the designated time range and reset all of its settings.
  - **Automation** erases only automation from the designated time range. Use the **Parameter** field to select what type of automation is erased.
  - **Note** erases only specific pad events from the designated time range. In the diagram of the eight pad banks that appears, press each pad in each bank to select or deselect its notes.
  - **Except Note** erases everything **except** pad events from the designated time range.

  Click **Do It** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Events Double Speed** function **immediately** halves the lengths of all note events on all tracks in the sequence as well as the distance between them. In other words, all tracks' notes are pressed closer together so the sequence sounds like it is playing at twice the previous speed. This does not actually affect the pitches of notes or the tempo.

  To double the speed of all note events in the sequence, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Events Double Speed**.

Events Half Speed function **immediately** doubles the lengths of all note events on all tracks in the sequence as well as the distance between them. In other words, all tracks' notes are spread further apart so the sequence sounds like it is playing at half of the previous speed. This does not actually affect the pitches of notes or the tempo.

To halve the speed of all note events in the sequence, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Events Half Speed**.

- The **Next Sequence** and **Previous Sequence** options select the next or previous sequence in your project (respectively). If you select one of these during playback, the next or previous sequence will be selected when the current one is done playing.

  To select the next or previous sequence, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Next Sequence** or **Previous Sequence** (respectively).

- The **Next Sequence Now** and **Previous Sequence Now** options **immediately** select the next or previous sequence in your project (respectively).

  To select the next or previous sequence immediately, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Next Sequence Now** or **Previous Sequence Now** (respectively).

- **Export as MIDI** lets you export the current sequence as a standard MIDI (**.mid**) file.

  To export the sequence as a MIDI file, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Export as MIDI**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Export as MIDI**.

  In the **Export Current Sequence as Standard MIDI file** window, do any of the following:

  To select the storage device you want to view, click the **down arrow** (▼) next to the file path. If you have storage devices connected to your MPC hardware, they will appear in this column, as well.

  To enter a folder, double-click it or press **Enter**.

- The

  To create a new folder, click **New Folder**, type a name for the new folder, and then click **OK** or press **Enter** to confirm the name, or click **Cancel** or press **Esc** to keep the original name. You will immediately enter the new folder.

  To move up one folder level, click the **up arrow** (↑).

  To name the file, click the **File** field at the bottom of the window, and type a name.

  To save the file, click **Save** or press **Enter**.

  To cancel, click **Cancel** or press **Esc**.

- The **Bounce to Sample** function **immediately** renders the sequence (all of its tracks) as an audio sample and places it in the project's sample pool. By default, it will be named **Bounce -** and appended with the sequence name. If you have already used this function on this sequence, then it will create another audio sample appended with the next-highest number.

  To bounce the sequence to a sample, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Bounce to Sample**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Bounce to sample**. You can also press **Shift**+**Alt**+**S** (Windows) or **Shift**+**Option**+**S** (macOS).

- The **Bounce to New Audio Track** function **immediately** renders the sequence (all of its tracks) as an audio track in the project. The **Audio** tab will be automatically selected. By default, the sample will be named **Bounce -** and appended with a number. This function does not work for tracks that use MIDI programs or CV programs.

  To bounce the sequence to an audio track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Sequence**, and click **Bounce to New Audio Track**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Bounce to new audio track**. You can also press **Alt**+**S** (Windows) or **Option**+**S** (macOS).

Track

You can use any of these functions on the currently selected track.

- The **Select All** function selects all events or audio track regions in the current sequence and track.

  To select all events or audio track regions in the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Select All**.

- The **Deselect** function deselects all events or audio track regions in the current sequence and track.

  To deselect all events or audio track regions in the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Deselect**.

- The **Delete** function erases the entire audio track. This cannot be used on MIDI tracks.

  To delete the track, select the **Audio** tab, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Delete**. Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Delete Audio Track**.

- The **Clear** function erases all note events from the current track.

  To clear the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Clear**. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Clear**. Click **Clear** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Explode** function **immediately** splits the current MIDI track into multiple MIDI tracks—one for each distinct pad or note (pitch, not event). The current track also remains present and intact, while each track created from it is labeled with the track name and pad name or number. This cannot be used on audio tracks.

  To explode the track, select the **MIDI** tab, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Explode**.

- The **Events Double Speed** function **immediately** halves the lengths of all note events on the track as well as the distance between them. In other words, the track's notes are pressed closer together so the track sounds like it is playing at twice the previous speed. This does not actually affect the pitches of notes or the tempo.

  To double the speed of all note events in the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Events Double Speed**.

- The **Events Half Speed** function **immediately** doubles the lengths of all note events on the track as well as the distance between them. In other words, the track's notes are spread further apart so the track sounds like it is playing at half of the previous speed. This does not actually affect the pitches of notes or the tempo.

  To halve the speed of all note events in the track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Events Double Speed**.

- The **Split Events** function divides all notes or the selected notes into multiple parts.

  To split note events, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and then **Split Events**. Select one of the preset number of events (2–9), or click **Split Events…** to open the Split Events Setup window.

- The **Next Track** and **Previous Track** options select the next or previous track in your sequence (respectively).

  To select the next or previous track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Next Track** or **Previous Track** (respectively).

- **Export as MIDI** lets you export the current track as a standard MIDI (**.mid**) file.

  To export the track as a MIDI file, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Export as MIDI**. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Export as MIDI**.

The

In the **Export Current Track as Standard MIDI file** window, do any of the following:

To select the storage device you want to view, click the **down arrow** (▼) next to the file path. If you have storage devices connected to your MPC hardware, they will appear in this column, as well.
To enter a folder, double-click it or press **Enter**.
To create a new folder, click **New Folder**, type a name for the new folder, and then click **OK** or press **Enter** to confirm the name, or click **Cancel** or press **Esc** to keep the original name. You will immediately enter the new folder.
To move up one folder level, click the **up arrow** (↑).
To name the file, click the **File** field at the bottom of the window, and type a name.
To save the file, click **Save** or press **Enter**. **To cancel**, click **Cancel** or press **Esc**.

- **Bounce to Sample** function **immediately** renders the track as an audio sample and places it in the project's sample pool. By default, it will be named **Bounce -** and appended with the sequence name. If you have already used this function on this sequence, then it will create another audio sample appended with the next-highest number.

  To bounce the track to a sample, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Bounce to Sample**. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Bounce to sample**.

- The **Bounce to New Audio Track** function **immediately** renders the track (for the current sequence only) as an audio track in the project. The Main Mode will automatically switch to the **Audio** tab, and the original track will be muted. By default, it will be named **Audio** and appended with a number (e.g., **Audio 002**). This function does not work for tracks that use MIDI programs or CV programs.

  To bounce the MIDI track to an audio track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Track**, and click **Bounce to New Audio Track**. Alternatively, right-click the **Track** field in the Inspector and click **Bounce to new audio track**.

Program

You can use any of these functions on the currently selected program. These functions are shown in the menu (**Edit** > **Program**) only if the **MIDI** tab is selected in the Inspector.

- The **Pad Color** option opens the **Pad Color** window where you can assign specific colors to your pads in each program. See the ***Pad Color*** chapter to learn how to use this.

  To open the Pad Color window, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Pad Color**.

- The **Note Mapping** option opens the **Note Mapping** window where you can where you can assign a MIDI note to each pad in a program. See the ***Note Mapping*** chapter to learn how to use this.

  To open the Note Mapping window, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Note Mapping**.

- The **Flatten Pad** option opens the **Flatten Pad** window where you can select a pad whose layered samples will be consolidated into a single audio sample on just its first layer. This function renders all samples on a pad as an audio sample and places it on the first layer of that pad. The resulting sample is the audio signal produced by that pad at full velocity (**127**) after the pad channel strip, which means that it includes any assigned pad insert effects and the results of warping the sample. This function is useful if you need to reduce how CPU-intensive a pad or program is by essentially "embedding" the warping and effects in the sample itself. By default, it will use the name of the first sample. This function works for drum programs only. (This is the same as the Flatten Pad button shown at the top of the touchscreen in Program Edit Mode.)

  To flatten the samples of a pad, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Flatten Pad**.

The

Use the **Pad** menu to select the pad whose samples you want to flatten. Alternatively, press the desired **pad**.

Use the **Name** field to enter a name for the flattened sample.

Use the **Tail Length** field to set the length of the audio tail. This will add extra seconds to the end of the resulting audio file. This is useful if you are using effects or samples whose sounds exceed the defined audio length (e.g., long reverb or delay, one-shot samples with long decays, etc.). We recommend using an audio tail of at least a couple of seconds.

Click **Do it** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Refresh Samples Metadata** option opens the **Refresh Samples Metadata** window, where you can refresh the samples in a selected program to update the associated file information.

  To refresh sample metadata, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Refresh Samples Metadata**.

  The **Program Name menu** shows the name of the currently selected program.

  Check **Update All Slice start, end and loop start from smpl riff file data** to refresh the associated file information.

  Check **Decrement All Slice loop start by one sample** to add an extra sample at the start of each slice loop.

  Click **Do it** to continue or **Close** to return to the previous screen.

- **Tidy Keygroup Sample Names** function immediately renames samples in the selected keygroup according to the program name and other information.
- **To update the keygroup sample names**, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Tidy Keygroup Sample Names**.

- The **Duplicate** function immediately creates an identical program. The duplicate program will use the same name but appended with a number (e.g., **Program 002**).

  To duplicate the program, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Duplicate**. Alternatively, right-click a program in the **Project** panel and click **Duplicate**.

- The **Duplicate to Track** function immediately creates an identical program on a new track. The duplicate program will use the same name but appended with a number (e.g., **Program 002**). The new track will be named **Track** and appended with a number (e.g., **Track 06**).

  To duplicate the program to a new track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Duplicate to Track**. Alternatively, right-click a program in the **Project** panel and click **Duplicate to Track**.

- The **Merge** function lets you copy the pads (and their parameters) from one program into another, essentially consolidating two programs into one. The name of the new program will be the names of the original two programs separated by **and**.

  To merge two programs, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Merge**. Alternatively, right-click a program in the **Project** panel and click **Merge**.

  Use the **Pads from program** menu to select the program you want to copy.

  Use the **into program** menu to select the program to which the copied pads will be added.

  Select the **Start on next bank** box if you want the copied pads to start on **Pad 01** of the next available bank. Deselect this box if you want the copied pads to start on the next available pad, regardless of the bank.

  Click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Copy Pads** option opens the **Copy Pads** window which lets you copy one or more pads from one program to another.

The

To copy pads, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Copy Pads**. Alternatively, rightclick a program in the **Project** panel and click **Copy Pad**.

Use the **Copy Type** menu to select the whether you want to copy an individual **Pad**, a **Bank** of pads or a **Range** of pads. Use the fields that appear to select the **Pad**, **From Bank** or **Start**/**End Pads** that will be copied.

Use the **From Program** menu to select the program from which the pads will be copied.

Use the **To Program** menu to select the program to which the copied pads will be added.

Use the **Pad**, **To Bank** or **Start Pad** where the copied pads will be added starting from.

Click **Apply** to confirm your setting, and then click **Do It** to copy the pads or **Cancel** to return to the previous screen.

- The **Delete** function erases the program from the project. The samples used in that program will remain in the project's sample pool and any other programs that use them.

  To delete the program, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Delete**. Alternatively, right-click the **Program** field in the Inspector and click **Delete**. You can also right-click a program in the **Project** panel and click **Delete**.

- The **Rename** function lets you enter a new name for the program. Type a name and click **OK** to continue or **Cancel** to return to the previous screen.

  To rename the program, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Rename**. Alternatively, right-click a program in the **Project** panel and click **Rename**.

- The **Bounce to Sample** function **immediately** renders all tracks that use that program (for the current sequence only) as an audio sample and places it in the project's sample pool. By default, it will be named **Bounce -** and appended with the program name. This function does not work for MIDI programs or CV programs.

  To bounce the program to a sample, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Bounce to Sample**. Alternatively, right-click the **Program** field in the Inspector and click **Bounce to sample**.

- **Bounce to New Audio Track** function **immediately** renders that program (for the current sequence only) as an audio track in the project. The Main Mode will automatically switch to the **Audio** tab, and the original program will be muted. By default, it will be named **Audio** and appended with a number (e.g., **Audio 002**). This function does not work for MIDI programs or CV programs.

  To bounce the program to an audio track, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Bounce to Audio Track**. Alternatively, right-click the **Program** field in the Inspector and click **Bounce to new audio track**.

- The **Previous Preset** and **Next Preset** functions let you switch presets in the current plugin program.

- The **Save Plugin Preset…** and **Load Plugin Preset…** functions let you save the current plugin preset or load one into the current plugin program.

Effects

You can apply various effects to the pads, keygroups, audio tracks, programs, submixes, and master outputs, using **insert** and **send**/**return** effects. This chapter can help you get a good overall understanding of how the effects work.

See ***Appendix*** > ***Effects & Parameters*** for a list of all available effects (with a brief description of each) and their editable parameters.

The

Overview

In a program, each **pad** or **keygroup** can have up to **four insert effects** applied to it. An entire **program** can have up to **four insert effects** applied to it, as well.

An **audio track**, like a program, can have up to **four insert effects** applied to it, as well.

For even further flexibility, each **submix** can have up to **four insert effects** applied to it. You can route pads, keygroups, audio tracks, or programs to a submix, which is then routed to a master output.

Additionally, each **pad**, **keygroup**, **audio track**, **program**, and **submix** can be sent to (up to) **four return channels** (**returns**), each of which can have up to **four insert effects** of their own. Their audio will be routed through the insert effects on those returns, and the processed audio will be sent to a master output.

Finally, you can apply up to **four insert effects** to each master output (a stereo pair of channels: **Outputs 1/2**, **Outputs 3/4**, etc.).

When you create an audio mixdown of a sequence or song, you can choose whether or not master insert effects are included or send/return effects are included, depending on what you are mixing down:

- If you are creating an audio mixdown of a pair of **master outputs**, you can choose whether or not **master insert effects** will be included in the mixdown.
- If you are creating an audio mixdown of **separate programs** or **exploded tracks**, you can choose whether or not **send/return effects** will be included in the mixdown.

See ***Audio Mixdown*** to learn about these options.

The Sampler and Looper handle effects differently:

- The **Sampler** can use up to **four insert effects**, which are applied to the audio as you record it. This means that the effects cannot be “removed” from the sound later. Learn more about the Sampler in the ***Modes*** > ***Sampler*** chapter.
- Similarly, the **Looper** can use up to **four insert effects**, which are applied to the audio as you record it. This means that the effects cannot be “removed” from the sound later. Learn more about the Looper in the ***Modes*** > ***Looper*** chapter.

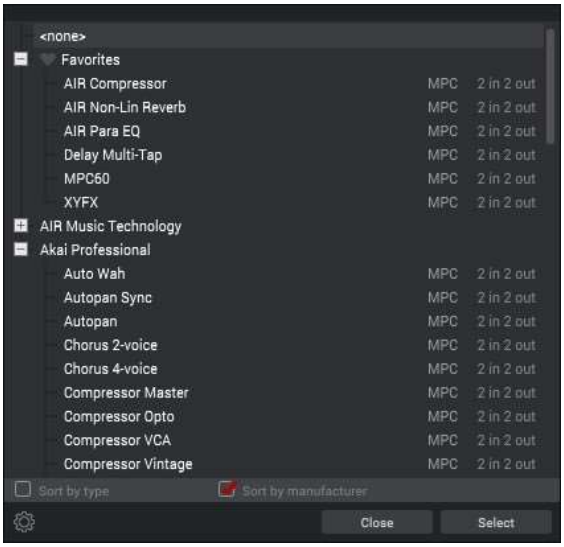
Please see the rest of this chapter to learn how to use insert effects as well as send/return effects.

You can load, edit, remove, and activate or deactivate effects in the **Inserts** section of a channel strip. Each **Inserts** section has four insert effect slots.



To load an effect, double-click an empty slot in the **Inserts** section of a channel strip. In the window that appears:

- Click the **+** or **–** button to expand or collapse each category.
- The right edge of the window shows how many MIDI channels can be sent to and from each effect.
- Select **Sort by type** to sort the effects by type.
- Select **Sort by manufacturer** to sort the effects by manufacturer.
- Double-click an effect or click it and then click **Select** to load it.
- Click the **gear icon** to open the **Plugin Manager**. See ***Plugins > Plugin Manager*** to learn about this.
- Click **Close** or press **Esc** to close the window without loading any effect.



To remove a loaded effect, double-click the **down arrow** (▼) next to its name the **Inserts** section. In the window that appears, doubleclick the **<none>** option at the top of the list of effects or click it once and then click **Select**.

To edit an effect, double-click its name in the **Inserts** section of a channel strip. A window with the effect's parameters will appear.

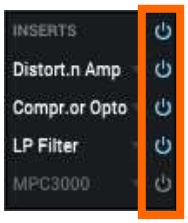
- **To adjust a parameter**, click and drag its knob up or down. **To make finer adjustments**, press and hold **Ctrl** (Windows) or ⌘ (macOS) and then click and drag its knob up or down.
- **To enable or disable the effect**, click the **On/Off** button in the upper-left corner.
- **To keep the window on top at all times**, click the **down arrow** (⬇) in the upper-right corner so it becomes an **up arrow** (⬆). Click it again to allow the window to be hidden under others.
- **To close the window**, click the **X** in the upper-right corner.

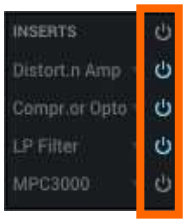


To activate or deactivate an effect, click the **on/off** button next to it.

To deactivate all four effects, click the **on/off** button next to **Inserts** so it turns **gray** (**off**). Previously active effects will be off even though the button appears to be on.

To reactivate the previously active effects, click the **on/off** button next to **Inserts** so it turns **blue** (**on**).





To move an effect from one slot to another, click and drag it from its original slot to another slot (the new slot will be outlined in **yellow** before you release it). The effect will retain all of its editable parameters.

To copy an effect from one slot to another, press and hold **Alt** (Windows) or **Option** (macOS) and then click and drag it from its original slot to another slot (the new slot will be **yellow** before you release it). The effect will retain all of its editable parameters.





Insert Effects

Insert effects can be applied to a **pad**, **keygroup**, **audio track**, **program**, **submix** or **master output**. The audio signal produced by that source is processed by any insert effect/effects that are loaded to that source (in the **Inserts** section of its channel strip) and activated. Each one can have up to four insert effects loaded and activated.

Below is an outline of where you can set the effects for a pad, keygroup, audio track, program, submix, or master output.

Note:

If the **Inserts** section is not shown in a channel strip in the **Inspector**, click the **menu icon** (≡), go to **View** > **Inspector**, and click **Inserts**.



If the **Inserts** section is not shown in a channel strip in the **Pad Mixer** or **Channel Mixer**, click the **box icon**.

Pad: You can load up to four insert effects to each pad. The **Inserts** section for a pad is available in two places:

- the **pad channel strip** in the **Inspector** (in any mode)
- the **pad channel strip** in the **Pad Mixer**

Tip: When using pad insert effects, they will be applied to the selected pad only. This means that you could apply unique combinations of effects to each pad within a program. If you want to apply the same effect to all pads, do this with a program insert effect.

Keygroup: You can load up to four insert effects to each keygroup. The **Inserts** section for a keygroup is available in two places:

- the **keygroup channel strip** in the **Inspector** (in any mode)
- the **keygroup channel strip** in the **Pad Mixer**

Important: When using keygroup insert effects, they will be applied to that keygroup only. Keep this in mind if you load insert effects to multiple keygroups with overlapping note ranges—the effects will overlap in that range as well.

Audio Track: You can load up to four insert effects to each audio track. The **Inserts** section for an audio track is available in three places:

- the **audio track channel strip** in the **Inspector**
- the **audio track channel strip** in the **Pad Mixer**
- the **audio track channel strip** in the **Channel Mixer**

Program: You can load up to four insert effects to each program. The **Inserts** section for a program is available in three places:

- the **program channel strip** in the **Inspector**
- the **program channel strip** in the **Pad Mixer**
- the **program channel strip** in the **Channel Mixer**

Submix: You can load up to four insert effects to each submix. The **Inserts** section for a submix is available only in the **submix channel strip** in the **Channel Mixer**.

Master Output: You can load up to four insert effects to each master output (a stereo pair of channels: **Outputs 1/2**, **Outputs 3/4**, etc.). The **Inserts** section for a master output is available in two places:

- the **master channel strip** in the **Inspector**
- the **master channel strip** in the **Channel Mixer**

Send/Return Effects

Send/return effects work in the following way:

1. A **pad**, **keygroup**, **audio track**, **program**, or **submix** can send its audio to a **return** at a designated **send level**.
2. That audio is processed by the effects on the return. Each return can have up to **four insert effects** loaded and activated.
3. The processed audio is sent to a pair of master outputs (stereo) or a single master output (mono).

There are four available returns. Any **pad**, **keygroup**, **audio track**, **program**, or **submix** can send its audio to any combination of those returns at the same time.

You can load send/return effects and set the **return levels** in two places:

- the **return channel strip** in the **Inspector**
- the **return channel strip** in the **Channel Mixer**

Below is a description of where to set the desired send levels for a pad, keygroup, audio track, program, or submix.



Note:

If the **Send** knobs are not shown in a channel strip in the **Inspector**, click the **menu icon** (≡), go to **View** > **Inspector**, and click **Sends**.

If the **Send** knobs are not shown in a channel strip in the **Pad Mixer** or **Channel Mixer**, click the **four-circles icon**.

Pad: The **Send** knobs for a pad are available in two places:

- the **pad channel strip** in the **Inspector** (in any mode)
- the **pad channel strip** in the **Pad Mixer**

Keygroup: The **Send** knobs for a keygroup are available in two places:

- the **keygroup channel strip** in the **Inspector** (in any mode)
- the **keygroup channel strip** in the **Pad Mixer**

Important: When using keygroup send/return effects, they will be applied to that keygroup only. Keep this in mind if you use send/return effects with multiple keygroups with overlapping note ranges—the effects will overlap in that range as well.

Audio Track: The **Send** knobs for an audio track are available in three places:

- the **audio track channel strip** in the **Inspector**
- the **audio track channel strip** in the **Pad Mixer**
- the **audio track channel strip** in the **Channel Mixer**

Program: The **Send** knobs for a program are available in three places:

- the **program channel strip** in the **Inspector**
- the **program channel strip** in the **Pad Mixer**

- the **program channel strip** in the **Channel Mixer**

Submix: The **Send** knobs for a submix are available only in the **submix channel strip** in the **Channel Mixer**.

Automation

You can set the automation for programs and audio tracks to be “written,” “read,” or disabled entirely. You can do this globally or for individual programs and audio tracks.

Global

A button in the upper-right corner of the **toolbar** controls the global automation. When you click this button to change its state, it will change the automation state for all programs in the project. (If you have changed the automation state of an individual program or audio track as described below, then this global automation button will indicate that rather than the global automation state.)

Click this **global automation button** to toggle between two states:

When set to **Read** (**R**), automation data will be read but not recorded. You can still manually edit and enter automation. (Think of this as a protective feature to prevent accidental changes to your automation while recording.)



When set to **Write** (**W**), automation can be recorded and will overwrite any existing automation. (Make sure not to touch Q-Link knobs accidentally while you are recording.)



Press and hold **Shift** on your keyboard and click the **global automation button** to disable or enable global automation. When **off**, automation data will be ignored.



Important: If you have already recorded automation and turn it off, the track will still use the effect and its parameter values at the point where you turned it off.

Programs & Audio Tracks

You can also set the automation for each program or audio track by using the program/audio track automation button in the channel strip for that program or audio track (shown in the Inspector, Pad Mixer, and Channel Mixer). Automation is available for all program types.

Note: Remember that clicking the global automation button will change the automation state for **all** programs in the project; if they were originally different, all of them will then match the global automation state.

Click this **program/audio track automation button** to toggle between two states:

When set to **Read** (**R**), the program will read automation data but will not record any additional automation over it. You can still manually edit and enter automation. (Think of this as a protective feature to prevent accidental changes to your automation while recording.)



When set to **Write** (**W**), the program can record automation. (If you have any Q-Link knobs assigned to automatable parameters, make sure not to touch any accidentally while you are recording.)



Press and hold **Shift** on your keyboard and click the **program/audio track automation button** to disable or enable program/audio track automation. When **off**, the program will ignore automation data.



Important: If you have already recorded automation and turn it off, the track will still use the effect and its parameter values at the point where you turned it off.

Recording Automation

Automating various parameters is a good way to add some motion and dynamism to your sequences.

You can automate three types of parameters for MIDI tracks:

- **Track Parameters**:
  - the mixer parameters of the track (**Volume**, **Pan**, **Mute**, and **Solo**) ○ the MIDI CCs of the track (**0**–**127**) ○ aftertouch messages ○ pitch bend messages ○ channel pressure messages ○ program change messages
- **Program Parameters** (not available for MIDI programs):
  - the mixer parameters of the program (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**, and **Send 1**–**4**) ○ parameters of the program (options vary based on the type of program) ○ parameters for insert effects on the program (options vary based on the effect)
- **Pad Parameters** (for drum programs, keygroup programs, and clip programs):
  - the mixer parameters of the pad/keygroup (**Level**, **Pan**, **Pad Mute**, **Pad Solo**, or **Send 1**–**4**) ○ parameters of the pad/keygroup (options vary based on the type of program) ○ parameters for insert effects on the pad/keygroup (options vary based on the effect)

You can automate only one set of parameters for audio tracks:

- **Audio Track Parameters**:
  - the mixer parameters of the audio track (**Volume**, **Pan**, **Mute**, **Solo**, and **Send 1**–**4**) ○ parameters for insert effects on the audio track (options vary based on the effect)

To enter automation for track parameters on a MIDI track:

1. Select the track, and then click **Rec** (●) or **Overdub** (⊕) to record-arm it.
2. Click **Play** (▶) or **Play Start** (▶|) to start playback of the sequence.
3. Use whatever controls you want to adjust the parameter/parameters as the sequence plays. Your changes will be recorded in real time. Note that recording automation is **not** an overdub-style process (even if you clicked Overdub to record-arm the track); when the sequence repeats, it will overwrite/replace any automation that was previously recorded.
4. Click **Stop** (■) to stop the automation recording.

Alternatively, create the automation curves manually (see ***Editing Automation*** to learn how to do this).

To record automation of a program parameter or pad parameter:

1. Set the **program/audio track automation button** to the **red Write** (**W**) option for any program or audio track whose parameters (or pad parameters) you want to automate. Alternatively, click the **global automation button** in the upper-right corner of the window to change the state of all programs and audio tracks.
2. Click **Play** (▶) or **Play Start** (▶|) to start playback of the sequence.
3. Use whatever controls you want to adjust the parameter/parameters as the sequence plays. Your changes will be recorded in real time. Note that recording automation is **not** an overdub-style process; when the sequence repeats, it will overwrite/replace any automation that was previously recorded.
4. Click **Stop** (■) to stop the automation recording.

   Once you are done, we recommend setting the **program/audio track automation button** for that program or audio track to the **green Read** (**R**) option. This ensures your track uses the automation you just recorded when you play it back (and will not be overwritten by any future adjustments you make to parameters during sequence playback).

Editing Automation

You can use automation editing tools to adjust or create automation curves for all available parameters.

To edit automation of a program parameter or pad parameter, use the automation lane in the **Grid Editor**:

1. In the **Grid Editor**, make sure the automation lane is shown. If it is not, click the **up arrow** (**^**) in the lower-left corner of the Grid Editor.
2. Click the **down arrow** (▼) in the lower-left corner of the Grid Editor. Use the menu and submenus that appear to select the desired parameter. The parameter name will then appear below **Modifier**.
3. Use the **pencil** and **marquee tools** described below to create and edit automation for this parameter in the automation lane.



Use these tools in the Grid Editor to create or edit the automation curve in the automation lane. See ***Editors*** > ***Grid Editor*** to learn more about using the Grid Editor in general.

Important: An automation curve consists of several **points** placed according to current time division—aligned with the quantization grid). You can create or move points without restricting them to the time division by pressing and holding **Shift**.



Pencil: Draw Mode:

To create a point, click the desired location in the automation lane.

To select a point, click it.

To move a point, click and drag it to another location in the automation lane. Press and hold **Shift** while doing this to move it without restricting ("snapping") it to the quantization grid.

To erase a point, double-click it.



Marquee: Marquee Mode:

To select a point, click it.

To select multiple points, click and drag across the automation lane to create a box around them.

To move a point, click and drag it to another location in the automation lane. Press and hold **Shift** while doing this to move it without restricting ("snapping") it to the quantization grid.

To move multiple points, select them as described above, and then click and drag them to another location in the automation lane. Press and hold **Shift** while doing this to move them without restricting ("snapping") them to the quantization grid.

To edit automation of a track parameter for a MIDI track, use the automation lane in the **Grid Editor**, as described ***above***. Alternatively, use the **Track View** in Track View Mode, the Channel Mixer, or Track Mute Mode.

To edit automation of a track parameter in the Track View:

1. In the **Track View**, make sure the tracks you want are shown. If they are not, click **menu icon** (≡) in the upperright corner, and select or deselect **Show Unused Tracks**, **Show Programs**, **Show Audio Tracks**, and **Show Midi Tracks**.
2. Click the **A icon** in the upper-left corner so it is **white**. The menu next to will be enabled, and **Automation** and its editing tools will appear above the middle of the Track View.

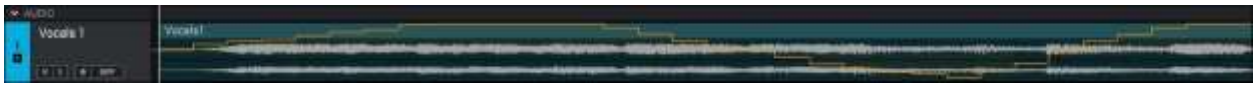
3. Click the **menu** next to the **A icon** to select the desired parameter.
4. Use the **pencil** and **marquee tools** described below to create and edit the automation curve for this parameter in the track strip or program strip.

MIDI track, audio track, and program strips appear slightly differently while displaying their automation curves:

MIDI track:



Audio track:



Program:



Use these tools in the Track View Editor to create or edit the automation curve. See ***Track View*** to learn more about using the Track View in general.

Important: An automation curve consists of several points placed according to current time division—aligned with the quantization grid). You can create or move points without restricting them to the time division by pressing and holding **Shift**.



Pencil: Draw Mode:

To create a point, click the desired location in the track strip or program strip.

To select a point, click it.

To move a point, click and drag it to another location in the track strip or program strip.

To erase a point, double-click it.



Marquee: Marquee Mode:

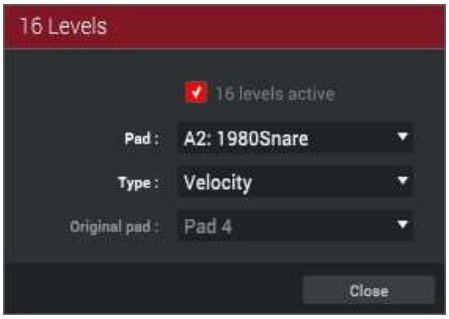
To select a point, click it.

To select points, click and drag across the track strip or program strip to create a box around them.

To move a point, click and drag it to another location in the track strip or program strip. Press and hold **Shift** while doing this to move it without restricting (“snapping”) it to the quantization grid.

To move multiple points, select them as described above, and then click and drag them to another location in the track strip or program strip. Press and hold **Shift** while doing this to move them without restricting (“snapping”) them to the quantization grid.

16 Level



When 16 Level is first activated, the selected pad (**Pad A01** by default) will be temporarily copied to all 16 pads. The pads will now output the same note number as the initial pad, but a selectable parameter will be fixed at values that increase as the pad numbers increase (e.g., Pad 1 is the minimum, Pad 16 is the maximum), regardless of how hard you press them.

To show the 16 Level window, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **16 Level**. Alternatively, click the **16 Level** button above the **Pads** section in Main Mode or Program Edit Mode.

To select a pad, do one of the following:

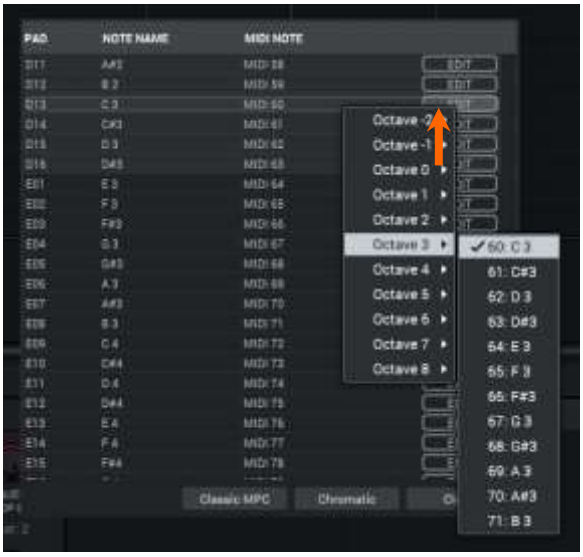
- Press and hold **16 Level**, and then press the desired **pad**.
- Click the **16 Levels** box to deselect it (temporarily disabling the feature), press the desired **pad**, and then click the **16 Levels** box again to select it.
- Click the **Pad** field, and use the **data dial** or **–/+** buttons.
- Double-click the **Pad** field, and click the desired pad in the list that appears.

In the **16 Levels** window, click the **Type** menu to choose the parameter: **Velocity**, **Tune**, **Filter**, **Layer**, **Attack**, or **Decay**.

When **Type** is set to **Layer**, pads with multiple samples will play back each layer according to the **Velocity Start** and **Velocity End** settings for each layer.

If the **Type** is set to **Tune**, click the **Original pad** menu and select the pad that will contain the note at its original pitch (tuning).

Note Mapping



Note Mapping lets you assign specific MIDI notes to your pads in each program except for keygroup programs.

To show the Note Mapping window, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Note Mapping**.

Important: If the Note Mapping window is already open and you want to assign pad colors for another program, click **Close**, select a track that uses the desired program, and then open the Note Mapping window again.

The **Pad** column indicates the pad bank and number of each pad in the program.

The **Note Name** column indicates the note value (e.g., **G#3**, **A 4**, etc.).

The **MIDI Note** column indicates the MIDI note number (corresponding to the note value).

Click **Edit** next to each pad to open a submenu listing the available octaves. Select an octave and then select the note you want to assign to the pad.

Click **Classic MPC** to assign a preconfigured note mapping to the pads that was used on early MPCs.

Click **Chromatic** to assign all notes to all pads chromatically in an ascending order (i.e. **C-2/MIDI Note 0**, assigned to **Pad A01**, through **G 8/MIDI Note 127**, assigned to **Pad H16**).

Click **Close** to close this window and use the current note mapping.

Pad Color



Pad Color lets you assign specific colors to your pads in each program.

To show the Pad Color window, click the **menu icon** (≡),

Important: If the Pad Color window is already open and you want to assign pad colors for another program, click **Close**, select a track that uses the desired program, and then open the Pad Color window again.
select **Edit** > **Program**, and click **Pad Color**.

Use the **Display As** field to set how the pad lights will display:

Off: The pads will be unlit whether you are playing them or not.

Classic Velocity: The pads will be unlit while you are not playing them. When you press them, they will light with colors according to the velocity: red indicates a high velocity, yellow indicates a low velocity.

Fixed: The pads will be lit with their assigned colors whether you are playing them or not.

Off->**Velocity**: The pads will be unlit when you are not playing them. When you press them, they will light with their assigned color with a brightness that corresponds with the velocity.

Dim->**Velocity**: The pads will be dimly lit when you are not playing them. When you press them, they will light with their assigned color with a brightness that corresponds with the velocity.

Bright->**Velocity**: The pads will be brightly lit when you are not playing them. When you press them, they will light with their assigned color with a brightness that corresponds with the velocity.

Use the **Pads** field to determine whether you are setting the color for one pad (**Edit single pads**) or all pads (**Edit all pads**).

Tip: **To quickly assign that color to all pads in the program**, press and hold **Shift** while clicking a color button.

Use the **Empty pads** menu to set how empty pads will display:

Empty pads off: Pads without any sounds will remain off.

Empty pads dim: Pads without any sounds will remain more dimly lit than pads with sounds assigned.

Empty pads normal: Pads without any sounds will appear the same as pads with sounds assigned.

Click a **pad** to select it, and then click one of the **color buttons** to assign its color.

Tip: **To select the color button corresponding a specific pad's color**, press and hold **Shift**, and then press the pad or click it on the window.

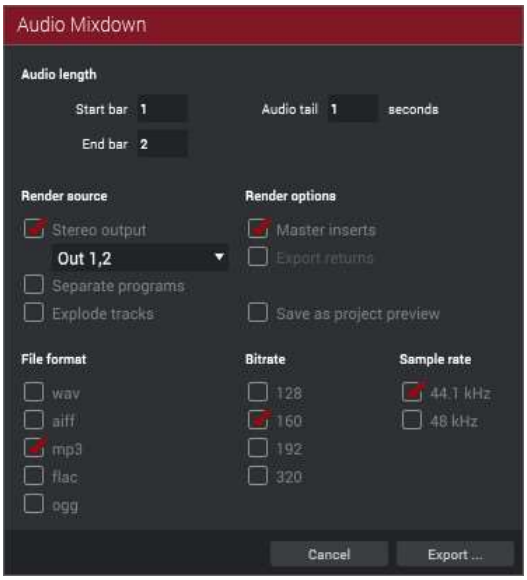
To make the current pad color settings the defaults for all programs on the same type (e.g., drum programs, keygroup programs, etc.), click **Make Default**.

Click **Close** to close the window.

Audio Mixdown

The Audio Mixdown window lets you render and export either the current sequence or song as an audio file. In Song Mode, this will export the entire song. In any other mode, this will export the current sequence only.

To open the Audio Mixdown window, click the **menu icon** (≡), and go to **File** > **Export** and click **As Audio Mixdown**.



Audio Length

Use the **Start Bar** and **End Bar** fields to define where the resulting audio file will start and end, respectively.

Use the **Audio Tail** field to add extra seconds to the end of the resulting audio file. This is useful if you are using effects or samples whose sounds exceed the defined audio length (e.g., long reverb or delay, oneshot samples with long decays, etc.). We recommend using an audio tail of at least a couple of seconds.

Render Source

Select **Stereo Output** and use the adjacent field to select a pair of outputs: **Out 1,2**–**31,32**. The mixdown will be taken from these outputs.

Select **Separate Programs** to create a mixdown of each program used in the sequence or song.

Select **Explode Tracks** to create a mixdown of each track used in the sequence (you cannot use this option for an entire song).

Important: Each pad or keygroup must have their output routed to **Program** to be included in the mixdown. This is the typical (and default) setting.

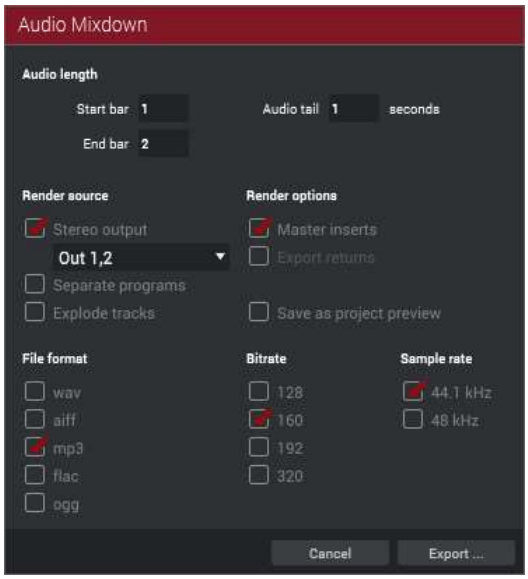
Render Options

If your **Render Source** is set to **Stereo Output**, select **Master Inserts** to include master insert effects in the mixdown.

If your **Render Source** is set to **Separate Programs** or **Explode Tracks**, select **Export Returns** to include return buses in the mixdown.

If your **Render Source** is set to **Stereo Output**, click **Save as Project Preview** to save the sequence or song as a project preview file (which you can play for reference in the Browser). If you select this box, **Stereo Output** will automatically be selected, as well.

File Formats



Click **WAV**, **AIFF**, **MP3**, **FLAC** or **OGG** to select the file format of the mixdown.

For **WAV** and **AIFF** files, use the **Bit Depth** field to select a bit depth of **8**, **16**, or **24** bits, or **32** bits, floating point (**32 F**). For **FLAC** files, you can select a bit depth of **16** or **24** bits. For **MP3** and **OGG** files, you can select a **Bitrate** of **128**, **160**, **192**, or **320** kbps.

Use the **Sample Rate** field to select a sample rate of **44.1 kHz**, **48 kHz**, **88.2 kHz**, or **96 kHz**. In most cases, we recommend selecting **44.1 kHz**.

Click **Export** to enter the **Save** screen where you can select a name and location to save your audio mixdown.

Click **Cancel** to return to the previous screen.

Plugins

The MPC software enables you to scan third-party plugins (VST or AU formats) to use within your projects.

Instrument plugins can be used with plugin programs. See ***Programs*** > ***Plugin Programs*** to learn about this.

Effect plugins can be used as insert effects on pads, keygroups, audio tracks, most types of programs, submixes, returns, and master outputs. See ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn about this.

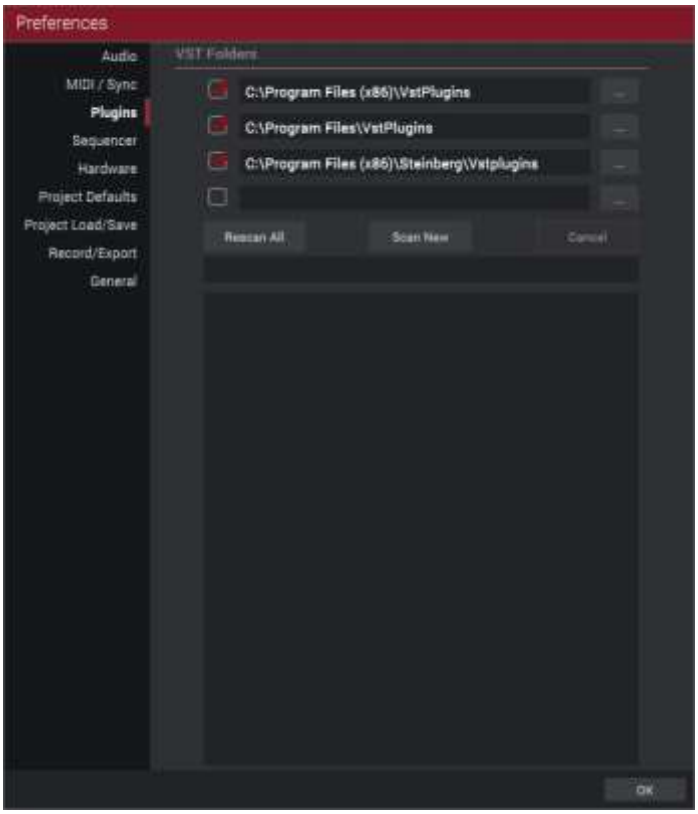
See the following ***Scanning Plugins*** section to learn how to scan your computer and external storage devices for the plugins you want to use.

See the ***Plugin Manager*** section to learn how to manage all of your scanned plugins.

See the ***Selecting Plugins*** section to learn how to select a plugin when using plugin programs or insert effects.

Scanning Plugins

In order to use plugins in the MPC software, the software must scan any folders on your computer or external storage device where they are located.



To scan your plugins:

1. **Windows**: Click the **menu icon** (≡), select **Edit**, and click **Preferences**.

   macOS: Click the **MPC** menu and click **Preferences**.
2. In the **Preferences** window that appears, click the **Plugins** tab.
3. Click the **…** button next to one of the **VST Folders** fields.
4. In the window that appears, select the location where your plugins are stored. Select the folder and click **Open** (while not actually in the folder).
5. The file path will appear in the **VST Folders** field. Click the box next to it so it is selected.

   If you have plugins stored in other locations, you can repeat Steps 3–5 to select those locations.
6. Click **Scan New** to scan these recently selected locations. This is helpful if you have already scanned other locations and want to scan just the one/ones you recently added.

