AKAI professional

MPC2000

MIDI PRODUCTION CENTER

Software Version 1.0

AVERTISSEMENT

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

Manuel d'Utilisation

AVERTISSEMENT

La MPC2000 a été conçue pour être utilisée dans un environnement domestique standard. L'alimentation des équipements électriques varie d'un pays à l'autre. Veuillez vous assurez que votre MPC2000 correspond à la tension du pays où vous vous trouvez. Dans le doute, consultez un électricien qualifié ou un revendeur Akai Professionnel.

120 VAC	@ 60 Hz pour les USA et le Canada
220~230/240 VAC	@ 50 Hz pour l'Europe

POUR VOTRE PROTECTION ET CELLE DU MPC2000

- Ne touchez jamais la prise d'alimentation avec des mains humides.
- Débranchez toujours la MPC2000 en tirant la prise d'alimentation, pas le cordon.
- Seuls les revendeurs Akai Professionnel ou des ingénieurs qualifiés sont autorisés à réparer ou réassembler la MPC2000. Sous peine de rendre caduque la garantie, des ingénieurs non-agréés ne doivent pas toucher aux éléments internes, de plus ils pourraient s'exposer à de sérieux risques d'électrocution.
- N'introduisez pas, et n'autorisez personne à introduire des objets, surtout des objets métalliques dans la MPC2000.
- Utilisez uniquement une alimentation AC, jamais d'alimentation DC.
- Si de l'eau ou tout autre liquide tombe dans ou sur la MPC2000, débranchez-le et appelez votre revendeur.
- Veillez à ce que l'appareil soit bien ventilé, et ne se trouve jamais directement exposé aux rayons du soleil.
- Pour éviter d'endommager les circuits internes, ainsi que la finition externe, tenez la MPC2000 éloignée des sources directes de chaleur (poêle, radiateurs, etc).
- Évitez d'utiliser des insecticides en aérosol, etc. à proximité de la MPC2000. Ils pourraient endommager la surface et s'enflammer.
- N'utilisez pas d'alcool, de diluant ou autres produits chimiques similaires pour nettoyer la MPC2000. Ils endommageraient le fini.
- Toute modification de cet appareil est dangereuse, et peut entraîner un dysfonctionnement. Ne tentez jamais de modifer votre appareil de quelque manière que ce soit.
- Veillez à ce que la MPC2000 soit toujours bien stable lorsqu'il est en service (soit dans un rack, spécialement conçu, soit sur une surface stable).
- De manière à assurer un fonctionnement optimum de votre MPC2000, choisissez avec soin son emplacement, et veillez à ce que l'appareil soit utilisé correctement. Évitez d'installer votre MPC2000 dans les endroit suivants :

  1. Dans un endroit humide ou poussiéreux
  2. Dans une pièce mal aérée
  3. Sur une surface qui ne soit pas plane
  4. Dans un véhicule où il serait sujet aux vibrations
  5. Dans un endroit soumis à des températures extrêmes

ATTENTION

Pour éviter tout risque d'incendie ou d'électrocution, ne pas exposer cet appareil à la pluie, ni à l'humiduté

1-F

VENTILATION

Ne pas bloquer la ventilation de l'appareil, particulièrement en le plaçant sur une moquette épaisse, dans un espace trop étroit, ou en posant des objets sur le châssis—dessus, sur le côté ou à l'arrière. Laisser toujours au moins 10 centimètres de libre autour du châssis.

31C-F

Le présent appareil numérique n'émet pas de bruits radioélectriques dépassant les limites applicables aux appareils numériques de la Class B prescrites dans le Réglement sur le brouillage radilélectrique édicté par le ministere des Communications du Canada

27-F

AVIS DE COPYRIGHT

La MPC2000 AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il contient et utilise un logiciel en ROM et sur disquettes. Ce logiciel, founi avec l'appareil, et tous les documents le concernant, incluant ce Manuel d'Utilisation, contiennent des informations dont la propriété est protégée par les lois sur le copyright. Tous les droits sont réservés. Aucune partie du logiciel ou de sa documentation ne peut être copiée, transférée ou modifiée. Vous ne pouvez pas modifier, adapter, traduire, louer, distribuer, revendre dans un but lucratif ni créer des œuvres dérivées basées sur ce logiciel et sa documentation, ou tout élément s'y rattachant sans le consentement écrit préalable de AKAI Electric Co. Ltd, Tokyo, Japon.

GARANTIE

AKAI France garantit ce produit lorsqu'il a été acheté chez un revendeur AKAI agréé, contre tout défaut de fabrication pour une durée de 12 (douze) mois, à partir de la date d'achat. Cette garantie est effective et valable uniquement pour l'acheteur d'origine, sous réserve de produire la Carte d'Enregistrement de la Garantie AKAI dans un délai de 14 jours après la date d'achat.

Cette garantie est également valable pour les mises à jour en usine des instruments AKAI et de leur logiciel, lorsque leur installation est effectuée par un service technique agréé par AKAI, et que la Carte d'Enregistrement de la Garantie a été retournée au revendeur Akai Professionnel.

Pour qu'une réparation soit effectuée sous garantie, le défaut ayant été déterminé, le produit doit être correctement emballé et expédié au Service Technique AKAI le plus proche. L'expéditeur demandant la garantie doit fournir la preuve qu'il est le propriétaire d'origine ainsi que la date d'achat du produit.

Si la garantie est valable, AKAI, réparera ou remplacera la ou les pièces défectueuse(s), sans frais de pièces ni de main-d'œuvre. Si la garantie n'est pas valable, le coût total de la réparation (pièces et main d'œuvre) sera sous la responsabilité du propriétaire du produit.

AKAI garantit qu'il fera tous les réglages, réparations et remplacements nécessaires, gratuitement, pour le propriétaire d'origine, dans un délai de 12 (douze) mois après la date d'achat, si:

1) Le produit ne fonctionne pas correctement à cause d'un ou plusieurs éléments défectueux.
2) Le produit ne fonctionne pas correctement à cause d'un défaut de fabrication.
3) Le produit a été entrenu et manipulé correctement par son propriétaire, selon les instructions écrites d'entretien et d'utilisation mentionnées dans ce Manuel d'Utilisation.

Avant l'achat et l'utilisation, le propriétaire doit déterminer la conformité du produit avec ce qu'il souhaite en faire, il assume ainsi tous les risques et responsabilités qui en découlent. AKAI ne peut être tenu pour responsable des blessures, pertes ou dommages directs ou induits, survenant à la suite d'un usage ou d'une impossibilité d'utiliser le produit.

La garantie couvre seulement les prestations spécifiées, et ne couvre pas les défauts ou les réparations nécessaires à la suite d'actes survenant en dehors du contrôle d'AKAI, incluant, mais sans s'y limiter :

1) Les dommages causés par abus, accident ou négligence. La garantie AKAI ne couvre pas la disquette d'origine endommagée ou détruite par une mauvaise manipulation du propriétaire.
2) Les dommages causés par falsification, altération ou modification du produit : logiciel d'exploitation, composants mécaniques ou électroniques.
3) Les dommages causés par le non respect des instructions écrites d'utilisation et d'entretien du produit spécifiées dans ce Manuel d'Utilisation.
4) Les dommages causés par des réparations ou des tentatives de réparation effectuées par un personnel non agréé.
5) Les dommages causés par le feu, la fumée, la chute d'objets, d'eau ou autres liquides ou autres événements naturels comme la pluie, raz-de-marée, tremblements de terre, foudre, tornades, orages, etc.
6) Les dommages causés par le fonctionnement sur des tensions incorrectes.

REMARQUE IMPORTANTE : Cette garantie devient caduque si le produit ou son logiciel a été électroniquement modifié, altéré ou falsifié de toute manière que ce soit.

AKAI n'est pas responsable des coûts d'emballage ou de conditionnement du produit pour expédition, que ce soit des coûts horaires, de travail ou de matériel pour l'envoi, ou le temps et les dépenses consacrés au transport du produit vers un SAV ou un Revendeur agréé AKAI.

La garantie AKAI ne couvre pas non plus un dysfonctionnement apparent survenant à la suite d'une erreur de l'utilisateur, ou de l'incapacité de l'utilisateur à faire fonctionner le produit.

LA DURÉE DE TOUTES AUTRES GARANTIES, IMPLICITE OU EXPRESSE, INCLUANT SANS S'Y LIMITER LA CONDITION DE QUALITÉ LOYALE ET MARCHANDE, EST LIMITÉE A LA DURÉE DE LA GARANTIE EXPRESSE MENTIONNÉE ICI.

AKAI exclut les dommages fortuits ou consécutifs aux événements suivants, incluant sans s'y limiter:

1) La perte de temps
2) Le dérangement
3) Le retard dans l'application de la Garantie
4) La perte de l'usage du produit
5) Les pertes commerciales
6) Le manquement à toute garantie expresse ou implicite, incluant la Garantie Implicite de Qualité Loyale et Marchande, applicable à ce produit.