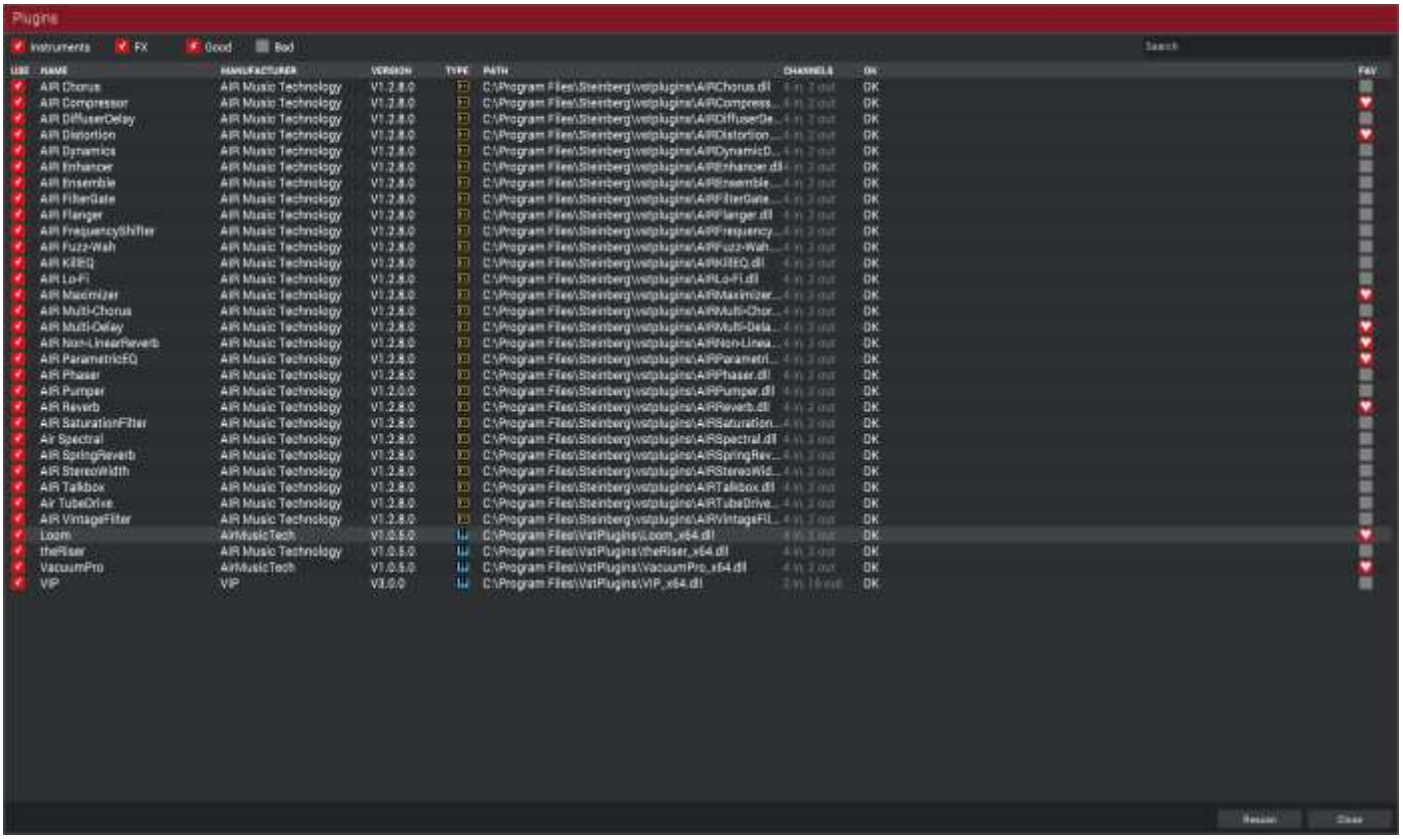
   Alternatively, click **Rescan All** to scan all four locations again.

   The list of scanned plugins will appear in the list below. When the scan is completed, the status bar above it will show **Done**.
7. Click **OK** to close the window.

Plugin Manager

The Plugin Manager lets you view and manage the status of all plugins in your MPC software.

To open the Plugin Manager, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Plugin Manager**. The **Plugins** window will appear. Alternatively, click the **gear icon** in the lower-left corner of the window that appears when selecting a plugin or an insert effect.



Use these boxes and the **Search** field to filter the plugins shown in the list below.

Instruments: Select this box to show instrument plugins.

FX: Select this box to show effect plugins.

Good: Select this box to show plugins that were successfully scanned.

Bad: Select this box to show plugins that failed to scan.

Search: Use this field to enter a search term. The results will appear in the list below.

The columns (described below, left to right) indicate the plugins' status. Click a column to sort the list by that category. Right-click the top of a column to **auto-size this column**, **auto-size all columns**, or to show or hide specific columns.

Note: The MPC software supports VST or AU plugins.

Use: Select this box to allow the MPC software access to this plugin. If this box is deselected, it will not appear if you select an instrument plugin (to use for a plugin program) or an effect plugin (to use on an insert effect slot).

Name: This is the plugin's name.

Manufacturer: This is the plugin's manufacturer.

Version: This is the version of the plugin.

Type: This is the type of plugin. A **waveform** and **fx** indicate an effect plugin. A **guitar** indicates an instrument plugin.

Path: This is where the plugin is located on your computer or external storage device.

Channels: This is how many MIDI channels can be sent to and from the plugin.

OK: This indicates whether the plugin has been successfully scanned or not. **OK** indicates that the plugin is properly scanned and can be used in the MPC software. **Failed** indicates that the plugin was not properly scanned. To rescan the plugin, click it and then click **Rescan** in the lower-right corner.

Fav: This indicates whether the plugin is a "favorite" or not. Favorites will appear in a separate category when you select an instrument or effect plugin. Click the box to select or deselect it.

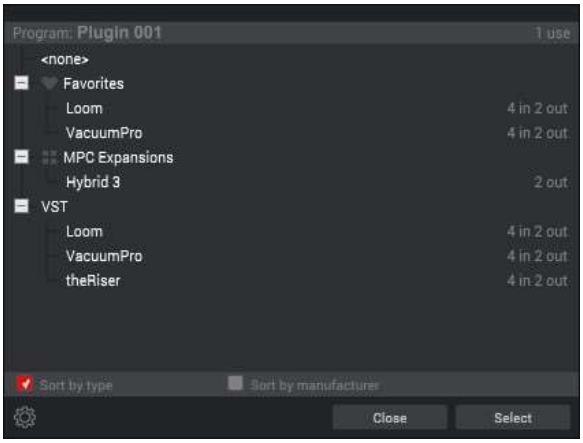
Rescan: Click this to prompt the MPC software to rescan the selected plugin.

Close: Click this to close the window. Alternatively, press **Esc**.

Selecting Plugins

Instrument plugins can be used with plugin programs (see ***Programs*** > ***Plugin Programs*** to learn how to create a plugin program).

To select an instrument plugin for a plugin program, select the track that uses that program, and then click the **Plugin** field in the **Program** section of the **Inspector**.



In the window that appears:

Click the **+** or **–** button to expand or collapse each category. **Favorites** are instrument plugins whose **Fav** box is selected in the Plugin Manager.

The right edge of the window shows how many MIDI channels can be sent to and from each plugin.

Select **Sort by type** to sort the plugins by type.

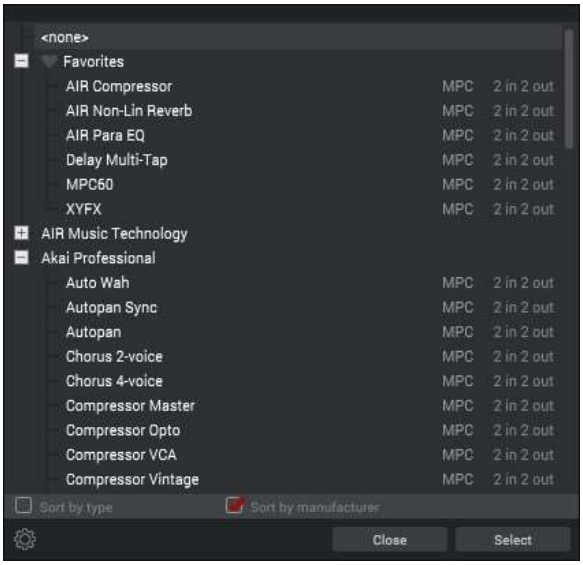
Select **Sort by manufacturer** to sort the plugins by manufacturer. Double-click a plugin or click it and then click **Select** to load it.

Click the **gear icon** to open the **Plugin Manager**. See ***Plugin Manager*** to learn about this.

Click **Close** or press **Esc** to close the window without loading any plugin.

Effect plugins can be used as insert effects on pads, keygroups, audio tracks, most types of programs, submixes, returns, and master outputs (see ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn how these work).

To load an effect plugin, double-click an empty slot in the **Inserts** section of a channel strip. In the window that appears:



Click the **+** or **–** button to expand or collapse each category. **Favorites** are effect plugins whose **Fav** box is selected in the Plugin Manager.

The right edge of the window shows how many MIDI channels can be sent to and from each effect.

Select **Sort by type** to sort the effects by type.

Select **Sort by manufacturer** to sort the effects by manufacturer.

Double-click an effect or click it and then click **Select** to load it.

Click the **gear icon** to open the **Plugin Manager**. See ***Plugin Manager*** to learn about this.

Click **Close** or press **Esc** to close the window without loading any effect.

Expansions

The MPC software enables you to use MPC Expansions, collections of samples, loops, riffs, etc. available in the Akai Professional Expansion Store.

To open the Expansion Store:

Windows: Click the **menu icon** (≡), select **Help**, and select **Expansion Store**.

macOS: Click the **MPC** menu and click **Expansion Store**.

This opens an online store of available MPC Expansions on the Akai Professional website. You must have an internet connection to use this feature.

See the ***Expansion Manager*** chapter to learn how to manage all of your scanned MPC Expansions.

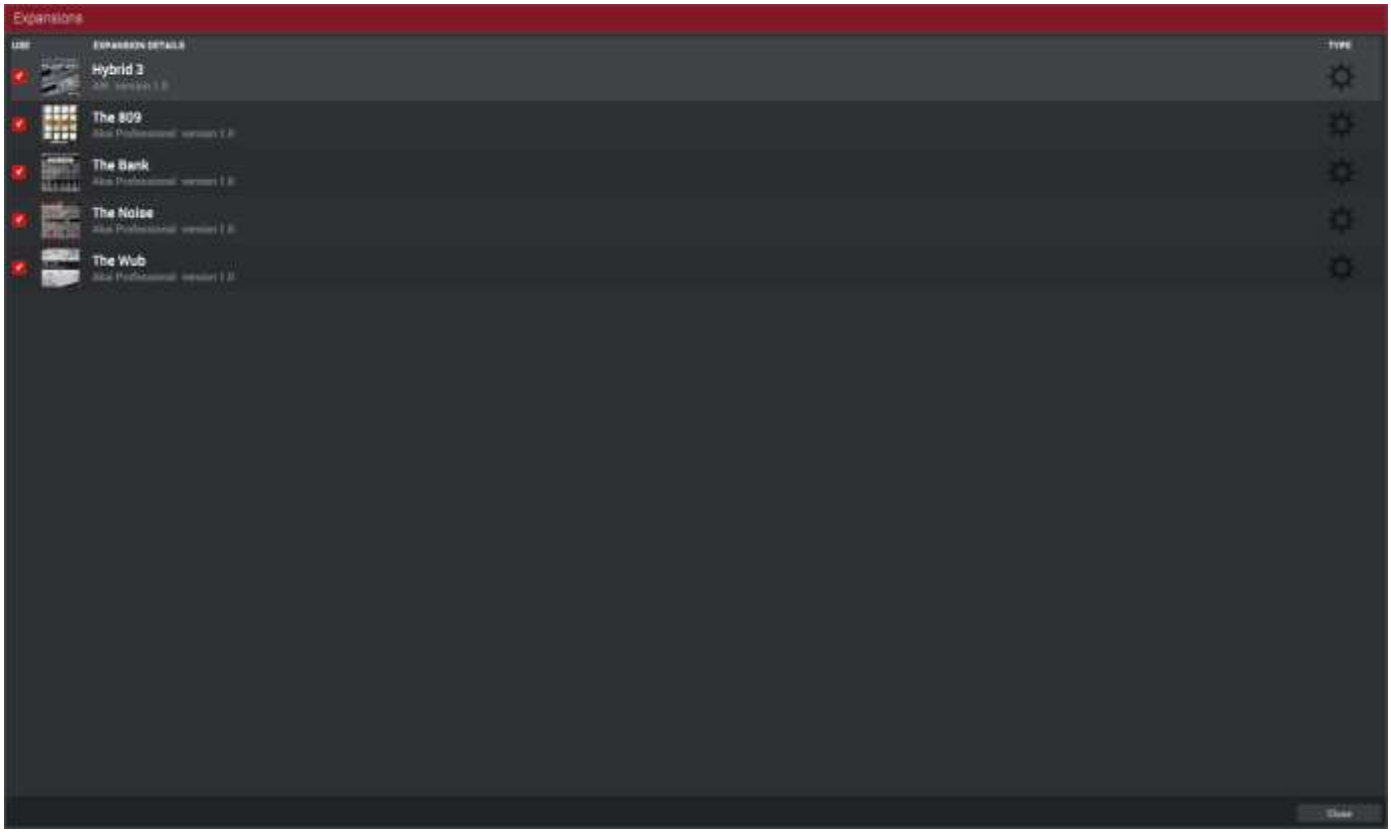
See the ***Selecting Expansions*** section to learn how to select an MPC Expansion when using plugin programs.

See the ***Browser*** > ***Expansion Browser*** chapter to learn how to use the Expansion Browser.

Expansion Manager

The Expansion Manager lets you view and manage the status of all MPC Expansions in your MPC software.

To open the Expansion Manager, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Expansion Manager**. The **Expansions** window will appear.



The columns (described below, left to right) indicate the MPC Expansions' status. Right-click the top of a column to **auto-size this column** or **auto-size all columns**.

Use: Select this box to allow the MPC software access to this MPC Expansion. If this box is deselected, it will not appear in the Expansion Browser.

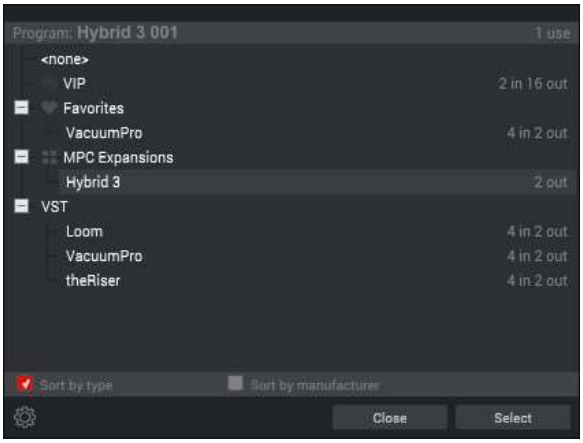
Expansion Details: This shows the MPC Expansion's name, the manufacturer, and the version.

Type: This indicates the type of MPC Expansion. A gear icon indicates an MPC Expansion that is included by default with the MPC software.

Close: Click this to close the window. Alternatively, press **Esc**.

Selecting Expansions

MPC Expansions can be used with plugin programs (see ***Programs*** > ***Plugin Programs*** to learn how to create a plugin program).



To select an MPC Expansion for a plugin program, select the track that uses that program, and then click the **Plugin** field in the **Program** section of the **Inspector**.

In the window that appears:

Click the **+** or **–** button to expand or collapse each category. **Favorites** are **instrument plugins** whose **Fav** box is selected in the Plugin Manager.

The right edge of the window shows how many MIDI channels can be sent to and from each plugin or MPC Expansion.

Select **Sort by type** to sort the list by type.

Select **Sort by manufacturer** to sort the list by manufacturer.

Double-click a plugin or MPC Expansion or click it and then click **Select** to load it.

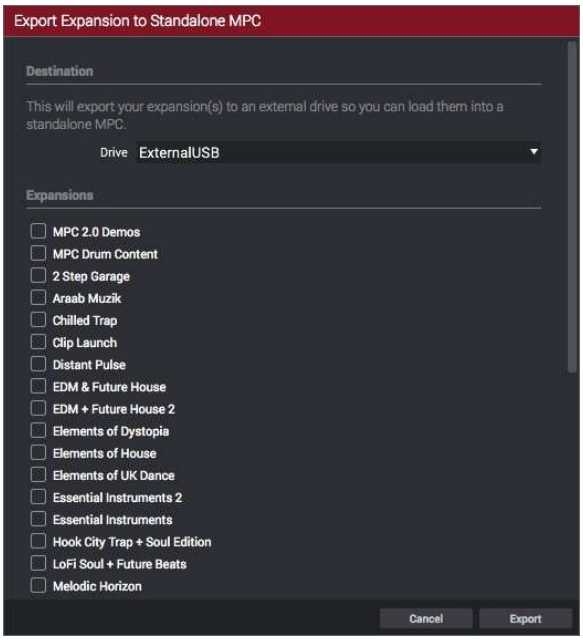
Click the **gear icon** to open the **Plugin Manager**. See ***Plugins*** > ***Plugin Manager*** to learn about this.

Click **Close** or press **Esc** to close the window without loading any plugin or MPC Expansion.

Exporting Expansions

You can export MPC Expansion Packs (installed on your computer) to your MPC X, MPC Live, MPC Live MKII or MPC One for use in its Standalone Mode.

To export MPC Expansions:



1. Connect your MPC X, MPC Live, MPC Live MKII or MPC One to your computer. Make sure both are powered on.
2. On your computer, open the MPC software.
3. On your MPC, enter Controller Mode.
4. In the MPC software window, click the **menu icon** (≡), select **File** > **Export**, and then click **Expansion…**.
5. In the **Export Expansion to Standalone MPC** window that appears, click the **Drive** menu and select a storage device that you will use with your MPC: the internal SATA drive (if you have installed one in your MPC X, MPC Live, MPC Live MKII or MPC One), an SD card, or a USB flash drive.
6. In the **Expansions** list, click the box next to each one to select or deselect it. Only the selected ones will be exported. Click **Select all** to select all of them or **Select none** to deselect all of them.
7. Click **Export** to start exporting, or click **Cancel** to close the window and not export anything.

   The exporting process creates an **Expansions** folder at the root level of your storage device and copies your MPC Expansions into it.

Modes

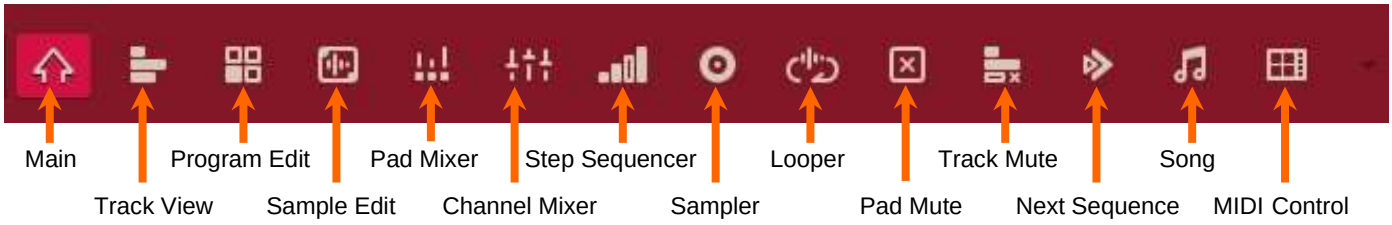
The MPC software is always in one of 14 modes. This chapter describes the various features and functions of each one.

To enter a mode, click its **mode icon**. If its icon is not shown, click the **down arrow** (▼) to show a menu of all modes, and then click it.

You can customize which mode icons are shown here by click the **menu icon** (≡) in the upper-left corner and going to **View** > **Toolbar** > **Toolbar Modes**.

Important: If a sequence is currently playing, you will not be able to enter Song Mode. Stop playback before entering Song Mode.

Click an icon below to skip directly to that chapter.



Main Mode


Main Mode provides access to all three editors as well as basic track editing functions.

To enter Main Mode, do any of the following:

- Click the **house icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Main Mode**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Main**.



The upper half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab to enter the corresponding editor. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The lower half of the window can display the **Q-Links** panel, **Pads** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** to learn more about the ***Q-Links*** or ***Project*** panels. The **Pads** panel is described ***below***.

Pads

When the **MIDI** tab is selected in Main Mode, the **Pads** panel shows information for each pad, depending on the currently selected program.

Drum Programs and **Keygroup Programs**: Each pad will show the samples assigned to it (all four layers). Click the **Pad Bank** letters to access additional pads or the full range of notes. For keygroup programs, **Pad D13** plays the sample at its original pitch. Click a **pad** to play its sample/samples or note.

Plugin Programs, **MIDI Programs**, and **CV Programs**: Each pad will show the note it will play as both a MIDI note number (**0**–**127**) and note value (e.g., **C-1**, **G#5**, etc.). Click the **Pad Bank** letters to access the full range of notes. Click a **pad** to play its note.

Clip Programs: Each pad will show the loop (clip) assigned to it. Click the **Pad Bank** letters to access additional banks of clips. Click a **pad** to launch that clip. (If the clip belongs to a mute group, other clips in that mute group will

stop playing when that clip starts. See ***Program Edit Mode*** > ***Program Editor*** > ***Clip Programs*** to learn about this.)

Drum Program | Keygroup Program | Plugin, MIDI, or CV Program | Clip Program



Each pad can also display a color, which you can customize for each program. See ***General Features*** > ***Pad Color*** to learn how to do this.

When the **Audio** tab is selected in Main Mode, the **Pads** panel is not available.

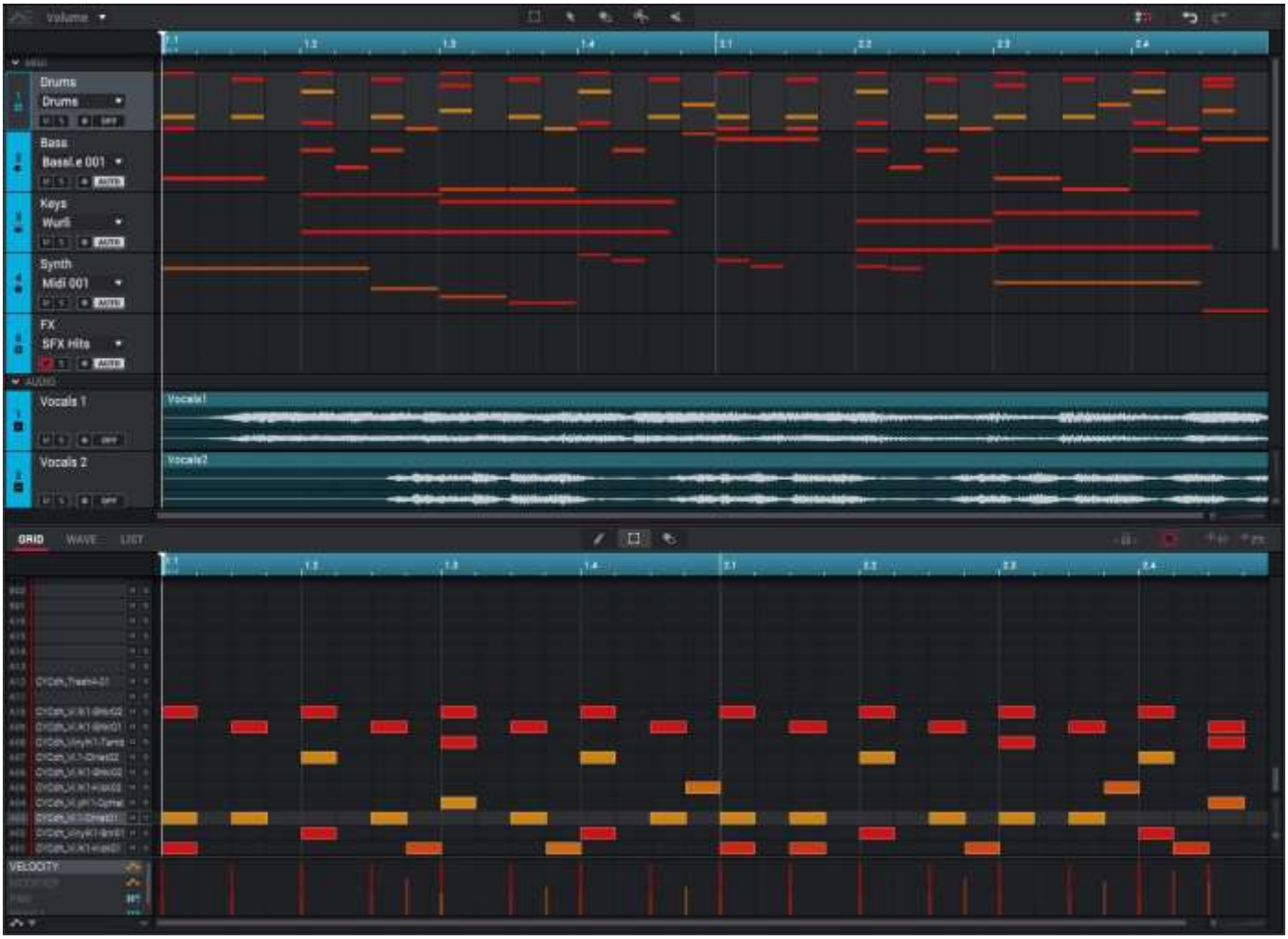
Track View Mode



Track View Mode gives you an overview of the tracks and programs of each sequence. You can use this mode to edit multiple tracks at once in the current sequence.

To enter Track View Mode, do any of the following:

- Click the **horizontal bars icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Track View**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Track View**.



The upper half of the window displays the Track View. See ***General Features*** > ***Track View*** to learn more about this.

The lower half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The only addition in Track View Mode is an option to keep the zoom distances of the upper and lower halves of the window identical. You could also choose to allow them to remain independent.



To lock or unlock the tracks and editor, click the **lock-and-arrows icon**.

Program Edit Mode



Program Edit Mode contains all parameters for editing your Programs.

For **drum programs**, this mode includes the parameters of four layers as well as all synthesis parameters and insert effect settings. See the ***Drum Programs*** section to learn more.

For **keygroup programs**, this mode contains slightly more parameters than drum programs. See the ***Keygroup Programs*** section to learn more.

For **plugin programs**, this mode shows the graphical user interface for the plugin. Skip to ***Plugin Programs*** to learn more.

For **clip programs**, this mode looks very different from that of other programs due to how clip launching works. See the ***Clip Programs*** section to learn more.

For **MIDI programs** and **CV programs**, skip to ***MIDI Programs*** and ***CV Programs***.

For general information on the differences between the types of programs, please see ***General Features*** > ***Programs***.

To enter Program Edit Mode, do any of the following:

- Click the **four-pads icon** in the toolbar (if shown).

- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Program Edit**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Program Edit**.



The upper half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab to enter the corresponding editor. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The lower half of the window can display the **Q-Links** panel, **Pads** panel, **Program Editor** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** to learn more about the ***Q-Links*** or ***Project*** panels. The **Pads** panel is described in this chapter ***here***. The **Program Editor** panel is described in this chapter ***here***.

Pads

When the **MIDI** tab is selected in Program Edit Mode, the **Pads** panel shows information for each pad, depending on the currently selected program.

Drum programs and **keygroup programs**: Each pad will show the samples assigned to it (all four layers). Click the **Pad Bank** letters to access additional pads or the full range of notes. For keygroup programs, **Pad D13** plays the sample at its original pitch. Click a **pad** to play its sample/samples or note.

Plugin programs, **MIDI programs**, and **CV programs**: Each pad will show the note it will play as both a MIDI note number (**0**–**127**) and note value (e.g., **C-1**, **G#5**, etc.). Click the **Pad Bank** letters to access the full range of notes. Click a **pad** to play its note.

Clip programs, each pad will show the loop (clip) assigned to it. Click the **Pad Bank** letters to access additional banks of clips. Click a **pad** to launch that clip. (If the clip belongs to a mute group, other clips in that mute group will stop playing when that clip starts. See ***Program Editor*** > ***Clip Programs*** to learn about this.)

Drum Program | Keygroup Program | Plugin, MIDI, or CV Program | Clip Program



Each pad can also display a color, which you can customize for each program. See ***General Features*** > ***Pad Color*** to learn how to do this. In Program Edit Mode, these colors will be displayed only when the pad is being played with the exception of clip programs, whose pad colors will always be displayed to help you distinguish the pads' mute groups.

When the **Audio** tab is selected in Program Edit Mode, the **Pads** panel is not available.

Program Editor

When the **MIDI** tab is selected in Program Edit Mode, the Program Editor shows different settings depending on the type of program that is selected.
When the **Audio** tab is selected in Program Edit Mode, the Program Editor is non-functional.

Drum Programs



When using a drum program, the Program Editor shows the parameters for each pad and the program overall.
To select a pad, press it. Its parameters will appear on the screen immediately.

In the **Master** section, set the playback mode and tuning for the overall program.

Note: The **Sample Layers** section has some parameters similar to those in this section (**Semi**, **Fine**). Remember that the **Master** section parameters control the overall settings for the sample, while **Sample Layers** controls the settings for each layer (up to 4).

Polyphony sets the playback mode for the program's pads. In **Mono** Mode, only one pad will sound at a time. If a pad is played while another (or the same one) is still playing its sample/samples, the new pad will immediately mute all other currently playing pads in that program. In **Poly** Mode, several pads can be triggered at the same time (limited only by the total number of voices available).

Semi lets you transpose the program up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of the program up to 99 cents up or down.

In the **Pad** section, set the volume and panning for the current pad.

Note: The **Sample Layers** section has some parameters similar to those in this section (**Level**, **Pan**). Remember that the **Pad** section parameters control the overall settings for the sample, while **Sample Layers** controls the settings for each layer (up to 4).

Level controls the overall volume level of the loaded sample/samples.

Pan controls the overall panning of the loaded sample/samples in the stereo field.

The **Simultaneous Play** section lets you set up to four pads that can be triggered by pressing one pad only. This function is useful for triggering a stack of sounds (e.g., layered bass drums). Use each **Pad** menu to select the desired pad.

The **Mute Targets** section lets you select up to four pads (in the same program) for the currently selected pad. When the currently selected pad is played, it will immediately silence its mute targets. Use each **Pad** menu to select the desired mute target.

Tips:
This feature is useful for programming realistic hi-hats, especially if only the open or closed hat should be heard. This feature is similar to the mute group feature, available for both drum programs and keygroup programs.

The **Edit Zones** section is an overview of any selected pads. Use the selector at the top to set how the selected pads will be edited:

Current: Only the currently selected pad will be edited.

Multiple: All selected pads will be edited simultaneously.

All: All pads will be edited simultaneously.

The **Sample Layers** section shows four layers, each of which can use an assigned sample. Each layer has identical, independently assignable parameters.

Click the **Sample** menu to select the sample for that layer. Remember that the sample has to be loaded into the project's sample pool beforehand.

Semi lets you transpose the selected layer up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of each layer up to 99 cents up or down.

Level lets you adjust each layer's volume, letting you control the "balance" of the samples assigned to the pad.

Use the **pan knob** to adjust the stereo placement of the respective layer.

Use the **Velocity** slider to define the velocity range of each layer.

A range from **0** to **127** lets the layer respond to the entire velocity range which is input from the respective pad while, for example, a range from **100** to **127** lets the layer respond only to higher velocity levels. By assigning several samples of one instrument, you can create a realistic-sounding "multi-sample" by adjusting the velocity ranges of each layer accordingly.

For example, you may have three samples of a drum hit with low force, medium force, and high force. You can set each sample to a layer and set the Velocity ranges so only low velocities trigger the low-force sample, only mid-range velocities trigger the medium-force sample, and only high velocities trigger the high-force sample.

The **Filter** section lets you set the type and characteristics of the filter.

Click the **Type** menu to select a filter for the selected pad. See ***Appendix*** > ***Glossary*** > ***Filter*** for an explanation of the available filter types. You can set the default Type setting for new drum programs and keygroup programs in **Project** tab of the **Preferences** (see ***General Features*** > ***Preferences***).

Use the **Cutoff** knob to set the cutoff frequency for low-pass and high-pass filter types or the center frequency for band-pass and band-stop filter types.

Use the **Res** knob to set the resonance/emphasis of the frequencies around the cutoff point.

Tip: Use values lower than **80** to give more brilliance to the sound. At values higher than **80**, the sound will result in a strong audible boost around the cutoff frequency.

Use the **Env** knob to determine the amount of influence the filter envelope has on the cutoff frequency. Higher settings will increase the modulation of the filter by the envelope; lower settings will result in only subtle changes of the filter **Cutoff** over time.

Tip: **To give a sound a more distinctive attack**, increase the **Env** setting and set low **Attack** and **Decay** values as well as a medium-low **Sustain** value of the **Filter Envelope**. This will start a sound with the filter opened and close it shortly afterward, giving it a bright start followed by a darker sustain. String sounds, on the other hand, can sound much more "alive" with low **Env** settings and a high **Attack** value, resulting in a slight fade-in of the higher frequencies.

The **Modulation Sources** section lets you set how much velocity is required to modulate certain other parameters as well as your filter envelope and amp envelope.

V>**Start** (Velocity➔Start) sets how much velocity is needed (for a triggered pad) to modulate the sample start point.

V>**Attack** (Velocity➔Attack) sets how much velocity is needed (for a triggered pad) to modulate the Attack phase for the Amp envelope.

V>**Env** (Velocity➔Envelope) enables velocity information to control the amount of the filter envelope's effect on the cutoff frequency.

V>**Filter** (Velocity➔Filter) uses the velocity to modulate the cutoff frequency directly.

The **Filter Envelope** controls affect the filter frequency. Use the fields or click and drag the "handles" of the envelope to shape the envelope or time-variant modulation output. Adjust the envelope's influence on the filter frequency with the **Env** knob. See the later ***Anatomy of an Envelope*** section to learn about the envelope parameters.

The **Amp Envelope** controls affect level changes over time. Use the fields or click and drag the "handles" of the envelope to shape the envelope or time-variant modulation output. Adjust the envelope's influence on the filter frequency with the **Env** knob. See the later ***Anatomy of an Envelope*** section to learn about the envelope parameters.

The **Pad Play Modes** section lets you set the behavior for each pad's samples in a drum program.

Click the **Mute Group** menu to assign the selected pad to one of the 32 available groups. When pads assigned to the same mute group receive MIDI notes, the last pad played will silence all other pads in that mute group. A mute group affects pads within that program only; mute groups do not affect pads in other programs.

Tip: This feature is useful for programming realistic hi-hats, especially if only the open or closed hat should be heard.

Click the **Sample Play** menu to determine how much of the sample is played.

One-Shot: The entire sample will play from start to end. Use this when you want to play short sounds.

Note-On: The sample will play only as long as the pad is held. This is better for longer samples so you can control a sound's duration by pressing and holding its corresponding pad. If this option is selected, the **Filter Envelope** and **Amp Envelope** will use an **ADSR** type rather than AD or AHDS (see ***Anatomy of an Envelope*** to learn about this).

Click the **Pad Poly** menu to determine how the pad's sound behaves when multiple hits are registered. When set to **Mono**, only one pad will sound at a time. If a pad is played while another (or the same one) is still playing its sample/samples, the new pad will immediately mute all other currently playing pads in that program. When set to **Poly**, several pads can be triggered at the same time (limited only by the total number of voices available). You can also select a specific number of pads (**2**–**64**) so that you can trigger up to this many pads at the same time (unless they exceed the total number of voices available).

Click the **Layer Play** menu to determine how multiple samples assigned to the same pad are played:

Cycle: Each time the pad is played, it will play the next layer's sample. In other words, the samples will cycle through the layers as follows: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4… etc.

Velocity: The pad will switch between layers depending on how hard you press a pad.

Random: Each time the pad is played, it will play one of its layer's samples at random.

The **Velocity Sensitivity** section determines how much the velocity affects the pitch of the sound (**Pitch**), the attack of the filter envelope (**Attack**), the volume level of the filter envelope (**Amp**) and or the panning of the sound (**Pan**). Use the sliders to adjust the setting of each.

When you press a pad softly, only minimal modulation is applied. When you press it harder, the modulation amount also gets stronger depending on the setting of the corresponding knob.

The **LFO** section lets you select a periodic waveform generated by the low-frequency oscillator. You can adjust the frequency and shape for modulation purposes.

Click the **Wave** menu to select the LFO waveform type:

Sine (best suited for smooth modulations)

Triangle (best suited for smooth modulations)

S&H (samples a random value and holds it until the next value is generated)

Saw (can generate interesting filter or volume changes)

Saw Down (can generate interesting filter or volume changes)

Square (interesting results with hard-panning modulations)

Noise (generates random values and glides)

Use the **Rate** knobs to determine the LFO frequency when **Sync** is on. At lower values, it might take some time for the LFO to complete a cycle, while higher values will come closer to audible range.

Click the **Sync** menu to set how the LFO's rate is synchronized with the tempo. You can select one of several time divisions. When **None** is selected, **Sync** is off.

Use the **Destinations** sliders to determine how much the LFO affects the pitch of the sound (**Pitch**), the cutoff frequency of the filter (**Filter**), the volume level of the sound (**Amp**) and panning of the sound (**Pan**).

Keygroup Programs



When using a keygroup program, the Program Editor shows the parameters for each keygroup and the program overall.

To select a keygroup, press a **pad** within that keygroup. Its parameters will appear on the screen immediately.

In the **Master** section, set the playback mode and tuning for the overall program.

Polyphony sets the playback mode for the program's keygroups. In **Mono** Mode, only one keygroup will sound at a time. If a keygroup is played while another (or the same one) is still playing its sample/samples, the new keygroup will immediately mute all other currently playing keygroups in that program. In **Poly** Mode, several keygroups can be triggered at the same time (limited only by the total number of voices available).

Num of KG (number of keygroups) lets you create up to 128 keygroups within a keygroup program. This is useful when working with multi-samples. For example, if you want to create a realistic piano, you can use different keygroups (e.g., 88 for a grand piano) with every keygroup containing its own sampled note (with up to four possible velocity layers).

Semi lets you tune the program up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of the program up to 99 cents up or down.

Trans shifts the pitch of the MIDI notes sent to the program up to 36 semitones up or down.

Use the **Keygroup** section to set the playback modes, level, tuning, and other settings for the keygroup.

Note: The **Sample Layers** section has some parameters similar to those in this section (**Level**, **Pan**, **Semi**, **Fine**). Remember that **Keygroup** section parameters control the overall settings for the sample, while **Sample Layers** controls the settings for each layer (up to 4).

KG Select (Keygroup Select) lets you select a specific keygroup for editing. This parameter works in conjunction with the **Num of KG** (number of keygroups) parameter at the top of the window, which lets you create up to 128 keygroups within one keygroup program. A default keygroup program contains only one single keygroup. When you have created more than one keygroup with **Num of KG**, use **KG Select** to select any keygroup for editing. **All** selects all available keygroups of a keygroup program for simultaneous editing.

Key Track allows you to switch a sample's automatic transposition on or off. If this is off, you will always hear the same pitch of the sample, no matter which note is triggered by pads or a connected MIDI keyboard.

Level controls the overall volume level of the loaded sample/samples.

Pan controls the overall panning of the loaded sample/samples in the stereo field.

Note Range lets you restrict the key range used for a sample's playback. Only notes with a key number higher or equal (**Lo**) or lower and equal (**Hi**) to the selected value will trigger a sound.

Tip: Set the **Lo** parameter to **A0** and the **Hi** parameter to **C8** to emulate the range of a standard 88-key piano.

Pitch lets you transpose the sample 36 semitones up or down, while **Fine** provides fine-tuning of each layer up to 99 cents up or down.

Click the **KG Poly** (keygroup polyphony) menu to determine how the keygroup will play. When set to **Mono**, only one pad will sound at a time. If a pad is played while another (or the same one) is still playing its sample/samples, the new pad will immediately mute all other currently playing pads in that program. When set to **Poly**, several pads can be triggered at the same time, limited only by the total number of voices available. You can also select a specific number of pads (**2**–**64**) so that you can play up to this many pads at the same time (unless they exceed the total number of voices available).

Click the **Mute Group** menu to assign the selected pad to one of the 32 available groups. When pads assigned to the same mute group receive MIDI notes, the last pad played will silence all other pads in that mute group. A mute group affects pads within that program only; mute groups do not affect pads in other programs.

Layer Play determines how multiple samples assigned to the same pad are played:

Cycle: Each time the pad is played, it will play the next layer's sample. In other words, the samples will cycle through the layers as follows: 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4… etc.

Velocity: The pad will switch between layers depending on how hard you press a pad.

Random: Each time the pad is played, it will play one of its layer's samples at random.

Sample Play determines how much of the sample is played:

One-Shot: The entire sample will play from start to end. Use this when you want to play short sounds.

Note-On: The sample will play only as long as the pad is held. This is better for longer samples so you can control a sound's duration by pressing and holding its corresponding pad. If this option is selected, the **Filter Envelope** and **Amp Envelope** will use an **ADSR** type rather than AD or AHDS (see ***Anatomy of an Envelope*** to learn about this).

The **Sample Layers** section shows four layers, each of which can use an assigned sample. Each layer has identical, independently assignable parameters.

Click the **Sample** menu to select the sample for that layer. Remember that the sample has to be loaded into the project's sample pool beforehand.

Semi lets you transpose the selected layer up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of each layer up to 99 cents up or down.

Level lets you adjust each layer's volume, letting you control the "balance" of the samples assigned to the pad.

Use the **pan knob** to adjust the stereo placement of the respective layer.

Use the **Velocity** slider to define the velocity range of each layer.

A range from **0** to **127** lets the layer respond to the entire velocity range which is input from the respective pad while, for example, a range from **100** to **127** lets the layer respond only to higher velocity levels. By assigning several samples of one instrument, you can create a realistic-sounding "multi-sample" by adjusting the velocity ranges of each layer accordingly.

For example, you may have three samples of a piano key with low force, medium force, and high force. You can set each sample to a layer and set the Velocity ranges so only low velocities trigger the low-force sample, only mid-range velocities trigger the medium-force sample, and only high velocities trigger the high-force sample.

The **Filter** section lets you set the type and characteristics of the filter.

Click the **Type** menu to select a filter for the selected keygroup. See ***Appendix*** > ***Glossary*** > ***Filter*** for an explanation of the available filter types. You can set the default Type setting for new drum programs and keygroup programs in the **Project** tab of the **Preferences** (see ***General Features*** > ***Preferences***).

Use the **Cutoff** knob to set the cutoff frequency for low-pass and high-pass filter types or the center frequency for band-pass and band-stop filter types.

Use the **Res** knob to set the resonance/emphasis of the frequencies around the cutoff point.

Tip: Use values lower than **80** to give more brilliance to the sound. At values higher than **80**, the sound will result in a strong audible boost around the cutoff frequency.

Use the **Env** knob to determine the amount of influence the filter envelope has on the cutoff frequency. Higher settings will increase the modulation of the filter by the envelope; lower settings will result in only subtle changes of the filter **Cutoff** over time.

Tip: **To give a sound a more distinctive attack**, increase the **Env** setting and set low **Attack** and **Decay** values as well as a medium-low **Sustain** value of the **Filter Envelope**. This will start a sound with the filter opened and close it shortly afterward, giving it a bright start followed by a darker sustain. String sounds, on the other hand, can sound much more "alive" with low **Env** settings and a high **Attack** value, resulting in a slight fade-in of the higher frequencies.

The **Modulation Sources** section lets you set how much velocity is required to modulate certain other parameters as well as your filter envelope and amp envelope.

Kbd>**Filter** (Keyboard➔Filter) sets how much the note value will be added to the filter cutoff. This allows higher notes to sound brighter.

V>**Attack** (Velocity➔Attack) sets how much velocity is needed (for a triggered pad) to modulate the Attack phase for the Amp envelope.

V>**Env** (Velocity➔Envelope) enables velocity information to control the amount of the filter envelope's effect on the cutoff frequency.

V>**Filter** (Velocity➔Filter) uses the velocity to modulate the cutoff frequency directly.

The **Filter Envelope** controls affect the filter frequency. Use the fields or click and drag the "handles" of the envelope to shape the envelope or time-variant modulation output. Adjust the envelope's influence on the filter frequency with the **Env** knob. See the later ***Anatomy of an Envelope*** section to learn about the envelope parameters.

The **Amp Envelope** controls affect level changes over time. Use the fields or click and drag the "handles" of the envelope to shape the envelope or time-variant modulation output. Adjust the envelope's influence on the filter frequency with the **Env** knob. See the later ***Anatomy of an Envelope*** section to learn about the envelope parameters.

The **Velocity Sensitivity** section determines how much the velocity affects the pitch of the sound (**Pitch**), the attack of the filter envelope (**Attack**), the volume level of the filter envelope (**Amp**) and or the panning of the sound (**Pan**). Use the sliders to adjust the setting of each.

When you press a pad softly, only minimal modulation is applied. When you press it harder, the modulation amount also gets stronger depending on the setting of the corresponding knob.

The **LFO** section lets you select a periodic waveform generated by the low-frequency oscillator. You can adjust the frequency and shape for modulation purposes.

Click the **Wave** menu to select the LFO waveform type:

Sine (best suited for smooth modulations)

Triangle (best suited for smooth modulations)

S&H (samples a random value and holds it until the next value is generated)

Saw (can generate interesting filter or volume changes)

Saw Down (can generate interesting filter or volume changes)

Square (interesting results with hard-panning modulations) **Noise**

(generates random values and glides)

Use the **Rate** knobs to determine the LFO frequency when **Sync** is on. At lower values, it might take some time for the LFO to complete a cycle, while higher values will come closer to audible range.

Click the **Sync** menu to set how the LFO's rate is synchronized with the tempo. You can select one of several time divisions. When **None** is selected, **Sync** is off.

Use the **Destinations** sliders to determine how much the LFO affects the pitch of the sound (**Pitch**), the cutoff frequency of the filter (**Filter**), the volume level of the sound (**Amp**) and panning of the sound (**Pan**).

The **Controller Mod** section determines the influence of additional play controllers on various sound parameters.

Important: To use these parameters, make sure that a connected MIDI device can send pitch bend messages as well as aftertouch and modulation wheel data.

Pitch Bend sets the range (in semitones) of a connected MIDI keyboard's pitch-bend wheel.

Wheel>**LFO** determines how much a connected MIDI keyboard's modulation wheel affects the LFO intensity.

Aft>**Filt** (Aftertouch➞Filter Cutoff) determines how much a connected MIDI keyboard's aftertouch data affects the filter cutoff.

Plugin Programs



When using a plugin program, the Program Editor shows the parameters of that plugin. Its appearance and available options depend on the plugin.

MIDI Programs

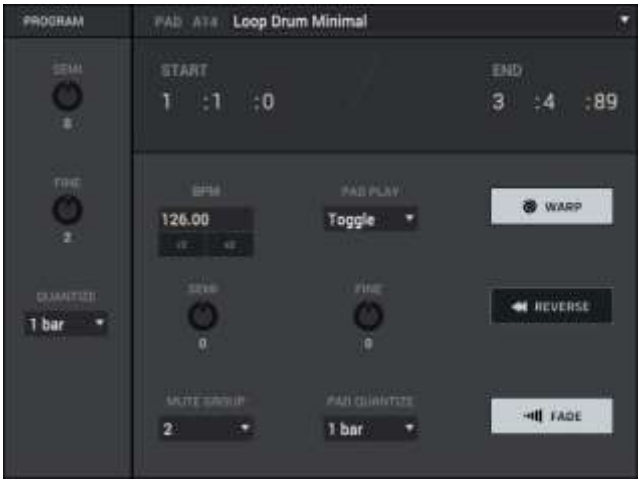


When using a MIDI program, the Program Editor shows a series of knobs corresponding to MIDI CC values—six banks of knobs with 16 knobs in each bank (a total of 96 knobs).

To set the MIDI CC of a knob, click the area above it next to **down arrow icon** (▼) and select a number from the menu.

To adjust the value that each MIDI CC sends, click and drag its knob.

Clip Programs



When using a clip program, the Program Editor shows various settings to determine how each pad launches its assigned sample (a loop called a **clip**).

To select a pad, press it. Its parameters will appear in the **Program Editor** panel immediately, and it will appear in the **Wave Editor** in the upper half of the window (see ***General Features*** > ***Editors*** > ***Wave Editor*** to learn about this).

To learn how to assign a clip to a pad, use the menu at the top of the **Pad** section (described ***below***) or see ***General Features*** > ***Programs*** > ***Clip Programs***.

The **Program** section lets you adjust the program's overall tuning and quantization.

Semi lets you transpose the program up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of the program up to 99 cents up or down.

Click the **Quantize** menu to set the quantization of the program: **1/64 bar**, **1/32 bar**, **1/16 bar**, **1/8 bar**, **1/4 bar**, **1/2 bar**, **1 bar**, **2 bars**, **4 bars**, **8 bars**, or **None**. When set to **None**, the program will not follow any quantization at all.

The **Pad** section controls how the clip plays.

Click the menu at the top of the **Pad** section to select the clip you want to assign to the pad.

Use the **Start** or **End** fields to set the start point or end point of the region of the clip that will be played. Alternatively, click and drag the **green** start point marker and **red** end point marker in the **Wave Editor**.

Use the **Pad Play** field to determine how the clip is played.

One Shot: When you press the pad, the entire clip will play from start to end and then stop.

Toggle: When you press the pad, the entire clip will play from start to end and loop indefinitely. Pressing it again—or launching another in the same mute group—will stop its playback. This is the most common usage.

Semi lets you transpose the pad up to 36 semitones up or down.

Fine provides fine-tuning of the pad up to 99 cents up or down.

Click the **Mute Group** menu to assign the selected pad to one of the 32 available groups. When pads assigned to the same mute group receive MIDI notes, the last pad played will silence all other pads in that mute group. A mute group affects pads within that program only; mute groups do not affect pads in other programs.

Note: By default, each column of pads is assigned to the same mute group. This means only one pad from each column can be playing its clip at a time. You can use the **Mute Group** field to configure this any way you like, though.

Click the **Pad Quantize** menu to set the quantization of the pad: **1/64 bar**, **1/32 bar**, **1/16 bar**, **1/8 bar**, **1/4 bar**, **1/2 bar**, **1 bar**, **2 bars**, **4 bars**, **8 bars**, **None**, or **Program**. When set to **Program**, the pad uses the same quantization as the overall program (the **Quantize** field in the adjacent **Program** section). When set to **Off**, the pad will not follow any quantization at all.

Click **Warp** to lengthen or shorten the clip without changing its pitch, and use the **BPM** field to change the tempo. Use the **Coarse** and **Fine** sliders if you want to change the pitch.

Note: The Warp algorithms are very CPU-intensive and can result in audio drop-outs during playback if used too freely. Be mindful of how (and how often) you use the warp function.

Click **Reverse** to reverse the clip's audio.

Use the **Fade** button to apply a very small fade-in and fade-out at the start and end of the clip. This can help prevent "clicks" and glitches that may occur if the start point or end point is not placed at the waveform's "zero-crossings."

CV Programs



When using a CV program, the Program Editor shows a series of knobs. The first eight knobs correspond to CV Outputs 1–8. Although this option is selectable, it is usable only with MPC hardware that has CV outputs (e.g., **MPC X**). **To set the CV output of a knob**, click the area above it next to **down arrow** (▼) and select an output from the menu.

To adjust the voltage of each one, click and drag its knob.

Anatomy of an Envelope

An envelope creates a variable control signal. It can be used, for instance, to modulate the filter settings of a sound over a given period of time.

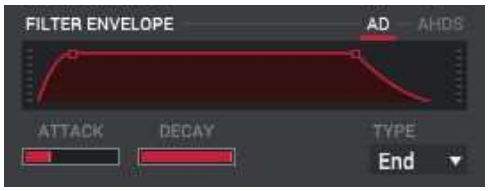
For drum programs, use the **AD**/**AHDS** selector to select an AD or AHDS envelope. When **Sample Play** is set to **Note-On**, it will use an ADSR envelope.

Keygroup programs use **AHDS** envelopes. When **Sample Play** is set to **Note-On**, it will use an **ADSR** envelope.



With **AHDS** envelopes, the following happens when you trigger a sample:

1. Within the period of time defined by **Attack**, the sample volume rises to its maximum value.
2. The sample's maximum volume will be maintained during the **Hold** phase.
3. During the **Decay** phase, the sample's volume will gradually drop to the **Sustain** level.
4. The sample's volume will stay at the **Sustain** level until the pad is released.



With **AD** envelopes, the following happens when you trigger a sample:

1. Within the period of time defined by **Attack**, the sample volume rises to its maximum value.
2. The sample's maximum volume will be maintained until its **Decay** phase, when the sample's volume will gradually drop to "zero" over the set duration. Click the **Type** drop-down menu to select how the decay functions:

    Decay From Start: The volume will start decreasing immediately after reaching its maximum level.

    Decay From End: The maximum volume will be maintained for a hold phase until it reaches the decay phase.



With **ADSR** envelopes, the following happens when you trigger a sample:

1. Within the period of time defined by **Attack**, the sample volume rises to its maximum value.
2. During the **Decay** phase, the sample's volume will gradually drop to the **Sustain** level.
3. The sample's volume will stay at the **Sustain** level until the **Release** phrase begins.
4. The sample's volume will drop to "zero" over the duration set by **Release**.

Sample Edit Mode

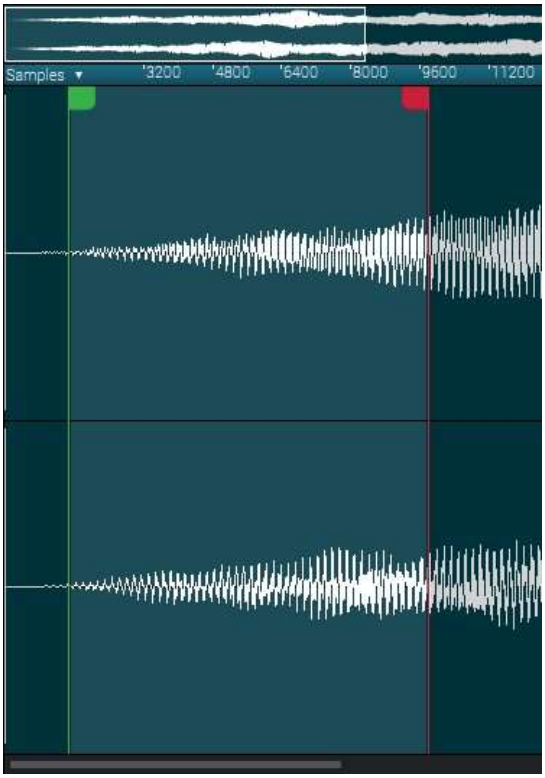

Sample Edit Mode lets you edit samples using various functions.



To enter Sample Edit Mode, do any of the following:

- Click the **waveform-and-flags icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Sample Edit**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Sample Edit**.
- Double-click the desired sample in the **Project** panel or **Project Info** Browser.
- Right-click the desired sample in the **Project** panel or **Project Info** Browser, and click **Edit**.

To select a sample to edit, click it in the **Project** panel or **Project Info** Browser.



The upper half of the window shows the waveform. While you can edit the waveform in this part of the window, it is different from the standard Wave Editor.

The large waveform display shows the "active" section of the sample waveform. The strip above the large display shows an overview of the entire sample waveform. If the waveform display is showing only part of the entire sample waveform, a white box in the overview will indicate the current position.

The timeline provides a reference for the length of the sample. Click the **down arrow** (▼) or right-click anywhere on the timeline to select the increments it will use: **Time** (**secs**:**ms**), **Samples**, or **Beats**.

Scroll left or right on the waveform to move through it. Use the sliders in the lower-right corner or click the timeline and drag down or up to zoom in or out.

The green marker and red marker are the start point and end point (respectively). These two points define the region of the sample that will be played.

To move the start point or end point of the selected region, do either of the following:

- Click and drag its marker left or right.
- Use the **Start** or **End** fields in the **Parameters** panel.
- Use the **first** column of **Q-Link knobs** to adjust the start point or the **second** column of **Q-Link knobs** to adjust the end point. The top-most Q-Link knob provides coarse adjustment (**x1000**), while the bottom-most one knob provides fine adjustment (**x1**).

Tip: A recorded sample may have some silence at the beginning or end, which makes it difficult to time it correctly in a musical context. Fix this by adjusting the start point. You can also adjust end point to remove any extra silence or unwanted audio at the end. In addition to making your workflow easier, having a "tight," well-edited sample can enhance your production or performance.

The lower half of the window can display the **Q-Links** panel, **Pads** panel, **Parameters** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel.

The other three panels vary based on the current editing method: **Trim Mode**, **Chop Mode**, or **Program Mode**. The options for each mode are slightly different. Please refer to the following ***Trim Mode***, ***Chop Mode***, and ***Program Mode*** parts of this chapter to learn how each works.

Tip: You can use Trim Mode for a specific slice of the sample, previously created and selected in Chop Mode. This allows for a more detailed view of a single slice than in Chop Mode and gives you more options for auditioning the slice. You can easily switch between Trim Mode and Chop Mode while doing this.

To use both Trim Mode and Chop Mode to edit a sample slice:

1. Click **Chop** in the **Q-Links** panel.
2. Set all fields as desired to create your sample slices.
3. Select the desired slice.
4. Click **Trim** in the **Q-Links** panel. The region you are now editing is indicated by the normal start point and end point markers rather than slice markers.

   Click **Chop** at any time to return to Chop Mode.

Trim Mode



We recommend using Trim Mode to simply crop the start and/or end from a sample.

To enter Trim Mode, click the **Trim** tab in the **Q-Links** panel.

Q-Links



In the **Q-Links** panel:

- Use the **first** column of **Q-Link knobs** to adjust the start point. This is the same as adjusting the **Start** field in the **Parameters** panel.
- Use the **second** column of **Q-Link knobs** to adjust the end point. This is the same as adjusting the **End** field in the **Parameters** panel.
- Use the **third** column of **Q-Link knobs** to adjust the loop point if **Loop Lock** is **off**. If **Loop Lock** is **on**, adjusting the loop point will also adjust the start point. This is the same as adjusting the **Loop** field in the **Parameters** panel.
- Use **Q-Link Knob 16** to select the desired slice, if the sample has been split into multiple slices in Chop Mode. This is the same as adjusting the **Slice** field in the **Parameters** panel.
- Use **Q-Link Knob 8** to scroll through the waveform in the large waveform display above.
- Use **Q-Link Knob 4** to zoom in or zoom out of the waveform.

For the first three columns, the top-most Q-Link knob provides coarse adjustment (**x1000**), while the bottom-most one knob provides fine adjustment (**x1**).
When **Link Slices** is enabled (after you have created slices in Chop Mode), changing the start point of a slice will also change the end point of the previous slice. Similarly, changing the end point of a slice will also change the start point of the next slice. Disable **Link Slices** if you are trying to create slices that use

non-contiguous parts of the sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Link Slices** submenu.

Important: **Link Slices** must be disabled to make slices nonsequential, noncontiguous, or overlapping.

Enable **Zero Snap** to force start points, end points, and loop points to occur only at the waveform's "zero-crossings." This can help to avoid clicks and glitches when playing a sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Zero Snap** submenu.

Pads

The **Pads** panel enables you to play certain parts of the selected sample:



Play Sample (**One Shot**) (**Pad 10**) plays the sample once from the start point to the end point. Press the pad once to play it.

Play Sample (**Note On**) (**Pad 11**) plays the sample once from the start point to the end point. Press and hold the pad to play it, and release the pad to stop playing it. Alternatively, click and hold anywhere in the waveform display.

Play Loop Continuous (**Pad 16**) plays the sample repeatedly from the loop point to the end point.

Play Loop (**Pad 13**) plays the sample from the loop point to the end point. Press and hold the pad to play it, and release the pad to stop playing it.

Play to Loop Start (**Pad 14**) plays the part of the sample just before the loop point. Press and hold the pad to play it, and release the pad to stop playing it.

Play from Loop Start (**Pad 15**) plays the sample from the loop point to the end of the sample regardless of the end point. Press and hold the pad to play it, and release the pad to stop playing it.

Play All (**Pad 9**) plays the entire sample.

Pads 1–**4** have the same respective functions as **Pads 5**–**8**, but **Pads 1**–**4** play the sample part as "**One Shots**" (pressing the pad once will play the entire part) while **Pads 5**–**8** play the sample part as "**Note Ons**" (pressing the pad and holding it will play the part; releasing it will stop playback):

Play from Start (**Pad 1**, **Pad 5**) plays the sample from the start point to the end point.

Play to Start (**Pad 2**, **Pad 6**) plays the part of the sample just before the start point to the start point.

Play to End (**Pad 3**, **Pad 7**) plays the part of the sample just before the end point to the end point.

Play from End (**Pad 4**, **Pad 8**) plays the part of the sample from the end point to the end of the sample.

Parameters



The **Parameters** panel includes controls for editing the sample length and tuning as well as buttons for assigning the sample (see ***this section***) and processing the slice or sample (see ***this section***).

Use the **Slice** field to select the desired slice, if the sample has been split into multiple slices in Chop Mode. This is the same as adjusting **Q-Link Knob 16** in the **Q-Links** panel.

Use the **Start** field to adjust the start point. This is the same as adjusting the **first** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Use the **End** field to adjust the end point. This is the same as adjusting the **second** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Use the **Loop** field to adjust the loop point if **Loop Lock** is **off**. If **Loop Lock** is **on**, adjusting the loop point will also adjust the start point. This is the same as adjusting the **third** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Click the **Lock** button to turn Loop Lock on or off. When **on**, the loop point is the same as the start point. When **off**, the loop point is independent from the start point and indicated by a separate loop marker.

Click the **Loop** menu to cycle between the three loop modes:

Off: The sample will not loop.

Forward (**Fwd**): When the loop reaches its end point, it will start playing again from the loop point.

Reverse (**Rev**): When the loop reaches its end point, it will play in reverse. When it reaches the loop point again, it will return to the end point and continue playing in reverse.

Alternating (**Alt**): When the loop reaches its end point, it will play in reverse. When it reaches the loop point again, it will start playing forward again from the loop point.

Use the **Crossfade** field to apply a crossfade to a looping sample. See ***Addenda > Updates in MPC 2.3 > New Features > Crossfade Looping*** for more information about this.

Use the **Tune** field to transpose the sample from its original pitch up to **24.00** semitones up or down.

Use the **Root Nt** field to set the root note of the sample. This defines which note will play the sample at its original pitch when in a keygroup program.



Click **From BPM** to tune a sample to the current sequence. In the **Edit Tuning** window that appears:

Use the **Beats** field to match the number of beats in the sequence.

To tune the sample to the sequence, click **Match**. The **Tune** field will adjust automatically and close the window. The sample is now tuned to the sequence.

To tune the sample to the sequence and adjust the sequence tempo, click **To Sequence**. This is the same as clicking Match but it also changes the sequence's tempo to the BPM shown in the Tempo field on the right.

To close the window, click **Close**.

Use the **BPM** field to enter a tempo manually. You can also click **X2** to double the value or **/2** to halve it.

Click **Detect BPM** to automatically detect the tempo. In the **Detect BPM** window that appears:



Use the **BPM** field to enter a tempo manually. You can also click **X2** to double the value or **/2** to halve it.

Click **Detect** to detect the tempo automatically.

Click **Tap Tempo** at the bottom of the window at the desired rate to use it as the tempo. You can play a sequence in the background to help with your timing. Click **Close** to close the window.

Note: Before detecting tempo, it is recommended that you **Normalize** samples for best results.

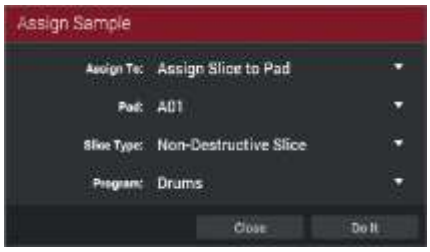
Assigning Samples

You can assign your new sample directly to a pad from Trim Mode.

Click **Assign** to assign a sample. In the **Assign Sample** window that appears, you can click the **Assign To** menu to select a different assignment, and then click **Do It** to assign the sample or **Cancel** to close the window without assigning the sample.

Important: Assigning a sample to a pad in this way will replace the sample on the first layer of the pad.

If you set the **Assign To** menu to **Assign slice to a pad**, the pad will simply refer to the slice in this sample instead of creating a new sample. This is useful for reducing clutter in your project.



Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

Use the **Slice Type** menu to select how the pad's layer settings will be set when the slice is assigned to it:

Non-Destructive Slice: The pad's **Slice** setting will be set to the slice number.

Pad Parameters: The pad's **Slice** setting will be set to **Pad**. The **Pad Start** and **Pad End** will be set to the slice's start point and end point values, and the **Loop Position** will be set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

If you set the **Assign To** menu to **Make new sample**, this will create a new sample in your project. (The original sample will remain as it is.)



Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

Select the **Crop Sample** box to delete the unused parts from the sample when it's created and assigned. This feature is destructive, though the project will still contain your original sample.

Leave this box deselected to keep the unused parts of the sample when it is created and assigned. This way, you will still be able to edit the entire sample further even though you are using only part of it at the moment.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

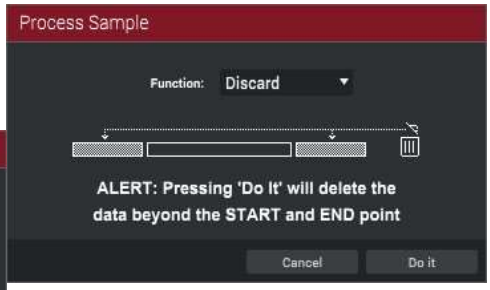
Processing Slices & Samples

Use the column of **Process** buttons to select an editing process. In the **Process Sample** window that appears, you can click the **Function** menu to select a different process, and then click **Do It** to apply the process or **Cancel** to close the window without processing the sample.

You can use any of these functions as described below.

Note: All **Slice** processes will affect only the part of the sample between the start point and the end point. The **Sample** processes (**Bit Reduce** and **Stereo** > **Mono**) will affect the **entire** sample regardless of its start point or end point.

The **Discard** process deletes the regions before the start point and after the end point.



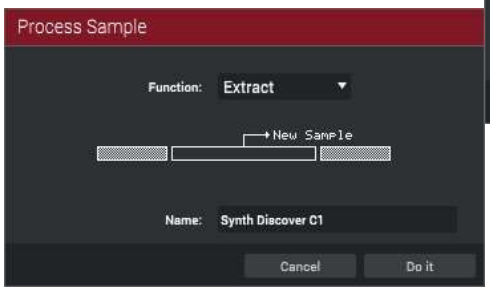
The **Delete** process deletes the region between the start point and end point and closes the gap between them.



The **Silence** process replaces the region between the start point and end point with silence.



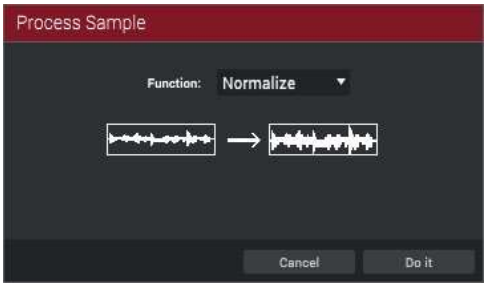
The **Extract** process deletes the regions before the start point and after the end point and saves it as a new sample in your current project.



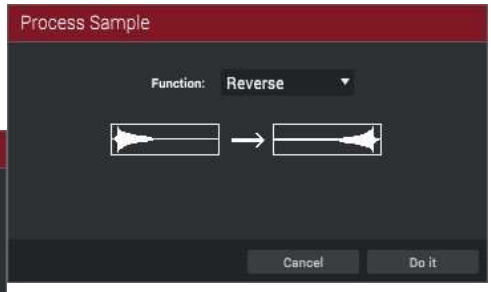
Use the **Name** field to name the new sample.

Tip: This is useful if you recorded a drum loop and wanted to remove just a snare drum hit, a kick drum hit, etc. to use separately in the project.

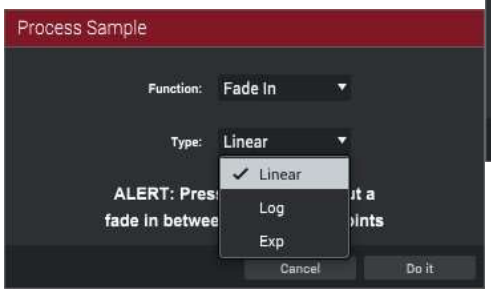
The **Normalize** process increases a sample's level to the highest level possible without distortion. This is essentially a kind of digital gain optimization, so you do not have to worry about excessive level settings when working with samples with a wide range of amplitudes.



The **Reverse** process reverses the region between the start point and end point.



The **Fade In** process sets a fade-in between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

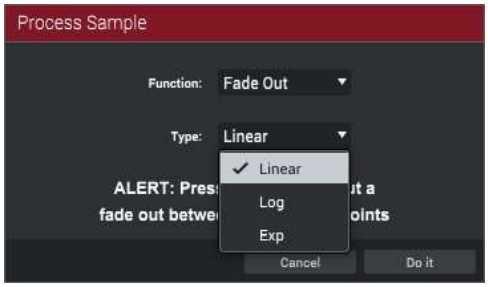


Linear fades the audio in with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio in with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

Exp fades the audio in with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Fade Out** process sets a fade-out between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

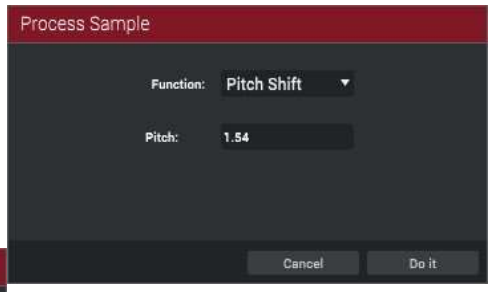


Linear fades the audio out with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio out with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

Exp fades the audio out with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Pitch Shift** process changes the pitch of the sample without changing its length. This lets you set the sample's pitch to your sequence without affecting the sample's tempo or duration. Keep in mind that the audio quality may decrease at more extreme settings.



Use the **Pitch** field to shift the pitch up to **12.00** semitones up or down.

The **Time Stretch** process lengthens or shortens the sample without changing its pitch. This is useful for matching the durations of two samples with different pitches. You can enter the original tempo of the sample and the desired tempo after processing.

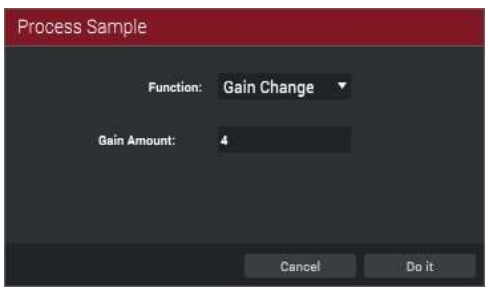


Use the **Number of Beats** field to set the desired value number of beats.

Use the **New** field to set the new tempo. The **Ratio** field will then automatically show the time stretch factor.

Alternatively, to adjust the ratio instead, use the **Ratio** field to set the desired ratio, and then the **New** field will change automatically based on the new time stretch factor.

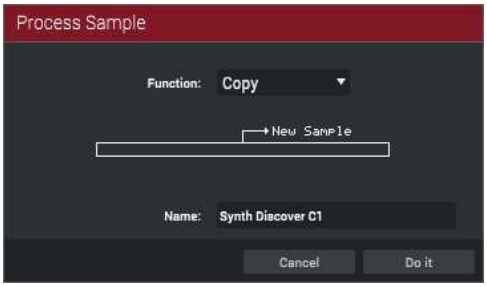
The **Gain Change** process raises or lowers the volume of the sample.



Use the **Gain Amount** field to adjust the gain up to **18 dB** up or down.

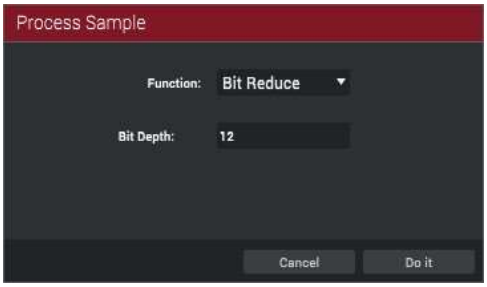
This function is different than Normalize because it will allow volumes beyond clipping level. This may be a desired effect, but remember to watch your output level!

The **Copy** process saves a copy of the sample.



Use the **Name** field to name the new sample. Otherwise, the process will add a consecutive number after the sample name.

The **Bit Reduce** process lowers the bit resolution of a sample, effectively reducing its degree of faithful reproduction.



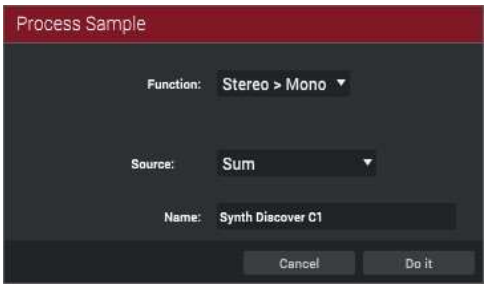
Use the **Bit Depth** field to set the bit depth from **1 bit** to **16 bits**.

The resulting sound is similar to the Resampler effect, but Bit Reduce will permanently alter the sample.

Tip: Use this on drum loops to get a dirty, “old-school” sizzle but with a digital “edge.”

Note: This process affects the **entire** sample regardless of its start point or end point.

The **Stereo** > **Mono** process converts a stereo sample to a new mono sample and saves it as a new sample.



Click the **Source** menu to select which channels will be converted:

- **Left** will convert the left channel only.
- **Right** will convert the right channel only.
- **Sum** will combine the left and right audio channels to a single mono channel.

Use the **Name** field to name the new sample. Otherwise, the process will add a consecutive number after the sample name.

Note: This process affects the **entire** sample regardless of its start point or end point.

Chop Mode



While Trim Mode crops only the start and/or end off of a sample, Chop Mode divides the sample into multiple regions called **slices**. We recommend using Chop Mode when working with a long sample with different sounds throughout (e.g., a drum loop or a long melodic or harmonic passage).

To enter Chop Mode, click the **Chop** in the **Q-Links** panel.

To select a slice to edit, do one of the following:

- Click the lower half of the slice in the waveform in the upper half of the window.
- Click the corresponding **pad** in the **Pads** panel.
- Use **Q-Link Knob 16**.
- Adjust the **Slice** field in the **Parameters** panel.

Q-Links

In the **Q-Links** panel:



Use the **first** column of **Q-Link knobs** to adjust the start point. This is the same as adjusting the **Start** field in the **Parameters** panel.

Use the **second** column of **Q-Link knobs** to adjust the end point. This is the same as adjusting the **End** field in the **Parameters** panel.

Use **Q-Link Knob 15** to adjust the cue playhead. This is the same as adjusting the **Cue** field in the **Parameters** panel.

Use **Q-Link Knob 16** to select the desired slice. This is the same as adjusting the **Slice** field in the **Parameters** panel or clicking or pressing the corresponding pad.

Use **Q-Link Knob 8** to scroll through the waveform in the large waveform display above.

Use **Q-Link Knob 4** to zoom in or zoom out of the waveform.

When the **Chop To** menu is set to **Regions**, use **Q-Link Knob 11** to set into how many regions the sample will be divided.

When the **Chop To** menu is set to **Threshold**, use **Q-Link Knob 11** to set the threshold level.

For the first three columns, the top-most Q-Link knob provides coarse adjustment (**x1000**), while the bottom-most one knob provides fine adjustment (**x1**).

When **Link Slices** is enabled, changing the start point of a slice will also change the end point of the previous slice. Similarly, changing the end point of a slice will also change the start point of the next slice. Disable **Link Slices** if you are trying to create slices that use non-contiguous parts of the sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Link Slices** submenu.

Important: **Link Slices** must be disabled to make slices nonsequential, noncontiguous, or overlapping.

Enable **Zero Snap** to force start points, end points, and loop points to occur only at the waveform's "zero-crossings." This can help to avoid clicks and glitches when playing a sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Zero Snap** submenu.

Pads



The **Pads** panel enables you to play and select each slice of the selected sample:

Press the **pad** to play and select its corresponding the slice. If your sample has more than 16 slices, use the additional pad banks. This is the same as turning **Q-Link Knob 16** in the **Q-Links** panel or using the **Slice** field in the **Parameters**

Note: When the **Pad Audition** menu is set to **One Shot**, clicking or pressing the pad will play the slice from its start marker. When **Pad Audition** is set to **Note On**, clicking (or pressing) and then holding the pad will play the slice from its start marker—releasing the pad will stop playback.
panel.

Parameters

The **Parameters** panel includes controls for editing the sample length and tuning as well as buttons for converting or assigning the sample (see ***this section***) and processing the slice or sample (see ***this section***).

Use the **Chop To** menu to choose how you want to use Chop Mode:

Manual

This method lets you insert slices at locations you select.



Threshold

This method uses an adjustable detection algorithm that derives the number of slices created from the volume levels present in the sample.



Use the **Threshold** field to set the threshold level. Alternatively, turn **Q-Link Knob 11**. The higher the selected value, the more slices will be created.

Use the **Min Time** field to set the minimum length of a slice in milliseconds.

Regions

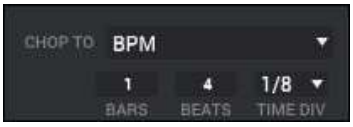
This method divides a sample into slices of equal length.



Use the **Num Regions** field to set into how many regions the sample will be divided. Alternatively, turn **Q-Link Knob 11**. The higher the selected value, the more slices will be created.

BPM

This method divides a sample into slices based on the tempo (beats per minute).



Use the **Bars** field to set how many bars are in the sample. Alternatively, turn the second **Q-Link knob** in the third bank.

Use the **Beats** field to set how many beats are in each bar. Alternatively, turn the third **Q-Link knob** in the third bank.

Use the **Time Div** field to set a note division. Alternatively, turn the bottom-most **Q-Link knob** in the third bank. The slice markers will be placed according to this setting. You can select **1/4**, **1/8**, **1/16**, or **1/32**. (In most cases, you should set this parameter to **1/16**.)



Use the **Slice** field to select the desired slice. This is the same as turning **Q-Link Knob 16** field in the **Q-Links** panel or clicking or pressing the corresponding **pad**.

Use the **Start** field to adjust the start point. This is the same as turning the **first** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Use the **End** field to adjust the end point. This is the same as turning the **second** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Note: When **Link Slices** is enabled, changing the start point of a slice will also change the end point of the previous slice. Similarly, changing the end point of a slice will also change the start point of the next slice. Disable **Link Slices** if you are trying to create slices that use non-contiguous parts of the sample.

Click **+Slice** (under the **End** field) to add a slice at the current playhead position. You can do this at any point during sample playback.

To insert a slice marker manually, click the upper part of the waveform at the desired location (the cursor will appear as a **red** arrow with a **+** symbol: **↓+**).

To insert a slice marker during sample playback, press an **unlit pad** (usually **Pad 1**) to start playback of the sample, and then press an **unlit pad** during playback to place a slice marker at each location of the playhead. (If you press a lit pad, playback will restart

from that pad's corresponding slice marker.) The number of the pad that is lit **green** is the number of the most-recently inserted slice marker. The numbers of the pads that are lit **yellow** are the numbers of the slice markers that are already inserted.

Click the **–** button (to the right of the **Slice** field) to combine the currently selected slice with the one before it.

Click the **+** button (to the right of the **Slice** field) to split the currently selected slice into two slices of the same size.

Click **–All** (to the right of the **Slice** field) to remove all slices from a sample.



The cue playhead is useful when manually inserting slice markers. You can set its position and behavior to suit your workflow.

Use the **Cue** field (below the **Start** field) to adjust the position of the cue playhead. Alternatively, click and drag the white marker with the triangle (▼) in the timeline.

Click **>Play** to play the sample from the cue playhead.

Click **+Slice** to create a slice marker at the cue playhead position.

Click the **Cue Audition** menu to select how the audio plays from the cue playhead:

One Shot: Clicking **>Play** will play the entire sample from the cue playhead.

Toggle: Clicking **>Play** once will start playback from cue playhead. Clicking it once more will stop playback.

Click the **Pad Audition** menu to select how each slice plays from each start marker when you press the corresponding **pad**:

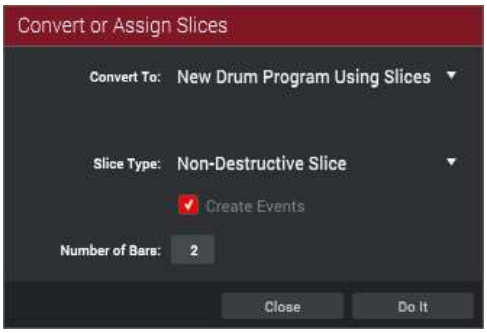
One Shot: Clicking or pressing the **pad** will play the slice from its start marker.

Note On: Clicking (or pressing) and then holding the **pad** will play the slice from its start marker. Releasing the **pad** will stop playback.

Converting or Assigning Slices

In Chop Mode, you can assign your new sample directly to a pad or convert the new sample into a new program or patched phrase.

Use the buttons in the **Non-Destructive Convert** and **Extract New Samples** sections to select a conversion and assignment process. In the **Convert or Assign Slices** window that appears, you can click the **Convert To** menu to select a different process, and then click **Do It** to apply the process or **Close** to close the window without processing the sample.



If you set the **Convert To** menu to **New** [program type] **program using slices**, this will create a new program and assign the sample's slices to its pads. The pads will simply refer to the slices in this sample instead of creating new samples. This is useful for reducing clutter in your project. The new program will be named after the sample and appended with **ch**.

Use the **Slice Type** menu to select how each pad's layer settings will be set when the slices are assigned to them (see ***Program Edit Mode*** to learn more about the parameters mentioned below):

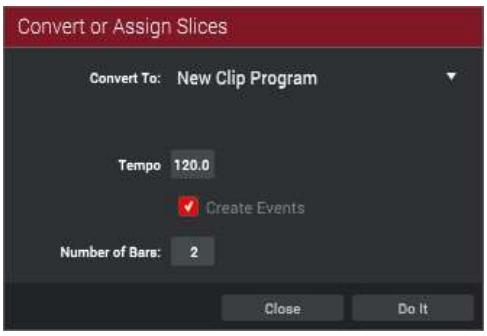
Non-Destructive Slice: Each pad's **Slice** setting will be set to the slice number.

Pad Parameters: Each pad's **Slice** setting will be set to **Pad**. The **Pad Start** and **Pad End** parameters will be set to the slice's start point and end point values, and the **Loop Pos** parameter will be set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

Select the **Create Events** box to automatically create a new track for the new program in which each pad plays its corresponding slice in ascending sequence by pad number.

If **Create Events** is selected, use the **Bars** field to set how many bars the slices' events will occupy.

If you set the **Convert To** menu to **New clip program**, this will create a new clip program and assign the sample's slices to its pads as clips. The pads will simply refer to the slices in this sample instead of creating new samples. This is useful for reducing clutter in your project. The new program will be named after the sample and appended with **ch**.

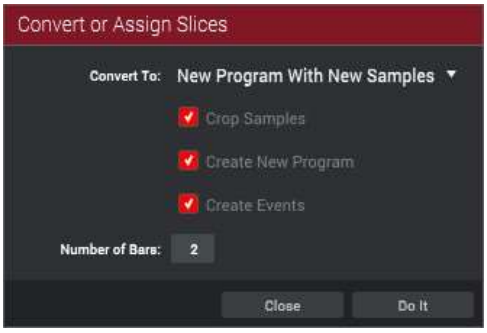


Use the **Tempo** field to enter the tempo of the clips in the new program.

Select the **Create Events** box to automatically create a new track for the new program in which each pad plays its corresponding slice in ascending sequence by pad number.

If **Create Events** is selected, use the **Number of Bars** field to set how many bars the slices' events will occupy.

If you set the **Convert To** menu to **New program with new samples**, this will create a new sample from each slice and assign them to pads in a new program.



The new program will be named after the sample and appended with **ch**. The new samples will be appended with **Sl-#** (where # is a consecutive number).

Select the **Crop Samples** box to delete the unused parts from the sample when they are created and assigned. This feature is destructive, though the project will still contain your original sample.

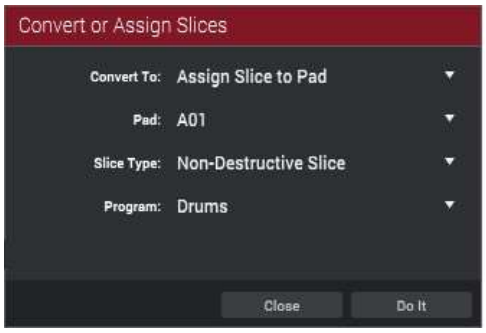
Leave this box deselected to keep the unused parts of the samples when they're created and assigned. This way, you will still be able to edit the entire samples further even though you are using only part of them at the moment.

By default, this option already will create a new program. You can **deselect** the **Create New Program** box to convert each slice into a sample that is placed in the project's sample pool but not assigned to a program or pad.

If **Create New Program** is selected, select the **Create Events** box to automatically create a new track in which each pad plays its corresponding slice in ascending sequence by pad number.

If **Create Events** is selected, use the **Number of Bars** field to set how many bars the slices' events will occupy.

If you set the **Convert To** menu to **Assign slice to a pad**, the pad will simply refer to the slice in this sample instead of creating a new sample. This is useful for reducing clutter in your project.



Important: Assigning a sample to a pad in this way will replace the sample on the first layer of the pad.

Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

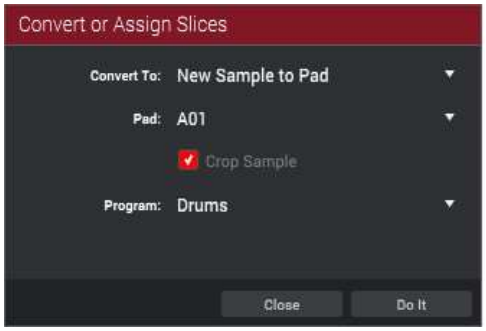
Use the **Slice Type** menu to select how the pad's layer settings will be set when the slice is assigned to it (see ***Program Edit Mode*** to learn more about the parameters mentioned below):

Non-Destructive Slice: The pad's **Slice** setting will be set to the slice number.

Pad Parameters: The pad's **Slice** setting will be set to **Pad**. The **Pad Start** and **Pad End** will be set to the slice's start point and end point values, and the **Loop Position** will be set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

If you set the **Convert To** menu to **New Sample to Pad**, this will create a new sample in your project. (The original sample will remain as it is.)



Important: Assigning a sample to a pad in this way will replace the sample on the first layer of the pad.

Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

Select the **Crop Sample** box to delete the unused parts from the sample when it's created and assigned. This feature is destructive, though the project will still contain your original sample.

Leave this box deselected to keep the unused parts of the sample when it is created and assigned. This way, you will still be able to edit the entire sample further even though you are using only part of it at the moment.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

If you set the **Convert To** menu to **Patched phrase**, this will create a new sample that will play based on the tempo of your Sequence, and places it in the current project. The patched phrase will have the same name as the original sample but appended with **pp** and will use a different icon when viewing your project information.



Use the **Bars** field to set how many bars long the patched phrase is meant to be.

Processing Slices

Use the column of **Process** buttons to select an editing process. In the **Process Sample** window that appears, you can click the **Function** menu to select a different process, and then click **Do It** to apply the process or **Cancel** to close the window without processing the sample.

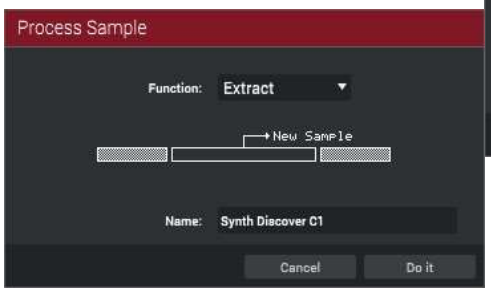
You can use any of these functions as described below.

Important: Chop Mode is non-destructive: You can choose the slice/edit behavior without destroying your original sample, giving you more control over sample playback; you can save your sliced sample and but also reuse all of the slice data in another project.

The **Silence** process replaces the region between the start point and end point with silence.



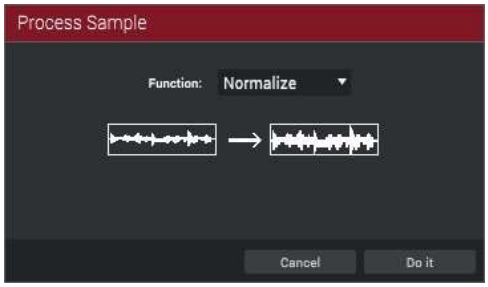
The **Extract** process deletes the regions before the start point and after the end point and saves it as a new sample in your current project.



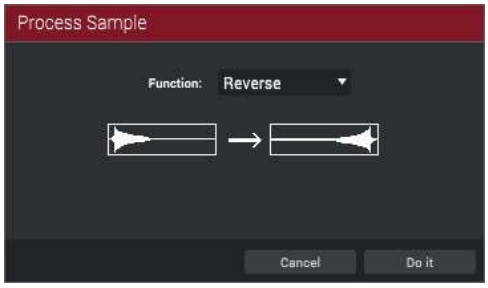
Use the **Name** field to name the new sample.

Tip: This is useful if you recorded a drum loop and wanted to remove just a snare drum hit, a kick drum hit, etc. to use separately in the project.

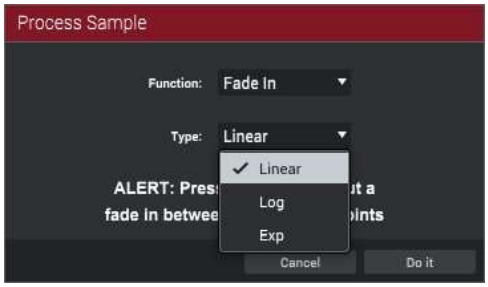
The **Normalize** process increases a sample's level to the highest level possible without distortion. This is essentially a kind of digital gain optimization, so you do not have to worry about excessive level settings when working with samples with a wide range of amplitudes.