Table des Matières

Chapitre 1: Introduction 1

Caractéristiques 2
Description des faces avant et arrière 4
Face avant 4
Face arrière 7
Manipulation des disquettes 8
Le lecteur de disquette 8

Chapitre 2 : Les bases 11

Brancher votre système 12
Les termes utilisés dans la MPC2000 13
Séquence 13
Piste 14
Morceau (Song) 14
Son 14
Drum Pads 14
Numéro de Note 14
Programme 15
Fonctionnement de la face avant et de l'écran 16
Curseur, touches Cursor, champs de données 16
Pavé numérique et molette DATA 16
Les touches de fonction 17
Fonctions de base 18
Charger le système d'exploitation 18
Charger et jouer des Programmes 18
Jouer sur les Drum Pads, touches PAD BANK et FULL LEVEL 19
Sélectionner des Programmes 20
Potentiomètre NOTE VARIATION, touches ASSIGN et AFTER 20
La touche ASSIGN 21
La touche AFTER 22
La touche 16 LEVELS 23

Chapitre 3 : Enregistrement des séquences 25

Comment sont organisées le séquences 26
Mesure.Battement.Tic (Bar.Beat.Ticks) 27
Exemples d'enregistrement de séquences 28
Exemple 1 : Enregistrer en jouant sur les pads de batterie .. 28
Exemple 2 : Enregistrement d'une boucle 30
Exemple 3 : Enregistrement multipiste 32
L'écran principal 34
Sélection d'une séquence 34
Fonction Next Sequence (séquence suivante) 34
Modifier le nom d'une séquence 35
Effacer une séquence 35
Copier une séquence 36

Régler le tempo 37
Fenêtre Tempo Change (changement de tempo) 37
Entrer et modifier un changement de tempo 38
Sélectionner une source de tempo 39
Régler la correction temporelle (Quantisation) 40
Régler la mesure (Signature rythmique) 41
Régler le nombre de mesures 42
Réglages de boucle 44
Réglage du métronome (Count) 45
Sélection d'une piste 46
Attribuer un nouveau nom à une piste 46
Effacer une piste 47
Copier une piste 47
Activer/désactiver une piste (ON/OFF) 48
Régler le type de piste 48
Régler le canal MIDI de la piste 49
Réglages pour la réception de données MIDI 49
Fonction Filtre MIDI (MIDI Filter) 51
Envoi d'un message All Note Off 51
Enregistrement multipiste en temps réel 52
Edition de la vélocité 53
Régler un transfert de Program Change 54
Aller en un point déterminé avec la molette DATA 55
Choix du type d'affichage des positions 55
Les touches de fonction de l'écran principal 56
Les touches Play/Record et de LOcalisation 57
La fonction AUTO PUNCH 59

Chapitre 4 : Édition de séquences 61

Présentation 62
Effacement de données avec la touche ERASE 62
Effacement d'une note en temps réel 62
Utilisation de la page ERASE pour l'effacement de données 62
Édition pas à pas 64
Écran d'édition pas à pas 64
Affichage de l'événement 66
Travailler avec l'affichage en ligne 66
Sélectionner et éditer plusieur événements 67
Copier un événement 68
Effacer un événement 68
Coller un événement 68
Insérer un événement 68
Enregistrement pas à pas 69
L'écran d'édition 70
Copier un événement 70
Copier par mesure ou par groupe de mesures 72
Réordonner les pistes 73
Transposer une piste 74
Préférences concernant les séquences 75

Chapitre 5 : Mode Song 77

Présentation 78
Mode Song 79
Sélectionner un morceau 79
Changer le nom d'un morceau 79
Effacer un morceau 80
Copier un morceau 81
Régler le tempo 82
Réglage de boucle 83
Créer un morceau (Song) 84
Sélectionner un Pas et changer de séquence 85
Répéter une séquence 85
Effacer un Pas 86
Insérer un Pas 86
Régler le point de Localisation 87
Convertir un morceau en une séquence 88

Chapitre 6 : Création et édition de Programmes 89

Que sont les programmes ? 90
Création d'un programme 92
Sélectionner un Programme et lui assigner un son 93
Sélectionner des Programmes 93
Changer le nom d'un Programme 94
Effacer un Programme 94
Créer de nouveaux Programmes 95
Copier un Programme 95
Assigner des notes aux DRUMS PADS 96
Le mode Pad Assign et la fonction Initialize 97
Assigner des sons à des notes 98
Mode de génération sonore du Programme 98
Édition des paramètres de Note 100
Sélection de Programmes 100
Sélection de notes 100
Copier un paramètre de note 101
Réglage de l'enveloppe 101
Réglage du filtre 103
Réglage de la hauteur 104
Réglage de l'enchaînement de sons (Voice Overlap) 105
Réglages MIDI de l'échantillonneur 106

Chapitre 7 : Les fonctions de mixage 107

Table de mixage de sortie stéréo 108
Réglage du Volume 108
Réglage du Panoramique 109
Réglage simultané du Volume et du Panoramique 109
Réglages Para Out et Effect Send (option) 110
Assignation des Para Out 110
Réglage du niveau de départ effet (Send Level) 111
Réglage simultané des niveaux Para Out et Effect Send 111

Réglage du niveau ou du panoramique de chaque note 112
Configuration de la table de mixage interne 113
Réglage des effets 114

Chapitre 8 : Création et édition de sons 115

Échantillonner un nouveau son 116
Éditer un son 121
Sélectionner un son 121
Renommer ou afficher les caractéristiques d'un son 121
Effacer un son 122
Copier un son 122
Mode TRIM 123
Effacer les échantillons inutiles 124
Ajuster avec précision le point de départ 124
Ajuster avec précision le point de fin 125
Mode LOOP 126
Ajuster avec précision le point de bouclage 127
Mode znEDIT 128
Ajuster avec précision le point de départ d'une zone 130
Ajuster avec précision le point de fin d'une zone 131
Réglage des paramètres de son 132
Fonction Beat Loop 133

Chapitre 9 : Opérations sur disque 135

Présentation 136
Le champ Device: 136
Les icônes Device 136
Avant d'utiliser une disquette 137
Formatage d'un disque 138
Formater une disquette 138
Formater un disque SCSI 139
Sauvegarde des données 140
Sauvegarde sur plusieurs disquettes 144
Copier une disquette système 145
Démarrer la MPC2000 à partir d'un disque SCSI 146
La fonction Auto-Load avec les fichiers .APS et .ALL 146
Charger des fichiers 147
Effacer un fichier du disque 152

Chapitre 10 : Mode MIDI/SYNC et mode OTHER (Divers) 153

Mode MIDI/SYNC 154
Synchronisation de la MPC2000 avec d'autres séquenceurs 154
Synchronisation d'un autre séquenceur ou d'un magnétophone à la MPC2000 156
Mode OTHER (Divers) 158
Écran OTHERS 158
Écran INIT 159
Écran VER. 159

Annexe **161**

Notes concernant l'utilisation de disques durs SCSI 162
Connexion d'un disque dur SCSI externe 162
Les câbles SCSI 162
SCSI ID (numéro d'identification SCSI) 163
Terminaison 163
Longueur des câbles 163
Installation des options – A l'intention des personnels de maintenance 164
Emplacement des cartes optionnelles dans la MPC2000 164
Pour enlever le capot 165
Pour enlever le panneau de commande 165
Installation de l'extension mémoire 166
Caratéristiques techniques 167
Fiches d'implémentation MIDI 169

Chapitre 1

Introduction

Caractéristiques

Vous trouverez ci-dessous un résumé des caractéristiques les plus remarquables de la MPC2000.

Caractéristiques générales

- Grand écran LCD graphique de 248 x 60 caractères.
- Six touches de fonction, situées sous l'écran, permettent l'exécution d'actions multiples sur chaque page écran.
- Lecteur de disquette intégré de 1,44 mégaoctet, pour stocker les données de séquence et de son.
- En appuyant sur la touche OPEN WINDOW pour le paramètre que vous souhaitez modifier, vous pouvez effectuer des réglages encore plus approfondis. Il n'est pas nécessaire de changer de mode, comme c'est souvent le cas sur la plupart des appareils, pour effectuer des réglages plus précis.
- Interface SCSI intégrée, pour stocker les données sur un disque dur externe.