The **Reverse** process reverses the region between the start point and end point.



The **Fade In** process sets a fade-in between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

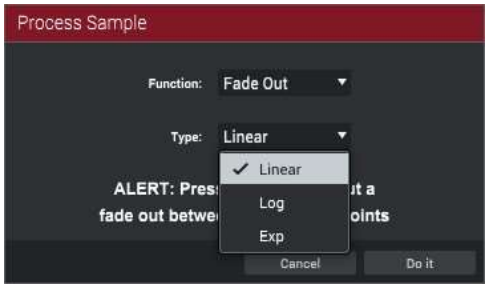


Linear fades the audio in with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio in with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

Exp fades the audio in with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Fade Out** process sets a fade-out between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

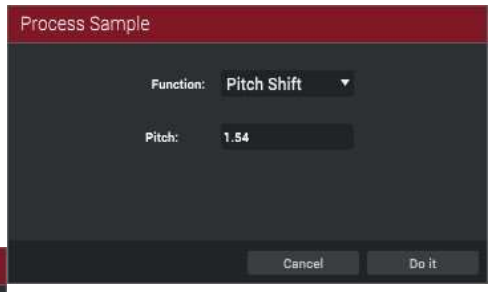


Linear fades the audio out with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio out with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

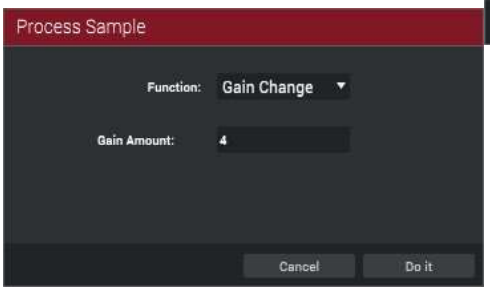
Exp fades the audio out with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Pitch Shift** process changes the pitch of the sample without changing its length. This lets you set the sample's pitch to your sequence without affecting the sample's tempo or duration. Keep in mind that the audio quality may decrease at more extreme settings.



Use the **Pitch** field to shift the pitch up to **12.00** semitones up or down.

The **Gain Change** process raises or lowers the volume of the sample.



Use the **Gain Amount** field to adjust the gain up to **18 dB** up or down.

This function is different than Normalize because it will allow volumes beyond clipping level. This may be a desired effect, but remember to watch your output level!

Program Mode



Program Mode lets you edit a sample in the context of the program in which you will use it. You can adjust the pad parameters as though you were in Program Edit Mode, auditioning and hearing how it will sound in the program's audio path.

To enter Program Mode, click **Program** in the **Q-Links** panel.

Q-Links

In the **Q-Links** panel:



- Use the **first** column of **Q-Link knobs** to adjust the start point. This is the same as adjusting the **Start** field in the **Parameters** panel.
- Use the **second** column of **Q-Link knobs** to adjust the end point. This is the same as adjusting the **End** field in the **Parameters** panel.
- Use the **third** column of **Q-Link knobs** to adjust the loop point if **Loop Lock** is **off**. If **Loop Lock** is **on**, adjusting the loop point will also adjust the start point. This is the same as adjusting the **Loop** field in the **Parameters** panel.
- Use **Q-Link Knob 16** to display either the sample as it has been edited (**Pad**) or the entire sample (**All**). This is the same as adjusting the **Slice** field in the **Parameters** panel.
- Use **Q-Link Knob 8** to scroll through the waveform in the large waveform display above.
- Use **Q-Link Knob 4** to zoom in or zoom out of the waveform.

For the first three columns, the top-most Q-Link knob provides coarse adjustment (**x1000**), while the bottom-most one knob provides fine adjustment (**x1**).
When **Link Slices** is enabled (after you have created slices in Chop Mode), changing the start point of a slice will also change the end point of the previous slice. Similarly, changing the end point

of a slice will also change the start point of the next slice. Disable **Link Slices** if you are trying to create slices that use non-contiguous parts of the sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Link Slices** submenu.

Important: **Link Slices** must be disabled to make slices nonsequential, noncontiguous, or overlapping.

Enable **Zero Snap** to force start points, end points, and loop points to occur only at the waveform's "zero-crossings." This can help to avoid clicks and glitches when playing a sample. This is the same as clicking the **gear icon** in the upper-right corner of the **Wave Editor** and using the **Zero Snap** submenu.

Pads



The **Pads** panel shows their assigned samples in the current program.

Click each **pad** to hear its sample/samples. The sample on its first layer will automatically appear in the waveform display for editing.

Parameters



The **Parameters** panel includes controls for editing the sample length and tuning as well as buttons for assigning the sample (see ***this section***) and processing the slice or sample (see ***this section***).

Use the **Slice** field to display either the sample as it has been edited (**Pad**) or the entire sample (**All**). This is the same as adjusting **Q-Link Knob 16** in the **Q-Links** panel.

If the **Slice** field is set to **All**, you can display the sample as it has been edited but keep the start point and end point by clicking **To Pad**. The **Slice** field will change to **Pad**, but the start point and end point will remain in their current locations.

Use the **Start** field to adjust the start point. This is the same as adjusting the **first** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Use the **End** field to adjust the end point. This is the same as adjusting the **second** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Use the **Loop** field to adjust the loop point if **Loop Lock** is **off**. If **Loop Lock** is **on**, adjusting the loop point will also adjust the start point. This is the same as adjusting the **third** column of **Q-Link knobs** in the **Q-Links** panel.

Click the **Lock** button to turn Loop Lock on or off. When **on**, the loop point is the same as the start point. When **off**, the loop point is independent from the start point and indicated by a separate loop marker.

Click the **Loop** menu to cycle between the three loop modes:

Off: The sample will not loop.

Forward (**Fwd**): When the loop reaches its end point, it will start playing again from the loop point.

Reverse (**Rev**): When the loop reaches its end point, it will play in reverse. When it reaches the loop point again, it will return to the end point and continue playing in reverse.

Alternating (**Alt**): When the loop reaches its end point, it will play in reverse. When it reaches the loop point again, it will start playing forward again from the loop point.

Use the **Crossfade** field to apply a crossfade to a looping sample. See ***Addenda > Updates in MPC 2.3 > New Features > Crossfade Looping*** for more information about this.

Use the **Tune** field to transpose the sample from its original pitch up to **24.00** semitones up or down.

Use the **Root Nt** field to set the root note of the sample. This defines which note will play the sample at its original pitch when in a keygroup program.



Click **From BPM** to tune a sample to the current sequence. In the **Edit Tuning** window that appears:

Use the **Beats** field to match the number of beats in the sequence.

To tune the sample to the sequence, click **Match**. The **Tune** field will adjust automatically and close the window. The sample is now tuned to the sequence.

To tune the sample to the sequence and adjust the sequence tempo, click **To Sequence**. This is the same as clicking Match but it also changes the sequence's tempo to the BPM shown in the Tempo field on the right.

To close the window, click **Close**.

Use the **BPM** field to enter a tempo manually. You can also click **X2** to double the value or **/2** to halve it.



Click **Detect BPM** to automatically detect the tempo. In the **Detect BPM** window that appears:

Use the **BPM** field to enter a tempo manually. You can also click **X2** to double the value or **/2** to halve it.

Click **Detect** to detect the tempo automatically.

Click **Tap Tempo** at the bottom of the window at the desired rate to use it as the tempo. You can play a sequence in the background to help with your timing. Click **Close** to close the window.

Note: Before detecting tempo, it is recommended that you **Normalize** samples for best results.

Assigning Samples

You can assign your new sample directly to a pad from Program Mode.

Click **Assign** to assign a sample. In the **Assign Sample** window that appears, you can click the **Assign To** menu to select a different assignment, and then click **Do It** to assign the sample or **Cancel** to close the window without assigning the sample.

Important: Assigning a sample to a pad in this way will replace the sample on the first layer of the pad.

If you set the **Assign To** menu to **Assign slice to a pad**, the pad will simply refer to the slice in this sample instead of creating a new sample. This is useful for reducing clutter in your project.



Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

Use the **Slice Type** menu to select how the pad's layer settings will be set when the slice is assigned to it:

Non-Destructive Slice: The pad's **Slice** setting will be set to the slice number.

Pad Parameters: The pad's **Slice** setting will be set to **Pad**. The **Pad Start** and **Pad End** will be set to the slice's start point and end point values, and the **Loop Position** will be set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

If you set the **Assign To** menu to **Make new sample**, this will create a new sample in your project. (The original sample will remain as it is.)



Use the **Pad** menu to select the desired pad. Alternatively, press the desired pad.

Select the **Crop Sample** box to delete the unused parts from the sample when it's created and assigned. This feature is destructive, though the project will still contain your original sample.

Leave this box deselected to keep the unused parts of the sample when it is created and assigned. This way, you will still be able to edit the entire sample further even though you are using only part of it at the moment.

Use the **Program** menu to specify the program to which you want to add the slice.

Processing Slices

Use the column of **Process** buttons to select an editing process. In the **Process Sample** window that appears, you can click the **Function** menu to select a different process, and then click **Do It** to apply the process or **Cancel** to close the window without processing the sample.

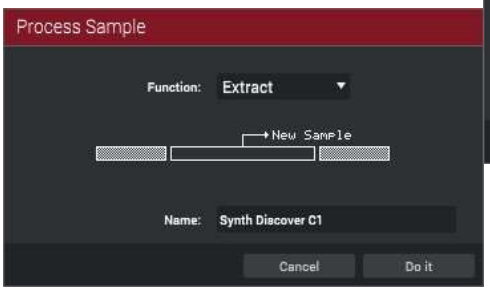
You can use any of these functions as described below.

Important: Program Mode is non-destructive: You can choose the slice/edit behavior without destroying your original sample, giving you more control over sample playback; you can save your sliced sample and but also reuse all of the slice data in another project. See the ***Program Edit Mode*** chapter to learn more about setting a pad to play the entire sample, a specific slice of a sample, or a specific region of the sample (independent of its slice markers).

The **Silence** process replaces the region between the start point and end point with silence.



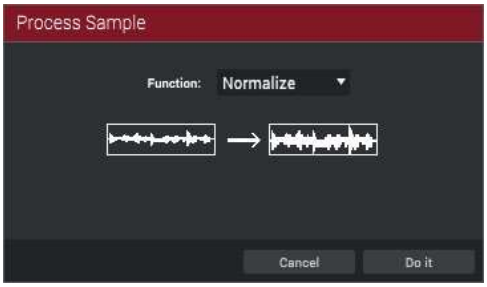
The **Extract** process deletes the regions before the start point and after the end point and saves it as a new sample in your current project.



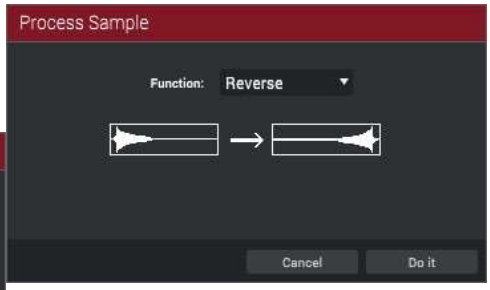
Use the **Name** field to name the new sample.

Tip: This is useful if you recorded a drum loop and wanted to remove just a snare drum hit, a kick drum hit, etc. to use separately in the project.

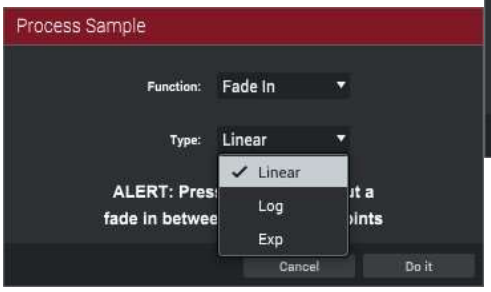
The **Normalize** process increases a sample's level to the highest level possible without distortion. This is essentially a kind of digital gain optimization, so you do not have to worry about excessive level settings when working with samples with a wide range of amplitudes.



The **Reverse** process reverses the region between the start point and end point.



The **Fade In** process sets a fade-in between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

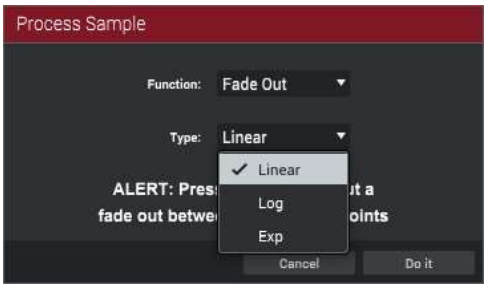


Linear fades the audio in with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio in with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

Exp fades the audio in with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Fade Out** process sets a fade-out between the start point and end point. Click the **Type** menu to select a type of fade:

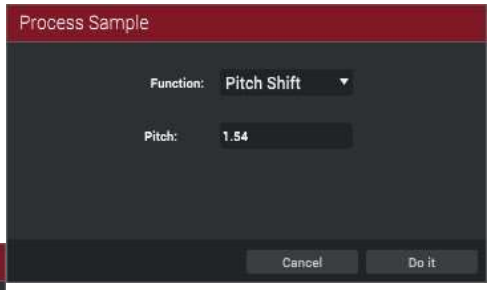


Linear fades the audio out with a linear curve—a straight line between the start and end.

Log fades the audio out with a logarithmic curve—quickly rising at the start and flattening out towards the end.

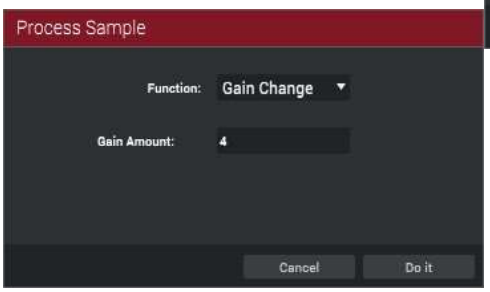
Exp fades the audio out with an exponential curve—slowly rising in the beginning and growing steeper towards the end.

The **Pitch Shift** process changes the pitch of the sample without changing its length. This lets you set the sample's pitch to your sequence without affecting the sample's tempo or duration. Keep in mind that the audio quality may decrease at more extreme settings.



Use the **Pitch** field to shift the pitch up to **12.00** semitones up or down.

The **Gain Change** process raises or lowers the volume of the sample.



Use the **Gain Amount** field to adjust the gain up to **18 dB** up or down.

This function is different than Normalize because it will allow volumes beyond clipping level. This may be a desired effect, but remember to watch your output level!

Pad Mixer



In the Pad Mixer, you can set a program's levels, stereo panning, routing, and effects.

To enter the Pad Mixer, do any of the following:

- Click the **pad-and-sliders icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Pad Mixer**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Pad Mixer**.



The Pad Mixer works like an audio mixer with various settings for each pad.

The upper half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The lower half of the window displays channel strips representing the pads of the current program (used by the currently selected track) used in the current sequence. Each type has a slightly different appearance.

Tip: If you want to see channel strips for both the Channel Mixer and the Pad Mixer at the same time, use the **Mixer Window**, which provides an overview of the channel strips in both modes in one screen. See ***General Features*** > ***Mixer Window*** to learn about this.

Select a track to view the channel strips for its program and pads. When an audio track or a track using a plugin program is selected, there will be no pad channel strips. When a track using a MIDI program or CV program is selected, there will be no pad channel strips or program strips.

Use the buttons in the lower-left corner of this area to show or hide different parts of the channel strips:



Click the **box icon** to show or hide the **Inserts** slots on the channel strips.

Click the **four-circles icon** to show or hide the **Send** knobs on the channel strips.

Click the **pad icon** to show or hide the **pad** on the channel strips for drum programs.



Use the selectors between the upper and lower halves of the window to filter which channel strips are shown or hidden:

Events: When **Events** is selected, the channel strips that are shown or hidden depend on whether **Trk** or **Seq** is selected next to it:

Trk: When **Trk** is selected, channel strips whose pads play in the current track will be shown. All others will be hidden.

Seq: When **Seq** is selected, channel strips whose pads play in the current sequence (if multiple tracks use this program) will be shown. All others will be hidden.

Samples: When **Samples** is selected, only channel strips whose pads or keygroups have samples assigned to them will be shown. When **Samples** is deselected, channel strips for all pads or keygroups will be shown.

Program: When **Program** is selected, the program channel strip will be shown on the right edge of the lower half of the window. When **Program** is deselected, the program channel strip will be hidden.

When a MIDI track is selected, the **pad channel strips** or **keygroup channel strips** for that program are grouped together on the left. The corresponding **program channel strip** will appear on the right. (When an audio track or a track using a plugin program is selected, there will be no pad channel strips. When a track using a MIDI program or CV program is selected, there will be no pad channel strips or program strips.)

Pad Channel Strip

When a track using a drum program or clip program is selected, the **pad channel strip** has these controls:



Click a pad channel strip to select it.

The number of the pad is at the bottom of the channel strip. If pads are shown at the bottom of the channel strips, you can click a **pad** to select its channel strip and play its sound.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that pad. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about pad insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the pad. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about pad send/return effects.

The menu below the **Send** knobs shows where the pad is routed, which you can set to the current program (**Program**), a submix (**Submix** > **Sub 1**–**8**), a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**). Usually, this is set to **Program**.

Click **M** or **S** to mute or solo the pad (respectively).

To change the panning or level of the pad, adjust the **pan knob** or **level slider**. The **green** level meter next to the slider shows the pad's current volume level in **dB**.

Keygroup Channel Strip

When a track using a keygroup program is selected, the **keygroup channel strip** has these controls:



Click a keygroup channel strip to select it. Alternatively, click the **KG** menu at the top of the channel strip and select one—that channel strip will then display that keygroup.

The number of the keygroup is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that keygroup. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about keygroup insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the keygroup. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about keygroup send/return effects.

The menu below the **Send** knobs shows where the keygroup is routed, which you can set to the current program (**Program**), a submix (**Submix** > **Sub 1**–**8**), a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**). Usually, this is set to **Program**.

Click **M** or **S** to mute or solo the keygroup (respectively).

To change the panning or level of the keygroup, adjust the **pan knob** or **level slider**. The **green** level meter next to the slider shows the keygroup's current volume level in **dB**.

Program Channel Strip

When a track using a drum program, keygroup program, plugin program, or clip program is selected, the **program channel strip** has these controls:



The name of the program is at the bottom of the channel strip.

The first menu shows the current program (which you can change).

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that program. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about program insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the program. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about program send/return effects.

The menu below the **Send** knobs shows where the program is routed, which you can set to a submix (**Submix** > **Sub 1**–**8**), a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**).

Click **M** or **S** to mute or solo the program (respectively).

Click the **program automation button** to toggle between two possible states of program automation:

When set to **Read** (**R**), the program will read automation data but will not record any additional automation over it. You can still manually edit and enter automation. (Think of this as a protective feature to prevent accidental changes to your automation while recording.)

When set to **Write** (**W**), the program can record automation. (If you have any Q-Link knobs assigned to automatable parameters, make sure not to touch any accidentally while you are recording.)

To disable or enable program automation, hold **Shift** and press the **program automation button**. When **off**, the program will ignore automation data. If you have already recorded or entered automation, clicking this will switch between Read (**R**) and Write (**W**) only, but you can override this and turn it off by pressing and holding **Shift** while clicking the button.

Important: If you have already recorded automation and turn it off, the track will still use the effect and its parameter values at the point where you turned it off.

See ***General Features*** > ***Automation*** to learn about recording and editing automation.

Tip: You can quickly set all programs and audio tracks to the same automation by clicking the global automation button in the upper-right corner of the window.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the program. The **green** level meter next to the slider shows the program's current volume level in **dB**.

Channel Mixer



In the Channel Mixer, you can set levels, stereo panning, and other settings for your tracks, programs, returns, submixes, and masters.

To open the Channel Mixer, do any of the following:

- Click the **sliders icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Channel Mixer**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Channel Mixer**.



The Channel Mixer works like an audio mixer for the currently selected sequence with various settings for each MIDI track, audio track, program, submix, return, or master output.

The upper half of the window displays the Track View. See ***General Features*** > ***Track View*** to learn more about this.

The lower half of the window displays channel strips representing the MIDI tracks, audio tracks, programs, submixes, returns, and master outputs used in the current sequence. Each type has a slightly different appearance.

Tip: If you want to see channel strips for both the Channel Mixer and the Pad Mixer at the same time, use the **Mixer Window**, which provides an overview of the channel strips in both modes in one screen. See ***General Features*** > ***Mixer Window*** to learn about this.

Select a sequence to view its channel strips. There will be no program strips shown for MIDI programs or CV programs, though channel strips will be shown for any MIDI tracks that use those programs.

Use the buttons in the lower-left corner of this area to show or hide different parts of the channel strips:



Click the **box icon** to show or hide the **Inserts** slots on the channel strips.

Click the **four-circles icon** to show or hide the **Send** knobs on the channel strips.

Click the **menu icon** (≡) in the upper-right corner of the channel strips, and select or deselect **Show Unused Programs** and/or **Show Unused Tracks**.



Use the selectors between the upper and lower halves of the window to filter which channel strips are shown or hidden. When an option is selected, those channel strips will be shown. When it is deselected, its channel strips will be hidden.

MIDI Track | Audio Track | Program | Submix | Return | Master



MIDI Track Channel Strip



A **MIDI track channel strip** has these controls:

The name of the track is at the bottom of the channel strip.

The **Send To** menu sets where the MIDI track data is sent.

The **MIDI Input** and **Channel** menus set where the MIDI data is received from.

When a MIDI track with a MIDI program is selected, you can also set the **MIDI Output** port and **Channel** using the next menus.

Click **M** or **S** to mute or solo the track (respectively).

Click the **Monitor** button to set how your MIDI track will be monitored. Clicking it will cycle through its three states:

When set to **In**, the track's MIDI input is always monitored regardless of the track's Record Arm state, and playback from recorded events will not be heard.

When set to **Auto**, the track's MIDI input is monitored when the track is record armed, and playback of recorded events will be heard.

When set to **Merge**, the track's MIDI input is always monitored, and playback of recorded events will be heard.

When set to **Off**, the track's MIDI input is not monitored, and playback of recorded events will be heard. This setting is useful when using keyboards with Local Control active.

To change the panning or level of the track, adjust the **pan knob** or **level slider**. The **blue** level meter next to the slider shows the track's current velocity level (**0**–**127**).



Click the **Record Arm** (⊙) button to record-enable the track. When you begin recording, the MIDI date will be recorded to this track.

Tip: You can select record-enable multiple tracks by pressing and holding **Ctrl** (Windows) or ⌘ (macOS) while clicking the **Arm** button to each track (in the upper half of the window or in the channel strips). You can also adjust the **Rec Arm** behavior in the ***Preferences*** menu.

Audio Track Channel Strip



An **audio track channel strip** has these controls:

The name of the track is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that track. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about audio track insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the track. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about audio track send/return effects.

The first menu defines the input source of the external audio signal, which you can set to a pair of inputs (**Stereo** > **Input 1,2**–**31,32**) or a single input (**Mono** > **Input 1**–**32**).

The menu below the **Send** knobs shows where the track is routed, which you can set to a submix (**Submix** > **Sub 1**–**8**), a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**).

Click **M** or **S** to mute or solo the track (respectively).

Click the **audio track automation button** to toggle between two possible states of audio track automation:

When set to **Read** (**R**), the audio track will read automation data but will not record any additional automation over it. You can still manually edit and enter automation. (Think of this as a protective feature to prevent accidental changes to your automation while recording.)

When set to **Write** (**W**), the audio track can record automation. (If you have any Q-Link knobs assigned to automatable parameters, make sure not to touch any accidentally while you are recording.)

To disable or enable audio track automation, hold **Shift** and press the **audio track automation button**. When **off**, the audio track will ignore automation data. If you have already recorded or entered automation, clicking this will switch between Read (**R**) and Write (**W**) only, but you can override this and turn it off by pressing and holding **Shift** while clicking the button.

Important: If you have already recorded automation and turn it off, the track will still use the effect and its parameter values at the point where you turned it off.

See ***General Features*** > ***Automation*** to learn about recording and editing automation.

Tip: You can quickly set all programs and audio tracks to the same automation by clicking the global automation button in the upper-right corner of the window.

Click the **Monitor** button to set how your audio track will be monitored. Clicking it will cycle through its three states:

When set to **Auto**, you will hear incoming audio while the track is record-enabled only.

When **on**, you will hear incoming audio whether or not the track is record-enabled.

When **off**, you will never hear any incoming audio.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the track. The **green** level meter next to the slider shows the track's current volume level in **dB**.

Click the **Record Arm** (⊙) button to record-enable the track. When you begin audio recording, the audio signal will be recorded to this track.

Tip: You can select record-enable multiple tracks by pressing and holding **Ctrl** (Windows) or ⌘ (macOS) while clicking the **Arm** button to each track (in the upper half of the window or in the channel strips). You can also adjust the **Rec Arm** behavior in the ***Preferences*** menu.

Program Channel Strip



A **program channel strip** has these controls:

The name of the program is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that program. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about program insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the program. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about program send/return effects.

The menu below the **Send** knobs shows where the program is routed, which you can set to a submix (**Submix** > **Sub 1**–**8**), a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**).

Click **M** or **S** to mute or solo the program (respectively).

Click the **program automation button** to toggle between two possible states of program automation:

When set to **Read** (**R**), the program will read automation data but will not record any additional automation over it. You can still manually edit and enter automation. (Think of this as a protective feature to prevent accidental changes to your automation while recording.)

When set to **Write** (**W**), the program can record automation. (If you have any Q-Link knobs assigned to automatable parameters, make sure not to touch any accidentally while you are recording.)

To disable or enable program automation, hold **Shift** and click the **program automation button**. When **off**, the program will ignore automation data. If you have already recorded or entered automation, clicking this will switch between Read (**R**) and Write (**W**) only, but you can override this and turn it off by pressing and holding **Shift** while clicking the button.

Important: If you have already recorded automation and turn it off, the track will still use the effect and its parameter values at the point where you turned it off.

See ***General Features*** > ***Automation*** to learn about recording and editing automation.

Tip: You can quickly set all programs and audio tracks to the same automation by clicking the global automation button in the upper-right corner of the window.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the program. The **green** level meter next to the slider shows the track's current volume level in **dB**.

Submix Channel Strip



A **submix channel strip** has these controls:

The number of the submix is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that submix. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about submix insert effects.

Click and drag the **Send** knobs, which control the send levels for the submix. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about submix send/return effects.

The menu below the **Send** knobs shows where the program is routed, which you can set to a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**), or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**).

Click **M** to mute the submix.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the submix. The **green** level meter next to the slider shows the submix's current volume level in **dB**.

Return Channel Strip



A **return channel strip** has these controls:

The number of the return is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that return. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Send/Return Effects*** to learn more about send/return effects.

The menu above the **M** button shows where the return is routed, which you can set to a pair of master outputs (**Stereo Output** > **Out 1,2**–**31,32**) or a single master output (**Mono Output** > **Out 1**–**32**).

Click **M** to mute the return.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the return. The **green** level meter next to the slider shows the return's current volume level in **dB**.

Master Channel Strip



A **master channel strip** has these controls:

The number of the pair of master outputs is at the bottom of the channel strip.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for that pair of outputs. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about master insert effects.

Click **M** to mute the outputs.

Adjust the **pan knob** or **level slider** to change the panning or level (respectively) of the outputs. The **green** level meter next to the slider shows the outputs' current volume level in **dB**.

Step Sequencer

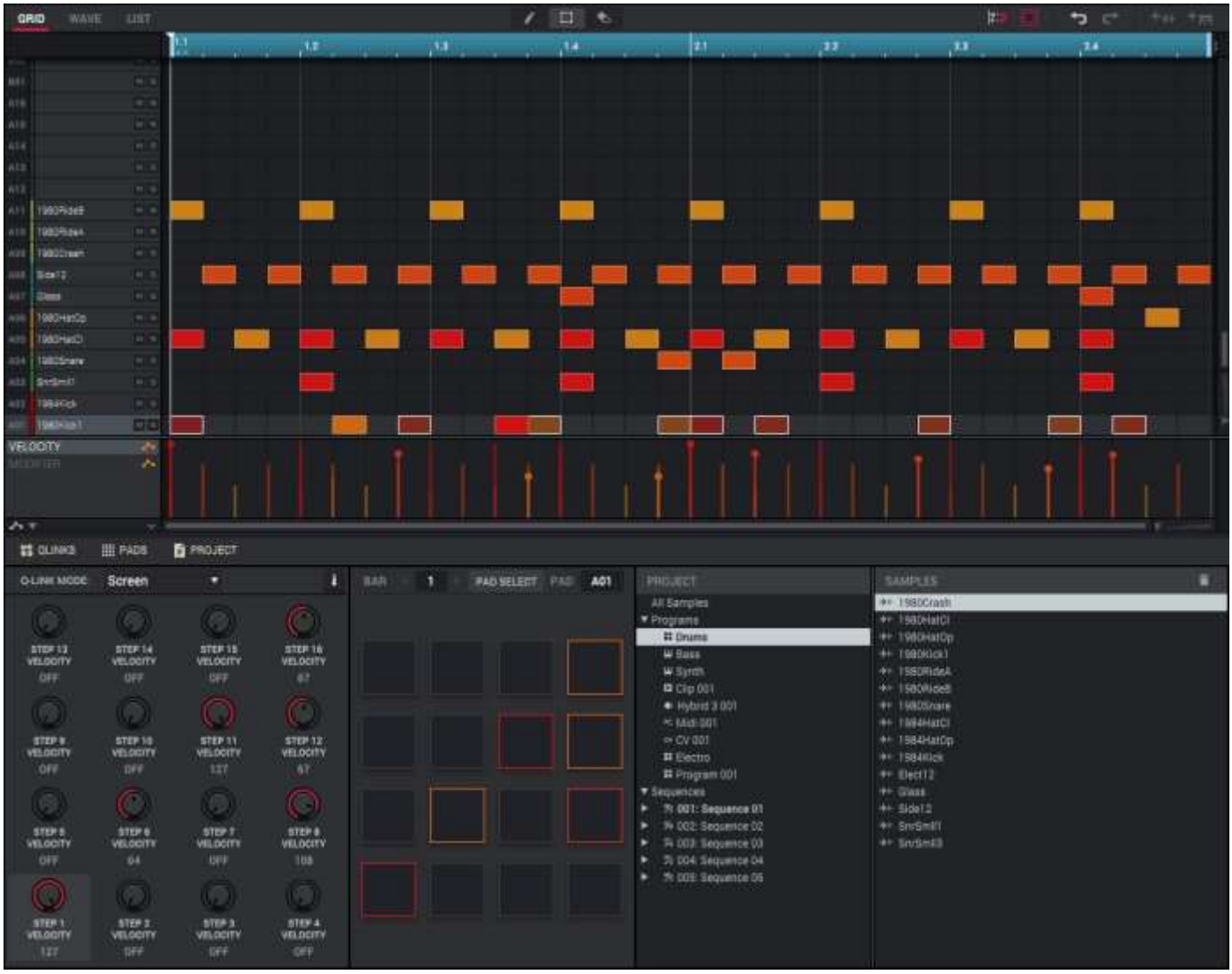


The Step Sequencer lets you create or edit sequences by using the pads as buttons," simulating the experience of a traditional step-sequencer-style drum machine.

This is available for MIDI tracks only, not audio tracks.

To enter the Step Sequencer, do any of the following:

- Click the **step-bars icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Step Sequencer**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Step Sequencer**.



To enter or delete steps in a sequence:

1. Use the **Pad** field in the **Pads** area to select the pad whose steps you want to enter or delete. The current pad number is shown in the upper-left corner.
2. Use the **Bar** field in the **Pads** area to select the bar of the sequence whose steps you want to enter or delete. The current bar number is shown in the upper-left corner.
3. Click the **pads**. Each pad corresponds to a step in the bar and will light with a color corresponding to its velocity.

   Keep in mind that for time divisions larger than 16, the bar's steps will be represented by multiple pad banks. In this case, use **Pad Bank Buttons A** and **B** to view all the steps within a bar.

The upper half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab to enter the corresponding editor. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The lower half of the window can display the **Q-Links** panel, **Pads** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** to learn more about the ***Project*** panel. The ***QLinks*** and ***Pads*** panels are described below.

Q-Links

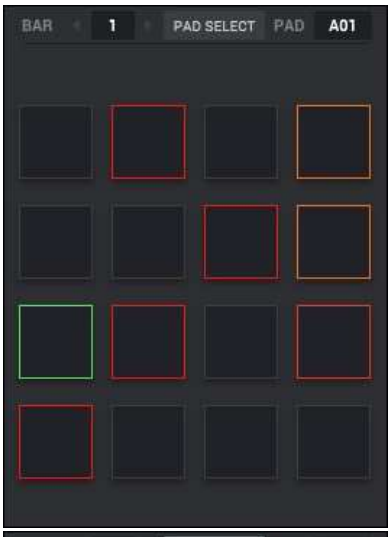
The **Q-Links** panel (when **Q-Link Mode** is set to **Screen**) lets you to adjust the velocity of each step. The number of each step will be shown under the corresponding Q-Link knob.



Use each **Q-Link knob** to adjust the velocity (**1**–**127**) of its corresponding step. Setting a value of **0** (**Off**) will delete the note event from that step. Changing a velocity from **0** (**Off**) to a value of **1** or greater will enter a note event at that step.

Pads

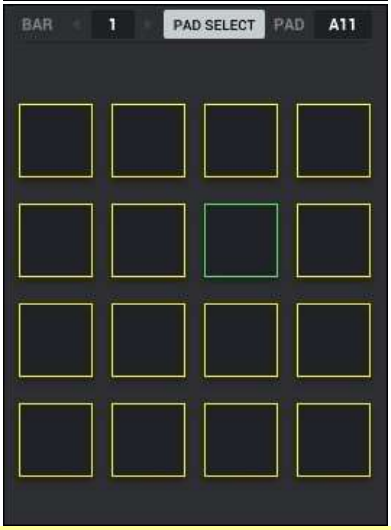
The **Pads** panel lets you quickly create and delete note events as "steps" by using the pads of your MPC hardware or MPC software, similar to step recording with drum machines in the 1980s.



Each pad represents a step in the bar. Keep in mind that the total number of steps depends on the Time Correct setting. For time divisions larger than 16 (e.g., 32), the bar's steps will be represented by multiple pad banks. In that case, use the **Pad** field to view all the steps within a bar.

Use the **Bar** field or the arrows (◀ or ▶) on either side of it to select the bar whose steps you want to edit.

Use the **Pad Select** button to select the pad whose steps you want to edit. Click **Pad Select** to activate it, click a **pad** (the currently selected pad is lit **green**), and then click **Pad Select** again to deactivate it.



Alternatively, click and drag the **Pad** field up or down. You can also click a **pad** in the **Grid Editor**.

Click an **unlit pad** to enter a note event at that step. The pad will light up with a color corresponding to its velocity.

Click a **lit pad** to delete the note event from that step. The pad will be unlit.

The **green pad** indicates the current step (playhead position) in the sequence.

Sampler



The Sampler lets you record audio samples to use in your projects.

Important: To record any audio, you need to connect an audio source to your MPC hardware or to your computer's audio interface.

To open the Sampler, do any of the following:

- Click the **vinyl icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Sampler**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Sampler**.



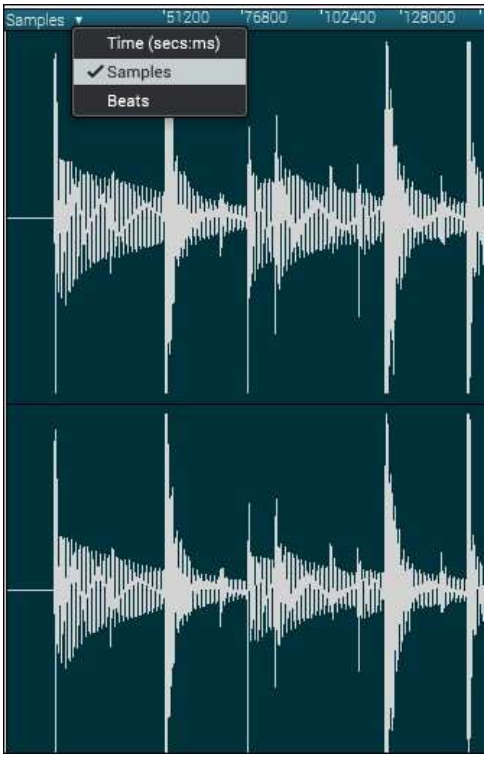
To set up the Sampler before recording:

1. Make sure to reduce the volume levels of your audio source and speakers, headphones, and/or monitors before you make any connections to avoid “pops” or feedback.
2. Connect a synthesizer or other line-level audio source to the input/inputs of your MPC hardware or external audio interface.
3. On your MPC hardware or external audio interface, turn the **Rec Vol** knob to set the input level while playing your audio source. You should now see the level in the meter. Make sure it does not exceed the maximum level (the meter should not be “peaking” constantly).
4. Set the recording controls as desired (described in this chapter).
5. Click the **Arm** button to record-arm the Sampler.

The upper half of the window shows the waveform. Unlike other times the waveform is shown here, you cannot edit the waveform in this part of the window; you must use the Wave Editor in Main Mode or Sample Edit Mode instead.

The timeline provides a reference for the length of the sample. Click the **down arrow** (▼) or right-click anywhere on the timeline to select the increments it will use: **Time** (**secs**:**ms**), **Samples**, or **Beats**.

Scroll left or right on the waveform to move through it. Use the sliders in the lower-right corner or click the timeline and drag down or up to zoom in or out.



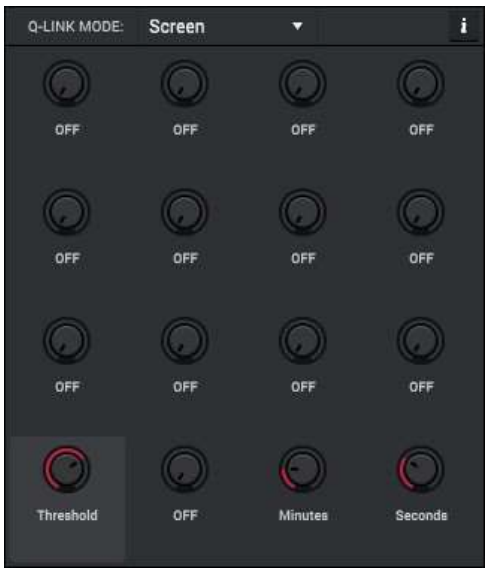
The lower half of the window can display the ***Q-Links*** panel, ***Pads*** panel, ***Sampler*** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel.

The **Pads** panel varies based on the four different recording methods: ***Sample***, ***Slice***, ***Pad Tap***, or ***Pad Hold***, all described in this chapter.

Q-Links

In the **Q-Links** panel:

- Use **Q-Link Knob 1** to adjust the threshold. This is the same as adjusting the **threshold slider** in the **Sampler** panel.
- Use **Q-Link Knobs 3** and **4** to define the maximum sampling time. This is the same as adjusting the **Max Length** field as shown on your MPC hardware. You can record up to 19 minutes and 59 seconds (**19**:**59**) per sample. We recommend setting these to values that roughly match your estimated recording duration.



Pads

The **Pads** panel has three different appearances, depending on the recording method:

Sample Method | Slice Method | Pad Tap & Pad Hold Methods



While using the **Sample** Method, the **Pads** panel shows information for each pad, depending on the currently selected program. This is identical to how the Pads panel appears in Main Mode (see the ***Main Mode*** chapter to learn more).

While using the **Slice** Method, the pads correspond to slices of the currently recorded sample. See ***Recording Methods*** > ***Slice*** to learn how to use the Pads panel with this method.

While using the **Pad Tap** or **Pad Hold** Methods, clicking a pad or clicking and holding a pad immediately starts or continues recording directly to that pad. See ***Recording Methods*** > ***Pad Tap*** or ***Pad Hold*** to learn how to use the Pads panel with those methods.

Sampler



The **Input Source** menu in the upper-left corner of the **Sampler** panel defines whether you are going to record an external audio signal (**Stereo** or **Mono**) or an internal signal from within the MPC software (**Resample L**, **Resample R**, or **Resample L+R**).

Resampling does not require an audio connection because the source is within the MPC software and is therefore recorded without any loss in audio quality. You can, for example, use Resample to record two or more samples by pressing the corresponding pads simultaneously or by simply playing a sequence.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for the Sampler. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about insert effects.

Important: These effects are applied to the audio as you record it. This means that the effects cannot be “removed” from the sound later.

Click the **Mono**/**Stereo** menu to choose whether your recorded samples will be monaural (**Mono**) or binaural (**Stereo**).

Click the **Monitor** button to set how the Sampler will be monitored:

When set to **In**, the audio you hear in your headphones will be taken **before** it reaches the Sampler, ensuring zero latency.

When **off**, the audio you hear in your headphones will be taken **after** it is processed in the Sampler, so there may be some latency, but you will hear the audio source as it sounds in the recording.

Tip: **To avoid possible clicks or feedback while input monitoring**, reduce the level of the audio sources.

Use the **threshold slider** to adjust the threshold. Alternatively, turn **Q-Link Knob 1**.

When the Sampler is record-armed, it automatically starts recording when the level of the incoming source exceeds this setting. If you set it too high, the recording may not start when you play the input source, or the start of the material you wanted to record may be missing. If you set it too low, the recording may start too early, before you play the external source. Set this parameter to an appropriate level using the level meter.

For reference, the **Sample Length** counter shows you the length of your sample during the recording procedure.

Click **Arm** to record-arm the Sampler. The button will then change to **Record**.

At that point, start recording by doing either of the following:

- Start performing so that the incoming audio level exceeds the level of the **threshold slider**.
- Click the **Record** button under the **Sample Length** counter.

Click the **Record Method** menu to select the recording method you want to use: ***Sample***, ***Slice***, ***Pad Tap***, or ***Pad Hold***, all described in the following section.

Click **Add Slice** as the sample records to insert a slice marker in a sample while recording. Each time you press it, a slice marker will be placed at that location.

Recording Methods

Sample

Using this method, you can insert slice markers directly in your sample as you record it.

Slice markers divide the sample into multiple regions called **slices**, which you can adjust in the Chop Mode of Sample Edit Mode (see ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode*** for more information). This is useful when working with a long sample with different sounds throughout (e.g., a drum loop or a long melodic or harmonic passage).

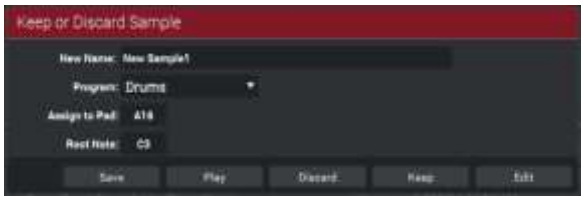
To start recording, do one of the following:

- Start performing so that the incoming audio level exceeds the level of the **threshold slider**.
- Click the **Record** button under the **Sample Length** counter.

To insert a slice marker in a sample while recording, click **Add Slice** as the sample records. Each time you press it, a slice marker will be placed at that location.

To stop recording, click the **Stop** button under the **Sample Length** counter.

After you stop your recording, the **Keep or Discard Sample** window will appear.



Use the **New Name** field to name the new sample. Otherwise, the process will add a consecutive number after the sample name.

Click the **Program** menu to assign the new sample to a drum program. Select **<none>** if you want to save it to the project without assigning it to a program.

Use the **Assign to Pad** field to assign the sample to a pad in the selected drum program.

Use the **Root Note** field to set where the sample's original pitch will be on the keyboard.



If you recorded a sample while a sequence was playing, the **Keep or Discard Sample** window will show a few more options after you select a pad.

Check the **Add Event** box to automatically add the sample to the currently playing sequence.

Use the **At** menu to select where you want the event to start:

Start: The sample will be a note event at the start of the currently playing sequence.

Trigger: The sample will be a note event where you began recording it in the currently playing sequence.

Use the **Track** field to set which track will contain the new event.

To save the recording, click **Save**.

To play the recording, click **Play**.

To discard the recording and close the window, click **Discard**.

To confirm your selections, click **Keep**.

To edit the recording in Sample Edit Mode (recommended)**,** click **Edit**.

Slice

Using this method, the pads correspond to slices of the currently recorded sample. Slice markers divide the sample into multiple regions called **slices**, which you can adjust in the Chop Mode of Sample Edit Mode (see ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode*** for more information). This is useful when working with a long sample with different sounds throughout (e.g., a drum loop or a long melodic or harmonic passage).

To start recording, do one of the following:

- Start performing so that the incoming audio level exceeds the level of the **threshold slider**.
- Click the **Record** button under the **Sample Length** counter.

To insert a slice marker in a sample while recording, press any **pad** as the sample records. Each time you press it, a slice marker will be placed at that location.