Échantillonneur

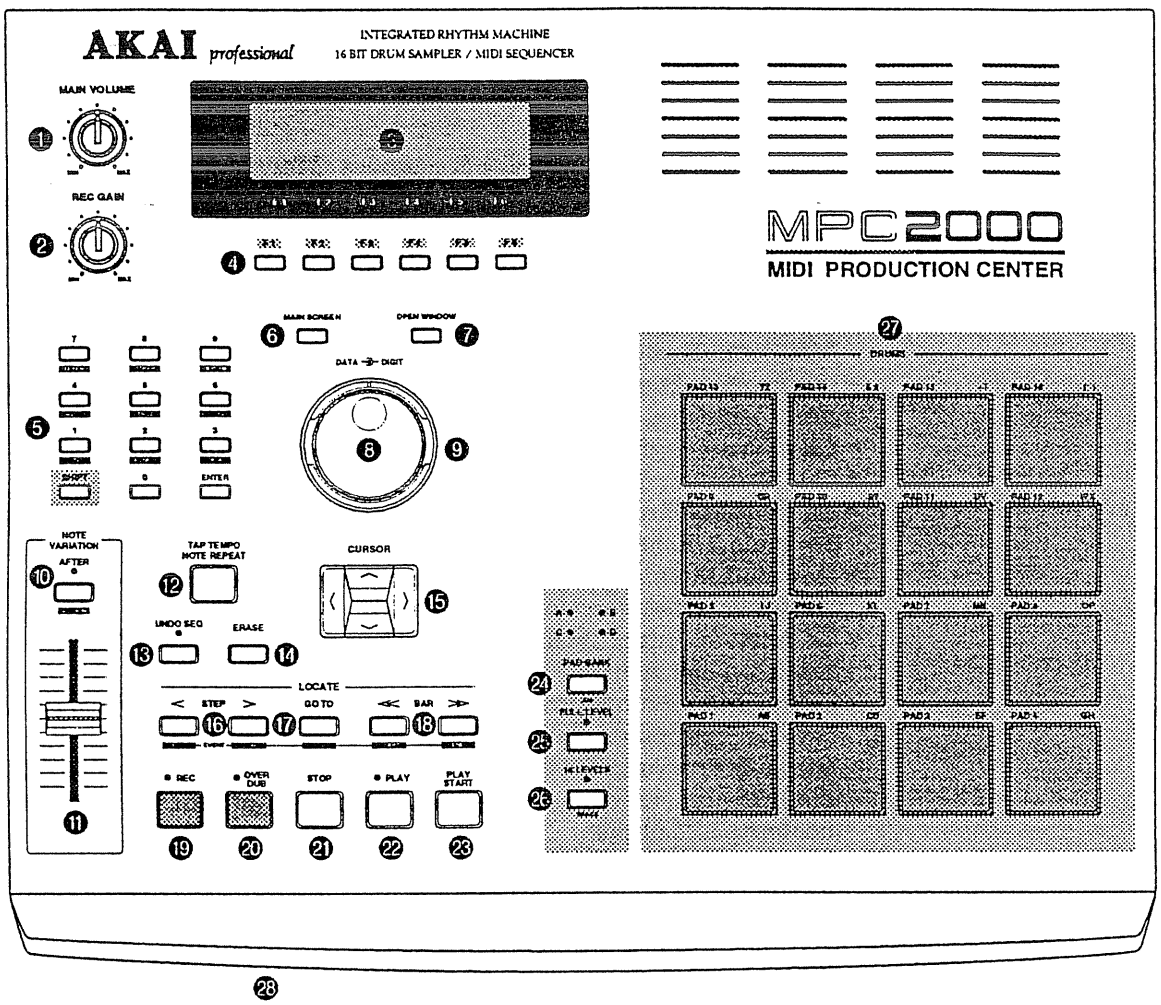
- Échantillonnage stéréo à 44,1 kHz - 16 bits.
- Mémoire de son grande capacité: 2 mégaoctets en standard (22 secondes mono, ou 11 secondes stéréo), extensible à 32 mégaoctets au moyen de barrettes mémoire SIMM.
- Entrée d'échantillonnage numérique pour enregistrement direct à partir de sources numériques grâce à la carte (optionnelle) IB-M208P.
- 128 sons (échantillons) pouvant être simultanément en mémoire.
- 32 voies simultanées en lecture.
- L'enveloppe ou le filtre peut être défini pour chaque son.
- Générateur multieffet EB16* en option.
- Possibilité de charger des fichiers d'échantillons provenant de disques S1000 et S3000 Akai.
- La carte IB-M208P (en option) permet de mixer et de sortir les échantillons internes à partir des 8 sorties séparées.
- 24 programmes (ensembles de sons et de paramètres), peuvent être créés.
- Choix entre le mode Polyphonique (plusieurs sons se superposent lorsque le même son est joué en continu) et Monophonique (le second son coupe le premier).
- Un son peut couper un autre son. Par exemple pour simuler un effet de charleston ouverte/fermée.
- Possibilité de copier une partie d'un son pour en faire un nouveau ou la coller dans un autre. Possibilité de fermer ou d'inverser une partie d'un son.
- Une note MIDI peut jouer trois sons. Les sons peuvent jouer simultanément, être commutés par la vélocité ou au moyen du potentiomètre NOTE VARIATION.
- Il est possible d'effectuer des réglages de boucle sur un son.
- La vélocité peut modifier la hauteur de lecture.
- Lors de l'échantillonnage d'une phrase longue, il est possible de calculer le tempo de la phrase à partir de la durée de la boucle.
- Comme les formes d'onde sont affichées graphiquement, il est possible d'éditer un son en regardant sa formee. Un zoom est aussi disponible.

Séquenceur

- La fonction d'enregistrement en boucle permet l'enregistrement rapide en bouclant de courtes phrases.
- La capacité du séquenceur est de 10 000 notes. (1 NOTE VARIATION = 2 NOTES).
- 99 séquences peuvent être conservées en mémoire simultanément. Chaque séquence contient 64 pistes individuelles.
- 2 ports de sortie MIDI indépendants fournissent 32 canaux de sortie MIDI simultanés.
- 2 entrées MIDI pouvant être fusionnées (Merge).
- Les cartes SMPTE optionnelles permettent la synchronisation avec les timecodes SMPTE.
- Compatibilité avec le MTC (MIDI Time Code) et le MMC (MIDI Machine Control).
- Les données peuvent être exportées ou importées via des fichiers MIDI standard (SMF).
- La fonction Step Edit permet l'édition d'un événement particulier d'une séquence.
- La vélocité de chaque piste peut être facilement modifiée.
- Les 16 canaux MIDI peuvent être enregistrés simultanément.
- La fonction Tap Tempo permet de régler le tempo de lecture en frappant à la noire sur une touche.
- Des modifications de tempo programmables au milieu d'une séquence ou d'un morceau sont possibles.
- La fonction Auto Punch permet d'effectuer des Punch In/Out automatisés à des moments prédéterminés dans la séquence.
- La fonction Swing offre une méthode très pratique pour régler le "feeling" rythmique de vos pistes.
- Sur la face avant, 16 pads de percussion avec vélocité et sensibilité à la pression et 4 banques de pads procurent un total de 64 combinaisons pad/banque.
- Le potentiomètre NOTE VARIATION permet de contrôler en temps réel le déclin ou le filtre du son.
- Comme il est possible de convertir les messages MIDI de pédale Sustain en durée de note, vous pouvez placer des effets de Sustain indépendamment des données de note à l'intérieur d'une piste.
- La fonction Note Repeat et les pads sensibles à la pression permettent d'entrer facilement des roulements de batterie et des charleston accentués.
- La touche UNDO SEQ vous permet de «défaire» vos enregistrements ou vos éditions de séquence.

Description des faces avant et arrière

Face avant



❶ Bouton MAIN VOLUME
Règle le volume des sorties STEREO OUT et PHONES. Mais pas celui des sorties optionnelles "assignable mix out."

❷ Bouton REC GAIN
Règle le volume du son provenant de l'entrée RECORD IN pendant l'échantillonnage.

❸ Écran LCD
Cet écran 248 x 60 caractères permet l'affichage graphique.

❹ Touches de fonction
Ces touches exécutent la fonction affichée en bas de l'écran. La fonction figurant dans un cadre [SOLO] sera exécutée. EVENTS indique la page sélectionnée. L'affichage en inversé EDIT indique que vous pouvez passer à cette page en appuyant sur la touche correspondante.

❺ Pavé numérique / Touche Mode
Permet d'entrer directement des données numériques. Entrez les chiffres avec ces touches dans le champ numérique sélectionné et appuyez sur la touche ENTER. Pour les nombres décimaux, entrez-les en ignorant le point décimal. (Pour 120.5, entrer 1205.) Si vous avez fait une erreur, il est possible de l'annuler en appuyant sur la touche SHIFT avant d'appuyer sur ENTER. Si vous utilisez la touche CURSOR, la molette DATA ou la touche MAIN SCREEN alors que vous entrez des chiffres à l'aide du pavé numérique, l'entrée sera annulée et les données retrouveront leur état précédent.
En tapant sur le pavé numérique tout en appuyant sur la touche SHIFT, la touche fonctionne comme une touche de Mode et permet de passer au mode indiqué sous la touche du pavé numérique.

❻ Touche MAIN SCREEN
Permet de revenir, depuis n'importe quelle page à l'écran principal MAIN (écran initial). C'est l'écran de base servant à enregistrer ou relire une séquence.

❼ Touche OPEN WINDOW
Affiche les pages permettant de régler plus précisément le champ sélectionné.

❽ Molette DATA
Permet de modifier les nombres ou les données du champ sélectionné. Les données augmentent en continu si vous tournez la molette rapidement. De plus, le fait de tourner la molette DATA tout en appuyant sur la touche SHIFT règle le contraste de l'écran LCD. Il est possible de le modifier quel que soit le mode affiché.

❾ Molette DIGIT
Permet de sélectionner le chiffre à modifier, lorsque vous travaillez sur de grands nombres, comme dans le cas de l'édition d'échantillons.