The number of the pad that flashes **red** is the number of the slice marker that will be inserted next. The numbers of the pads that are lit **yellow** are the numbers of the slice markers that are already inserted.

When you are done recording, you can name the sample and create a new program using the slices.

To stop recording, click the **Stop** button under the **Sample Length** counter.



After you stop your recording, the **Keep or Discard Sample** window will appear.

Use the **New Name** field to name the new sample. Otherwise, the process will add a consecutive number after the sample name.

Click the **Create New Program** menu to assign the new sample to a new program:

Off: No program will be created. The slices will still be added to your project's sample pool.

With Non-Destructive Slices: In the new program, each pad's **Slice** setting will be set to the corresponding slice number. This is identical to how you can assign samples in Sample Edit Mode (as described in ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode***).

With Pad Parameters: In the new program, each pad's **Slice** setting will be set to **Pad**. The **Pad Start** and **Pad End** will be set to the slice's start point and end point values, and the **Loop Position** will be set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated. This is identical to how you can assign samples in Sample Edit Mode (as described in ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode***).

To save the recording, click **Save**.

To play the recording, click **Play**.

To discard the recording and return to the Sampler, click **Discard**.

To confirm your selections, click **Keep**.

To edit the recording in Sample Edit Mode (recommended)**,** click **Edit**.

Pad Tap

Important: This mode works for **drum programs only**; you must select a drum program before using this mode. Otherwise, this feature will not do anything, even though it may appear to work.

With this method, clicking or pressing a pad immediately starts or continues recording directly to that pad (make sure you are using the desired program before you start recording). Pads with assigned samples are lit **bright yellow**. Pads without samples are lit **dim yellow**.

To start recording to a pad, click or press it. Recording will start immediately, and the pad will flash **red**. If you click or press a new pad, the recording will stop on the previous pad, which will turn **green**, and start on the new pad, which will flash **red**.

Note: If you start recording by clicking **Record** under the **Sample Length** counter—or if the volume exceeds the level of the **threshold slider**—the sample will record to your project's sample pool, not to a pad.

To stop recording to a pad, click or press the currently recording **pad**, which is flashing **red**. The sample will continue recording. You can start recording on another **pad** at any time.

To stop all recording, click the **Stop** button under the **Sample Length** counter.

When you are done recording, each pad that you have clicked or pressed during recording:

- will have its **Slice** setting set to **Pad**;
- will have its **Pad Start** and **Pad End** set to the slice's start point and end point values; and
- will have its **Loop Position** set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

This is identical to how you can assign samples in Sample Edit Mode (described in ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode***).

Tip: We recommend editing your recorded sample in **Sample Edit Mode** (see ***Sample Edit Mode*** for more information).

Pad Hold

Important: This mode works for **drum programs only**; you must select a drum program before using this mode. Otherwise, this feature will not do anything, even though it may appear to work.

With this method, clicking or pressing and holding a pad immediately starts or continues recording directly to that pad (make sure you are using the desired program before you start recording). Pads with assigned samples are lit **bright yellow**. Pads without samples are lit **dim yellow**.

To start recording to a pad, click and hold it, or press and hold it. Recording will start immediately, and the pad will light **red**.

Note: If you start recording by clicking **Record** under the **Sample Length** counter—or if the volume exceeds the level of the **threshold slider**—the sample will record to your project's sample pool, not to a pad.

To stop recording, release the **pad**. The pad will light **green**, and the sample will continue recording. You can start recording on another **pad** at any time.

To stop all recording, click the **Stop** button under the **Sample Length** counter.

When you are done recording, each pad that you have clicked or pressed during recording:

- will have its **Slice** setting set to **Pad**;
- will have its **Pad Start** and **Pad End** set to the slice's start point and end point values; and
- will have its **Loop Position** set to the slice's start point but with **Pad Loop** deactivated.

This is identical to how you can assign samples in Sample Edit Mode (described in ***Sample Edit Mode*** > ***Chop Mode***).

Tip: We recommend editing your recorded sample in **Sample Edit Mode** (see ***Sample Edit Mode*** for more information).

Looper



The Looper lets you record and overdub audio in real time—a great tool for live performance as well as spontaneous moments in the studio. You can export the loop as a sample to use in your project.

To open the Looper, do any of the following:

- Click the **loop-and-waveform icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Looper**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Looper**.



Below is a brief step-by-step process so you can get started quickly. Continue reading the rest of this chapter to learn how to use the Looper in different cases.

To get started using the Looper:



1. Make sure to reduce the volume levels of your audio source and speakers/headphones/monitors before you make any connections to avoid “pops” or feedback.
2. Connect a synthesizer, audio player, etc. to the input/inputs of your MPC hardware or external audio interface.
3. On your MPC hardware or external audio interface, turn the **Rec Vol** knob to set the input level while playing your audio source. You should now see the level in the meter in the **Looper** panel. Make sure it does not exceed the maximum level (the meter should not be “peaking” constantly).
4. In the **Looper** panel, set the recording controls as desired (described later in this chapter).
5. Click the **Record To** menu in the **Looper** panel and select **Overdub**.
6. Click the **Ovr** (⊕) button in the **Looper** panel to record-arm the Looper.
7. Play your audio source. The Looper will start recording immediately when the input level reaches the threshold value. Alternatively, click **Play** (▶) in the **Looper** panel to manually start recording.

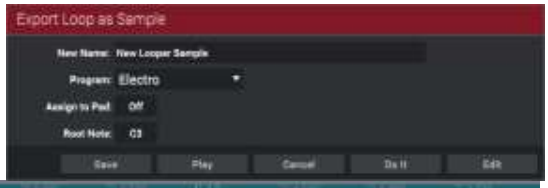
   Each time the Looper repeats, its contents are being overdubbed—a new layer of audio will be added each time you let the Looper repeat as it records.

Tip: You can record a loop while playing a sequence in the background for reference.

8. **To stop recording**, click **Play** (▶) in the **Looper** panel.

   To export your loop as a sample, click **Export** to open the **Export Loop as Sample** window.

   To clear the contents of the Looper, click **Clear**.





The upper half of the window shows the real-time waveform of the Looper's audio. Unlike other times the waveform is shown here, you cannot edit the waveform in this part of the window.

The audio playhead indicates the Looper's current playback and/or recording position.

The timeline provides a reference for the length of the sample as **bars.beats.ticks**.

The lower half of the window can display the **Q-Links** panel, **Pads** panel, **Looper** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one.

The **Pads** panel shows information for each pad, depending on the currently selected program. This is identical to how the Pads panel appears in Main Mode (see the ***Main Mode*** chapter to learn more).

See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel.

The ***Q-Links*** panel and ***Looper*** panel are described in the following sections.

Q-Links

In the **Q-Links** panel:

Use **Q-Link Knob 1** to adjust the threshold. This is the same as adjusting the **threshold slider** in the **Looper** panel.

Use **Q-Link Knob 4** to adjust the Looper's output gain level. This is the same as adjusting the **Output Gain** slider in the **Looper** panel.



Looper

The **Input Source** menu in the upper-left corner of the **Looper** panel defines whether you are going to record an external audio signal (**Stereo** or **Mono**) or an internal signal from within the MPC software (**Resample L**, **Resample R**, or **Resample L+R**).

Resampling does not require an audio connection because the source is within the MPC software and is therefore recorded without any loss in audio quality. You can, for example, use Resample to record two or more samples by pressing the corresponding pads simultaneously or by simply playing a sequence.

The **Inserts** slots show any enabled or disabled effects for the Looper. See ***General Features*** > ***Effects*** > ***Insert Effects*** to learn more about insert effects.

Important: These effects are applied to the audio as you record it. This means that the effects cannot be "removed" from the sound later.

Click the **Mono**/**Stereo** menu to choose whether your recorded loop will be monaural (**Mono**) or binaural (**Stereo**).

Click the **Monitor** button to set how the Looper will be monitored:

When set to **In**, the audio you hear in your headphones will be taken **before** it reaches the Sampler, ensuring zero latency.

When **off**, the audio you hear in your headphones will be taken **after** it is processed in the Sampler, so there may be some latency, but you will hear the audio source as it sounds in the recording.

Tip: **To avoid possible clicks or feedback while input monitoring**, reduce the level of the audio sources.

Use the **threshold slider** to adjust the threshold. Alternatively, turn **Q-Link Knob 1**.

When the Looper is record-armed, it automatically starts recording when the level of the incoming source exceeds this setting. If you set it too high, the recording may not start when you play the input source, or the start of the material you wanted to record may be missing. If you set it too low, the recording may start too early, before you play the external source. Set this parameter to an appropriate level using the level meter.

Click **Rplc** or **Ovr** (⊕) to record-arm the Looper. The **Play** (▶) and **Ovr** (⊕) buttons will then flash.

At that point, start recording by doing either of the following:

- Start performing so that the incoming audio level exceeds the level of the **threshold slider**.
- Click the **Play** (▶) button in the **Looper** panel.

Click **Rev** (⏮) to reverse playback and recording of the Looper.

Use the **Bars** field to define the length of your loop. Regardless of how much or how little audio you record, this is how long your loop will be.

Click **Sync** button to sync or un-sync the looper with sequence playback. When **on**, the Looper will stay in step with your current sequence. When you play or record into the Looper, it will wait until the sequence starts playing Bar 1 to start.

Use the **Record To** selector to determine the loop recording behavior:

Play: Before recording, you must first click the **Play** (▶) button on the window, which will start playing the Looper.

Overdub: Before recording, you must first click **Rplc** or **Ovr** (⊕) to record-arm the Looper.

Click **Clear ✕** to erase the loop immediately.

Click **Export ✕** to open the **Export Loop as a Sample** window.

Use the **Output Gain** slider to adjust the Looper's output gain level. This is the same as adjusting **Q-Link Knob 4** in the **Q-Links** panel.

Below are step-by-step instructions for using the Looper's functions.

To record with the Looper:

Important:

To record without erasing any audio you've already recorded in the loop, use the ⊕/**Ovr** button.

To overwrite the audio you've already recorded, use the **Rplc** button.

If **Record To** is set to **Play**:

To start recording, click the **Rplc** or **Ovr** (⊕) button as the loop is playing. The Looper will start recording immediately.

To stop recording, click the **Rplc** or **Ovr** (⊕) button. The Looper will stop recording but continue playing.

To stop playback and recording, click the **Play** (▶) button.

If **Record To** is set to **Overdub**:

To start recording, click the **Play** (▶) button on the window.

If **Sync** is off, you can also play your audio source so that the input level reaches the threshold value.

If **Sync** is on, you can also click the **Play** (▶) or **Play Start** (▶|) button in the toolbar to start playing a sequence; recording will start when the sequence starts on Bar 1.

To stop recording, click the **Ovr** (⊕) button. The Looper will stop recording but continue playing.

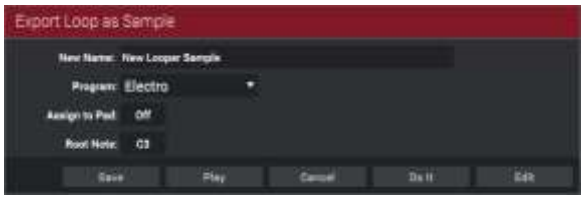
To stop playback and recording, click the **Play** (▶) button, or press stop to stop sequence playback.

To play or stop the loop (without recording), click the **Play** (▶) button on the window.

To reverse loop playback, click the **Rev** (◀◀) button. If **Seq Sync** is **on**, playback will reverse once the Looper's playhead reaches the end of the loop. If **Seq Sync** is **off**, playback will reverse immediately.

To erase the loop immediately, click **Clear ✕**.

To export the loop as a sample:



1. Click **Export ✕** to open the **Export Loop as a Sample** window.
2. Use the **New Name** field to name the new sample. Otherwise, the process will add a consecutive number after the sample name.
3. **Optional**: Click the **Program** menu to assign the new sample to a program. Select **<none>** if you want to save it to the project without assigning it to a program.
4. **Optional**: Use the **Assign to Pad** field to assign the sample to a pad in the program.
5. Use the **Root Note** field to set where the sample's original pitch will be on the keyboard.

To save the recording, click **Save**.

To play the recording, click **Play**.

To close the window without exporting, click **Cancel**.

To confirm your selections and export the loop, click **Do It**.

To edit the recording in Sample Edit Mode (recommended)**,** click **Edit**.

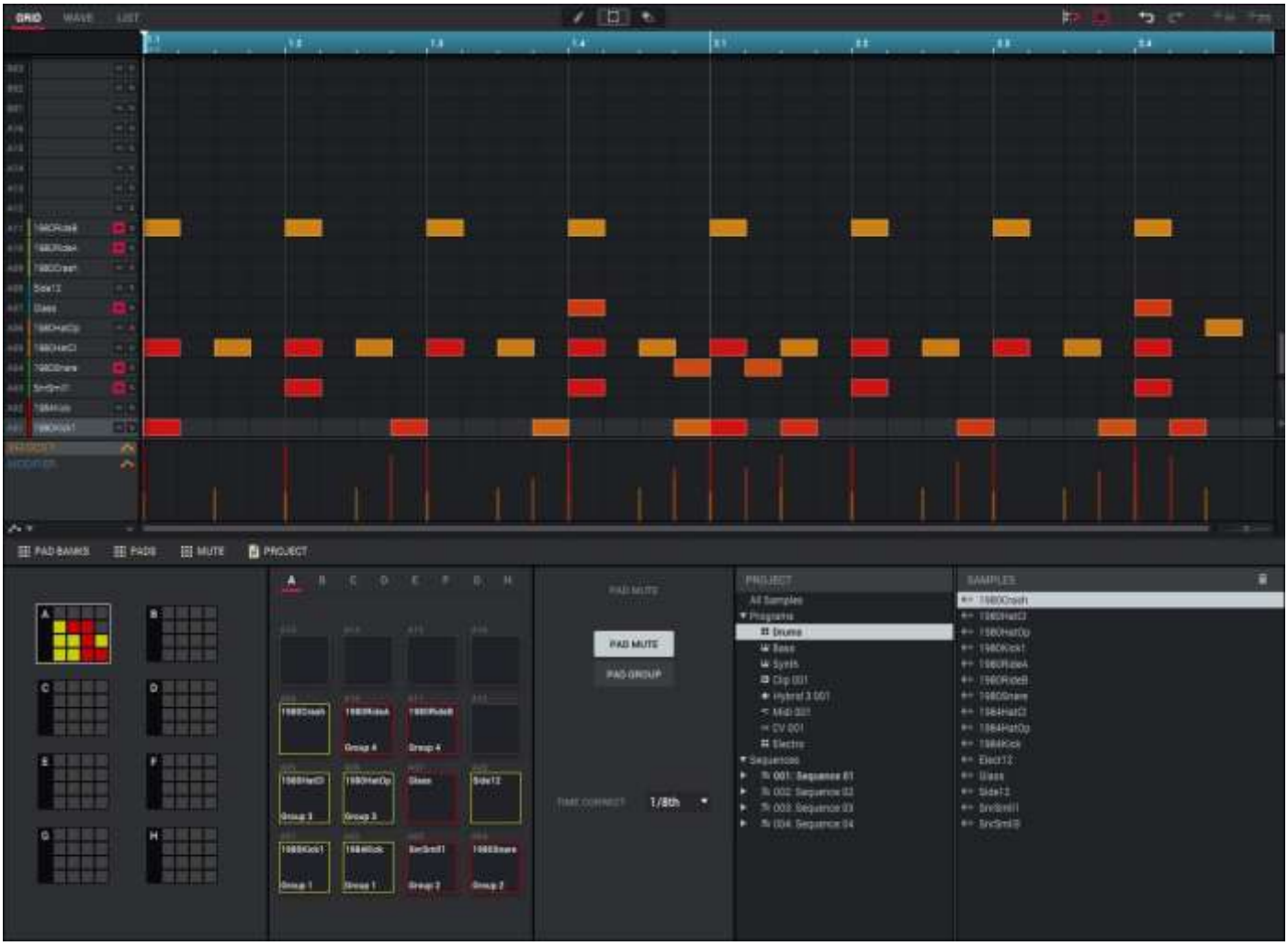
Pad Mute Mode



Pad Mute Mode lets you easily mute pads within a program or set mute groups for each pad within a program.

To enter Pad Mute Mode, do any of the following:

- Click the **square-and-X icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Pad Mute**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Pad Mute**.



While **Pad Mute** is selected in the **Mute** panel, you can mute or unmute individual sounds (on a single track) in real time by pressing the pads. This is useful if you want to hear a track without a particular sound or if you want to isolate specific sounds or combinations of sounds.

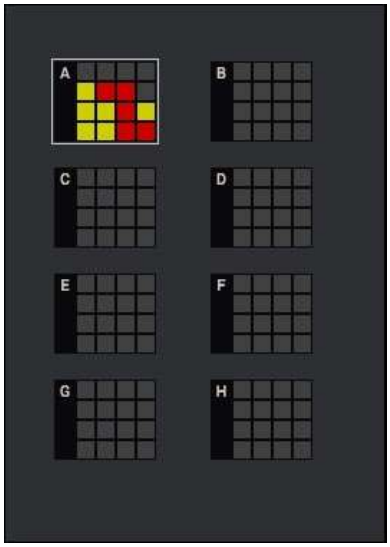
Tip: This function is similar to muting pads one at a time in the grid but more convenient.

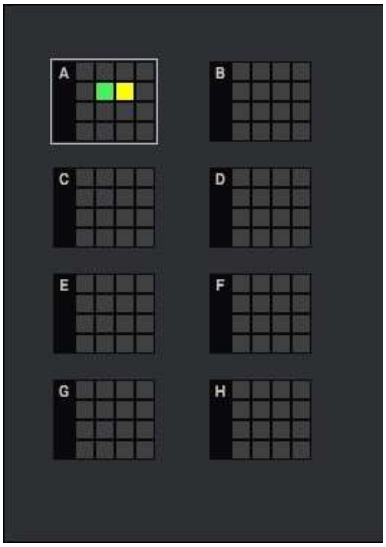
The **Pad Group** feature in the **Mute** panel extends the concept of pad mutes: you can mute or unmute multiple pads (on a single track) by pressing one pad that you have assigned to a group. This is useful if you want to hear a track without a particular group of sounds or if you want to isolate specific sounds in various combinations. You can create up to 16 different groups.

The upper half of the window can display the Grid Editor, Wave Editor, or List Editor. Click the **Grid**, **Wave**, or **List** tab to enter the corresponding editor. See ***General Features*** > ***Editors*** to learn more about each one.

The lower half of the window can display the **Pad Banks** panel, **Pads** panel, **Mute** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel. The other panels are described below: ***Pad Banks***, ***Pads***, and ***Mute***.

Pad Banks





The **Pad Banks** panel is an overview of all pads in all eight pad banks.

Click a **pad bank** to select it. That bank will also appear in the Grid Editor and the Pads panel.

While using the **Pad Mute** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** with a sample to mute or unmute it. Muted pads are **red**. Unmuted pads are **yellow**.

While using the **Pad Group** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to select it to assign to a group. The selected pad is **green**. Pads that belong to the same group flash **yellow**.

Pads





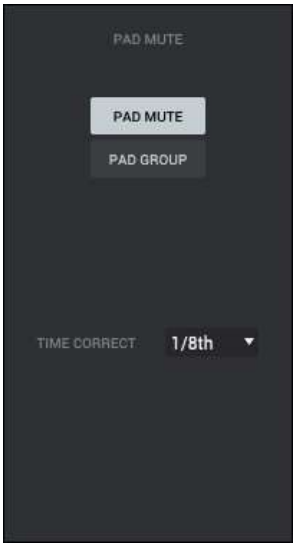
The **Pads** panel represents the pads in the current bank. If a pad is assigned to a group, the group number will appear at the bottom of the pad.

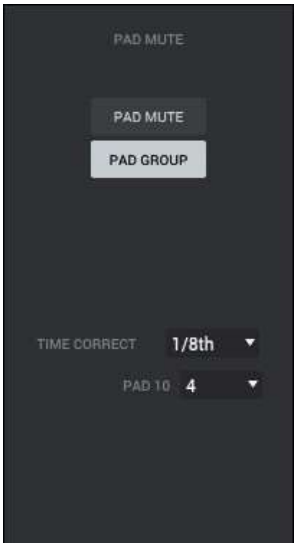
Click a **pad bank** to select it. That bank will also appear in the Grid Editor and the Pad Banks panel.

While using the **Pad Mute** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** with a sample to mute or unmute it. Muted pads are **red**. Unmuted pads are **yellow**.

While using the **Pad Group** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to select it to assign to a group. The selected pad is **green**. Pads that belong to the same group flash **yellow**.

Mute





The **Mute** panel lets you configure how pad mutes work.

Click **Pad Mute** to use Pad Mute Mode normally. Clicking or pressing a **pad** will mute or unmute it (and any pads in the same group).

Click **Pad Group** to assign pads to groups. Clicking or pressing a **pad** will select it.

Click the **Time Correct** menu to select a time division to quantize pad mutes in this mode. For example, while set to **1 Bar**, your mutes will always align with the beginning of the measure immediately after you press the pad. Select **Off** to deactivate this feature.

While **Pad Group** is selected, click the **Pad** menu to assign the currently selected pad to a group. Select **Group Off** to un-assign the pad from any group.

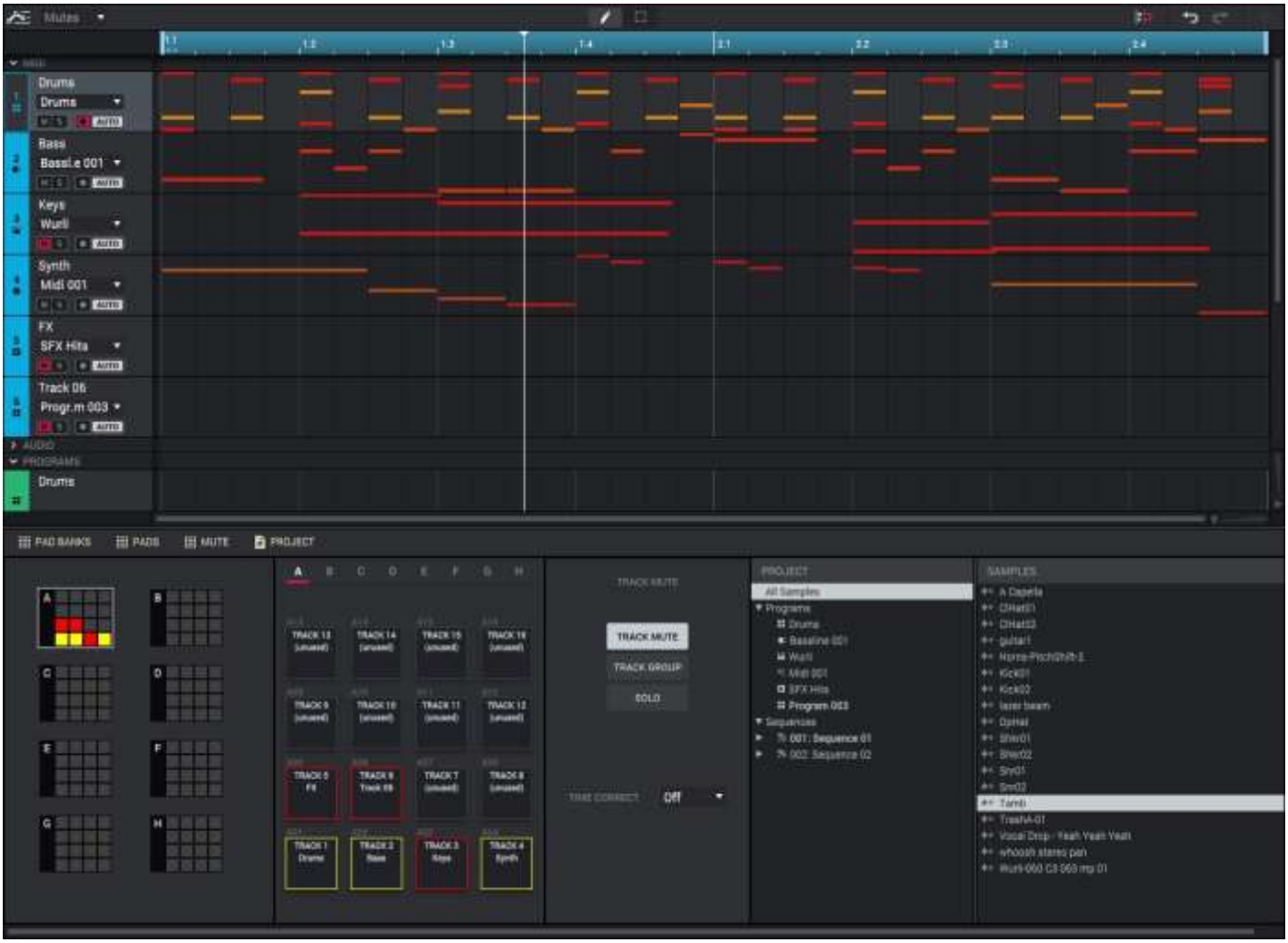
Track Mute Mode

Track Mute Mode lets you easily mute MIDI tracks within a sequence or set track groups, enabling you to mute multiple tracks at once.

Important: Track Mute Mode applies to MIDI tracks only—not audio tracks.

To enter Track Mute Mode, do any of the following:

- Click the **bars-and-X icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Track Mute**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Track Mute**.



While **Track Mute** is selected in the **Mute** panel, you can mute, unmute, or solo MIDI tracks (in a single sequence) in real time by pressing the pads. This is useful if you want to hear a sequence without a particular MIDI track (e.g., muting your keyboard track to focus on the bass) or if you want to isolate specific sounds or combinations of sounds that are separated by track.

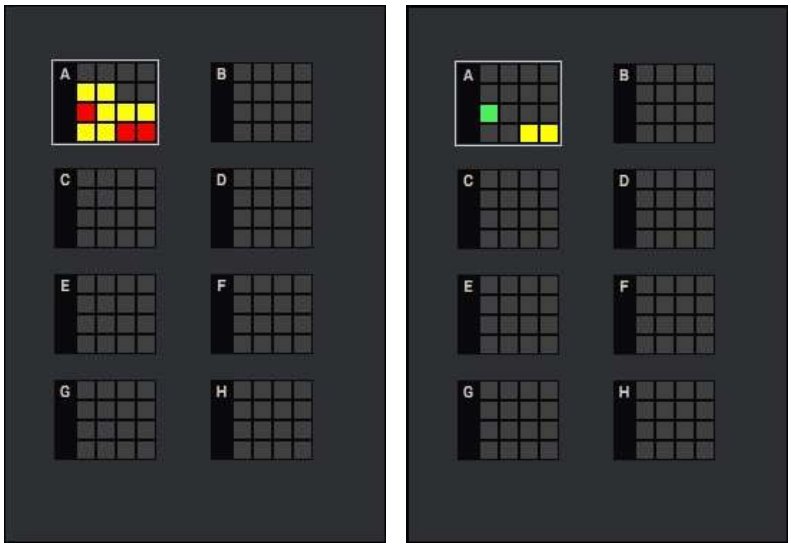
Tip: This function is similar to, but more convenient than, muting MIDI tracks one at a time in the Track View.

The **Track Group** feature in the **Mute** panel extends the concept of track mutes: you can mute or unmute multiple MIDI tracks (in a single sequence) by pressing one pad that you have assigned to a track group. This is useful if you want to hear a track without a particular group of sounds or if you want to isolate specific sounds in various combinations. You can create up to 16 different track groups.

The upper half of the window displays the Track View. See ***General Features*** > ***Track View*** to learn more about this.

The lower half of the window can display the **Pad Banks** panel, **Pads** panel, **Mute** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel. The other panels are described below: ***Pad Banks***, ***Pads***, and ***Mute***.

Pad Banks



The **Pad Banks** panel is an overview of all pads in all eight pad banks. Each pad represents a MIDI track in the current sequence.

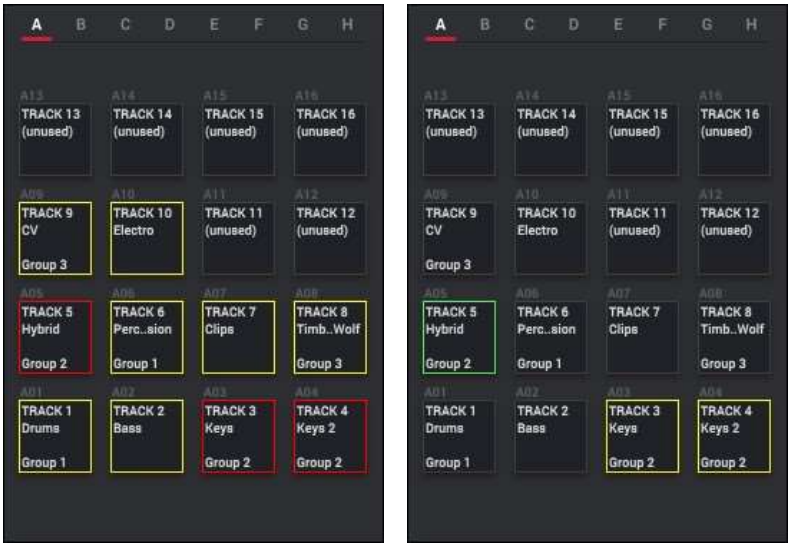
Click a **pad bank** to select it.

While using the **Track Mute** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to mute or unmute its track. Pads with muted tracks are **red**. Pads with unmuted tracks are **yellow**.

While using the **Track Group** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to select its track to assign to a group. The pad with the selected track is **green**. Pads with tracks that belong to the same group flash **yellow**.

While using the **Solo** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to solo its track (muting all others). The pad with the soloed track is **green**. The colors of other pads will not change when using this feature.

Pads



The **Pads** panel represents 16 MIDI tracks (per bank) in the current sequence. If a pad's track is assigned to a group, the group number will appear at the bottom of the pad.

Click a **pad bank** to select it.

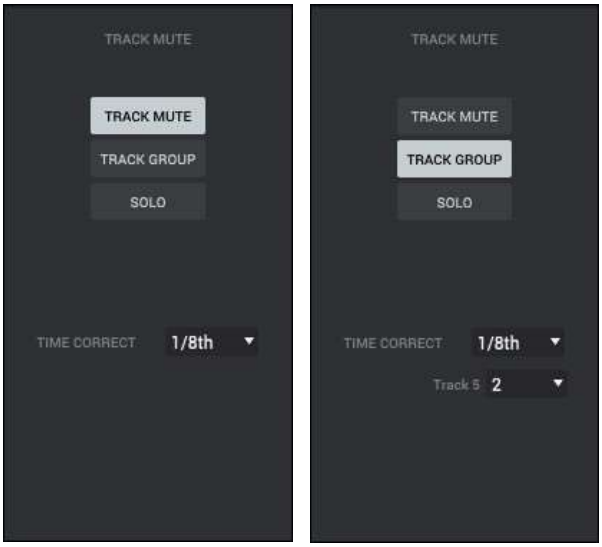
While using the **Track Mute** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to mute or unmute its track. Pads with muted tracks are **red**. Pads with unmuted tracks are **yellow**.

While using the **Track Group** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to select its track to assign to a group. The pad with the selected track is **green**. Pads with tracks that belong to the same group flash **yellow**.

While using the **Solo** function (selected in the **Mute** panel), click a **pad** to solo its track (muting all others). The pad with the soloed track is **green**. The colors of other pads will not change when using this feature.

Mute

The **Mute** panel lets you configure how track mutes work.



Click **Track Mute** to use Track Mute Mode normally. Clicking or pressing a **pad** will mute or unmute its track (and any tracks in the same group).

Click **Track Group** to assign tracks to groups. Clicking or pressing a **pad** will select its track.

Click the **Time Correct** menu to select a time division to quantize track mutes in this mode. For example, while set to **1 Bar**, your mutes will always align with the beginning of the measure immediately after you press the pad. Select **Off** to deactivate this feature.

While **Track Group** is selected, click the **Track** menu to assign the track of the currently selected pad to a group. Select **Group Off** to un-assign the track from any group.

Click **Solo** to enable or disable the solo feature. When enabled, click a **pad** to solo its track (muting all others).

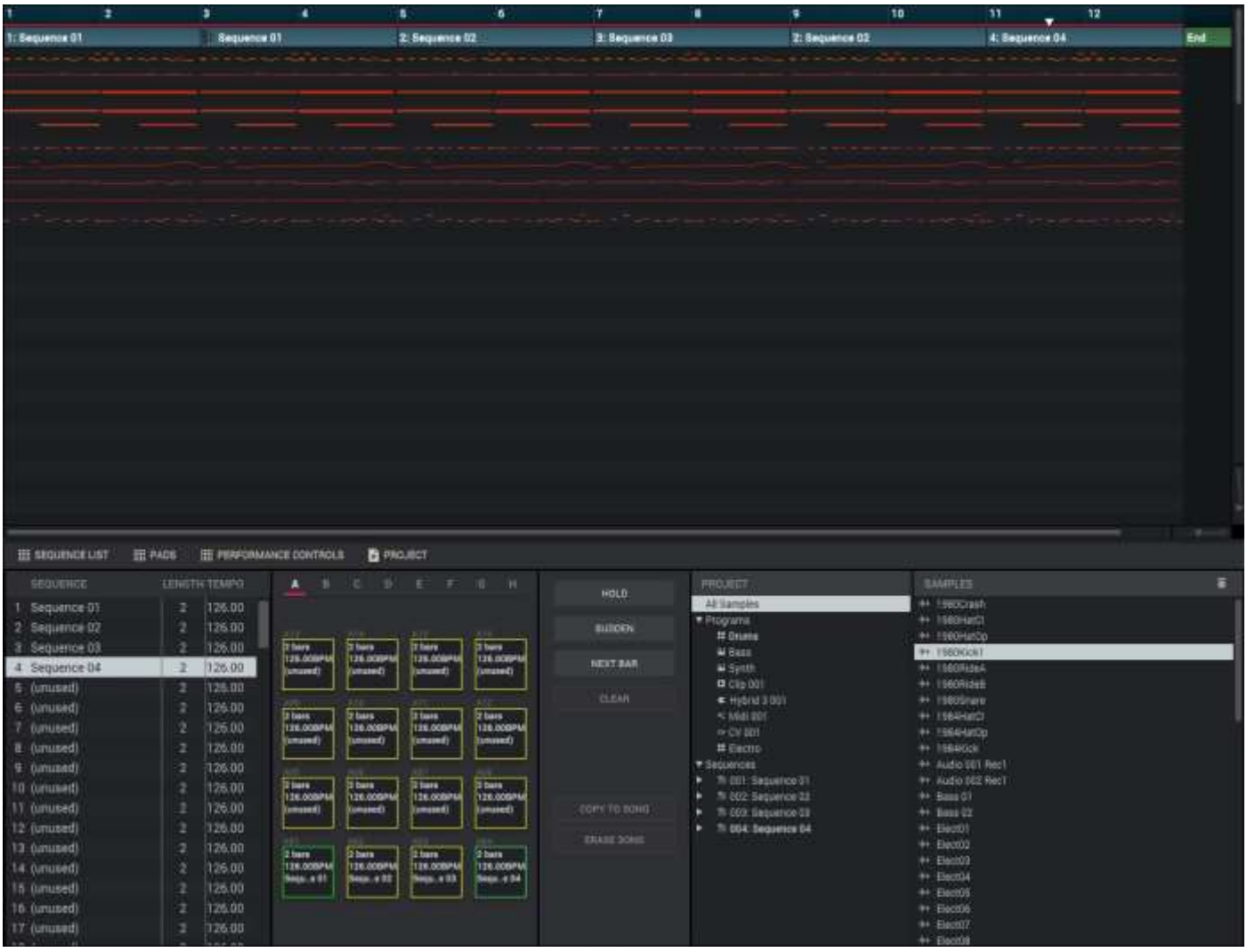
Next Sequence Mode



Next Sequence Mode lets you trigger different sequences simply by playing the pads. This is useful for live performances, letting you change a song's structure in real time.

To enter Next Sequence Mode, do any of the following:

- Click the **double-arrow icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Next Sequence**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Next Sequence**.



In Next Sequence Mode, every pad is assigned to a sequence, starting from **Pad A01** with **Sequence 1** and ascending from there.

In this mode, you can start playback and choose the sequence that plays next in real time. Select the next sequence by pressing its corresponding pad. Alternatively, allow the current sequence to repeat indefinitely. When you stop playback, you can copy the order of sequences you played into Song Mode to export it.

The upper half of the window displays a representation of the sequences that have played.



The dark blue timeline at the top indicates the number of bars that have elapsed with each sequence. The **white arrow** (▼) is the audio playhead, indicating the current playback position.

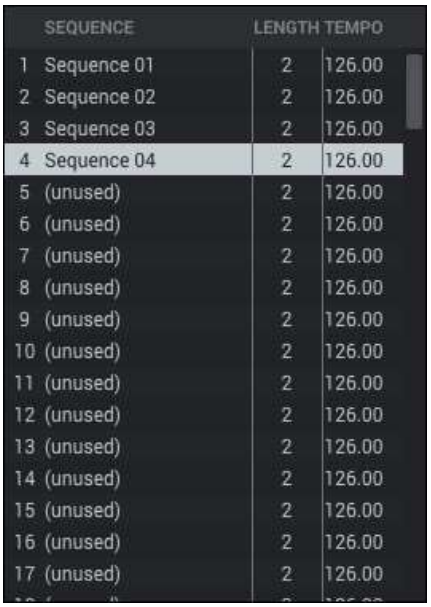
Each block represents a sequence with miniature track note events. The sequence number and name is at the top of each block. A repeat symbol (**||:**) next to the sequence name indicates it is a repeat of the previous sequence.

Use the sliders in the lower-right corner of this area (along each axis) to zoom in or zoom out.

The lower half of the window can display the **Sequence List** panel, **Pads** panel, **Performance Controls** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel. The other panels are described below: ***Sequence List***, ***Pads***, and ***Performance Controls***.

Sequence List

The **Sequence List** panel shows a list of all available sequences in your project as well as their length and tempo. The currently selected one is highlighted. Select one by clicking or pressing its corresponding pad.



The **Sequence** column shows the name of the sequence.

The **Length** column indicates the length of the sequence in **bars**.

The **Tempo** column indicates the tempo of the sequence in **BPM**. Keep in mind that each sequence will not play back at this tempo if the **Seq**/**Mst** button in the **toolbar** is set to **Mst**; if it is set to **Seq**, then each sequence follows its own tempo during playback.

Note: **To set the BPM of a sequence**, select that sequence and then use (**A**) the **BPM** field in its **Sequence** section of the **Inspector** or (**B**) the **BPM** field in the **toolbar** (when set to **Seq** instead of **Mst**).

Pads

The **Pads** panel represents 16 sequences (per bank). Each pad shows the length of the sequence in **bars**, the tempo of the sequence in **BPM**, and the name of the sequence. (Keep in mind that each sequence will not play back at this tempo if the **Seq**/**Mst** button in the **toolbar** is set to **Mst**; if it is set to **Seq**, then each sequence follows its own tempo during playback.)



Click a **pad bank** to select it.

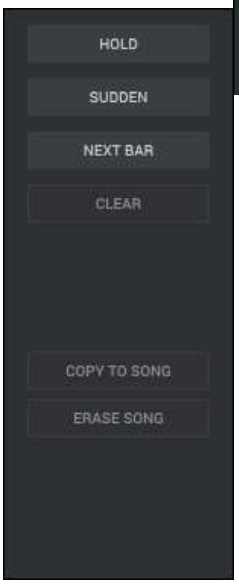
Click a **pad** to select its sequence.

If a sequence on another pad will play next, that pad will flash **green**.

During playback, the pad with the currently playing sequence will be lit **green**.

Performance Controls

The **Performance Controls** panel shows the available commands you can execute.



As a sequence plays, you can use the buttons in this panel to change how playback works in this mode:

Click **Hold** to repeat the current sequence indefinitely and ignore pad presses. Click it again to return to normal operation. This is useful if you want to select other pads without selecting them to play next.

Click **Sudden** to switch to the currently selected sequence **immediately**. The new sequence will start playing whether or not the current sequence is done. This is useful in live performances if you need to switch to the next sequence instantly at a certain cue.

Click **Next Bar** to switch to the currently selected sequence at the beginning of the next bar. This is useful if you want to switch to another sequence before the current one ends without having to worry about timing issues.

If there is a sequence that will play next, you can click **Clear** to cancel it. The current sequence will continue playing or you can click or press a **pad** to select another sequence to play next. This option is available only if that sequence is not playing at that moment.

While playback is stopped, you can use these buttons:

While playback is stopped, click **Copy to Song** to copy the sequence playlist to a song (see the ***Song Mode*** chapter to learn about creating a song).

While playback is stopped, click **Erase Song** to clear all sequences from the upper half of the window.

Song Mode



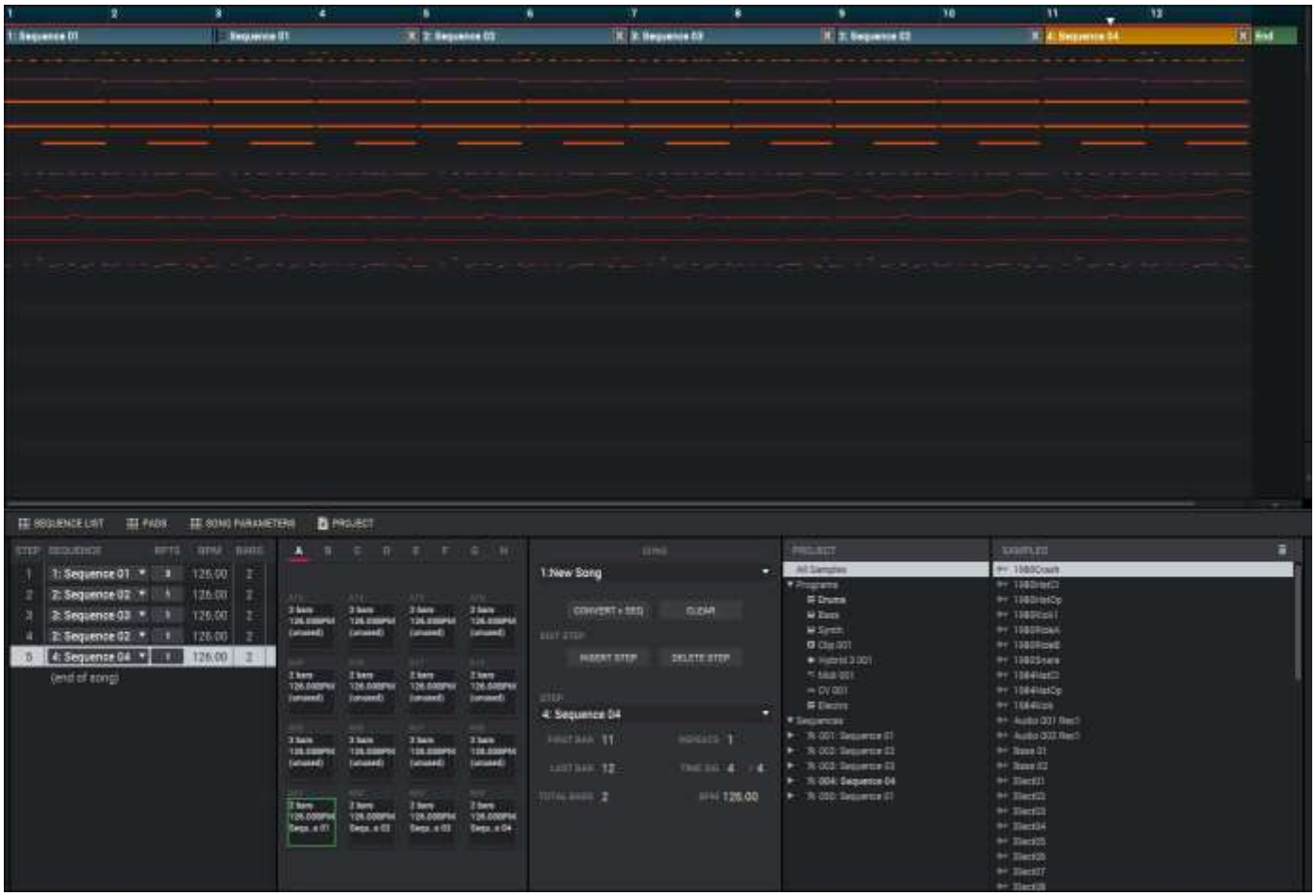
Song Mode lets you arrange sequences in a specific order and/or repetition to create songs. You can edit the structure of a song during playback for easy, on-the-fly composing.

A project can contain up to 32 songs, each consisting of up to 999 “steps.” Each step can have an assigned sequence as well as the number of times that sequence will repeat.

To open Song Mode, do any of the following:

- Click the **musical-notes icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **Song**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **Song**.

Important: If a sequence is currently playing, stop playback before entering Song Mode. You cannot enter Song Mode during playback.



In Song Mode, every pad is assigned to a sequence, starting from **Pad A01** with **Sequence 1** and ascending from there.

In this mode, you can create a song as a list “steps.” Each step corresponds to a sequence and will play a certain number of times.

Important: When creating a song, the program used by each track in the song’s **first sequence** will be used by **all subsequent tracks**. In other words, all identically numbered tracks (across sequences) will use the program used by the first sequence in the song—regardless of what programs each track uses while not in Song Mode.

For example, if you create a project in this way…:

- Track 1 of **Sequence 1** uses a **drum** program.
- Track 1 of **Sequence 2** uses a **keygroup** program.
- A song uses Sequence 1 as its first sequence and then uses Sequence 2 any time after it.

…then, in that song, Track 1 in Sequence 2 will use the same drum program as Track 1, Sequence 1.

Because of this, we recommend trying to be consistent while creating tracks in sequences that you intend to use in a single song. Remember that you can copy one track to another if you ever need to reorder the tracks of a sequence (see ***General Features*** > ***Editing Processes*** to learn about this).

The upper half of the window displays a representation of the sequences in the song.



The dark blue timeline at the top indicates the number of bars that have elapsed with each sequence. The **white arrow** (▼) is the audio playhead, indicating the current playback position.

Each block represents a sequence with miniature track note events. The sequence number and name is at the top of each block. A repeat symbol (**||:**) next to the sequence name indicates it is a repeat of the previous sequence.

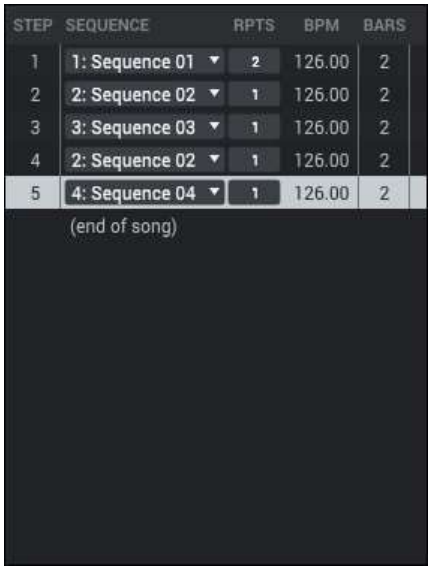
Click the **blue** bar at the top of each block to select that step in the song. The bar will be **yellow** when selected. If the step contains repetitions of a sequence, all repetitions in that step will be selected.

Click the **X** in the **blue** bar at the top of a block to delete that step in the song. If the step contains repetitions of a sequence, all repetitions in that step will be deleted.

Use the sliders in the lower-right corner of this area (along each axis) to zoom in or zoom out.

The lower half of the window can display the **Sequence List** panel, **Pads** panel, **Song Parameters** panel, and **Project** panel. Click the corresponding selector to show or hide each one. See ***General Features*** > ***Panels*** > ***Project*** to learn more about the **Project** panel. The other panels are described below: ***Sequence List***, ***Pads***, and ***Song Parameters***.

Sequence List



The **Sequence List** panel shows a list of the steps of the song. Each step can have one sequence assigned to it and will show its information. The currently selected one is highlighted. Select one by clicking it.

The **Step** column shows the number of the step. Each song can contain up to **999 steps**.

The **Sequence** column shows the number and name of the assigned sequence. Click this menu to select a different sequence. This is the same as the **Step** menu in the **Song Parameters** panel.

The **Rpts** column indicates how many times the sequence plays. Click and drag this field up or down to set the number of repeats. Each step can play up to **999 times**. You can set it to **Hld** (the lowest/minimum value) to set the sequence to repeat indefinitely until you stop playback.

The **BPM** column indicates the tempo of the sequence in **BPM**. Keep in mind that each sequence will not play back at this tempo if the **Seq**/**Mst** button in the **toolbar** is set to **Mst**; if it is set to **Seq**, then each sequence follows its own tempo during playback.

Note: **To set the BPM of a sequence**, select that sequence and then use (**A**) the **BPM** field in its **Sequence** section of the **Inspector** or (**B**) the **BPM** field in the **toolbar** (when set to **Seq** instead of **Mst**).

The **Bars** column indicates the length of the sequence in **bars**.

Pads



The **Pads** panel represents 16 sequences (per bank). Each pad shows the length of the sequence in **bars**, the tempo of the sequence in **BPM**, and the name of the sequence. (Keep in mind that each sequence will not play back at this tempo if the **Seq**/**Mst** button in the **toolbar** is set to **Mst**; if it is set to **Seq**, then each sequence follows its own tempo during playback.)

The pad whose sequence is assigned to the currently selected step will flash **green**.

Click a **pad bank** to select it.

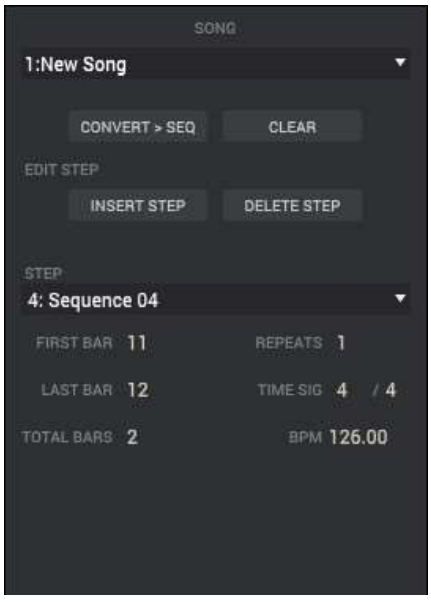
Click and drag a **pad** onto one of the following locations to use it in the song:

- onto a step in the **Sequence List** panel or onto a block in the upper half of the window. This will replace its currently assigned sequence with the one you clicked and dragged onto it.
- between two steps in the **Sequence List** panel or between two blocks in the upper half of the window. This will insert a step at that location and assign the sequence to it.

If a sequence on another pad will play next, that pad will flash **yellow**.

During playback, the pad with the currently playing sequence will be lit **green**.

Song Parameters



The **Song Parameters** panel shows the available controls for Song Mode. You can use the buttons in this panel to edit the song.

Click the **Song** menu to select the song you want to show.

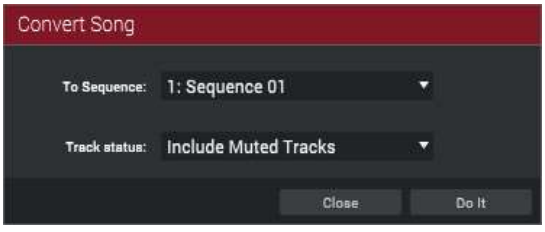
Double-click the name in this menu to rename the song.

Click **Convert** > **Seq** to open the **Convert Song** window. In this window:

Click the **To Sequence** menu to select the sequence that will use the converted song.

Click the **Track Status** menu to select how you want to convert muted tracks. Select **Include Muted Tracks** if you want muted tracks to be included in the converted song. Select **Ignore Muted Tracks** if you want muted tracks to be excluded from the converted song.

Click **Do It** to convert the song to that sequence, or click **Close** to close the window without converting.



Click **Clear** to clear the entire sequence playlist (delete all steps) and the name of the song.

Click **Insert Step** to insert a step after the currently selected one.

Click **Delete Step** to delete the currently selected step.

The **Step** menu shows the number and name of the sequence assigned to the currently selected step. Click this menu to select a different sequence. This is the same as the **Sequence** menu/column in the **Sequence List** panel.

The **First Bar** and **Last Bar** values indicate the numbers of the bars (in the entire song) where the step starts and ends, respectively.

The **Total Bars** value indicates the length of the sequence in **bars**.

The **Repeats** value indicates how many times the sequence plays. Click and drag the **Rpts** field in the **Sequence List** panel up or down to set the number of repeats. Each step can play up to **999 times**. When this is set to **Hold** (the lowest/minimum value), the sequence to repeat indefinitely until you stop playback.

The **Time Sig** value indicates the time signature of the sequence.

The **BPM** value indicates the tempo of the sequence assigned to the currently selected step in **BPM**. Keep in mind that each sequence will not play back at this tempo if the **Seq**/**Mst** button in the **toolbar** is set to **Mst**; if it is set to **Seq**, then each sequence follows its own tempo during playback.

To render/export your song as an audio file, click the **menu icon** (≡), and go to **File** > **Export** and click **As Audio Mixdown**. See ***General Features*** > ***Audio Mixdown*** to learn how to use this screen to export your song.

MIDI Control Mode



You can use MIDI Control Mode to customize what MIDI messages are sent from certain controls on your MPC hardware. This custom “control map” will then work whenever you are in MIDI Control Mode. The edits you make in MIDI Control Mode will be retained with the current MPC project.

This is helpful when using the MPC software as a plugin: you can use MIDI Control Mode to use your MPC hardware to control your host software, and then switch back to any other mode to control the MPC plugin.

To enter MIDI Control Mode, do any of the following:

- Click the **MIDI-controller icon** in the toolbar (if shown).
- Click the **down arrow** (▼) next to the other mode icons in the toolbar, and click **MIDI Control**.
- Click the **menu icon** (≡), and go to **View** > **Mode** and click **MIDI Control**.

Important: Make sure your MPC hardware is connected to your computer and powered on. MIDI Control Mode is not functional without a connected MPC hardware unit.



In the window, use the following fields and selectors to set each control's parameters to your preference. The available parameters depend on its type: ***Pads***, ***Buttons***, ***Q-Link Knobs***, and ***XY Pad***. When you have set all of the parameters as desired, you can select another control or enter another mode.

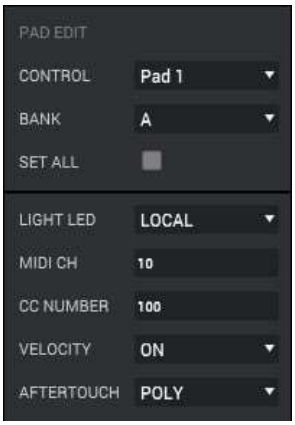
The software window will also display a graphical representation of your MPC hardware. Editable controls show their current MIDI message. Pads and Q-Link knobs show their current MIDI channels.

To select a control to edit, do one of the following:

- Press or turn it on your MPC hardware.
- Click it on the graphical representation of your MPC hardware.
- Click the **Control** menu in the upper-left corner of the window and select one.

Note: The **Control** menu may show many more hardware controls than are actually available on your MPC hardware. This is because the list includes all possible controls from all current MPC models (MPC Renaissance, MPC Studio, MPC Touch, etc.).

Pads



These are the MIDI parameters you can edit for each **pad**:

Control: This is the hardware control you are currently editing (**Pad 1**–**Pad 16**). Click this menu to select another control.

Bank: This is the pad bank of the current pad (**A**–**H**). If you select the **Set All** box, the pad's messages and parameters will be identical across all eight banks. Click this menu to select another bank.

Set All: Click this box to select or deselect it. When selected, the pad's messages and parameters will be identical across all eight banks. When deselected, the pad's messages and parameters will apply to the current pad only.

Light LED: This determines how the pad's LEDs will behave. Click this menu to select an option:

When set to **Never**, the LEDs will always be off.

When set to **MIDI Input**, the LEDs will light up when the software receives a MIDI message that matches the pad.

When set to **Local**, the LEDs will light up when you press the pad and/or MIDI input is received.

MIDI Ch: This determines which MIDI channel (**1**–**16**) the pad will use to send its message to the software.

CC Number: This determines what MIDI Control Change number the pad will send to the software when you press it.

Velocity: This determines whether the pad will be velocity-sensitive (**On**) or not (**Off**). When set to **Off**, pressing the pad will send a note at full-level (**127**) always.

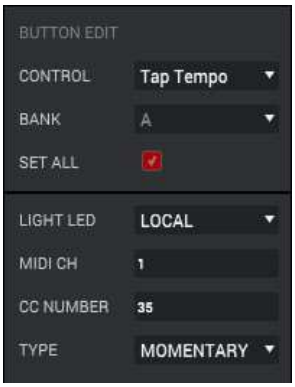
Aftertouch: This determines how the pad's aftertouch (pressure applied to the pad after the initial press) behaves.

Off: The pad will not send any aftertouch messages.

Channel: If you press multiple pads that have this setting, the aftertouch messages they send will be identical.

Poly: If you press multiple pads, the aftertouch message each pad sends will be independent from the others.

Buttons



These are the MIDI parameters you can edit for each **button**:

Control: This is the hardware control you are currently editing (**Erase**, **Tap Tempo**, **Undo**, **Copy**, etc.). Click this menu to select another option.

Light LED: This determines how the button's LED/LEDs will behave. Click this menu to select an option:

When set to **Never**, the LEDs will always be off.

When set to **MIDI Input**, the LEDs will light up when the software receives a MIDI message that matches the button.

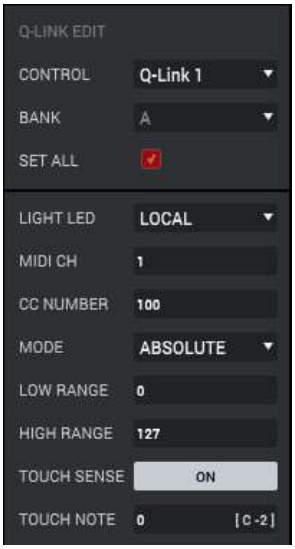
When set to **Local**, the LEDs will light up when you press the button and/or MIDI input is received.

MIDI Ch: This determines which MIDI channel (**1**–**16**) the button will use to send its message to the software.

CC Number: This determines what MIDI control change number the button will send to the software.

Type: This determines whether the button will behave as a **Momentary** switch or **Toggle** (latching) switch.

Q-Link Knobs



These are the MIDI parameters you can edit for each **Q-Link knob**:

Control: This is the hardware control you are currently editing (**Q-Link 1**–**16**). Click this menu to select another option.

Light LED: Although you can edit this parameter, it does not actually have a function on your MPC hardware. Click this menu to select an option:

When set to **Never**, the LEDs will always be off.

When set to **MIDI Input**, the LEDs will light up when the software receives a MIDI message that matches the Q-Link knob.

When set to **Local**, the LEDs will light up when you touch or turn the Q-Link knob and/or MIDI input is received.

MIDI Ch: This determines which MIDI channel (**1**–**16**) the Q-Link knob will use to send its message to the software.

CC Number: This determines what MIDI Control Change number the Q-Link knob will send to the software.

Mode: This determines how the Q-Link knob will control its parameter.

Absolute: The Q-Link knob's current position determines its parameter's value; moving it may cause its parameter to "snap" to a new position if you're using it to control different parameters in different modes.

Relative: Moving the Q-Link knob will increase or decrease its parameter regardless of its physical position.

Low Range: This is the Q-Link knob's lowest possible value (**0**–**127**).

High Range: This is the Q-Link knob's highest possible value (**0**–**127**).

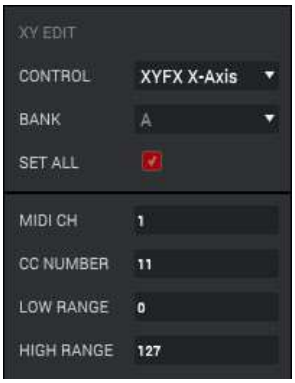
Touch Sense: This activates or deactivates the Q-Link knob's touch-capacitive circuitry.

On: You can touch the Q-Link knob to send a Note On message to the software (this is how your MPC hardware normally works).

Off: The Q-Link knob will not send any Note On messages; it will only send CC messages when you turn it.

Touch Note: This is the MIDI note number the Q-Link knob will send to the software when you touch it (**0**–**127** or **C-2** to **G8**). **Touch Sense** must be set to **On** for this to work.

XY Pad



These are the MIDI parameters you can edit for each axis of the **XY pad** of an MPC X, MPC Live, MPC Live MKII, MPC One, or MPC Touch:

Control: This is the axis you are currently editing (**XYFX X-Axis** or **XYFX Y-Axis**).

Mute: This button determines whether the axis is muted or not. When muted, its MIDI output is disabled. You must be viewing the **Settings** to do this.

MIDI Ch: This determines which MIDI channel (**1**–**16**) the axis will use to send its message to the software.

CC Number: This determines what MIDI Control Change number the axis will send to the software.

Low Range: This is the axis's lowest possible value (**0**–**127**).

High Range: This is the axis's highest possible value (**0**–**127**).

Appendix

Effects & Parameters

This chapter lists the available effects and their parameters. To learn more about how effects work in general in the MPC software, please see ***Operation*** > ***General Features*** > ***Effects***.

Note: Some of these effects have a "sync" version (e.g., **Flanger Sync**, **Autopan Sync**, etc.) whose rates will be affected by the current tempo. While viewing the rate of these effects, a "**.**" next to the time division indicates a triplet-based rate.

Reverbs

Options: ***Reverb Small***, ***Reverb Medium***, ***Reverb Large***, ***Reverb Large 2***, ***Reverb In Gate***, ***Reverb Out Gate***

Reverb Small

This is a spatial effect, designed to emulate a small room.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Medium

This is a spatial effect, designed to emulate a medium room.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large

This is a spatial effect, designed to emulate the sound of a large hall.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large 2

This is a less CPU-intensive spatial effect, emulating the sound of a large hall.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb In Gate

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

This is a hall reverb with an additional control. The reverb **Parameter** **Value Range** **Default Value** effect is cut off when the input drops below the level set in the **Gate In** parameter.

Parameter		Default Value
Gate In	0–100	0

Reverb Out Gate

This is a hall reverb that has an additional control. The reverb when the output drops below the level set in the **Gate Out** parameter.

Value Range effect is cut off

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate Out	0–100	0

Delays

Delays the original signal for a specified period of time and plays it back over an adjustable period of time.

Options: ***Delay Mono***, ***Delay Mono Sync***, ***Delay Stereo***, ***Delay Sync (Stereo)***, ***Delay LP***, ***Delay HP***, ***Delay Analog***, ***Delay Analog Sync***, ***Delay Tape Sync***, ***Delay Ping Pong***, ***Delay Multi-Tap***

Delay Mono

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Parameter		Default Value
Damping	0–100	100

Delay Mono Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay Stereo

Stereo Delay operates similarly to Mono Delay but in true **Parameter Value Range Default Value** stereo.

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Sync (**Stereo**)

Stereo Delay operates similarly to Mono Delay but in true **Value Range** stereo.

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay LP

LP Delay is identical to the Mono Delay, but it uses a resonant low-pass filter in the delay line.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	500
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	50
Resonance	0–100	20

Delay HP

HP Delay is identical to the Mono Delay, but it uses a resonant high-pass filter in the delay line.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	33
Resonance	0–100	33

Delay Analog

Analog Delay is similar to the Mono Delay, except that it's designed to emulate an analog "Bucket Brigade"-style delay. This delay has a unique character to it that gives a warmer sound by adding subtle inaccuracies in phase and timing.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Delay Analog Sync

Analog Delay is similar to Mono Delay, except that it's designed to emulate an analog "Bucket Brigade"-style delay. This delay has a unique character to it that gives a warmer sound by adding subtle inaccuracies in phase and timing.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50

Delay Tape Sync

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50
Head 1	0–100	100
Head 2	0–100	0
Head 3	0–100	0
Head 4	0–100	0
Tone	0–100	50

Parameter		Default Value
Spread	0–100	50
Wow & Flutter	0–100	50

Tape Delay emulates a delay system using an analog tape **Value Range** loop and a series of tape heads to produce an echo effect. This delay type yields a very distinct echo sound often heard in reggae and dub-style music.

Delay Ping Pong

This stereo delay allows you to set different delay times for its left and right repeats.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time, Left	2–2000 ms	100
Time, Right	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Multi-Tap

This delay is a mono delay which has three delay generators with independently adjustable delay times and stereo position.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	50
Time 1	2–2000 ms	100
Time 2	2–2000 ms	100

Parameter		Default Value
Time 3	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Pan 1	0–100	50
Pan 2	0–100	50
Pan 3	0–100	50
Damping	0–100	100
Gain 1	0–100	25
Gain 2	0–100	25
Gain 3	0–100	25

Flangers

A flanger is a modulated delay to emulate the sound created when running two analog tape machines in parallel with a slight time disalignment. Slow **Rate** settings can produce a “whooshing” jet engine sound, while faster rates result in more of a “warble.”

Options: ***Flanger***, ***Flanger Sync***

Flanger

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Flanger Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/16 triplets	1/4
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Choruses

A chorus effect uses an LFO to modulate the pitch and a delay of the input signal, which are then added to the dry signal. In small amounts, this creates the illusion of multiple voices playing at once. Turn up the **Feedback** and **Depth** for more pronounced “shimmering” and “watery” sounds.

Options: ***Chorus 2-Voice***, ***Chorus 4-Voice***

Chorus 2-Voice

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Chorus 4-Voice

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Autopans

This effect uses an LFO to move the incoming signal back and forth across the stereo field, creating a rotary effect.

Options: ***Autopan***, ***Autopan Sync***

Autopan

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Autopan Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	8 bars – 1/32	1/4

Tremolos

This effect uses an LFO to increase and decrease the volume of the signal. Depending on the LFO shape, this can produce a smooth wave effect (sine wave) or a stuttering “on-off” effect (square wave). **Options**: ***Tremolo***, ***Tremolo Sync***

Tremolo

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Tremolo Sync

Parameter	Value Range	Default Value

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Phasers

The phaser is a classic effect, created by multiple ganged all-pass filters to create “notches,” or sharp spikes, in the frequency spectrum. The frequencies of these all-pass filters are usually modulated by an LFO to create a sweeping sound.

Options: ***Phaser 1***, ***Phaser 2***, ***Phaser Sync***

Phaser 1

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser 2

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser Sync

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

HP (High-Pass) **Filters**

Options: ***HP Filter***, ***HP Filter Sweep***, ***HP Filter Sync***, ***HP Shelving Filter***

HP Filter

This effect is a static filter without modulation.

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

HP Filter Sweep

This effect is a high-pass filter with its cutoff frequency an LFO.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	50
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

modulated by

HP Filter Sync

This effect is a high-pass filter with its cutoff frequency modulated by an LFO.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

HP Shelving Filter

This filter differs from the standard filter type, as it attenuates all frequencies after the cutoff point equally.

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	22–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP (Low-Pass) Filters

Options: ***LP Filter***, ***LP Filter Sweep***, ***LP Filter Sync***, ***LP Shelving Filter***

LP Filter

This effect is a static filter without modulation.

Parameter	Value Range	Default Value
Frequency	22–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

LP Filter Sweep

This effect is a low-pass filter with its cutoff frequency modulated by an LFO.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	80
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

LP Filter Sync

This effect is a low-pass filter with its cutoff frequency modulated by an LFO.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

LP Shelving Filter

Frequency	22–19999 Hz	1500

This filter differs from the standard filter type, as it attenuates all frequencies after the cutoff point equally.

Parameter	Value Range	Default Value
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Parametric EQs

Options: ***PEQ 2-Band***, ***2-Shelf***, ***PEQ 4-Band***

PEQ 2-Band, 2-Shelf

This effect is a combination of one two-band parametric equalizer and two shelving filters.

Parameter	Value Range	Default Value
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	0
Q2	0–100	0
Low Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 4-Band

This effect is a powerful four-band parametric equalizer with four independent EQ ranges.

Parameter	Value Range	Default Value
Low Frequency	22–1000 Hz	220
Frequency 1	82–3900 Hz	820
Frequency 2	220–10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	5
Q2	0–100	5
Q3	0–100	5
Q4	0–100	5
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 3	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 4	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Distortions

Options: ***Distortion Amp***, ***Distortion Fuzz***, ***Distortion Grimey***, ***Distortion Overdrive***, ***Distortion Custom***

Distortion Amp

This effect is designed to reproduce the sound of a tube amplifier at high volumes.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Dynamics	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Fuzz

This popular effect uses hard clipping of the audio signal, which, at extreme settings, can turn a standard waveform into a square wave, producing a “razor” effect.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Output	0–100	50
Low	0–100	50
Low-Mid	0–100	50
High-Mid	0–100	50
High	0–100	50

Distortion Grimey

This is a unique distortion effect that distorts a frequency range in a selectable band.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Grime	0–100	50
Center	0–100	50
Width	0–100	50
Resonance	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Overdrive

This distortion is designed to sound like a mildly distorting amplifier at medium volumes. It is the smoothest distortion type available.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50

Output	0–100	50

Distortion Custom

This effect is a highly customized distortion, capable of a range of useable sounds.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Drive	0–100	50
+Soft	5–75	2
+Clip	5–50	25
–Soft	5–75	2
–Clip	5–50	25
Low	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Mid	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Output	-18.0 – 18.0 dB	50

Compressors

A compressor is an effect that changes the dynamic range of a signal by automatically reducing its gain.

Options: ***Compressor Master***, ***Compressor Opto***, ***Compressor VCA***, ***Compressor Vintage***

Compressor Master

This is the most transparent compressor, able to perform substantial volume adjustments without artifacts.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Oldskool	Off, On	Off
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Opto

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50

The Opto Compressor is modeled after a vintage compressor type using an optical circuit to control the volume reduction of the input signal. These compressors are usually associated with soft and unobtrusive attack and release characteristics.

Parameter	Value Range	Default Value
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor VCA

This compressor is more modern-sounding, with a slightly more transparent sound. A VCA Compressor tends to have quicker attack and release times than an Opto Compressor.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Vintage

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1–20	1
Knee	1–100	1

This compressor has a sound similar to classic tube compressors, with their gentle yet pumping response and a dash of tube saturation.

Parameter	Value Range	Default Value
Output	-6 – 24 dB	0

Bit Reducers

Options: ***Decimator***, ***Resampler***

Decimator

Decimator down-samples the incoming signal by removing bits from the digital signal. The difference between decimation and resampling is that Decimator does not use any filtering to mask or correct digital artifacts. The result is an effect ranging from mild to almost completely pure digital distortion, depending on the setting and the source material.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Decimate	0–100	0
Bit Reducer	4–32	32

Resampler

Resampler is similar to Decimator in that it removes bits from an incoming signal. The difference is that Resampler applies a complex suite of filters and anti-aliasing to attempt to retain the original sound quality. This is a method used by popular vintage samplers and sampling drum machines from the 1980s. Resampler can be used to achieve a “dirty” sound on drum loops, without the harshness of distortion.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Rate	0–100	0
Decimate	0–100	0

Other

Options: ***Auto Wah***, ***Frequency Shifter***, ***Transient Shaper***

Auto Wah

This effect is a low-pass filter modulated by an envelope that yields a classic funky “wah-wah”- like sound. The envelope is triggered by the incoming signal’s amplitude. The amount of the envelope on the cutoff frequency is user-definable.

Parameter	Value Range	Default Value

Frequency Shifter

A frequency shifter changes the frequencies of an input signal by a fixed amount and alters the relationship of the original harmonics. This can produce a chorus-like effect as well as very crazy artificial timbres.

Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Resonance	0–100	75
Attack	0–100	30
Release	0–100	30
Center	0–100	50
Sensitivity	0–100	50

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Frequency	-1000 – 1000	0
Asynchrony	0–1000	0
A Pan	0–100	0
B Pan	0–100	100
A Gain	0–100	75
B Gain	0–100	75

Transient Shaper

A transient shaper can be used to enhance or soften the Attack and Release phases of audio material.

Parameter	Value Range	Default Value
Dry/Wet	0–100 (dry–wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Output	0–100	50

Glossary

This glossary briefly defines and explains many of the technical terms used throughout this manual.

Aftertouch — The majority of contemporary keyboards are capable of generating aftertouch messages. On this type of keyboard, when you press harder on a key you are already holding down, a MIDI aftertouch message is generated. This feature makes sounds even more expressive (e.g., through vibrato).

Aliasing — Aliasing is an audible side effect arising in digital systems as soon as a signal contains harmonics higher than half the sampling frequency.

Amount — Describes to which extent a modulation source influences a given parameter.

Amplifier — An amplifier is a component that influences the volume level of a sound via a control signal. It can be modulated by a control signal (e.g., generated by an ***envelope*** or an ***LFO***).

Attack — An ***envelope*** parameter. This term describes the ascent rate of a time-relevant process (e.g., an envelope from its starting point to the point where it reaches its highest value). The attack phase is initiated immediately after a trigger signal is received (e.g., after you play a note on a trigger pad or a keyboard).

Bit Rate — Bit rate (also known as **word length**), is the number of bits used to store the level information of each single sample slice within a whole sample. The higher the bit rate, the more precise the information about a sample (i.e., its dynamics' resolution). Normal audio CDs are 16-bit. MPC supports full 24-bit resolution.

Bounce — When you "bounce" a sequence, track, or program, you are rendering that part of your project as an audio file (as opposed to a MIDI file). The MPC software lets you bounce sequences, tracks, or programs as **samples** (saved to your project's sample pool) or as full **audio tracks** (saved to your project's sample pool **and** added directly to the current sequence).

Bouncing a **track** will render that track after it is sent through its program. Bouncing a **program** will render all tracks that use that program after they are sent through it. Bouncing a **sequence** will render all tracks in that sequence after they are sent through their respective programs.

Clipping — Clipping is a sort of distortion that occurs when a signal exceeds the maximum value that can be handled by a signal processing system it is fed into. The curve of a clipped signal is dependent on the system where the clipping occurs. In the analog domain, clipping effectively limits the signal to a given maximum level. In the digital domain, clipping is similar to a numerical overflow, resulting in negative polarity of the signal's portions exceeding the maximum level.

Control Change (Controllers) — MIDI messages enable you to manipulate the behavior of a sound generator to a significant degree. This message essentially consists of two components:

- The controller number, which defines the parameter to be influenced. It can range from **0** to **127**.
- The controller value, which determines the extent of the modification.

Controllers can be used for effects such as slowly swelling vibrato, changing the stereo panning position and influencing filter frequency.

Cutoff — The cutoff frequency is a significant factor for a ***filter***. A low-pass filter for example dampens the portion of the signal that lies above this frequency. Frequencies below this value are allowed to pass through without being processed.

CV

CV stands for **control voltage**, an analog method of sending control messages to external synthesizers, drum machines, etc. CV messages are typically used in conjunction with ***Gate*** messages (CV messages determine the pitch of notes while Gate messages determine note activation and length). CV messages are sent from the CV out ports of your MPC hardware (e.g., MPC X) and to the CV in ports of your external MIDI device.

Please note that each external MIDI device uses a specific control voltage range, which determines how many volts are used in each octave (e.g., **1V/oct**). Be mindful of this when setting it up with the MPC software and/or controller hardware—mismatched voltage ranges can produce unusual/undesirable "re-scaling" of the octaves.

Decay

Decay describes the descent rate of an ***envelope*** once the attack phase has reached its maximum and the envelope drops to the level defined by the sustain value.

Envelope

An envelope is used to modulate a sound-shaping component within a given time. For instance, an envelope that modulates the cutoff frequency of a filter opens and closes this filter over a period of time. An envelope is started via a trigger, usually a MIDI note.

The classic **ADSR** envelope consists of four individually variable phases: **attack**, **decay**, **sustain**, and **release**. Attack, decay and release are time or slope values, while sustain is an adjustable level. Once an incoming trigger is received, the envelope runs through the attack and decay phases until it reaches the programmed sustain level. This level remains constant until the trigger is terminated. The envelope then initiates the release phase until it reaches the minimum value.

You can see and read about the envelopes used in the MPC software in ***Operation*** > ***Modes*** > ***Program Edit Mode*** > ***Anatomy of an Envelope***.

Filter

A filter is a component that allows some of a signal's frequencies to pass through it and dampens other frequencies. The most important aspect of a filter is the filter cutoff frequency. Filters generally come in four categories: **low-pass**, **high-pass**, **band-pass**, and **band-stop**. These are the available filters in the MPC software:

A **low-pass** filter (the most common type) dampens all frequencies above the cutoff frequency.

A **high-pass** filter in turn dampens the frequencies below the cutoff.

A **band-pass** filter allows only those frequencies around the cutoff frequency to pass. All others are dampened.

A **band-stop** filter does the opposite of a band-pass: it dampens only the frequencies around the cutoff frequency.

A **band-boost** filter boosts the frequencies around the cutoff frequency, similar to what a band on an equalizer would do. All other frequencies pass through normally.

The number of **poles** in a filter's "slope" determines how extreme or subtle the effect of the filter will be. Filters with one or two poles produce a subtler sound while filters with six or eight poles are much more pronounced.

In the MPC software, the **Model** filters are analog-style emulations of famous vintage synth filters. **Model1** is a four-pole filter that distorts at high input levels. **Model2** uses a mellow resonance with a "fattening" distortion in the lower frequencies. **Model3** can produce howling, piercing resonances and extreme sub frequencies—watch your speakers!

In the MPC software, the **Vocal** filters are formant filters that emulate the human voice. **Vocal1** produces "ah" and "ooh" vowel sounds. **Vocal2** uses three bands to produce "oh" and "ee" vowel sounds. **Vocal3** uses five bands to emulate an idealized model of the vocal tract.

In the MPC software, **MPC3000 LPF** is a dynamic, resonant low-pass filter (12 dB/oct) that was used on the original MPC3000, released in 1994.

Please also see the entry for ***Resonance***, an essential characteristic of a filter's sound.

Gate **Gate** messages are analog messages sent to external synthesizers, drum machines, etc. Gate messages are typically used in conjunction with ***CV*** messages (CV messages determine the pitch of notes while Gate messages determine note activation and length). Gate messages are sent from the CV out

ports of your MPC hardware (e.g., MPC X) and to the CV/Gate in ports of your external MIDI device.

LFO **LFO** is an acronym for **low-frequency oscillator**. The LFO generates a periodic oscillation at a low frequency and features variable waveshapes. Similar to an envelope, an LFO can be used to modulate a sound-shaping component.

MIDI **MIDI** stands for **musical instrument digital interface**. Developed in the early 1980s, MIDI enables interaction between various types of electronic music instruments from different manufacturers. At the time a communications standard for heterogeneous devices did not exist, so MIDI was a significant advance. It made it possible to link various devices with one another through simple, standardized connectors.

Essentially, this is how MIDI works: One sender is connected to one or several receivers. For instance, if you want to use a computer to play a MIDI synthesizer, the computer is the sender and the synthesizer acts as the receiver. With a few exceptions, the majority of MIDI devices are equipped with two or three ports for this purpose: MIDI In, MIDI Out and in some cases MIDI Thru. The sender transfers data to the receiver via the MIDI Out jack. Data are sent via a cable to the receiver's MIDI In jack.

MIDI Thru has a special function. It allows the sender to transmit to several receivers. It routes the incoming signal to the next device without modifying it. Another device is simply connected to this jack, thus creating a chain through which the sender can address a number of receivers. Of course, it is desirable for the sender to be able to address each device individually. To achieve this, a MIDI channel message is sent with each MIDI event.

MIDI Channel This is a very important element of most messages. A receiver can only respond to incoming messages if its receive channel is set to the same channel as the one the sender is using to transmit data. Subsequently, the sender can address specific receivers individually. MIDI Channels 1–16 are available for this purpose.

MIDI Clock The MIDI clock message transmits real-time tempo information to synchronize processes among several connected devices (e.g., a sound generator's delay time to a MIDI sequencer).

Modulation A modulation influences or changes a sound-shaping component via a modulation source. Modulation sources include envelopes, LFOs or MIDI messages. The modulation destination is a sound-shaping component such as a filter or a VCA.

Note On & **Note Off** This is the most important MIDI message. It determines the pitch and velocity of a generated note. A note-on message will start a note. Its pitch is derived from the note number, which can range from **0** to **127**. The velocity ranges from **1** to **127**. A velocity value of **0** is equivalent to a note-off message.

Normalize Normalization is a function to raise the level of a sample to its maximum (**0 dB**) without causing distortion. This function automatically searches a sample for its maximum level and consequently raises the entire sample's level until the previously determined maximum level reaches 0 dB. In general, this results in a higher overall volume of the sample.

Panning The process or the result of changing a signal's position within the stereo panorama.

Pitch-Bend Pitch-bend is a MIDI message. Although pitch-bend messages are similar in function to control change messages, they are a distinct type of message. The resolution of a pitch-bend message is substantially higher than that of a conventional controller message. The human ear is exceptionally sensitive to deviations in pitch, so the higher resolution is used because it relays pitch-bend information more accurately.

Program

A program is a file that contains a list of all samples to be used, and settings for each sample (e.g., pad assignments, loop points, pitch tuning, effects, etc.) MPC's Program Edit Mode is where you can edit and assign samples (read more about this in ***Operation*** > ***Modes*** > ***Program Edit Mode***.). You can have a total of **128** programs in a project.

There are three kinds of programs that use samples for their sound source. Drum programs are mostly used for creating drum programs and easy and quick assigning of samples to a pad. With keygroup programs, you can use one sample (or more) and spread it across two or more keys and play the sample chromatically over a keyboard. That way, there is no need to sample every key of, for instance, a piano. Clip programs use several samples that can be looped (clips), each of which can assigned to a pad; launching different combinations of clips together lets you create intriguing, layered performances.

Program Change

These are MIDI messages that select sound programs. Programs **1** through **128** can be changed via program change messages.

Release

An ***envelope*** parameter. This term describes the descent rate of an envelope to its minimum value after a trigger is terminated. The release phase begins immediately after the trigger is terminated, regardless of the envelope's current status. For instance, the release phase may be initiated during the attack phase.

Resonance

Resonance or emphasis is an important ***filter*** parameter. It emphasizes the frequencies around the filter cutoff frequency by amplifying them with a narrow bandwidth. This is one of the most popular methods of manipulating sounds. If you increase the emphasis to a level where the filter enters a state of self-oscillation, it will generate a relatively pure sine waveform.

Root Key

The root key defines the original pitch of a recorded instrument or of a sample. Samples in the MPC software contain the dedicated root key information. This information will be created automatically during recording or importing.

Sample

When you tap the pads on your MPC hardware, you can trigger sounds that we call **samples**. Samples are digitized snippets of audio that can be recorded using the recording (sampling) function of your MPC hardware or loaded from the Browser.

You can edit and process a sample in different ways. For example, a sample can be trimmed, looped, pitch-shifted or processed, using various effects. When you have finished editing your sample, you can assign it to one or more drum pads to play it. Samples can be either mono or stereo.

Sample Rate

This is the frequency representing the amount of individual digital sample scans per second that are taken to capture an analog signal digitally. For normal CD audio recordings, **44100** samples per second are used, also written as **44.1 kHz**. The MPC software offers sampling rates up to **96 kHz**.

Sequence

A sequence is the most basic "building block" of music you can compose in the MPC software. MIDI information from the MPC hardware pads, buttons, and Q-Link knobs are recorded to the tracks of a sequence. Each sequence can contain **128** MIDI tracks and **128** audio tracks. Each project can store up to **128** separate sequences.

The length of a sequence can be set from **1** to **999** bars, which would be enough to create an entire song using only one sequence. However, the MPC software has a dedicated Song Mode that lets you chain sequences together to create a song.

Song

The MPC software's Song Mode that allows you to arrange different sections (verse, chorus, hook, etc.) in order to build a song. Each song can have up to **999** "steps" (stages in which a sequence may play one or more times). Each project can store up to **32** songs.

Stretch Factor The stretch factor is a value generated by the ***Warp*** algorithm in the software. When you record an audio file, the current sequence tempo will be embedded with it. This information is stored within the sample file when you save the project. When you warp an audio track region, the warping algorithm uses this sequence tempo and the current value in the **BPM** field to generate the stretch factor.

Sustain This term describes the level of an ***envelope*** remaining constant after it has passed the attack and decay phases. Once reached, the sustain level is kept until the trigger is terminated.

Time-Stretch See ***Warp*** below.

Track A sequence can contain **128** MIDI tracks and **128** audio tracks.

Each **MIDI track** contains MIDI note events and controller data. In this case, the track contains no audio information—only MIDI information that uses the samples in a program (or an external MIDI sound module) to generate its audio. You can edit your performance in many different ways once the performance has been captured.

Each **audio track** contains an audio signal that has been recorded or imported into your project. You can edit this audio within the software and incorporate it into your sequences alongside your MIDI tracks.

Trigger A trigger is a signal that initiates events. Trigger signals are very diverse. For instance, a MIDI note or an audio signal can be used as a trigger. The events a trigger can initiate are also very diverse. A common application for a trigger is its use to start an envelope.

Warp The Warp feature in the MPC software lengthens or shortens a region of an audio track or sample without changing its pitch. This enables you to fit the length of an audio track or sample to the length of a sequence, a bar in your sequence, etc. while maintaining its original key.
Please note that the Warp algorithms are very CPU-intensive and can result in audio dropouts during playback if used too freely. Be mindful of how (and how often) you use the warp function. You can reduce the CPU resources required by doing any/all of the following:

- Minimize the amount of pitch adjustment of warped audio.
- In the Wave Editor, avoid using extreme **Stretch** values, especially anything below **100**.
- Avoid warping very small audio regions.
- Warp as few tracks or track regions as possible (i.e., reduce the number of total number of voices of the polyphonic limit that use the Warp algorithm at a given time), especially instances where the warped regions start at the same time.
- Avoid rapidly triggering samples that are warped.
- If you have warped samples used in a drum program, consider using the **Flatten Pad** function to consolidate the affected pad's layers into one audio sample (see ***here*** to learn about this). After you flatten the pad, its sample/samples no longer need to be warped.
- Use a Warp algorithm other than Elastique Pro, which is very CPU-intensive. See ***Operation*** > ***General Features*** > ***Preferences*** > ***General*** to learn how to change this.
- Using a higher buffer size (usually above **256**) can reduce the possibility of CPU issues. See ***Operation*** > ***General Features*** > ***Preferences*** > ***Audio*** to learn how to do this.

Trademarks & Licenses

Akai Professional and MPC are trademarks of inMusic Brands, Inc., registered in the U.S. and other countries.

AAX and ProTools are trademarks of Avid Technology, Inc. in the U.S. and other countries.

Ableton and the Ableton Logo are trademarks of Ableton AG.

ASIO and VST are trademarks of Steinberg Media Technologies GmbH.

MPC software incorporates élastique Pro V3 by zplane.development.

Apple and macOS are trademarks of Apple Inc., registered in the U.S. and other countries.

SD and SDHC are registered trademarks of SD-3C, LLC.

Windows is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and other countries.

All other product names, company names, trademarks, or trade names are those of their respective owners.

Addenda

Updates in MPC 2.1

New Features

Exporting Expansions

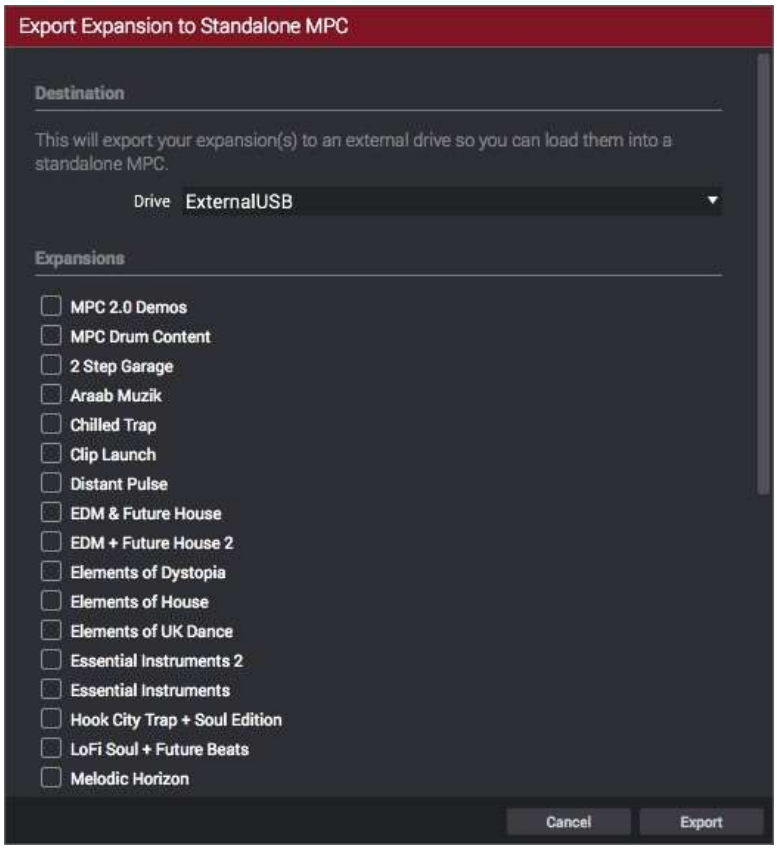
You can export MPC Expansion Packs (installed on your computer) to your MPC X or MPC Live for use in its Standalone Mode. (This has been added to ***Operation*** > ***General Features*** > ***Expansions*** > ***Exporting Expansions***.)