❿ Touche AFTER
Normalement, l'effet du potentiomètre NOTE VARIATION est pris en compte lorsque vous jouez sur un pad ou lorsque le jeu sur les pads est enregistré dans une séquence. Cependant, en activant cette touche, il est possible d'exécuter l'effet du potentiomètre NOTE VARIATION pendant que la séquence joue. Cette touche doit aussi être activée lorsque vous voulez rajouter uniquement l'effet du potentiomètre NOTE VARIATION sur un enregistrement (Overdub).
Appuyez sur cette touche tout en maintenant SHIFT enfoncée pour afficher l'écran et régler le paramètre à modifier.

⓫ Potentiomètre NOTE VARIATION
Permet de changer en temps réel les paramètres de la source sonore interne préréglée. Assignez les paramètres sur l'écran, qui apparaissent en appuyant sur la touche AFTER tout en maintenant SHIFT enfoncée.

⓬ Touche TAP TEMPO / NOTE REPEAT
Permet de jouer une séquence au tempo défini en tapant en rythme sur cette touche.
Maintenez cette touche et tapez sur un des pads DRUMS selon le rythme réglé dans le champ Timing de l'écran principal. Par exemple, si Timing est réglé sur 1/8, vous pouvez jouer la charleston à la croche en maintenant cette touche et en appuyant sur le pad assigné à la charleston (hi-hat). Vous pouvez aussi taper plus fort sur les pads DRUMS pour obtenir des sons plus forts ou plus doucement pour avoir des sons plus doux.

⓭ Touche UNDO SEQ
Lorsque vous enregistrez et arrêtez l'enregistrement d'une séquence le témoin lumineux au-dessus de cette touche s'allume. Il est possible de revenir à l'état de la séquence avant enregistrement en appuyant sur cette touche, ce qui éteint le témoin. Si vous appuyez à nouveau sur cette touche, le témoin se rallume et vous retrouver l'état d'après le dernier enregistrement. C'est très pratique pour comparer le dernier enregistrement avec le précédent, ou pour annuler un mauvais enregistrement. Vous pouvez aussi utiliser la touche UNDO SEQ pendant l'enregistrement ou l'édition d'une séquence. Vous ne pouvez pas utiliser cette touche pendant l'édition d'un programme ou d'un son. L'emploi de UNDO SEQ est également limité à la dernière action effectuée. Si vous passez dans un autre mode ou à un autre écran, la fonction UNDO SEQ sera inactive.

⓮ Touche ERASE
Sert à effacer des données sur la piste sélectionnée. En maintenant cette touche enfoncée et en appuyant sur le pad DRUMS du son que vous souhaitez effacer pendant que vous enregistrez une séquence en Overdub, vous pouvez effacer des données tant que le PAD est appuyé. En plus des pistes rythmiques, vous pouvez effacer les notes sur une piste d'un autre appareil MIDI en maintenant cette touche et en appuyant sur la note à effacer sur le clavier MIDI.
La page ERASE apparaîtra si vous appuyez sur cette touche alors que la séquence ne joue pas. Cela permet d'effacer des notes spécifiques ou des zones précises.

⑮ Touche CURSOR
Permet de sélectionner le champ du paramètre à modifier. Le champ sélectionné s'affiche en inversé.

⑯ Touche STEP < / >
Fait défiler la séquence point par point en avant ou en arrière, d'un pas à la fois. Le pas se règle au moyen du paramètre Timing sur l'écran principal. Si Timing est sur OFF, le défilement de la séquence sera synchronisé sur l'horloge. Appuyez sur cette touche tout en maintenant la touche GO TO pour faire défiler chaque événement d'une piste.

⑰ Touche GO TO
Affiche la page Locate. En appuyant que les touches numériques 1 à 9, vous pouvez aller directement sur des points enregistrés. Placez-vous sur le point à enregistrer et affichez la fenêtre Locate en appuyant sur la touche GO TO puis pressez STORE [F5]. En appuyant sur n'importe quelle touche numérique, vous enregistrez un point de Locate.

⑱ Touche BAR << / >>
Permet de faire défiler la séquence mesure par mesure. Maintenez la touche GO TO, appuyez sur cette touche pour aller au point de départ ou de fin de la piste sélectionnée.

⑲ Touche REC
Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur PLAY ou sur PLAY START pour démarrer l'enregistrement de la séquence. S'il y a déjà des données sur la piste elles seront effacées par le nouvel enregistrement.

⑳ Touche OVER DUB
Tout en maintenant cette touche enfoncée, appuyez sur PLAY ou sur PLAY START pour démarrer l'enregistrement de la séquence. Le nouvel enregistrement sera ajouté (Overdub) aux données déjà présentes sur la piste.

㉑ Touche STOP
Arrête la lecture ou l'enregistrement d'une séquence.

㉒ Touche PLAY
Démarre la lecture de la séquence à partir du point en cours ("Now:" sur l'écran principal). Il est aussi possible de démarrer la séquence à partir du point où elle a été arrêtée ou de sélectionner "Now:" avec la touche CURSOR et de régler ce point avec la molette DATA.

㉓ Touche PLAY START
Démarre la lecture de la séquence à partir du début.

㉔ Touche PAD BANK
Sélection des 16 DRUMS PAD. Vous disposez de quatre banques, de A à D, et il est possible d'utiliser 64 sons différents en changeant de banque. Le témoin s'allume au-dessus de la banque choisie.

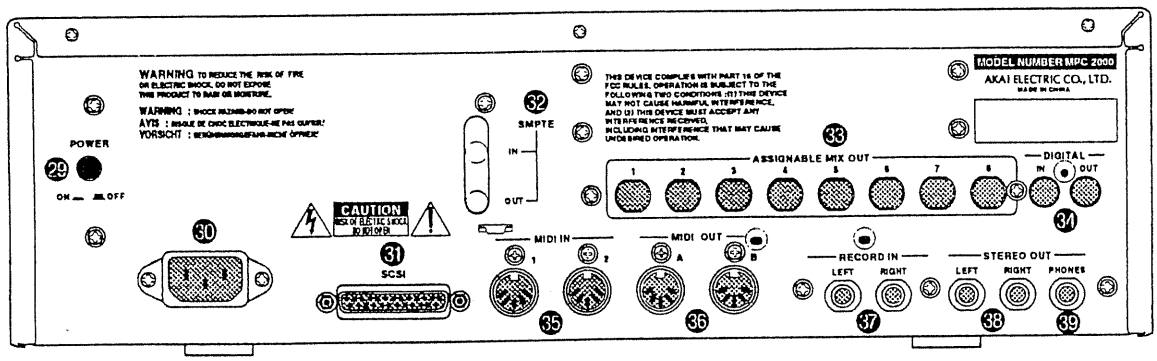
㉕ Touche FULL LEVEL
Lorsque cette touche est enfoncée (témoin allumé), quelle que soit la force avec laquelle de DRUM pad est frappé, le son sera toujours généré avec une vélocité maximum.

㉖ Touche 16 LEVELS
Permet de jouer un son avec 16 niveaux de vélocité, tonalité, attaque, déclin ou filtre.

㉗ PAD DRUMS
Permettent de jouer d'autres sons, dont les sons de batterie en mémoire. Ils sont sensibles à la vélocité, vous pouvez donc frapper sur le PAD plus ou moins fort. En choisissant une banque parmi les 4 disponibles à l'aide de la touche PAD BANK, il est possible d'assigner 64 sons différents.

㉘ LECTEUR DE DISQUETTE
Ce lecteur de disquette permet de charger ou de sauvegarder des données de sons, de séquence ou le système d'exploitation. Vous pouvez utiliser des disquettes 3,5 pouces 2HD et 2DD.

Face arrière



㉙ POWER
Interrupteur secteur Marche/Arrêt.

㉚ AC In
Branchement du cordon secteur.

㉛ SCSI
Interface SCSI 25 broches. Pour connecter un disque dur permettant de charger ou sauvegarder des données.

㉜ SMPTE IN/OUT (en option)
Prise SMPTE TIME CODE IN/OUT servant à jouer en synchro avec une bande.

㉝ ASSIGNABLE MIX OUT (en option)
Permet d'assigner une sortie séparée à chaque son. Si vous utilisez une table de mixage ou un processeur d'effets, vous pourrez effectuer des mixages élaborés.

㉞ DIGITAL IN/OUT (option)
Entrée/Sortie numérique permettant d'échantillonner directement des données depuis un CD audio ou un DAT. Il est également possible d'enregistrer la totalité des données numériques provenant de cette prise sur un enregistreur à disque dur ou un DAT tel que le DR4 ou le DR8 AKAI.

㉟ MIDI IN
Réception des signaux MIDI. Il est possible de mélanger les entrées 1 et 2.

㊱ MIDI OUT
Émission des signaux MIDI. Comme les sorties A et B sont indépendantes, il est possible de gérer un total de 32 canaux MIDI.

㊲ RECORD IN
Prise d'entrée servant à l'échantillonnage. Ce jack stéréo 6,35 vous permet de modifier la balance de l'entrée.