To export MPC Expansions:

1. Connect your MPC X or MPC Live to your computer. Make sure both are powered on.
2. On your computer, open the MPC software.
3. On your MPC X or MPC Live, enter Controller Mode.
4. In the MPC software window, click the **menu icon** (≡), select **File** > **Export**, and then click **Expansion…**.
5. In the **Export Expansion to Standalone MPC** window that appears, click the **Drive** menu and select a storage device that you will use with your MPC X or MPC Live: the internal SATA drive (if you have installed one in your MPC X or MPC Live), an SD card, or a USB flash drive.
6. In the **Expansions** list, click the box next to each one to select or deselect it. Only the selected ones will be exported. Click **Select all** to select all of them or **Select none** to deselect all of them.
7. Click **Export** to start exporting, or click **Cancel** to close the window and not export anything.

   The exporting process creates an **Expansions** folder at the root level of your storage device and copies your MPC Expansions into it.

   To use your expansions, restart your MPC X or MPC Live in Standalone Mode, enter the **Browser**, and tap **Expansion**.



Snap: **Absolute & Relative**

While editing a MIDI or audio track, you can now use the Grid Editor to move or copy events using two different ways of "snapping" note events to the grid: Absolute or Relative. (This has been added to ***Operation*** > ***General Features*** > ***Editors***.)

To switch between Absolute and Relative, click the **magnet icon** above the grid:



Absolute: Events will "snap" to the nearest time division on the grid (as determined by the **TC** field or **Time Correct** window). This is the typical and traditional method of using the snap/quantization feature.

Relative: Events will "snap" to the nearest time division on the grid (as determined by the **TC** field or **Time Correct** window) **plus** the original time position of the event (e.g., an event that is originally three ticks past a time division on the grid will snap only to positions that are three ticks past every time division).

Pitch Quantization

In a MIDI track, you can now force the pitches of note events into a specific scale. (This has been added to ***Operation*** > ***General Features*** > ***Toolbar*** > ***Menu*** > ***Edit***.)

To open the Pitch Quantize window, click the **menu icon** (≡), select **Edit**, and click **Pitch Quantize**.

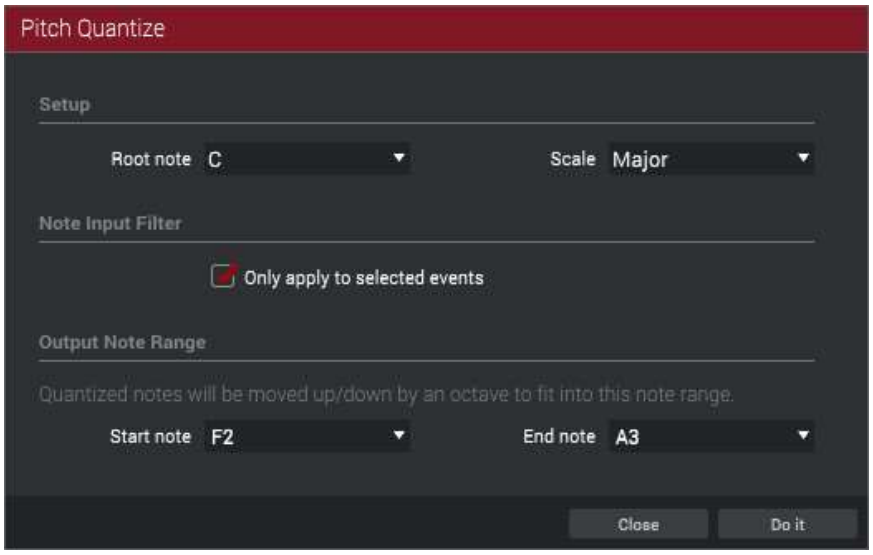
Click the **Setup** menu and select the desired root note of the scale.

Click the **Scale** menu and select a type of scale.

Click **Only apply to selected events** to select or deselect it. When selected, only the currently selected note events will be quantized. When deselected, **all** pitches in the current track will be quantized.

Click the **Start note** and **End note** menus and select the lowest-possible and highest-possible pitches (respectively) where the quantized note events will be placed. If a note event is originally outside of this range, it will be forced to the nearest pitch (within the scale) inside the range.

Click **Do It** to continue or **Close** to return to the previous screen.



Step Sequencer: **Velocity Adjustment via Q-Links**

While using the Step Sequencer, you can now use the Q-Link knobs to adjust the velocity of the note event at each step (while **Q-Link Mode** is set to **Screen**). The number of each step will be shown under the corresponding Q-Link knob. (This has been added to ***Operation*** > ***Modes*** > ***Step Sequencer*** > ***Q-Links***.)

To adjust the velocity of each note event, use the corresponding **Q-Link knob** to select a value (**1**–**127**).

To enter a note event at a step, use the corresponding **Q-Link knob** to change its velocity from **0** (**Off**) to a value of **1** or greater.

To delete a note event from a step, set the corresponding **Q-Link knob** to its minimum position, **0** (**Off**).



Faster Attack for Amp Envelopes

In the amp envelope of a drum program or keygroup program, an attack value of **0** now produces a much faster response, thus making your drum hits even punchier than before. (You can set the attack value in Program Edit Mode. See ***Operation*** > ***Modes*** > ***Program Edit Mode*** > ***Drum Programs*** and ***Keygroup Programs*** to learn more.)

Important: Any drum or keygroup programs that you created and saved before this update will load in MPC 2.1 with an attack value of **1** to ensure backwards compatibility.

Multiple Plugin Windows

You can now view multiple plugin windows at the same time.

Support for Akai Professional MPD2 & MPK2 Series

The software now supports pad control, pad colors, and bank-switching while using an **MPK225**, **MPK249**, or **MPK261**. It also now supports pad control while using an **MPD218**, **MPD226**, or **MPD232**.

Updates in MPC 2.2

New Features

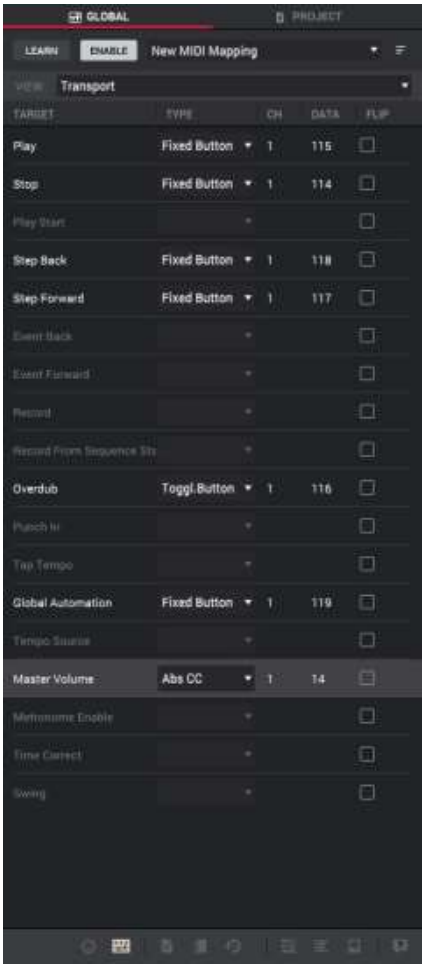
MIDI Learn

You can now use the MIDI Learn function to assign areas of the MPC software to external MIDI controllers.

To display the MIDI Learn browser, do either of the following:

- Click the **menu icon** (≡), select **View** > **Browser**, and then click **MIDI Learn Browser**.
- In the lower-right corner, click the **MIDI controller icon**.

To select a MIDI Learn mode, click **Global** or **Project** at the top of the browser to show its assignments below. Global MIDI mappings are helpful if you use certain MIDI controllers across multiple projects. Project MIDI mappings are saved within a project, which can be helpful if your MIDI controller usage is particular to each one. See ***Global*** or ***Project*** below.





Each assignment has the following settings:

Target: This is the assigned command or parameter. The list of targets in the Global tab is comprehensive, while the list of targets in the Project tab must be added and selected.

Type: This is the type of message: **Toggle Button**, **Momentary Button**, **Fixed Button**, **Note**, **Abs CC**, **Rel CC Offset**, **Rel CC 2's Complement**. This is automatically detected based on the parameter itself, but you can use this field to assign it manually if it does not detect it properly.

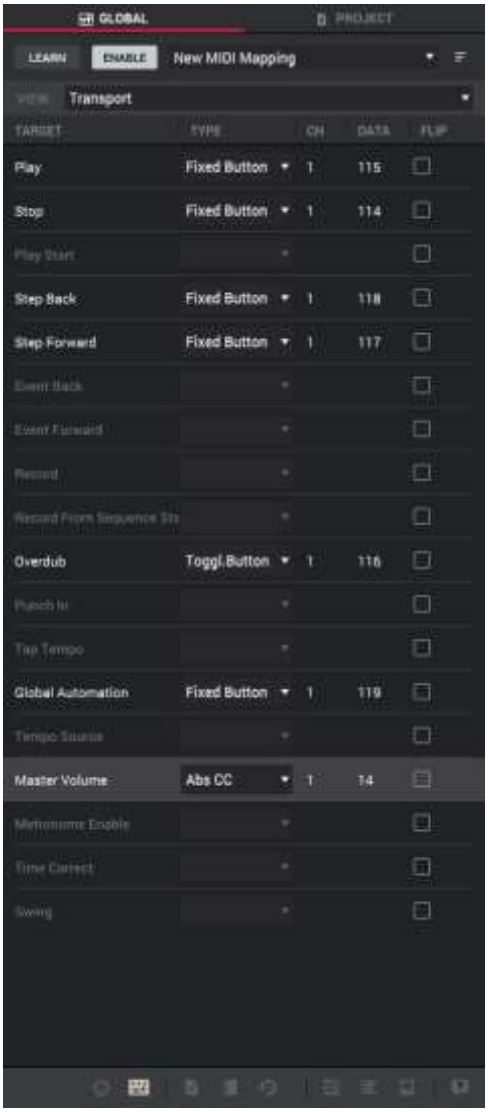
Ch: This is the MIDI channel the control is using.

Data: This is the MIDI note number or CC number.

Flip: Click this box to select or deselect it. When selected, the control's polarity will be reversed (e.g., a button's "off" state will become its "on" state and vice versa).

Global

Use the Global MIDI Learn feature to assign your MIDI controller to pads, Q-Link knobs, transport controls, or other assignable parameters in the MPC software.



To assign a global parameter to a hardware control :

Click **Learn** at the top of the MIDI Learn browser so it turns **yellow**. (The **Enable** button will also activate and turn **light gray** if it is not already activated.)

Click a parameter that has a **yellow** overlay to select it. Alternatively, click it in the list in the MIDI Learn Browser.



Move or press the desired control on your MIDI controller.

To assign more controls, repeat **Steps 2**–**3**.

To stop assigning controls, click **Learn** again so it turns **gray**.

1. 2.

3.

To clear an assignment, right-click or press and hold **Ctrl** (Windows) or **Control** (macOS) and click the assignment in the MIDI Learn browser. Click **Clear MIDI Mapping** to clear the assignment, or press **Esc** or click anywhere else to cancel.

To select an assignment, click **Learn** so it turns **yellow**, and then press and hold **Shift** while moving the control on your MIDI controller.

Each collection of these assignments is called a **MIDI map**, which you can export as a file (**.xmm**) to import into other MPC projects. You can also disable, re-enable, or switch between different MIDI maps while working with your project.

To select a MIDI map, click the menu next to **Enable**. Select **Factory** to view the available preset MIDI maps, or select **User** to view MIDI maps you have created.

To enable or disable a MIDI map, click **Enable** at the top of the MIDI Learn browser. The button is **light gray** when activated and **dark gray** when deactivated.

To show only mappings for specific controls or commands, click the **View** menu above the list of assignments, and then click a type of control or command.

To show only mappings for the selected control type, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **List Follows Control** so it is selected.

To create a new MIDI map, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **New MIDI Map**.

To create a duplicate of the current MIDI map, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Duplicate**. An identical MIDI map will be created and appended with **Copy**.

To clear all assignments from the current MIDI map, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Clear**. In the window that appears, click **OK** to continue and clear the assignments, or click **Cancel** to close the window and keep them. (You can do this with MIDI maps from the list of **User** maps only, not the **Factory** list.)

To delete the current MIDI map, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Delete**. In the window that appears, click **OK** to continue and delete the MIDI map, or click **Cancel** to close the window and keep it. (You can do this with MIDI maps from the list of **User** maps only, not the **Factory** list.)

To export the current MIDI map, click **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Export**. In the **Export MIDI Mapping** window that appears, do any of the following:

To select the storage device you want to view, click the **down arrow** (▼) next to the file path. If you have storage devices connected to your MPC hardware, they will appear in this column, as well.

To enter a folder, double-click it or press **Enter**.

To create a new folder, click **New Folder**, type a name for the new folder, and then click **OK** or press **Enter** to confirm the name, or click **Cancel** or press **Esc** to keep the original name. You will immediately enter the new folder.

To move up one folder level, click the **up arrow** (↑).

To name the file, click the **File** field at the bottom of the window, and type a name.

To save the file, click **Save** or press **Enter**.

To cancel, click **Cancel** or press **Esc**.

To import a different MIDI map, do any of the following:

- Click and drag a MIDI map file (**.xmm**) onto the software window and release it. That map will be selected immediately.
- Place a MIDI map file (**.xmm**) in the MIDI Learn folder on your computer, and then click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Refresh**.

Windows: [your hard drive]**\Program Data\Akai\MPC\Midi Learn**

macOS: [your hard drive]**\Users**[your user name]**\Library\Application Support\Akai\MPC\Midi Learn**

- Click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Import**. In the **Import MIDI Mapping** window that appears, do any of the following:

  To select the storage device you want to view, click the **down arrow** (▼) next to the file path. If you have storage devices connected to your MPC hardware, they will appear in this column, as well.

  To enter a folder, double-click it or press **Enter**.

  To move up one folder level, click the **up arrow** (↑).

  To import the file, click **Open** or press **Enter**.

  To cancel, click **Cancel** or press **Esc**.

To refresh the list of MIDI maps, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Refresh**. Do this if you have manually placed a MIDI map file (**.xmm**) in the **Midi Learn** folder (in the MPC application folder) and need it to appear in the list.

Project

Use the Project MIDI Learn feature to assign your MIDI controller to various parameters in your specific MPC project:

- Mixer parameters such as volume, pan, mute, and solo for MIDI or audio tracks, programs, returns, submixes, and master outputs
- Pad parameters (for drum programs and clip programs only) such as tuning, filter and amp envelopes, layer settings, LFO settings, and velocity
- Program parameters, which depend on the program type
- Insert effects parameters, which depend on the effect type
- Plugin instrument parameters, which depend on the plugin



Tip: Because these MIDI assignments are saved within a project, you can use them while working with a project on both the desktop version of the MPC software **or** on your MPC hardware in Standalone Mode. These assignments will be saved with your MPC project.

To assign a project parameter to a hardware control:

1. Click **Learn** at the top of the MIDI Learn browser so it turns **yellow**. (The **Enable** button will also activate and turn **light gray** if it is not already activated.)
2. Click the **+ icon** in the upper-right corner of the browser to create an "empty" assignment (its Target menus will be set to **None** and **Off**).

   Alternatively, click an assignment that is already in the list if you want to change it.
3. Click a project-specific parameter (e.g., a mixer setting or program parameter) to select it. The two **Target** menus will indicate the parameter you selected.

Alternatively, click the first **Target** menu to select a MIDI or audio track, program, return, submix, or master output (for drum programs and clip programs, you can select the entire program or a single pad within it). After that, click the second **Target** menu to select the parameter.

4. Move or press the desired control on your MIDI controller. You can press and hold **Alt** (Windows) or **Option** (macOS) while moving or pressing multiple controls to assign them simultaneously.

   To assign more controls, repeat **Steps 2**–**4**.

   To stop assigning controls, click **Learn** again so it turns **gray**.

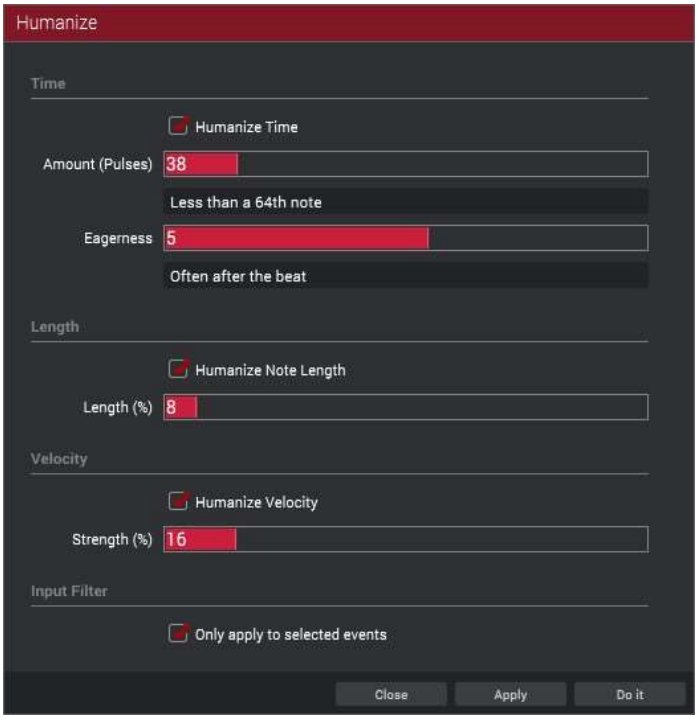
To clear an assignment, right-click or press and hold **Ctrl** (Windows) or ⌘ (macOS) and click the assignment in the MIDI Learn browser. Click **Clear MIDI Mapping** to clear the assignment, or press **Esc** or click anywhere else to cancel.

To delete an assignment (the entire slot), right-click or press and hold **Ctrl** (Windows) or ⌘ (macOS) and click the assignment in the MIDI Learn browser. Click **Delete Assignment** to delete the assignment, or press **Esc** or click anywhere else to cancel.

To clear all assignments, click the **three-lines icon** next to the controller menu, and then click **Clear All Assignments**. In the window that appears, click **OK** to continue and delete the assignments, or click **Cancel** to close the window and keep them.

Humanize

You can now apply randomization to the timing, length, and/or velocity of MIDI events.



To open the Humanize window, click the **menu icon** (≡), select **Edit**, and click **Humanize**.

Click each checkbox to select or deselect its option.

Click and drag each slider left or right to set its value. Alternatively, click anywhere along its length, or click it, type a value, and press **Enter**.

Humanize Time determines whether or not humanization will be applied to the timing of MIDI events.

Amount (**Pulses**) determines the maximum number of pulses by which the timing of an event will be adjusted.

Eagerness determines how dramatically the humanization effect is applied to the timing. Negative values correspond to playing “ahead of the beat” while positive values correspond to playing “behind the beat.”

Humanize Note Length determines whether or not humanization will be applied to the duration of MIDI note events.

Length (**%**) determines how dramatically the humanization effect is applied to note lengths.

Humanize Velocity determines whether or not humanization will be applied to the velocities of MIDI note events.

Strength (**%**) determines how dramatically the humanization effect is applied to note velocities.

Only apply to selected events determines whether or not these humanization values will be applied to all notes in the track (deselected) or just the currently selected notes (selected).

Click **Apply** to apply the humanization values while keeping this window open.

Click **Do It** to apply the humanization values and close the window.

Click **Close** to close the window without making any changes.

Generate Random Events

You now create random melodic or drum patterns on the current MIDI track.

To open the Generate Random Events window, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Generate Random Events**.

Click the **Event Type** menu to select the type of events you want to create: **Drum events** or **Melodic events**.

Click the **Replace** menu to select how the events will be created relative to the existing events on the track:

- **Replace all events**: Select this option to replace all events on the track with the randomly generated ones.
- **Replace events in note range**: Select this option to replace all events in the designated note range on the track with the randomly generated ones. Use the **Bank** or **Start pad** and **End pad** menus to set the note range for drum events or the **Start note** and **End note** menus to set the note range for melodic events.
- **Add to existing events**: Select this option to add the randomly generated events to the track without replacing or overwriting the existing ones.

Click and drag the **Pattern size** (**bars**) field up or down to set how many bars the events will use. Alternatively, click it, type a value, and press **Enter**. The highest possible value is the number of bars in the current sequence.

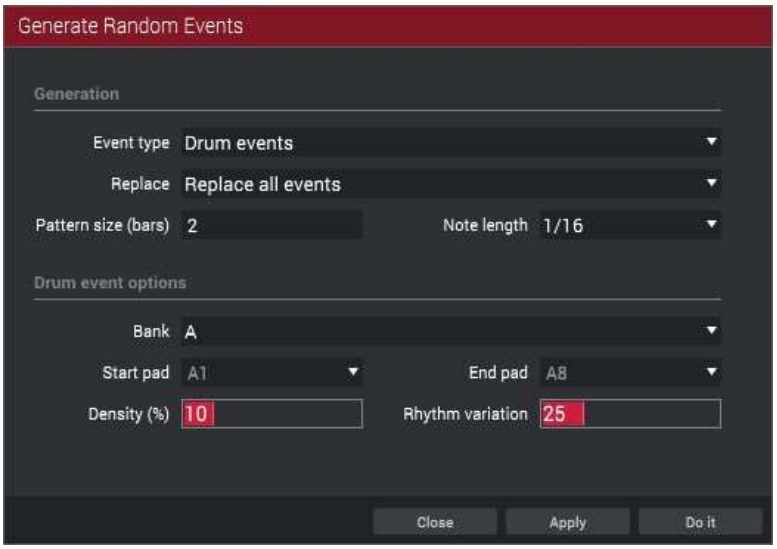
Click the **Note length** menu to select the duration of the events. (This feature is nonfunctional if **Legato** is enabled while generating melodic events.)

Click **Apply** to generate the events while keeping this window open.

Click **Do It** to generate the events and close the window.

Click **Close** to close the window without generating any events.

If **Event Type** is set to **Drum events**:



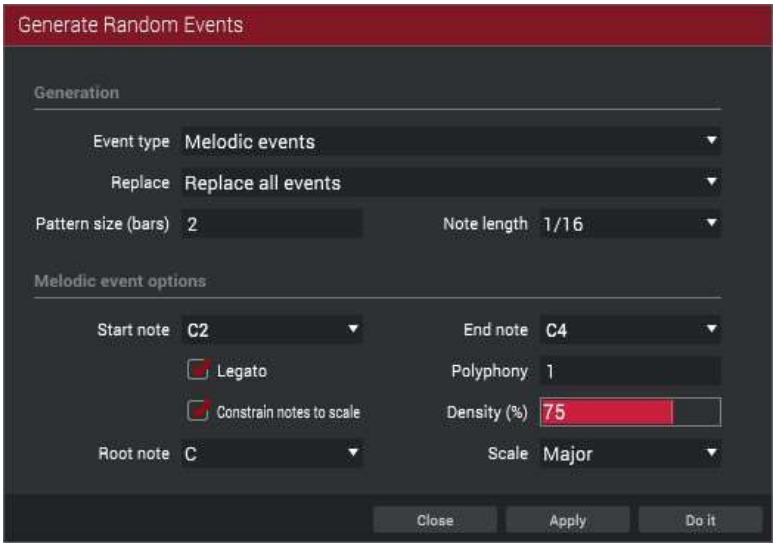
Click the **Bank** menu to select the pad bank that will be used to generate the events or select **Range** to use the **Start pad** and **End** pad menus to define a specific pad range instead.

Click the **Start pad** or **End pad** menus to define a specific pad range over which the events will be generated. You can use these menus only if the **Bank** menu is set to **Range**.

Click and drag the **Density** (**%**) slider left or right to set how closely together the events will be placed in the track. Alternatively, click anywhere along its length, or click it, type a value, and press **Enter**.

Click and drag the **Rhythm variation** slider left or right to set how widely or narrowly the rhythmic patterns of the generated notes vary. Alternatively, click anywhere along its length, or click it, type a value, and press **Enter**.

If **Event Type** is set to **Melodic events**:



Click the **Start note** or **End note** menus to define a specific note range over which the events will be generated.

Click **Legato** to select or deselect it. When selected, the generated notes will be extended or shortened to create a long, unbroken phrase from the first note event's start point to the last note event's end point. Each note event will sustain until another note event starts. If multiple note events start at the same time (and are not the last note events), their lengths will become identical. When deselected, the generated notes will use the duration set by the **Note length** menu.



Without legato applied.



With legato applied.

Click and drag the **Polyphony** field up or down to set the maximum number of note events that can be sounding simultaneously in the track: **1**–**8**. Alternatively, click it, type a value, and press **Enter**.

Click **Constrain notes to scale** to select or deselect it. When selected, the notes will be within the scale determined by the **Scale** menu. When deselected, the notes will be chromatic.

Click and drag the **Density** (**%**) slider left or right to set how closely together the events will be placed in the track. Alternatively, click anywhere along its length, or click it, type a value, and press **Enter**.

Click the **Root note** menu to set the root note of the scale that the generated notes will use.

Click the **Scale** menu to select the scale or mode that the notes will use (based on the **Root note** selection).

Multiple Plugin Windows Enable/Disable

You can now choose to allow multiple plugin windows to be displayed at the same time (a feature added to MPC 2.1) or to restrict it to single plugin windows (how plugin windows worked prior to MPC 2.1). (This has been added to ***Operation*** > ***General Features*** > ***Preferences*** > ***General***.)

To enable or disable multiple plugin windows, click the **menu icon** (≡), select **Edit**, and click **Preferences**. In the **Preferences** window, click the **General** tab, and then click **Allow Multiple Plugin Windows** to select or deselect the option.

Updates in MPC 2.3

New Features

AIR Instrument Plugins

The MPC software now includes three new plugin instruments: AIR TubeSynth, AIR Bassline, and AIR Electric.

AIR Bassline

The AIR Bassline plugin emulates the sound of classic mono synths, with a contemporary twist. Bassline also comes packaged with four integrated AIR effects (Chorus, Delay, Compressor and Hype), as well as two built-in distortion algorithms (Overdrive and Clip).



Parameter		Description	Value Range
Oscillator	Waveform	Continuously variable waveshape for the oscillator.	Saw Octave, Saw, Square, Sine
	Sub-Octave	Amount of sub-octave oscillator.	0–100%
	Fifth	Amount of fifth-oscillator.	0–100%
	Start Phase	Position of the waveform when a note is triggered.	Free, 0 degr., 180 degr.
	Glide Time	Amount of time to slide from the pitch of one note to the next note played.	10.0 ms – 2.00 s
	Boost	Boosts the signal of the oscillator.	0.0 dB – 48.0 dB
	Boost Freq.	Center frequency of the boost.	* 1.0 – * 240.0
	Boost Envelope	Amount of effect of the envelope on the Boost section. Adjust **Gain** to control the amount of boost. Adjust **Frequency** to control the center frequency of the boost.	Gain 100–0%, Off, Frequency 0–100%
Filter	LP Cutoff	Cutoff frequency for the low-pass filter.	20.0 Hz – 20.0 kHz
	Reso	Resonance of the filter.	0–100%
	Filter Env	Envelope of the filter. At negative values, decreases the cutoff value based on the decay value. At positive values, increases the cutoff value based on the decay value.	-100% – 0 – 100%
	HP Cutoff	Cutoff frequency for the high-pass filter.	10.0 Hz – 500 Hz

AIR Bassline *(continued)*

Parameter		Description	Value Range
Envelope	Amp Attack	Length of time for the note to reach full volume.	100–0% Soft to 0–100% Hard

	Amp Decay	Length of time for the note to reach the sustained volume.	0–100%
	Filter Decay	Length of time for the filter to reset after being released.	0–100%
	Pitch Mod	Amount of pitch modulation applied to the envelope.	0–100%
Velocity	Amp Control	The amount of effect velocity has on amplitude control.	0–100%
	Filter Control	The amount of effect velocity has on filter control.	0–100%
	Boost Control	The amount of effect velocity has on boost control.	0–100%
	Env Retrigger	Sets whether the envelope will retrigger when a note is played while another note is being held.	Off, On
Master	Master Volume	Sets the volume level.	-Inf dB – +6.0 dB
	Drive Type	Choose one of two drive algorithms.	Overdrive, Clip
	Drive Amount	Amount of drive applied.	0–100%
	Bend Range	Number of semitones up or down controlled by MIDI pitch bend messages	0–12
Chorus	Rate	Modulation speed of the chorus effect.	20.0 Hz – 20.0 kHz
	Depth	Modulation depth of the chorus effect.	0–100%
	Mix	Wet/dry amount of the chorus effect.	-100% – 0 – 100%
	On/Off	Enables or disables the effect.	Off, On
Delay	Time	Length of time of the delayed signal. When **Sync** is set to **Free:** 1 ms – 2.00 s When **Sync** is set to **Sync:** 1/32 – 8/4	
	Sync	Sync the Delay **Time** to the **Global Tempo** or set to **Free** to adjust **Time** by milliseconds.	Free, Sync
	Mix	Wet/dry amount of the delay effect.	0–100%
	Feedback	Amount of signal fed back into the delay line.	0–100%
	Damp	Center frequency of where the delay signal will be dampened.	1.00 – 20.0 kHz
	Reso	Amount of resonance of the feedback signal.	0–100%
	Reso Freq	Center frequency for feedback resonance.	100 Hz – 10.0 kHz
	Ratio	Reduces the delay **Time** in either the **Left** or **Right** stereo field. This is useful for creating offset, panned delays.	L 50:100, R 50:100

	HPF	Center frequency for delay signal high-pass filter.	20.0 Hz – 1.0 kHz
	Width	Stereo width of delay signal. Higher values give wider stereo separation.	0–100%
	On/Off	Enables or disables the effect.	Off, On

AIR Bassline *(continued)*



Parameter		Description	Value Range
Compressor	Threshold	Signal level after which the compressor will be applied.	0.0 – -60. dB
	Ratio	Amount of compression applied.	1.0:1 – 100.0:1
	Output	Amount of additional output gain for the compressed signal.	0.0 – +30.0 dB
	Mix	Wet/dry mix of the compressor effect.	0–100%
	Knee	How gradually the compressor reacts as the threshold is reached. Lower values apply a "soft" knee (compression is applied more slowly as signal approaches the threshold), and higher values apply a "hard" knee (compression is immediately applied when the threshold is reached).	0–100%
	Attack	Length of time to apply the compression.	100 us – 300 ms
	Release	Length of time for compressed signal to return to original level.	10 ms – 4.00 s
	On/Off	Enables or disables the effect.	Off, On
Hype	High	Dampens or maximizes high end frequencies.	-100 – 0 – +100%
	Low	Dampens or maximizes low end frequencies.	-100 – 0 – +100%
	On/Off	Enables or disables the effect.	Off, On

AIR Electric

The AIR Electric plugin emulates the sound of classic electric pianos. Dedicated Pickup, Envelope, Bell and Noise parameter sections provide a huge amount of flexibility to configure the timbre of the electric piano sound. Electric also includes five AIR effects: Tremolo, Tube Distortion, Chorus, Delay and Spring Reverb.



To enable or disable any sound or effect, press the circle in the upper-right corner of each section.

Parameter		Description	Value Range
Pickup	Type	Type of pickup emulated.	Pickup, 0–100% Electro-Static, 0–100% Electro-Magnetic
	Height	Height of the pickup to the tines.	0.0 – 5.0 mm
	Distance	Distance of the pickup to the tines.	0.1 – 10.0 mm
	Clip	Amount of clipping applied to the signal.	0–100%
	Keytrack	Ties the pickup parameters to the pitch being played. At higher values, the **Distance** is increased as the pitch is increased.	0–100%
Envelope	Attack	Length of time for the note to reach full volume.	100–0% Hard, 0–100% Soft
	Decay	Length of time for the note to reach the sustained volume.	100 ms – 20.0 s
	Release	Length of time for the note to become silent after being released.	100 ms – 5.0 s
	Peak Length	Length of time full volume is held before decaying.	3–50 ms
	Keytrack	Ties the envelope parameters to the pitch being played. At higher values, the envelope time is decreased as the pitch is increased.	0–100%

AIR Electric *(continued)*

Parameter		Description	Value Range
Bell	Tune	Pitch of the bell sound, in semitones above the root pitch.	0–60 semitones
	Dry/PU	Mix of Dry versus Pickup signal for the bell sound.	-100% – 0% – +100%
	Volume	Level of the bell sound.	-Inf dB – +6.0 dB
	Tune Keytrack	Ties the tuning of the bell sound to the pitch being played.	0–100%
	Decay	How long it takes for the bell sound to dissipate	100 ms – 7.0 s
	Keytrack	Ties the amount of bell sound to the pitch being played. At negative values, the bell sound is increased as the pitch increases. At positive values, the bell sound is increased as the pitch decreases.	-100% – 0% – +100%
Noise	Freq	Center frequency of the noise effect	200 Hz – 16.0 kHz
	Random	Amount of randomization applied to the noise effect	0–100%
	Mix	Level of noise effect present	-Inf dB – +6.0 dB
	Attack	Length of time for the noise effect to reach full level	1–50 ms
	Decay	Length of time for the noise effect to dissipate	100 ms – 3.00 s
	Keytrack	Ties the **Freq** to the pitch being played.	0–100%
Polyphony		Number of voices available.	1–16 Voices
Master Volume		Overall level of the plugin.	-Inf dB – +6.0 dB
Velo Level		Adjusts how much incoming velocity is applied.	0–100%
Velo Tone		Ties the incoming velocity to tone. At higher values, increased velocity increases tone brightness.	0–100%
Velo Attack		Ties the incoming velocity to the attack envelope. At higher values, lower velocities feature longer attack times.	0–100%

Tremolo	Rate	Modulation speed of the effect. When **Sync** is set to **Free:** 0.25 – 13.00 Hz When **Sync** is set to **Sync:** 8/4 – 1/16	
	Sync	Sync the Tremolo **Rate** to the **Global Tempo** or let it Free, Sync run **Free**.	
	Mode	Select **Pan** for stereo field modulation, or **Tremolo** for amplitude modulation.	Pan, Tremolo
	Depth	Amount of modulation applied.	0–100%

AIR Electric *(continued)*

Parameter		Description	Value Range
Tube	Drive	Amount of drive applied.	0–100%
	Headroom	Amount of gain reduction between the clean signal and the driven signal.	-30.0 – 0.0 dB
	Saturation	Amount of saturation applied.	0–100%
	Output	Output level of the tube driven signal.	-20.0 – 0.0 – +20.0 dB
Chorus	Rate	Modulation speed of the effect.	0.40 – 3.20 Hz
	Depth	Amount of pitch modulation of the effect.	0–100%
	Mix	Wet/dry amount of the chorus effect.	0–100%
Delay	Time	Amount of time between the dry signal and the delayed signal. When **Sync** is set to **Free:** When **Sync** is set to **Sync:**	 1 ms – 2.00 s 1/32 – 8/4
	Sync	Sync the Delay **Time** to the **Global Tempo** or set to **Free** to adjust **Time** by milliseconds.	Free, Sync
	Mix	Wet/dry amount of the delay effect.	0–100%
	Feedback	Amount of signal fed back into the delay line.	0–100%
	Damp	Center frequency of where the delay signal will be dampened.	1.00 – 20.0 kHz
	Reso	Amount of resonance of the feedback signal.	0–100%
	Reso Freq	Center frequency for feedback resonance.	100 Hz – 10.0 kHz

	Ratio	Reduces the delay **Time** in either the **Left** or **Right** stereo field. This is useful for creating offset, panned delays.	L 50:100, R 50:100
	HPF	Center frequency for delay signal high-pass filter.	20.0 Hz – 1.0 kHz
	Width	Stereo width of delay signal. Higher values give wider stereo separation.	0–100%
Spring Reverb	Pre-Delay	Length of time between dry signal and reverberated signal.	0 ms – 250 ms
	Time	Length of reverb tail.	1.0 – 10.0 s
	Mix	Wet/dry amount of the reverb effect.	0–100%
	Diffusion	Rate of increasing density of reverb reflections. At lower settings, the sound of individual reflections is more present. At higher settings, reflections are more uniform.	0–100%
	Width	Stereo width of reverb signal. Higher values give wider stereo separation.	0–100%
	Low Cut	Center frequency for reverb signal low-cut filter.	20.0 Hz – 1.00 kHz

AIR TubeSynth

The AIR TubeSynth plugin emulates the sound of classic vintage analog polysynths. TubeSynth is based on the highly acclaimed AIR Vacuum Pro desktop synth plugin and also includes 5 integrated AIR effects.



Parameter		Description	Value Range
Oscillator 1	Octave	Coarse tuning of the oscillator by octaves. The **Wide** setting provides additional **Fine** tuning controls.	Wide, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	Fine tuning of the oscillator by semitones.	When **Octave** is set to **Wide**: -70.00 – 0.00 – +70.00 When **Octave** is set to **32'**–**2'**: -12.00 – 0.00 – +12.00

	Shape	Waveshape of Oscillator 1 (continuously variable)	Triangle, Saw, Square, Pulse
		F-Env➔Shape Amount of Filter Envelope output subtracted from or added to the value defined by the Osc 1 **Shape** parameter.	-100 – 0 – +100%
		Quad Enables or disables four-voice emulation for the Osc 1 oscillator.	Off, On
	Detune	Adjusts tuning of the additional **Quad** voices.	0–100%
Oscillator 2		Octave Coarse tuning of the oscillator by octaves, all the way down to LFO speed.	LFO, 32', 16', 8', 4', 2'
	Fine	Fine tuning of the oscillator.	
			When **Octave** is set to **LFO**: 0.01 – 20.00 Hz
			When **Octave** is set to **32'**–**2'**: -12.00 – 0.00 – +12.00 semitones
	Shape	Waveshape of Oscillator 2 (continuously variable)	Noise, Saw, Square, Pulse
		F-Env➔Shape Amount of Filter Envelope output subtracted from or added to the value defined by the Osc 2 **Shape** parameter.	-100 – 0 – +100%
	Sync	Enables or disables syncing of Oscillator 2 to Oscillator 1.	Off, On
	Micro Detune	Additional detuning of Oscillator 2.	0–100%
		Phase Position of the waveshape when the sound is triggered.	0 – 360 degrees
Sub Oscillator Shape		Waveshape of the sub oscillator.	Triangle, Saw, Square, Pulse

AIR TubeSynth *(continued)*

Parameter		Description	Value Range
Osc 2 EQ	Gain	Amount of gain applied to the selected **Frequency**.	-48 – 0 – +48 dB
	Frequency	Center frequency for the equalization band.	25–10,000 Hz
	Drive	Amount of drive added to the EQ signal.	0–100%
	Keytrack	Ties the EQ settings to the pitch being played	0–100%
Mixer	Osc 1	Level of Oscillator 1.	0–100%
	Osc 2	Level of Oscillator 2.	0–100%
	Sub Osc	Level of the Sub Oscillator.	0–100%
	Ring Mod	Level of Ring Modulation effect.	0–100%
	Drive	Level of Drive effect.	0–100%
LP Filter	Cutoff	Center frequency of the low-pass filter cutoff.	0–100%
	Reso	Amount of resonance of the low-pass filter.	0–100%
	Slope	Amount of attenuation applied above the cutoff frequency.	0–24 dB/oct
	Saturation	Amount of saturation applied to the low-pass filter.	0–100%
	Env	Percentage of the envelope output subtracted from or added to the LP Filter **Cutoff**.	-100 – 0 – +100%
	Keytrack	Ties the LP Filter **Cutoff** to the pitch being played.	0–100%
Filter Envelope	Attack	Length of time for the filter to reach full level.	1.00 ms – 100 s
	Decay	Length of time for the filter to reach sustain level.	1.00 ms – 100 s
	Sustain	Length of time for the filter to hold sustain level.	0–100%
	Release	Length of time for the filter to dissipate when released.	1.00 ms – 100 s
Amp Envelope	Attack	Length of time for the note to reach full level.	1.00 ms – 100 s
	Decay	Length of time for the note to reach sustain level.	1.00 ms – 100 s
	Sustain	Length of time for the note to hold sustain level.	0–100%
	Release	Length of time for the note to dissipate when released.	1.00 ms – 100 s
Envelope 3	Start Level	Initial velocity level of the envelope.	0–100%
	Start Time	Length of time for the envelope to start.	0–5000 ms

AIR TubeSynth *(continued)*

	Slope Hold	Amount of Envelope subtracted from or added to the **Destination** when a note is held.	-100 – 0 – +100%
	Slope Rel	Amount of Envelope subtracted from or added to the **Destination** when a note is released.	-100 – 0 – +100%
	Destination	Where the envelope will be applied to.	Off, Pitch, Osc 2 Pitch, LFO 1/2 Rate, Osc1 Quad Det., Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Level, Ring Level



Parameter		Description	Value Range
LFO 1/LFO 2	Shape	Waveshape of the low-frequency oscillator.	Sine, Square. Saw Up, Saw Down, Pump, S&H, Drift
	Destination	Where the low-frequency oscillator is sent.	**LFO1:** Off, Pitch, Filter, Level, Pan **LFO2:** Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Rate	Speed of modulation.	When **Sync** is **Off**: 0.01 – 20.00 Hz When **Sync** is **On**: 8/4 – 1/32
	Depth	Amount of modulation applied.	0–100%

AIR TubeSynth *(continued)*

	Fade	Apply a fade-in or fade-out of the LFO signal.	0.00 – 20.00 s out, No fade, 0.00 – 20.00 s in
	Sync	Sync the LFO **Rate** to the **Global Tempo** or turn **Off** to adjust **Rate** by Hertz.	Off, On
Modulation	Source	Where the modulation signal is sent from.	Filter Env, Amp Env, Osc 1, Osc 2
	Destination	Where the modulated signal is received.	Pitch, Osc 1/2 Shape, Osc 1/2 Pitch, LPF, Quad Detune, Osc EQ Freq, Osc 2 EQ Gain, Ring Level
	Depth	Amount of modulation applied.	0–100%

Parameter		**Description**	**Value Range**
Controller Destinations			
	Velocity 1	Send Velocity data to one of the following control destinations.	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Amount of modulation applied.	0–100%
	Velocity 2	Send Velocity data to one of the following control destinations.	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Amount of modulation applied.	0–100%
	Modwheel	Send Modwheel data to one of the following control destinations.	Amp, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Amount of modulation applied.	-100 – 0 – 100%
	Aftertouch	Send Aftertouch data to one of the following control destinations.	LFO 1 Depth, Cutoff, Osc1 Shape, Osc2 Shape, Osc1&2 Shape
	Depth	Amount of modulation applied.	-100 – 0 – 100%
Setup	Polyphony	Number of allowable voices, and how voices are triggered.	Legato, Retrigger, 2, 3, 4
	Bend Range	Number of semitones up or down controlled by MIDI bend messages	2–12 (semitones) pitch
	Glide Time	Amount of time to slide from the pitch of one note to the next note played.	1.00 ms – 100 s

AIR TubeSynth *(continued)*

	Glide All	Enables or disables pitch gliding for all triggered notes, not just legato notes.	Off, On
	Detune	Amount of detuning applied. This setting is only applied when **Doubling** is enabled.	0–100%
	Doubling	Enables or disables voice doubling.	Off, On
Output	Shape	Amount of signal sent to a Tube Drive.	0–100%
	Width	Stereo width of the audio signal. Higher values give wider stereo separation.	0–100%
	Level	Overall output volume of the plugin.	-Inf dB – +12.0 dB



Parameter		Description	Value Range
Chorus	Rate	Modulation speed of the effect.	0.01 – 10.0 Hz
	Delay	Length of time the wet signal is offset from the dry signal.	0.00 – 24.00 ms
	Voices	Number of voices used in the chorus effect.	3, 4, 6
	LFO Wave	Waveshape of the low-frequency oscillator for the chorus effect.	Tri, Sine
	Depth	Amount of pitch modulation of the effect.	0.00 – 24.00 ms
	Width	Stereo width of the chorus effect. Higher values give wider stereo separation.	0–100%
	Lo Cut	Center frequency for the chorus low-cut filter.	20.0 Hz – 1.0 kHz
	Mix	Wet/dry amount of the chorus effect.	0–100%

AIR TubeSynth *(continued)*

Delay	Time	Length of time between the dry signal and the delayed signal. When **Sync** is set to **Free:** 1 ms – 2.00 s When **Sync** is set to **Sync:** 1/32 – 8/4	
	Sync	Enable to sync the Delay **Time** to the **Global Tempo**, disable to Off, On set the **Time** in milliseconds.	
	Feedback	Amount of delay signal fed back into the delay line.	0–100%
	Mix	Wet/dry amount of the delay effect.	0–100%
	Damp	Center frequency of where the delayed signal will be dampened.	1.00 – 20.0 kHz
	Reso	Amount of resonance of the feedback signal	0–100%
	Reso Freq	Center frequency for feedback resonance.	100 Hz – 10.0 kHz
	Ratio	Reduces the delay **Time** in either the **Left** or **Right** stereo field. This is useful for creating offset, panned delays.	L 100:50, R 50:100
	HPF	Center frequency for delay signal high-pass filter.	20.0 Hz – 1.0 kHz
	Width	Stereo width of delay signal. Higher values give wider stereo separation.	0–100%

Parameter		**Description**	**Value Range**
Reverb	Mode	Type of reverb applied.	Hall, Stadium, Room, Abstract
	Time	Length of reverb tail.	0.4 s – +Inf s
	Lo Cut	Center frequency for the reverb low-pass filter.	1 – 1000 Hz
	Hi Cut	Center frequency for the reverb high-pass filter.	1.0 – 20.0 kHz
	Mix	Wet/dry mix of the reverb effect.	0–100%
Compressor	Threshold	Signal level after which the compressor will be applied.	0.0 – -60. dB
	Output	Amount of additional output gain for the compressed signal.	0.0 – +30.0 dB
	Mix	Wet/dry mix of the compressor effect.	0–100%
	Ratio	Amount of compression applied.	1.0:1 – 100.0:1
	Knee	How gradually the compressor reacts as the threshold is reached. Lower values apply a "soft" knee (compression is applied more slowly as signal approaches the threshold), and higher values apply a "hard" knee (compression is immediately applied when the threshold is reached).	0–100%

AIR TubeSynth *(continued)*

	Attack	Length of time to apply the compression.	100 us – 300 ms
	Release	Length of time for compressed signal to return to original level.	10 ms – 4.00 s
Hype	High	Dampens or maximizes high end frequencies.	-100 – 0 – +100%
	Low	Dampens or maximizes low end frequencies.	-100 – 0 – +100%

Plugin Preset Support

Internal Akai effects now include all new plugin editors and factory presets.