㊳ STEREO OUT LEFT/RIGHT
Prise de sortie générale.

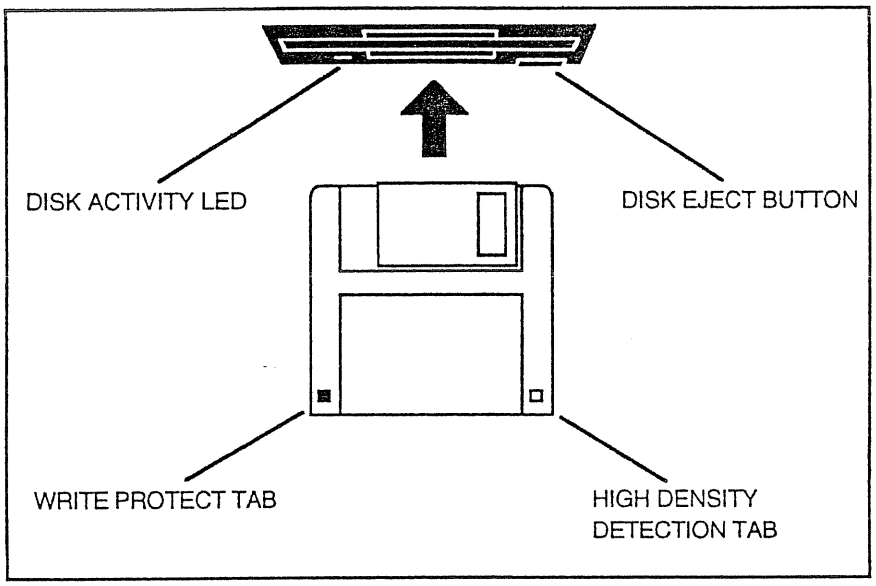
㊴ STEREO OUT PHONES
Permet le branchement d'un casque stéréo. C'est le même son que sur les sorties STEREO OUT LEFT et RIGHT (gauche et droite).

Manipulation des disquettes

Le lecteur de disquette

Le lecteur de disquette 3,5 pouces accepte des disquettes de faible et haute densité.

Les disquettes sont insérées dans le lecteur de cette façon.



L'étiquette doit être tournée vers le haut lors de l'insertion (en fait, il est physiquement impossible d'insérer une disquette dans le mauvais sens, à moins de forcer très brutalement).

Pour éjecter la disquette, appuyez simplement sur le bouton d'éjection DISK EJECT. Lorsqu'une disquette est en cours de chargement, de sauvegarde ou de formatage, le témoin d'activité DISK ACTIVITY est allumé.

Il est bien évidemment essentiel de sauvegarder votre travail sur disquette avant d'éteindre l'appareil, sinon vous perdriez définitivement tout votre travail. En fait, il vaut mieux effectuer des sauvegardes régulières en cours de travail. Tous les "bons" utilisateurs d'ordinateur le font, c'est un bon moyen d'éviter les pertes accidentelles de données, au cas où l'appareil subirait une coupure de courant. C'est aussi un moyen de disposer d'un «undo» au cas où vous souhaiteriez revenir à une version antérieure de votre travail de programmation et d'édition. Vous aurez alors la possibilité de recharger vos données au niveau d'édition précédent. Il peut sembler fastidieux de s'arrêter de temps en temps pour sauvegarder son travail, mais c'est toujours plus intéressant que de perdre des données irremplaçables.

Prenez soin de vos disquettes

Vos disquettes contiennent des données de son inestimables et doivent donc être traitées avec une extrême attention. Veuillez observer les points suivants :

1. Ne faites jamais glisser l'obturateur métallique pour toucher la disquette. Les marques de doigts peuvent rendre la disquette illisible.

2. Ne laissez pas la disquette dans le lecteur quand ce n'est pas nécessaire. L'obturateur métallique est alors ouvert et la disquette elle-même est donc exposée à la poussière, ce qui est susceptible de provoquer des erreurs de lecture.

3. Ne laissez pas vos disquettes exposées à la chaleur, derrière une vitre de voiture par exemple.

4. Ne placez pas vos disquettes près de champs magnétiques tels que haut-parleurs, amplificateurs, postes de télévision, etc. Évitez aussi les rayons X. Dans les aéroports, il est parfois possible, mais pas toujours, de demander à ce que vos disquettes soient inspectées séparément. Vérifiez avec l'officier de la sécurité, au cas où. Les machines à rayons X sont généralement sûres pour les disquettes, mais dans le doute, il vaut mieux avoir une copie de sécurité qui reste à la maison.

   Note : Les machines à rayons X examinant les bagages allant dans la soute sont généralement plus puissantes que celles examinant les bagages à main. Il vaut donc mieux conserver vos disquettes dans votre bagage à main.

5. Ne laissez pas vos disquettes à proximité de verres susceptibles d'être renversés. Un tel accident détruirait tout votre travail.

6. Utilisez toujours des disquettes de qualité. Les disquettes bon marché sont tentantes, mais sont aussi davantage sujettes à l'erreur que les autres.

7. Vérifiez que l'encoche de protection contre l'écriture est ouverte (la glissière doit laisser apparaître un trou). Cela évite l'effacement, le formatage et donc la perte accidentelle de donnnées. Il est parfois agaçant d'essayer d'écrire sur une disquette protégée, mais c'est toujours moins ennuyeux que d'écraser les données de vos échantillons et programmes favoris !

8. Prenez l'habitude d'étiqueter vos disquettes, c'est tellement plus simple ensuite pour rechercher un fichier.

9. Investissez dans une mallette rigide pour transporter vos disquettes, surtout si vous faites des tournées. Les malettes métalliques pour caméras sont idéales et certains fabricants de flight-cases ont des modèles spéciaux pour les disquettes.

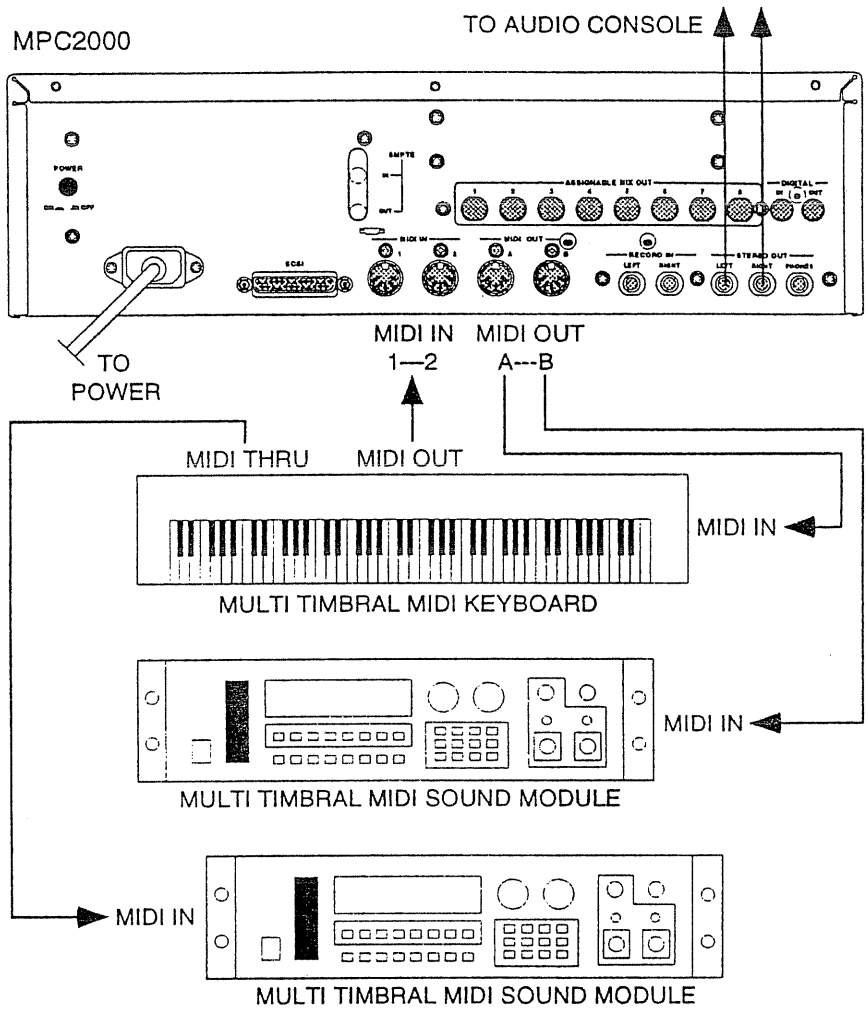
10. Même si vous utilisez un disque dur, archivez quand même vos données sur disquette. On n'est jamais à l'abri d'un problème de disque dur.

Chapitre 2

Les bases

Brancher votre système

Le schéma suivant montre comment brancher le MPC2000 à un clavier MIDI et à deux expandeurs.



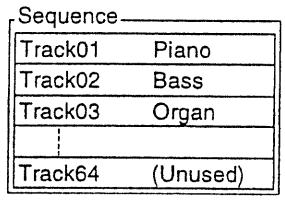
Si vous voulez utiliser votre MPC2000 comme boîte à rythme, pour l'instant ne connectez pas le clavier MIDI, ni les modules de sons, et ne faites aucune liaison MIDI. Si vous souhaitez connecter d'autres appareils MIDI, reliez la sortie MIDI Out du clavier MIDI à l'entrée MIDI In de la MPC2000, et l'entrée MIDI In du clavier à la sortie MIDI Out de la MPC2000. La prise MIDI Out dispose de deux sorties A et B. Habituellement, utilisez la sortie A s'il n'y a qu'une seule source sonore. Si vous voulez utiliser le clavier MIDI comme source sonore, reliez l'entrée MIDI In du clavier à la prise MIDI Out de la MPC2000. (Dans ce cas, il est nécessaire de désactiver la fonction Soft Thru de la MPC2000. Pour les détails, voir "Réglage du canal MIDI de la piste", à la page 49). Pour connecter plusieurs sources sonores, utilisez les prises MIDI THRU des appareils MIDI. Reliez la prise MIDI THRU du premier générateur de sons au suivant, et ainsi de suite. Le MIDI peut gérer 16 canaux de données MIDI, comme la MPC2000 dispose des sorties MIDI A et B avec chacune 16 canaux, vous pouvez avoir 32 canaux de données MIDI.

Les termes utilisés dans la MPC2000

Voici les définitions des termes utilisés dans la MPC2000, que vous devez connaître :

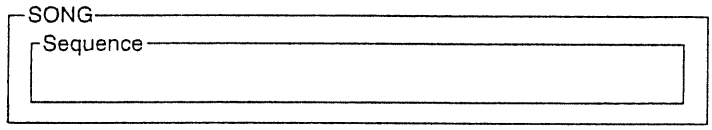
Séquence

La séquence est l'unité de base dans la création de données sur la MPC2000. Les données de jeu provenant d'un clavier MIDI ou des pads sont enregistrées sur chaque piste à l'intérieur d'une séquence. Chaque séquence est composée de 64 pistes, sur lesquelles sont enregistrées les données de jeu. Il est possible de créer un maximum de 99 séquences.

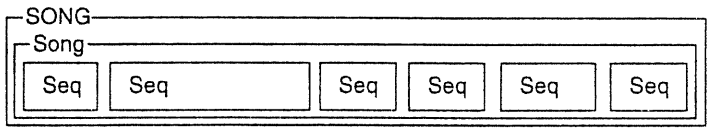


Il existe deux manières de créer de la musique sur la MPC2000. L'une d'elles consiste à créer une longue séquence d'un seul tenant, l'autre à créer de courtes séquences correspondant à chaque partie d'un morceau, puis de les rejouer les unes à la suite des autres grâce à la fonction Song. Donc, une séquence peut être composée d'un long morceau de plus de 100 mesures, ou d'une boucle de batterie de deux mesures, etc.

Une séquence formant une pièce entière.



Une pièce composée de plusieurs séquences (assemblage de séquences courtes avec la fonction Song).

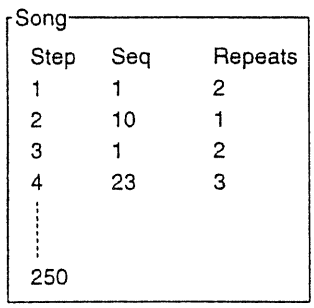


Piste

Il y a 64 pistes dans une séquence, sur lesquelles sont enregistrées les différents instruments. Par exemple, la piste 1 pour le piano, la piste 2 pour la basse, la 3 pour l'orgue. Normalement les pistes sont enregistrées une à une. Il est aussi possible d'enregistrer une nouvelle piste tout en écoutant celles déjà enregistrées. Chaque piste peut être activée ou non. Il est possible d'enregistrer des solos de piano différents sur la piste 1 et la piste 2 afin de les comparer avec l'ensemble des autres pistes. Vous pouvez aussi sélectionner soit une piste rythmique (Drum) soit une piste MIDI ; ou encore jouer un échantillon interne à partir d'un pad et l'enregistrer sur la piste rythmique. Si vous enregistrez un piano ou une ligne de basse à partir d'un clavier MIDI, il faut alors réglez la piste sur MIDI.

Morceau (Song)

Cette fonction joue de façon séquentielle les données d'une séquence. Vous avez la possibilité de régler le nombre de fois que doit jouer la séquence. Vous pouvez ainsi jouer plusieurs pièces consécutivement ou constituer un morceau en enchaînant les données de séquences de chaque partie. Dans la MPC2000, il y a 20 morceaux ou Songs, chacun d'eux étant composé de 250 pas. Une séquence est assignée à chaque pas afin de créer un morceau. En faisant cela, il est également possible de régler chaque pas pour le répéter plusieurs fois.



Son

Chaque enregistrement échantillonné dans la MPC2000 est appelé un son. Un son peut être enregistré sur la page SAMPLE ou chargé depuis une disquette. Le début et la fin d'un son peuvent être modifiés et le bouclage d'un son peut être réglé dans la page TRIM. Le son est assigné à un numéro de note et il est possible d'en régler l'enveloppe, le filtre ou la hauteur. Assignez un numéro de note à chaque pad afin de jouer le son à partir des pads du MPC2000.

Drum Pads

Les sons peuvent être joués en les assignant à un drum pad. Il est possible d'assigner un maximum de 64 sons en combinant les pads et les banques (16 pads x 4 banques). Pour jouer un son sur un pad, assignez le son à un numéro de note, puis assignez ce numéro de note à un pad. Les détails sont décrits au chapitre "Créer et éditer des Programmes". En jouant sur un pad, il est également possible d'envoyer la note MIDI assignée à ce pad par la prise MIDI Out.

Numéro de Note

Ceci fait référence à la position (note) de l'événement de note MIDI sur le clavier. Par exemple, le numéro de note du Do du Milieu sur un piano est 60. La note la plus basse du piano est le A-1 (La1) qui porte le numéro 21. Sur une piste MIDI, les données de jeu sur un clavier MIDI sont enregistrées sous forme de numéros de note. Sur une piste rythmique (Drum), le numéro de note sert à rejouer le son dans l'échantillon interne. Si vous jouez sur les pads et enregistrez dans une piste rythmique, les numéros de note assignés au pad seront enregistrés sur la piste. Lorsque vous relirez cette piste, le son assigné au numéro de note sera joué.

Programme

Un programme est un ensemble de sons assignés aux 64 numéros de note. Il est possible de régler individuellement l'enveloppe ou le filtre de chaque numéro de note ; et de créer 24 programmes dans la MPC2000.

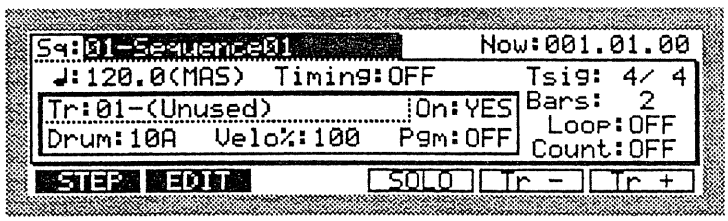
Le son est rejoué par un pad ou une note MIDI lorsqu'il est assigné à un numéro de note dans un programme. En assignant un numéro de note à un pad, le son assigné à ce numéro de note peut être rejoué sur le pad. Lorsqu'une séquence est relue, le son est joué avec les données de note enregistrées sur la piste. (Si la caisse claire a été assignée au numéro de note 50, la caisse claire sera reproduite avec le timing (la précision) enregistré sur la note).

Vous pouvez changer de programme instantanément en en sélectionnant un en mode PROGRAM. Il est également possible d'utiliser la fonction de Program Change MIDI (changement de programme).

Fonctionnement de la face avant et de l'écran

Avant de pouvoir utiliser la MPC2000, vous devez apprendre à vous servir des touches curseur, des champs de données, du pavé numérique et des touches de fonction.

Insérez la disquette Système dans le lecteur et mettez l'appareil sous tension. Après environ 30 secondes, l'écran LCD affichera le texte suivant :



C'est l'état de fonctionnement principal de la MPC2000 et la plupart des actions de lecture et d'enregistrement de séquences s'effectuent lorsque cet écran est affiché. Il sera abordé en détails ultérieurement dans le chapitre intitulé "Enregistrement de séquences". Si vous êtes perdu en faisant fonctionner le MPC2000 et voulez revenir à cet écran, appuyez sur la touche MAIN SCREEN.

Curseur, touches Cursor, Champs de données

Veillez à ce que l'écran principal soit affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Notez qu'une partie de l'écran est affichée en blanc sur fond noir. Il s'agit du curseur. Vous pouvez le déplacer à travers l'écran au moyen des quatre touches grises de direction, marquées CURSOR. Ces quatre touches seront appelés touches curseur GAUCHE, DROITE, HAUT et BAS. Essayez de déplacer le curseur à travers l'écran, puis aménez-le dans le coin en haut à gauche.