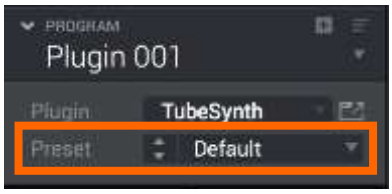


To load a plugin preset:

1. Open a plugin instrument or effects plugin editor.
2. At the top of the instrument or effect editing window will be a dropdown menu for selecting presets. Click the menu to open it, and click a preset to select it.

   A number of third-party VST plugins will also display a bank of presets when used with MPC.

Instrument plugin presets can also be loaded using the **Preset** dropdown menu in the Program Inspector:



Additionally, you can now save and load plugin presets.

To save or load a plugin preset:

1. Open a plugin instrument or effects plugin.
2. To the right of the dropdown menu for selecting presets is a **gear icon**. Click to open a dropdown menu.
3. Select **Load Preset** to load a plugin preset saved on your computer. Use the window that opens to select the location where the preset is saved.
4. Select **Save Preset** to save your plugin settings as a new preset. Use the window that opens to select where you would like to save the preset.



Arpeggiator

MPC now includes a full-featured arpeggiator and phrase player for melodic program types.

To use the arpeggiator:

1. Set the current track type to **Plugin**, **Keygroup**, **MIDI**, or **CV**.
2. Click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Arpeggiator**.

To activate the arpeggiator, tap **Enable** so it is checked. Tap again to **Disable** the arpeggiator.

To latch the arpeggiator, tap **Latch** so it is checked. Tap again to **Disable** Latch.

The **Setup** section of the Arpeggiator window sets what kind of arpeggiator will be used and its functions:



Use the **Action** field to set the type: **Arp**, **Note Repeat**, **Rhythm** and **Pattern**. See ***below*** for more details about these types and their additional parameters.

Use the **Step Size** field to set the note value of each arpeggiator step from **1/1**–**1/64** beats, including **T** (triplet) variations. This field is not used in Pattern mode.

Use the **Note Length** slider to set the length of the played note in each step, from **1**–**100%**.

Use the **Velocity** field to set the velocity of the arpeggiator notes. Choose **As played**, **From first note**, **Accented**, **Full**, **3/4**, **Half** or **1/4**.

Use the **Swing** field to set the amount of swing in the arpeggiator from **50%** to **75%**. Swing lets you "shuffle" your beats—from subtle to extreme.

The **Arp mode** section of the Arpeggiator window is available when the **Action** is set to **Arp**. When this action is selected, hold down a chord and the arpeggiator will play a pattern based on the notes held.



Use the **Pattern** field to set how the arpeggiator triggers the held notes.

Use the **Octaves** field to set how many octaves of the held notes the arpeggiator will cycle through.

Use the **Variation** field to apply rhythmic variation to the set pattern.

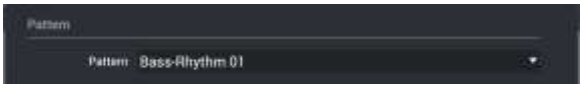
The **Rhythm** section of the Arpeggiator window is available when **Action** is set to **Note Repeat** or **Rhythm**. The Note Repeat action provides traditional MPC Note Repeat behavior. When the Rhythm arpeggiator action is selected, hold down a chord and the arpeggiator will play the held notes in a rhythmic pattern.



Use the **Spread** field to spread the timing of the held notes, creating a glissando effect.

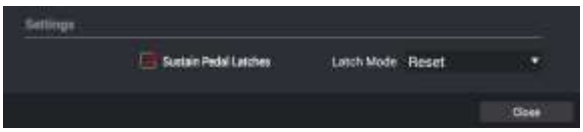
Use the **Rhythm Pattern** field to choose the pattern played when notes are held. This is only available for the **Rhythm** action.

The **Pattern** section of the Arpeggiator window is available when the **Action** is set to **Pattern**. When this arpeggiator action is selected, hold down a single note to trigger a melodic phrase. As you change what note is held, the melodic phrase will be transposed.



Use the **Pattern** field to choose the pattern.

The **Settings** section of the Arpeggiator window offers additional options to control the arpeggiator.



If you have a sustain pedal connected, you can enable **Sustain Pedal Latches** to use it to control latching.

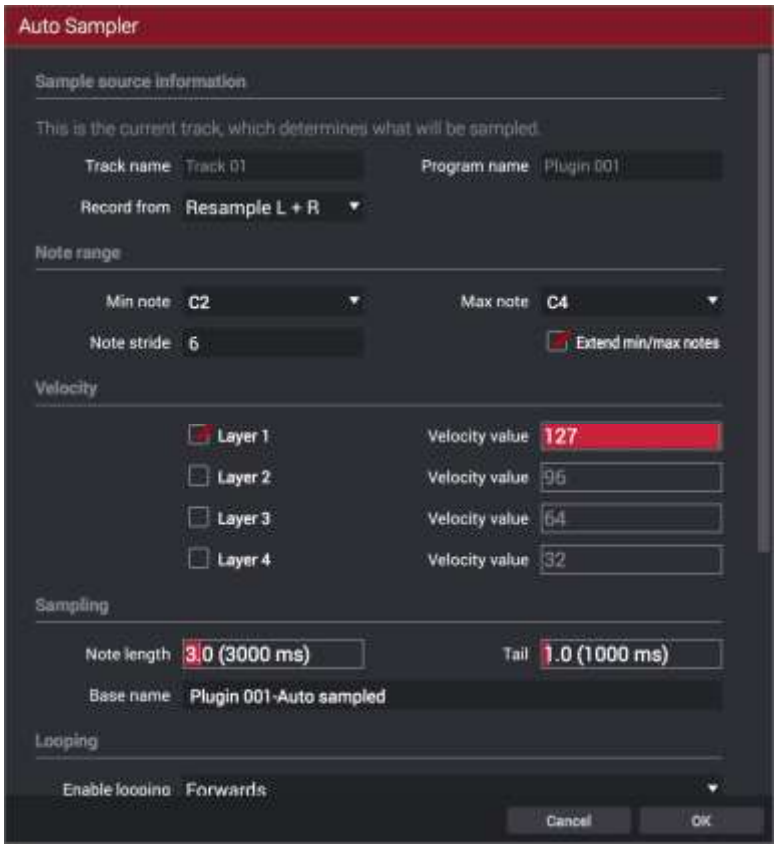
Use the **Latch Mode** setting to set the latch behavior. When set to **Reset**, adding a new note(s) will reset the currently latched note(s). When set to **Add**, new notes will be added to currently latched notes.

Click **Close** to close the Arpeggiator window.

Auto Sampler

You can now capture and convert any plugin preset or external instrument preset into a Keygroup sampler patch.

To open the Auto Sampler window, click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Auto Sampler**.



Sample Source Information

The **Track name** and **Program name** fields show the target track and program that will be sampled. This will be automatically selected as the active track and program when Auto Sampler is opened.

Use the **Record from** field to select an external or resample input to record from:

To capture the output of a plugin, simply select a Plugin track before opening Auto Sampler.

Note: When a plugin track is selected, the Auto Sampler will only sample the plugin track, regardless of the setting in the **Record From** field.

To capture a preset from an external instrument such as a sound module, select the **Input** that the external instrument is connected to.

Note Range

Use the **Min note** and **Max note** settings to determine the lowest and highest notes used to create the sampler patch.

Use the **Note stride** to determine the range of notes that each sample will cover. For instance, a note stride of **5** means that every 5 notes will utilize a different sample.

Check the **Extend min/max notes** box to sample all the way to the lowest and highest notes, regardless of the **Min Note** and **Max Note** settings.

Velocity

Tap the boxes next to **Layers 1**–**4** to select how many layers will be used to create the sampler patch.

Use the **Velocity** value sliders to set the velocity of each layer.

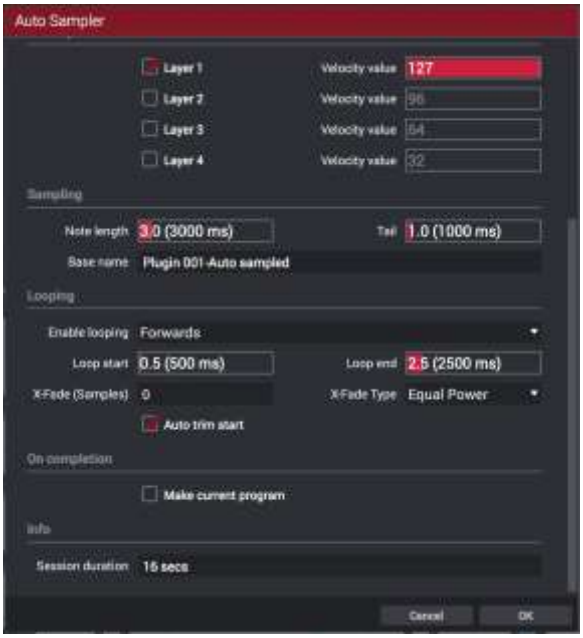
Sampling

Use the **Note length** slider to set the length of the sampled note in seconds.

Use **Tail** slider to set the length of the Audio Tail in seconds. This will add extra seconds to the end of the resulting audio file. This is useful if you are capturing samples whose sounds exceed the defined audio length (e.g., long reverb or delay, one-shot samples with long decays, etc.). We recommend using an audio tail of at least a couple of seconds.

Use **Base name** to set the naming convention for the samples that will be created by the Auto Sampler.

Looping



Use the **Enable looping** field to select how the resulting samples can or cannot be looped:

- **Off**: The sample will not loop.
- **Forward**: You can hold down the **pad** to cause that sample to repeat from the **Loop Position** to the end of the sample. Release the **pad** to stop the repeating playback.
- **Reverse**: You can hold down the **pad** to cause that sample to play in reverse, repeating from the end of the sample to the **Loop Position**. Release the **pad** to stop the repeating playback.
- **Alternating**: You can hold down the **pad** to cause that sample to play from the **Loop Position** to the end of the sample and then play in reverse until it reaches the **Loop Position** again. This will repeat as long as you are holding the pad down. Release the **pad** to stop the repeating playback.

Use the **Loop start** and **Loop end** sliders to set the starting and ending points in the sample where the loop will occur.

Use the **Crossfade** slider to set the amount of crossfade between the loop end and loop start in seconds.

Use the **Crossfade Type** field to select **Equal Power** or **Linear** crossfade.

Under **On completion**, check **Make current program** to load the completed sampler patch as the current program.

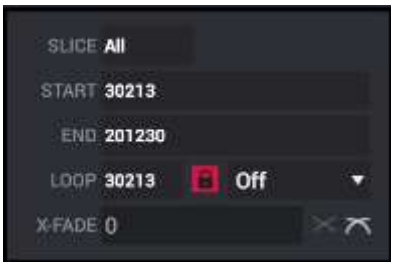
Under **Info**, the **Session Duration** field provides an estimate of how long the auto sampling process will take.

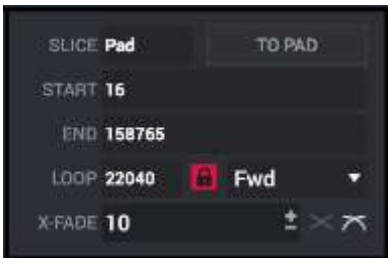
Click **OK** to initiate the auto sampling process. A Progress window will appear. Click **Cancel** to stop the auto sampling process. Any samples already created will be retained.

Click **Cancel** to close the Auto Sampler window without continuing.

Crossfade Looping

You can now add real-time crossfade looping to sample playback.





To apply crossfade looping to a sample:

1. Click the **menu icon** (≡), go to **View** > **Mode**, and click **Sample Edit**.
2. Make sure the loop **Lock** setting is set to **Off**.
3. Click the **Loop** menu to select the **Forward** (**FWD**) loop mode.
4. Make sure there is at least 10 samples of space between the **Start** point and **Loop** point.
5. Use the **X-Fade** field to set the length of the crossfade in samples.
6. Click the icons next to the **X-Fade** field to select a **Linear** (straight lines) or **Equal Power** (curved lines) crossfade.
7. Press **Pad A16 – Play Continuous Loop** to hear the crossfade applied to the sample.

Mode Selection Shortcut

You can now press and hold the **Menu** button on your MPC X, MPC Live or MPC Touch and press a pad to select a menu mode. The pads follow the 4x4 layout of the Mode Menu.

Q-Link Navigation Enhancements

Q-Link functionality has been enhanced in the following modes: Main Mode, Track View, Next Sequence, Grid Editor, and Audio Edit Mode.

Set the **Q-Link Mode** to **Screen** in these pages to access the following controls:

Use **Q-Link Knob 2** to adjust the playhead position.

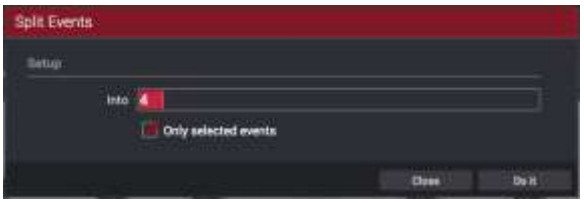
Use **Q-Link Knob 3** to scroll through the waveform in the large waveform display.

Use **Q-Link Knob 4** to zoom in or zoom out at the playhead position.

Note: For MPC Live and MPC X in standalone mode, the **Zoom** and **Scroll** Q-Links are only available in the Grid Editor and Audio Edit Mode.

Split Events

You can now easily split note events, useful for creating intricate hi-hat parts or quintuplet/sextuplet motifs or drum beats.



To split note events, click the **menu icon** (≡), select **Edit**, select **Track** and click **Split Events**. Select one of the preset number of events (2–9), or click **Split Events…** to open the Split Events Setup window.

In the **Split Events** window, you can do the following:

Use the **Into** field to set the number of events to divide into, from **2**–**32**.

Select **Only selected events** to only divide the selected note events. When unchecked, all note events in the track will be split.

Click **Do It** to proceed with splitting events.

Click **Close** to exit the Split Events window.

Updates in MPC 2.4

New Features

AIR FX Bundle

MPC software now includes the AIR FX Bundle—a collection of 28 effects designed with ease of use in mind with all new touch-interface layouts. These effects include the legendary AIR Creative FX collection that has been used by countless professionals as part of Pro Tools® software since Version 8. They also include 10 new plugins that have been expertly designed by the DSP gurus at AIR Music Technology.

16 classic effects from Pro Tools® now available include the following:

AIR Distortion

This effect is a multi-type distortion that adds color to audio signal with varying types and amounts of distortion.

Parameter	Value Range	Default Value your
Mode	Hard, Soft, Wrap	Hard
Drive	0 – 60 dB	15 dB
Output	0–100%	100%
Mix	0–100% (dry-wet)	100%
Tone Pre-Shape	-100 – 0 – +100%	0%
Tone High Cut	1.00 – 20.0 kHz	20.0 kHz
Stereo	On, Off	Off
Clipping Thresh.	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS
Clipping Edge	0–100%	0%

AIR Enhancer

This effect enhances the low and high broadband frequencies of the audio signal.

Parameter	Value Range	Default Value
High Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Low Gain	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Output	- Inf – 0.0 dB	0.0 dB
Freq. High	1.0 – 10.0 kHz	3.16 kHz
Freq. Low	40.0 – 640 Hz	160 Hz
Harmonics	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Phase	+ (positive), - (negative)	+

AIR Ensemble

This effect applies fluid, shimmering modulation effects

Parameter	Value Range	Default Value

to the audio signal.

AIR Filter Gate

This effect chops your audio signal into rhythmic patterns with variable filtering, amplitude and panning.

Parameter	Value Range	Default Value
Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
Width	0–100%	100%
Mix	0–100% (dry–wet)	75%
Mod. Delay	0.00 – 24.00 ms	0.00 ms
Mod. Shimmer	0–100%	50%
Pattern	Straight, Pulse, Pumper, Marching, Fader, Offbeats, Off+Pan, L/R Pan, LL/RR Pan, Slow Pan, Rand Pan, Shorter, Longer, Reverse, Random, Keyed 1–2, Half Time, 12-Step, Ducked, Trance 1–6, Tech 1–6	Straight
Rate	1/2–1/32, including Dotted and Triplet	1/16
Swing	50.0–66.7%	50.0%
Mix	0–100%	100%
Filter Mode	Off, LP, BP, HP, Phaser	LP
Filter Cutoff	-100 – 0 – 100%	0%
Filter Reso	-100 – 0 – 100%	0%
Gate Attack	0–100%	25%
Gate Hold	0–100%	50%
Gate Release	0–100%	25%
Mod LFO Wave	Random; 2–12, 16, 24, 32, 48, 64, 96, 128, 192, 256 Steps	Random
Mod Env	-100 – 0 – 100%	0%
Mod LFO	0–100%	0%

AIR Flanger

This effect applies a short, modulating delay to the audio signal.

Parameter	Value Range	Default Value
Rate	0.02 – 10.00 Hz	0.40 Hz
Depth	0–100%	50%
Feedback	0–100%	50%
Mix	0–100% (dry–wet)	50%
Headroom	-20.0 – 0.0 dB FS	-10.0 dB FS

AIR Freq Shift

This effect shifts the audio signal's individual frequencies for unique effects.

Parameter	Value Range	Default Value
Mode	Up, Down, Up & Down, Stereo	Up
Frequency	10.0 mHz – 10.0 kHz	316 mHz
Feedback	0–100%	0%
Mix	0–100% (dry–wet)	100%

AIR Fuzz Wah

This is a multi-effect that combines transistor-like distortion and wah.

Tab	Parameter	Value Range	Default Value
Fuzz-Wah	Mix	0–100% (dry–wet)	100%
	Order	Fuzz>Wah, Wah>Fuzz	Fuzz>Wah
	Fuzz Mix	0–100% (dry–wet)	100%
	Wah Mix	0–100% (dry–wet)	100%
	Fuzz Drive	0 – 40 dB	20 dB
	Fuzz Tone	1.00 – 10.0 kHz	3.16 kHz
	Fuzz Output	-Inf – 0.0 dB	0.0 dB
	Fuzz Enable	Off, On	Off
	Wah Pedal	0–100%	50%
	Wah Filter Mode	Lowpass, Bandpass, Highpass	Bandpass
	Min. Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	428 Hz
	Max Freq.	50.0 Hz – 4.00 kHz	2.07 kHz
	Min. Resonance	0–100%	55%
	Max Resonance	0–100%	33%
	Wah Enable	Off, On	On
Modulation	Mode	LFO, Env	LFO
	Rate LFO Env	 8/4 – 16 0–100%	 4T 75%
	Depth	-100 – 0 – 100%	0%

AIR Kill EQ

High	Thru, Kill	Thru

This effect can zap out the low, mid or high broadband frequency from an audio signal.

Parameter	Value Range	Default Value
Mid	Thru, Kill	Thru
Low	Thru, Kill	Thru
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
High Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
Mid Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
Low Gain	-Inf – +12.0 dB	0.0 dB
High Freq.	500 Hz – 8.00 kHz	2.00 kHz
Offset	-100 – +100%	0%
Low Freq.	50.0 – 800 Hz	200 Hz

AIR Lo-Fi

This effect is used to bit-crush, down-sample, clip, rectify and mangle an audio signal.

Tab	Parameter	Value Range	Default Value
Lo-Fi	Bit Depth	1.0 – 16.0 bit	16.0 bit
	Sample Rate	500 Hz – 50.0 kHz	50.0 kHz
Distortion	Mix	0–100%	100%
	Clip	0.0 – 40.0 dB	0.0 dB
Anti-Alias	Rectify	0–100%	0%
	Noise Mod	0–100%	0%
	Pre	0.125 – 2.000 Fs	0.5000 Fs
	Post	0.125 – 2.000 Fs	1.000 Fs
	Enable	On, Off	Off
LFO / Env	Wave	Sine, Tri, Saw, Square, Morse, S&H, Random	Sine
	Rate Sync Off: Sync On:	 0.01 – 10.0 Hz 8/4 – 16	 1.00 Hz 2T
	Sync	On, Off	Off
	Depth	-100 – 0 – 100%	0%

Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s
Depth	-100 – 0 – 100%	0%

AIR Multi-Chorus

This effect applies a thick, complex chorus effect to your audio signal.

Parameter	**Value Range**	**Default Value**
Rate	0.01 – 10.0 Hz	1.00 Hz
Depth	0.00 – 24.00 ms	6.00 ms
Voices	3, 4, 6	4
Mix	0–100% (dry–wet)	50%
Chorus Low Cut	20.0 Hz – 1.00 kHz	20.0 Hz
Chorus Width	0–100%	100%
Mod Wave	Sine, Tri	Tri
Mod Delay	0.00 – 24.00 ms	6.0 ms

AIR Non-Lin Reverb

This is a spatial effect, designed to produce synthetic, ambience with special gated and reversed reverb effects.

Parameter	Value Range	Default Value
Pre-Delay	0–250 ms	0
Dry Delay	0–1500 ms	0
Time	0–1000 ms	250
Mix	0–100% (dry–wet)	50
Diffusion	0–100%	100
Width	0–100%	50
Shape	Gated, Reverse	Gated
Low-Cut	20.0 Hz–1.00 kHz	141 Hz
High-Cut	1.00–20.0 kHz	9.46 kHz

AIR Phaser

This effect applies a phaser to your audio signal, for that wonderful "wooshy," "squishy" sound.

Parameter	Value Range	Default Value
Rate	0.10 – 10.00 Hz	1.00 Hz
Depth	0–100%	50%
Feedback	0–100%	0%
Mix	0–100% (dry–wet)	50%
Phaser Model	Vibe, Stone, Ninety, Tron,	Ninety
Offset		
Phase	-180 – +180 deg.	0 deg.
Rate	25–400%	100%
Type	Phase, Rate	Phase

AIR Reverb

This is a spatial effect, with a wide range of reverb types to add space or room to your audio signal.

Tab	Parameter	Values	Default Value
Reverb	Pre-Delay	0–250 ms	0 ms
	Room Size	0–100%	100%
	Time	0.4 ms – +inf s	1.9 s
Early Reflection	Mix	0–100%	50%
	Type	Off, Booth, Club, Room, Small Chamber, Medium Chamber, Large Chamber, Small Studio, Large Studio, Scoring Stage, Philharmonic, Concert Hall, Church, Opera House, Vintage 1, Vintage 2	Off

	Parameter		Default Value
Reverb	Length	0–100%	100%
	ER / Tail Mix	0–100%	50%
Room	Input Width	0–100%	0%
	Output Width	0–100%	0%
	Delay	0–250 ms	0 ms
	Ambience	0–100%	0%
	Density	0–100%	100%
Hi/Lo Freq			
Hi Freq	Time	-100 – 0 – 100%	0%
	Freq	2.00 – 20.0 kHz	6.32 kHz
Lo Freq	Cut	1.0 – 20.0 kHz	9.46 kHz
	Time	-100 – 0 – 100%	0%
	Freq	20.0 Hz – 2.00 kHz	200 Hz
	Cut	1 – 1000 Hz	1 Hz

AIR Spring Reverb

This is a spatial effect, designed to emulate the sound of a spring reverb tank.

Parameter	Value Range	Default Value
Pre-Delay	0–250 ms	3 ms
Time	1.0–10.0 s	4.0 s
Mix	0–100% (dry–wet)	50%
Diffusion	0–100%	100%
Width	0–100%	0%
Low Cut	20.0 Hz –1.0 kHz	141 Hz

AIR Stereo Width

Width	0–200%	100%
Delay	0.0 – 8.0 ms	0.0 ms
Level Trim	-Inf – 0.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Pan Trim	L100 – <C> – R100	<C>

This effect creates a wider stereo presence in an audio signal.

Value Range		
High	0–200%	100%
Mid	0–200%	100%
Low	0–200%	100%

AIR Talk Box

This effect adds voice-like resonances to audio signals.

Parameter	**Value Range**	**Default Value**
Vowel	OO, OU, AU, AH, AA, AE, EA, EE, EH, ER, UH, OH, OO	AH
Env Depth	-100 – 0 – +100%	0%
Formant	-12.00 – +12.00	0.00
Mix	0–100%	100%
LFO Wave	Sine, Tri, Saw, Square, S&H, Random	Sine
LFO Rate Sync Off: Sync On:	 0.01 – 10.0 Hz 8/4 – 16	 1.00 Hz 2T
LFO Sync	Off, On	Off
LFO Depth	-100 – 0 – +100%	0%
Env Thresh	-60.0 – 0.0 dB	-30.0 dB
Env Attack	0.1 – 10.0 s	0.5 s
Env Release	0.1 – 10.0 s	0.5 s

12 all new plugins from AIR include the following:

AIR Channel Strip

This specially-designed plugin combines multiple effects with a fast interface. The EQ section provides a highpass filter, low and high shelves, and a fully parametric mid-band. For dynamics, the AIR Compressor and Gate algorithms are perfect for achieving hard-hitting drum sounds.

Tab	**Parameter**	**Value Range**	**Default Value**

	Parameter		Default Value
	EQ Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Gate Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Comp Enable	Enabled, Bypass	Enabled
	Output	-inf – +24.00 dB	0.00 dB
EQ	High Shelf Gain	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	High Shelf Freq	1.20 – 20.0 kHz	6.00 kHz
	Mid Gain	-18.0 – +18.0 dB	0.0 dB
	Mid Freq	40.0 Hz – 16.0 kHz	247 Hz
	Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
	Low Shelf Gain	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
	Low Shelf Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
	HP Filter	0 – 1000 Hz	0 Hz
Gate/Comp	Gate Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-120.0 dB
	Gate Depth	0 – -120.0 dB	-120.0 dB
	Gate Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
	Gate Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms
	Comp Thresh	0.0 – -60.0 dB	0.0 dB
	Comp Ratio	1.0:1 – 100.0:1	3.9:1
	Comp Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
	Comp Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Compressor

Threshold	-60.0 – 0 dB	-48.0 dB
Ratio	1.0:1 – 100.0:1	3.9:1
Output	0.0 – 30.0 dB	15.0 dB
Mix	0–100% (dry-wet)	100%

This basic compressor effect changes the dynamic range of a signal by automatically reducing its gain if it exceeds a certain level.

Parameter	Value Range	Default Value
Knee	0–100%	50%
Attack	100 us – 300 ms	5.48 ms
Release	10.0 ms – 4.00 s	200 ms

AIR Delay

This is a classic delay line effect with a variable feedback filter. Additional Ratio and Width parameters enable you to achieve a wide range of stereo delay effects.

Parameter	Value Range	Default Value
Time Sync Off Sync On	 1 ms – 2.00 s 1/32 – 8/4	 388 ms 1/8D
Sync	Off, On	Off
Feedback	0–100%	40%
Mix	0–100% (dry–wet)	50%
Delay Ratio	50:100 – 100:50	100:100
Delay HPF	20.0 Hz – 1.0 kHz	20.0 Hz
Delay Width	0–100%	100%
Feedback Damp	1.0 – 20.0 kHz	20.0 kHz
Feedback Reso	0–100%	0%
Fdbk. Reso Freq	100 Hz – 10.0 kHz	1.0 kHz

AIR Diff Delay

This is a delay line effect that is synchronized to your session tempo and uses an adjustable amount of diffusion to emulate the dissipation of echoes in reverberant space.

Parameter	Value Range	Default Value
Time	1/64 – 4/4 (including Triplet and Dotted variations)	1/16D
Mix	0–100% (dry–wet)	40%
Feedback	0–100%	50%
Fdbk. Diffusion	0–100%	40%
Fdbk. High Damp	0–100%	35%

AIR Filter

This effect applies a filter to the audio

Parameter	Value Range	Default Value

signal and then applies selectable saturation or reduction to the filtered signal.

Parameter		Default Value
Cutoff Freq	55.0 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
Reso Factor	0.7 – 20.0	1.0
Type	LP4–1, BP2, BP4, HP2_LP1, HP3_LP1, HP4–1, BR2, BR4, BR2_LP1, BR2_LP2, HP1_BR2, BP2_BR2, HP1_LP2, HP1_LP3, AP3, AP3_LP1, HP1_AP3	LP4
Output Gain	-inf dB – 0.0 dB	0.0 dB
Saturation Type	Resample, Bit Crush, Rectify, Hard Clip, Distort, Overdrive	Overdrive
Saturation Drive	0.0 – 12.0 dB	0.0 dB
Saturation Mode	DCF, CVF	DCF

AIR Maximizer

This effect is a limiter optimized for professional mastering.

Parameter	Value Range	Default Value
Threshold	-40.0 – 0.0 dB	-20.0 dB
Ceiling	-20.0 – 0.0 dB FS	-5.0 dB FS
Look Ahead	0.0 – 20.0 ms	0.0 ms
Knee	Hard, Soft	Hard
Release	10.0 ms – 10.0 s	316 ms
LF Mono	10.0 Hz – 1.00 kHz	10.0 Hz

AIR Noise Gate

This effect is similar to a compressor, but instead of attenuating audio signal that rises above a threshold, a noise gate attenuates audio signal that falls below a threshold by a set amount. This can help reduce background noise in your audio signal.

Parameter	Value Range	Default Value
Threshold	-120.0 – 0.0 dB	-48.0 dB
Depth	0 dB – -120.0 dB	-120 dB
Denoise Filter	Off, On	Off
Denoise Thresh	-120.0 – 0.0 dB	-60.0 dB
Attack	0.01 – 1000.00 ms	0.18 ms
Hold	0 – 1000 ms	250 ms
Release	1.00 – 3000.00 ms	7.40 ms

AIR Para EQ

Parameter		Default Value
High Freq	1.2 – 20.0 kHz	6.00 kHz
High Q		
Shelf	0.40 – 2.00	1.00
Bell	0.40 – 10.00	1.00
High Gain		
Shelf	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
High Type	Shelf, Bell	Shelf
High Out/In	Out, In	
High Mid Freq	120 Hz – 16.0 kHz	2.00 kHz
High Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
High Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
High Mid Out/In	Out, In	
Low Mid Freq	40.0 Hz – 16.00 kHz	247 Hz
Low Mid Q	0.40 – 10.00	1.00
Low Mid Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
Low Mid Out/In	Out, In	
Low Freq	20.0 Hz – 1.00 kHz	100 Hz
Low Q		
Shelf	0.40 – 2.00	1.00
Bell	0.40 – 10.00	1.00
Low Gain		
Shelf	-12.0 – +12.0 dB	0.0 dB
Bell	-18.0 – 18.0 dB	0.0 dB
Low Type	Shelf, Bell	Shelf
Low Out/In	Out, In	
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
High Cut Freq	120 Hz – 20.0 kHz	20.0 kHz
High Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB

This effect is a powerful four-band parametric equalizer with four independent EQ ranges, adjustable Low and High EQ filter types, and dedicated Low Cut and High Cut.

Parameter	Value Range	Default Value
High Cut Out/In	Out, In	
Low Cut Freq	20.0 Hz – 8.00 kHz	100 Hz
Low Cut Type	6, 12, 18, 24 dB	12 dB
Low Cut Out/In	Out, In	

AIR Pitch Shifter

Mode	Vocal, Bass, Beats, Chords, Textures	Vocal

This effect alters the pitch of the audio signal and can be adjusted based on the source or style of the signal.

Parameter	Value Range	Default Value
Shift	-24.0 – 0 – 24.0	0.0
Mix	0–100%	100%

AIR Pumper

This effect creates a rhythmic pumping effect, similar to that of sidechain compression.

Parameter	Value Range	Default Value
Depth	0–100%	80%
Speed	Bar, 1/2 – 1/32T	1/4
Release Shape	0–100%	10%
Trigger Offset	-100.0 – +100.0 ms	0.0 ms
Attack	0–100%	5%
Hold	0–100%	10%
Release	0–100%	60%

AIR Transient

This effect is used to enhance or soften the Attack and Release phases of audio material.

Parameter	Value Range	Default Value
Attack	-100 – 0 – +100%	0%
Attack Shape	0–100%	50%
Sustain	-100 – 0 – +100%	0%
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB
Limit	Off, On	On

AIR Tube Drive

This effect is designed to reproduce the sound of an overdriven tube amplifier.

Parameter	Value Range	Default Value
Drive	0–100%	0%
Headroom	-30.0 – 0.0 dB	-15.0 dB
Saturation	0–100%	50%
Output	-20.0 – +20.0 dB	0.0 dB

Clip Program Improvements

Internal Clip Program architecture has been significantly improved, allowing you to play up to 16 clip programs at the same time. Clips will continue to play when changing tracks or sequences, allowing you to seamlessly integrate them into live performance.

FLAC and OGG Support

You can now load and export FLAC and OGG files with MPC.

Mother Ducker

You can now apply sidechain ducking effects in MPC using the new **Mother Ducker** and **Mother Ducker Input** insert effects.

Mother Ducker

Add this effect as an insert to the track you want to have the ducking effect applied to. Use the meters to monitor the level from your trigger input and tweak the Threshold and Ratio parameters to adjust the amount of ducking. The Attack and Release parameters can be used to sculpt the envelope of the gain reduction to achieve exactly the pumping effect you are after. Mother Ducker has eight internal buses so you can set up multiple channel strips with ducking effects from different sources.

Parameter	Value Range	Default Value
Ratio	1.00:1 – 60.00:1	6.00:1
Knee	0.000 – 6.000 dB	0.000 dB
Attack	1.0 – 1000.0 ms	10.0 ms
Release	1.0 – 1000.0 ms	100.0 ms
Threshold	-100.000 – 0.000 dB	-6.021 dB
Gain	-100.000 – +12.000 dB	-0.000 dB
Auto Gain	On, Off	On
From	Bus 1–8	Bus 1
To	Bus 1–8	Bus 1

Mother Ducker Input

Add this effect as an insert to the track you want to use as a trigger input, such as a kick drum track.

Parameter	Value Range	Default Value

Next Sequence Mode

Next Sequence Mode now remembers the next sequence change when switching to another mode.

Additional Transport Controls

You can now hold **Shift** and press **Stop** to return the playhead to the beginning of the timeline.

Updates in MPC 2.5

New Features

Browser Audition Warp and Sync

In the Browser, you can now audition samples that have an MPC-embedded tempo in sync with the project tempo.



1. Open the Browser by doing either of the following:
   - Click the **menu icon** (≡), then select **View** > **Browser**.
   - Click the **hard-drive icon** in the lower-right corner.
2. Click the **sync icon** to toggle sync on and off. When enabled, samples will be auditioned at the beginning of the next bar of the sequence when playback is active.

   Click the **warp icon** to toggle warp on and off. When enabled, samples with an embedded tempo will be warped to the project tempo.
3. Select a sample, loop, program or project to preview, then tap the **Play** button to audition. If **Auto** Audition is turned on, samples will audition when selected.

Sync icon

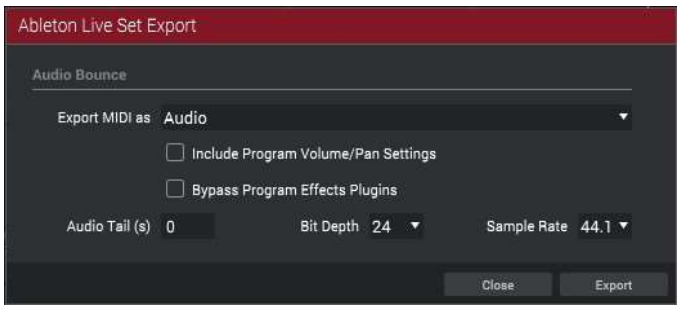
Updates in MPC 2.6

New Features

Ableton Live Set Export

You can now export the current MPC sequence as an Ableton Live Set (.ALS) file.

To Ableton Live Set export window, click the **menu icon** (≡), go to **File** > **Export** and then click **As Ableton Live Set…**.



Use the **Export MIDI As** settings to choose how MIDI tracks and clips are exported, either as **Audio** files or **MIDI** files. When using Plugin, Drum or Keygroup programs, you can render clips as **Audio** to preserve the sound of the instruments, or render clips as **MIDI** data.

Check the **Include Track Volume/Pan Settings** box to include these settings in the export.

Check the **Bypass Track Effects Plugins** box to not include track effects plugins in the export.

Use the **Audio Tail** field to set the amount, in **seconds**, of extra time added to the end of the resulting audio files.

Use the **Bit Depth** field to set the bit depth to **8**, **16** or **24**.

Use the **Sample Rate** field to set the sample rate to **44.1**, **48**, **88.2** or **96 kHz**. In most cases, we recommend selecting **44.1 kHz**.

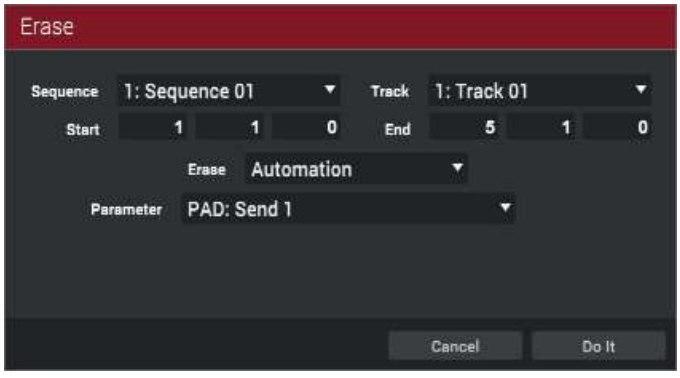
Click **Export** to enter the **Save** screen where you can select a name and location to save your export.

Click **Close** to cancel and return to the previous screen.

Erase Parameters

From the Erase window, you can now erase selected automation parameters.

1. While the sequence is stopped, click the **menu icon** (≡) and go to **Edit** > **Sequence** and click **Erase**. Alternatively, right-click the **Sequence** field in the Inspector and click **Erase**.
2. Click **Automation** to select it.
3. By default, the **Parameter** field is set to **All**. Click this field to display a list of all parameters that have been automated on the current track.
4. Select the parameter you would like to erase, and then click **Do It** to erase the automation.



Workflow Enhancements

In the **Edit** > **Sequence** > **Copy Sequence** and **Copy Track** windows, you can now rename the destination sequence or track.

The **Keep or Discard** window in Sample Record Mode and the **Export Loop as Sample** window in Looper Mode now have easy-access buttons to **Save** or **Edit** the recorded sample or loop.

You can now apply the Timing Correct options to all tracks at the same time by clicking the **All Tracks** button in the Timing Correct window.

You can now sort FX by **Type** to quickly access plugins by the following categories: **Delay/Reverb**, **Dynamics**, **EQ/Filter**, **Harmonic**, **Modulation** and **Vintage Effects**.

You can now copy events from individual or multiple pads or notes from the **Edit** > **Sequence** > **Copy Events** window.

Updates in MPC 2.8

New Features

MIDI Improvements

MPC now supports multi-MIDI control, making MPC the ultimate MIDI sequencing studio centerpiece.

Configuring MIDI

To configure the MIDI Inputs and Outputs, go to ***Preferences*** > ***MIDI / Sync***.

The **Input Ports** section displays all available MIDI input ports in a list. Click the port name to rename it to a custom name. This is particularly useful when using multiple devices connected to a single MIDI interface or hub, as you can name the ports according to the devices connected to them. The custom port names will be reflected throughout the software.

Next to each MIDI input port are the **Master**, **Control** and **Track** buttons:

- When **Master** is enabled, MIDI data from this port will always go to the current track. The MPC Pads are an example of a device that is always Master.
- When **Control** is enabled, MIDI data from this port will be sent to MIDI Learn.
- When **Track** is enabled, this MIDI port will appear in the list of available track MIDI Inputs.

The **Output Ports** section displays all available MIDI output ports in a list. Tap the **keyboard icon** to rename a port to a custom name.

Next to each MIDI output port are the **Sync** and **Track** buttons:

- When **Sync** is enabled, the MIDI output port will send MIDI sync messages according to the type set in the Preferences menu under **MIDI / Sync > Sync Send > Send**.
- When **Track** is enabled, the MIDI output port will appear in the list of available track MIDI Outputs.

Click the **X** icon next to a port to reset the MIDI port settings. This cannot be undone.

By default, the **Track Enable Ports When Discovered** option is set to **On** so that when any MIDI device is plugged in, the **Track** option is automatically enabled so the ports can be selected as an available MIDI input or output.

MIDI Recording

For recording, MIDI Tracks now have an **Input Monitor** button with four states:

- **Off:** The track's MIDI input is not monitored, and playback of recorded events will be heard. This setting is useful when using keyboards with Local Control active.
- **In:** The track's MIDI input is always monitored regardless of the track's Record Arm state, and playback from recorded events will not be heard.
- **Auto:** The track's MIDI input is monitored when the track is record armed, and playback of recorded events will be heard.

- **Merge:** The track's MIDI input is always monitored, and playback of recorded events will be heard.

Copy Pads

You can now copy one or more pads from one drum program to another.

To copy pads, click the **menu icon** (≡), select **Edit** > **Program**, and click **Copy Pads**. Alternatively, right-click a program in the **Project** panel and click **Copy Pad**.

Use the **Copy Type** menu to select the whether you want to copy an individual **Pad**, a **Bank** of pads or a **Range** of pads. Use the fields that appear to select the **Pad**, **From Bank** or **Start/End Pads** that will be copied.

Use the **From Program** menu to select the program from which the pads will be copied.

Use the **To Program** menu to select the program to which the copied pads will be added.

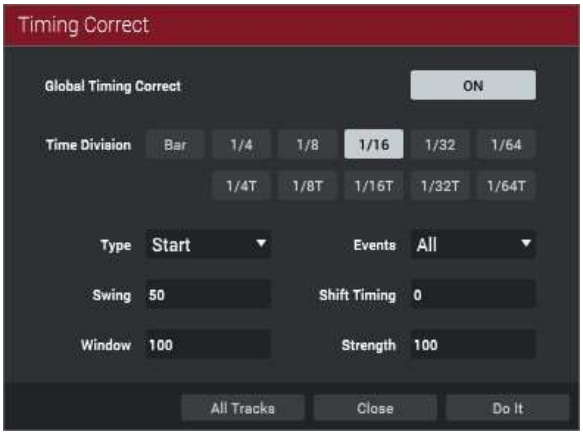
Use the **Pad**, **To Bank** or **Start Pad** where the copied pads will be added starting from.

Click **Apply** to confirm your setting, and then click **Do It** to copy the pads or **Cancel** to return to the previous screen.

Global Timing Correct On/Off

The **Timing Correct** (TC) window now has a convenient **Global Timing Correct** On/Off button.

You can also enable or disable Global Timing Correct by holding **Shift** and tapping the **TC** value at the top of the screen in Main Mode or List Edit Mode.



Retrospective Record

MPC now captures MIDI events in the background, allowing you to recall performances when record was not enabled. After playing some notes, do either of the following to capture the events to the current track:

- Press the Retrospective Record button in the transport section of the Toolbar.
- Click the **menu icon** (≡), select **Tools**, and click **Retrospective Record**.

Single / Multi Record Arm Behavior

You can now configure the behavior of the Record Arm buttons by adjusting the **Record Arm** setting under ***Preferences*** > ***Sequencer*** > ***Recording***.

- In **Single** mode, selecting a different track will automatically arm that track and disarm all other tracks. This is the default mode and is the same as previous MPC releases. To arm multiple tracks to record in Single mode, hold **Shift** and tap each track's record button.
- In **Multi** mode, you can tap any track's record button to add it to the group of armed tracks. This is useful when doing multitrack recording.

AKAI®
PROFESSIONAL

akaipro.com