Notez que le curseur ne se déplace pas de lettre en lettre, mais se pose uniquement à certains endroits, habituellement à droite de deux points (:). Ces zones sont appelées des champs de données et chacune contrôle un paramètre spécifique. Par exemple, le champ tout à fait en haut à gauche est appelé Sq (Séquence). A droite de ce champ se trouve celui contenant le nom de la séquence sélectionnée.

Pavé numérique et molette DATA

Veillez à ce que l'écran principal soit affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Pour modifier les données dans un champ, placez le curseur dessus et utilisez la molette DATA. En faisant tourner cette molette d'un cran vers la droite alors que le curseur est dans le champ de données, le nombre affiché à l'écran augmente. En la tournant d'un cran vers la gauche, ce nombre diminue. Si vous la faites tourner de façon continue, les nombres augmentent ou diminuent en continu.

Il existe des champs de données dans lesquels vous pouvez entrer directement un nombre à partir du pavé numérique. Déplacez le curseur sur le champ, entrez le nouveau nombre en tapant sur le pavé numérique, puis appuyez sur la touche ENTER. Par exemple, pour régler le tempo sur 100.0, suivez ces étapes :

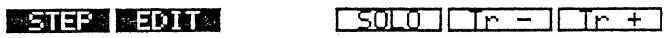
1. Déplacez le curseur sur le champ : ♩= (Tempo).
2. Entrez 1000 (en ignorant le point décimal) à partir du pavé numérique et appuyez sur la touche ENTER.

Certains champs permettent de sélectionner une fonction au lieu d'entrer des nombres. Faites tourner la molette DATA pour choisir la fonction. Par exemple, placez le curseur sur le champ Timing. Faites tourner la molette DATA d'un cran à la fois et observez l'affichage du champ. Quand vous aurez terminé, réglé ce champ sur "OFF".

Les touches de fonction

Veillez à ce que l'écran principal soit affiché. Sinon, appuyez sur MAIN SCREEN.

Juste en dessous de l'écran LCD se trouvent six touches marquées F1, F2, F3, F4, F5 et F6. Les fonctions de ces touches changent selon l'écran affiché ; ces fonctions sont toujours affichées sur la dernière ligne de l'écran. Par exemple, l'écran principal étant affiché, la dernière ligne indique :



Lorsqu'une fonction est encadrée, comme ceci [SOLO], c'est qu'elle est disponible. Si la fonction est affichée en inversé, comme ceci EDIT, vous pouvez aller à cette page en appuyant sur la touche de fonction correspondante. Appuyez sur EDIT [F2]. Si seul le nom est affiché, comme ceci EVENTS, en [F1], c'est que cette page est actuellement sélectionnée. La plupart des écrans de la MPC2000 ont des fonctions attribuées à ces touches, et la ligne du bas indique la fonction des six touches de fonction tant que cet écran est affiché. Certains écrans ont moins de six touches de fonction actives et d'autres n'en ont pas.

Fonctions de base

Charger le système d'exploitation

Pour faire fonctionner la MPC2000, il est nécessaire de d'abord charger le système d'exploitation se trouvant sur disquette. Pour cela, insérez la disquette Operating System, fournie, dans le lecteur et mettez la MPC2000 sous tension. Le numéro de version du système d'exploitation sera affiché pendant quelques secondes et l'écran principal apparaîtra.

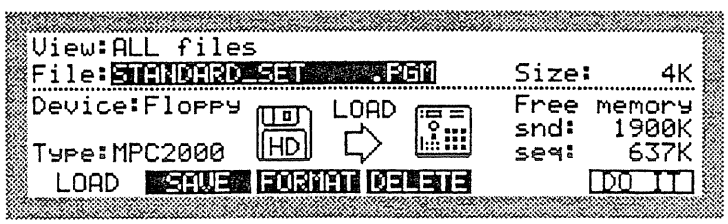
> *Note : Le MPC2000 a besoin d'un système d'exploitation pour pouvoir fonctionner, comme un ordinateur. Les ordinateurs ont un système d'exploitation sur disque dur qui est chargé automatiquement à la mise sous tension. Dans le cas de la MPC2000, ce système d'exploitation est mémorisé sur la disquette système et il est nécessaire de toujours utiliser cette disquette système lorsque vous le mettez sous tension. Cette disquette est essentielle au fonctionnement de la MPC2000 et il est donc recommandé d'en faire plusieurs copies. Cette procédure est expliquée au chapitre "Opérations sur disque" de ce manuel.*

Charger et jouer des Programmes

Tous les sons et programmes sont stockés dans la mémoire RAM et ces données sont donc perdues à chaque fois que le courant est coupé. Afin de pouvoir jouer des sons après avoir allumé la MPC2000, vous devez les charger à partir d'une disquette. La procédure de chargement des fichiers à partir d'une disquette est expliquée au chapitre "Opérations sur disque" de ce manuel, mais pour vous permettre de démarrer rapidement, voici les étapes à suivre pour charger un fichier à partir de la disquette fournie, afin de jouer des sons sur les pads :

1. Insérez la disquette marquée "Disk#1 STANDARD SET" dans la MPC2000. Si la disquette système se trouve dans le lecteur, appuyez sur le bouton d'éjection pour la faire sortir et pouvoir insérer "Disk#1".

2. Appuyez sur la touche DISK (3 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.



3. Sélectionnez "STANDARD_SET .PGM" avec la molette DATA et appuyez sur DO IT [F6].

4. Appuyez sur LOAD [F5] pour charger. Le message "Loading...." (chargement...) apparaîtra sur l'écran. Puis l'écran revient à celui du point 2. lorsque le chargement est terminé.

Tous les fichiers sont désormais chargés. Appuyez sur la touche MAIN SCREEN pour revenir à l'écran principal.

Jouer sur les Drum Pads, touches PAD BANK & FULL LEVEL

Chaque échantillon enregistré dans la MPC2000 est appelé un son. Pour entendre quelques-uns des sons de percussion que vous venez de charger, jouez sur les Drum Pads, en face avant. Pour entendre d'autres sons, appuyez une fois sur la touche PAD BANK afin que le témoin marqué [B] s'allume au-dessus de la touche, et jouez à nouveau sur les pads. Le MPC2000 dispose de quatre banques (A, B, C et D). Pour entendre les sons de la banque C, appuyez à nouveau sur la touche PAD BANK, puis jouez sur les pads, faites la même chose pour la banque D. A chaque appui sur la touche PAD BANK vous passez à la banque de sons suivante, chacune contenant 16 sons différents.

Les 64 combinaisons banque/pad sont les suivantes :

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

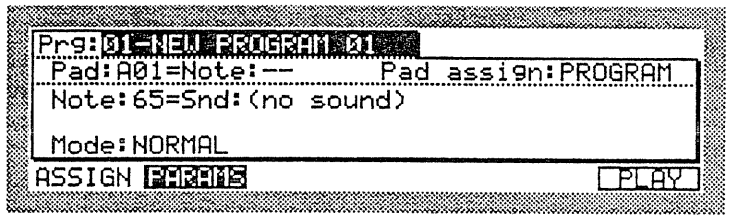
Les 16 drum pads sont dynamiques, plus vous jouez fort, plus le son sera fort. Si vous appuyez sur la touche FULL LEVEL (son témoin s'allume), quelle que soit la façon dont vous jouez sur les pads, le son sera toujours à son niveau de dynamique maximum. Appuyez à nouveau sur la touche FULL LEVEL pour retrouver le fonctionnement normal, avec nuances.

Sélectionner des programmes

Un programme est un ensemble composé d'un numéro de note et de sons qui lui sont assignés. La MPC2000 peut contenir un maximum de 24 programmes. Chacun d'eux dispose de 64 assignements de sons. Si vous passez d'un programme à un autre, le jeu des quatre banques de pads produira des sons entièrement différents.

Lorsque vous jouez simplement sur les drums pads pour entendre les sons, vous écoutez ceux assignés dans le Programme 1. Pour passer au Programme 2 :

1. Appuyez sur la touche PROGRAM (ou 6 sur le pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT. L'écran suivant apparaît :



2. Placez le curseur sur le champ Prg: . Sélectionnez le programme 2 au moyen de la molette DATA.
3. Jouez les sons du programme 2: Sélectionnez la banque A et jouez ces sons, puis sélectionnez la banque B, essayez les sons, puis ceux de la banque C, et enfin la banque D.
4. Répétez l'étape 3, mais en choisissant le programme 3 et jouez les différents sons. Répétez cette procédure pour entendre les autres programmes.
5. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur la touche MAIN SCREEN.

Potentiomètre NOTE VARIATION, touches ASSIGN et AFTER

Le potentiomètre NOTE VARIATION peut être utilisé en temps réel pour modifier l'accord, l'attaque, le déclin ou le filtre d'un son déjà assigné à un pad, ceci en déplaçant le curseur tout en jouant sur le pad.

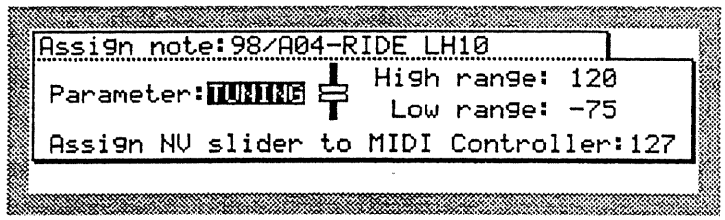
Quelques exemples d'emploi du potentiomètre NOTE VARIATION :

1. Le potentiomètre peut contrôler le déclin (decay) d'un son de charleston. Ceci pour imiter l'action du batteur sur la pédale charleston, en changeant le temps de déclin de la clarleston à chaque fois que vous jouez sur le pad. Grâce à la fonction Decay Switch du programme et en réglant le son afin qu'il change en fonction de la valeur du Decay, il est possible d'imiter une charleston fermée qui s'ouvre progressivement en déplaçant le potentiomètre.
2. Le potentiomètre peut être assigné à l'accord pour accorder un son de tom. En le déplaçant tout en jouant sur le pad assigné à un son de tom, il est possible de changer l'accord du tom.
3. Le potentiomètre peut contrôler la valeur du filtre d'un son contenant un réglage de filtre. Ceci modifiera le son à chaque fois que la note sera jouée, par exemple, pour jouer des échantillons du type synthétiseur analogiques et des effets de filtre.

Les informations de NOTE VARIATION sont enregistrées dans la séquence avec les notes rythmiques. Pour les détails concernant ces données, veuillez vous reporter au paragraphe "Édition pas à pas" du chapitre "Édition de séquences".

La touche ASSIGN

Pour assigner un pad et un paramètre au potentiomètre NOTE VARIATION, appuyez sur la touche ASSIGN (AFTER) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT. L'écran suivant apparaît :



Pour assigner le curseur à un Drum Pad et à un paramètre :

1. Appuyez sur le drum pad que vous voulez assigner (le numéro de note, le numéro du pad et le nom du son joué par le pad apparaissent dans le champ Assign note:). Il est aussi possible de choisir le son en sélectionnant le champ Assign note: avec le curseur et en utilisant la molette DATA.
2. Placez le curseur sur le champ Parameter: et sélectionnez le paramètre désiré (TUNING, DECAY, ATTACK ou FILTER) grâce à la molette DATA.
3. Appuyez sur la touche MAIN SCREEN pour revenir à l'écran principal.
4. Jouez sur le pad sélectionné tout en déplaçant le potentiomètre NOTE VARIATION. A chaque fois que le pad est joué, le paramètre sélectionné (tuning, attack, decay ou filter) change selon la position du potentiomètre.
5. Pour désactiver le potentiomètre NOTE VARIATION, appuyez sur la touche ASSIGN (AFTER) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT afin d'afficher l'écran Assign, placez le curseur sur le champ Assign note: puis faites tourner la molette DATA vers la gauche jusqu'à ce que "OFF" apparaisse.

Voici d'autres informations concernant ces quatre champs :

- Assign note:
  Ce champ contient le numéro de note auquel est assigné le potentiomètre (35 à 98). Pour le modifier, appuyez sur un drum pad. Le numéro du pad que vous venez d'appuyer dans le champ Assign note: et le nom du son alors assigné à ce numéro de note apparaîtront. Vous pouvez aussi le modifier en plaçant le curseur directement dans le champ et en faisant tourner la molette DATA.

- Parameter:
  Ce champ détermine lequel des quatre paramètres sera contrôlé par le potentiomètre. Les quatre choix possibles sont :

TUNING Ce potentiomètre modifie l'accord du son. L'accord obtenu est basé le réglage du paramètre Tune: du programme.

DECAY Permet de modifier le temps de déclin (decay) avec le potentiomètre. Il change quelle que soit la valeur du paramètre Decay: du programme.

ATTACK Permet de modifier le temps d'attaque avec le potentiomètre. Il change quelle que soit la valeur du paramètre Attack: du programme.

FILTER Permet de modifier la fréquence de coupure (cut off) du son avec le potentiomètre. Elle change quelle que soit la valeur du paramètre Freq: du programme.

- Low range: et High range:
  Ces deux champs contrôlent l'ampleur de l'effet du potentiomètre. Le champ Low range: détermine la valeur de paramètre qui sera produite lorsque le pad est frappé et que le potentiomètre est en bas de sa course ; le champ High range: détermine la valeur de paramètre qui sera produite lorsque le pad est frappé et que le potentiomètre est en haut de sa course. La valeur de paramètre change de façon continue selon la position du potentiomètre. Le réglage possible de ce champ est lui-même déterminé par le paramètre choisi dans le champ Parameter: .

  TUNING : -120 ~ +120
  ATTACK : 0 ~ 100
  DECAY : 0 ~ 100
  FILER : -50 ~ +50

  Note : L'attaque ou le déclin change dans une fourchette allant de 0 à 5000 millisecondes.

La touche AFTER

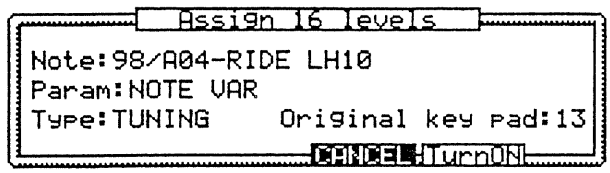
Normalement, le potentiomètre n'affecte que les notes réellement jouées, mais pas celles relues dans une séquence. Cependant, si la touche AFTER est pressée (son témoin étant allumé), le potentiomètre affectera aussi les notes rythmiques des séquences rejouées. Dans ce cas la fonction affecte seulement les notes de batterie qui sont assignées au même numéro de note (drum pad) que celui sélectionné dans l'écran ASSIGN. De plus, en mode Overdub, les données du potentiomètre NOTE VARIATION peuvent être enregistrées.

Pour revenir au mode de fonctionnement normal, appuyez à nouveau sur la touche AFTER, son témoin s'éteint.

Touche 16 LEVELS

Grâce à la fonction 16 LEVELS (16 niveaux), vous pouvez jouer un son sur les 16 pads, sur 16 niveaux de vélocité, d'accord, d'attaque, de déclin ou de filtre.

Pour utiliser la fonction 16 LEVELS, appuyez sur la touche 16 LEVELS, ce qui affiche l'écran suivant :



- Note:
  Utilisez la fonction 16 LEVELS pour sélectionner les pads que vous aller jouer sur 16 niveaux. Sélectionnez le son en jouant directement sur le drum pad. Il est aussi possible de placer le curseur sur ce champ et de choisir le niveau avec la molette DATA.

- Param:
  Si VELOCITY est sélectionné, il est possible d'appliquer 16 niveaux de vélocité au son choisi dans Note: . La vélocité sera la plus faible sur le PAD1 et la plus forte sur le PAD16.
  Si NOTE VAR est sélectionné, réglez le paramètre avec le Type:suivant.

- Type:
  Permet de sélectionner le paramètre suivant.

  TUNING — Permet de jouer le son choisi dans Note: avec 16 niveaux d'accord. L'accord d'origine est assigné au pad choisi dans le champ Original key pad: il change ensuite par demi-ton.

  DECAY — Permet de jouer le son choisi dans Note: avec 16 niveaux de temps de déclin. La fourchette des réglages de Decay est définie dans l'écran Assign de la fonction Note Variation en appuyant sur la touche ASSIGN (AFTER) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.

  ATTACK — Permet de régler le temps d'attaque du son choisi dans Note: sur 16 niveaux et de les jouer. La fourchette des réglages d'Attaque est définie dans l'écran Assign de la fonction Note Variation en appuyant sur la touche ASSIGN (AFTER) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.

  FILTER — Permet de régler la fréquence du coupure du son choisi dans Note: sur 16 niveaux et de les jouer. La fourchette des réglages de Cut-Off est définie dans l'écran Assign de la fonction Note Variation en appuyant sur la touche ASSIGN (AFTER) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.

Après avoir réglé les paramètres, appuyez sur Turbo [F5]. Le témoin 16 LEVELS s'allumera et vous pourrez jouer en utilisant la fonction 16 niveaux.

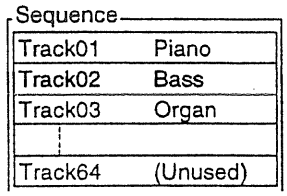
Si la touche 16 LEVELS est appuyée alors que la fonction 16 LEVELS est déjà activée, le témoin 16 LEVELS s'éteint et cette fonction est désactivée.

Chapitre 3

Enregistrement des séquences

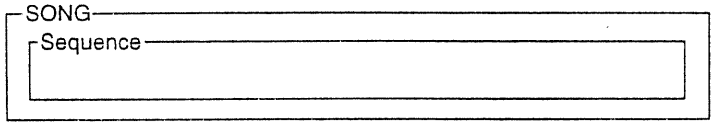
Comment sont organisées les séquences

La séquence est l'unité de base dans la création de données sur la MPC2000. Les données de jeu provenant d'un clavier MIDI ou des pads sont enregistrées sur chaque piste à l'intérieur d'une séquence. Chaque séquence est composée de 64 pistes, sur lesquelles sont enregistrées les données de jeu. Il est possible de créer un maximum de 99 séquences.

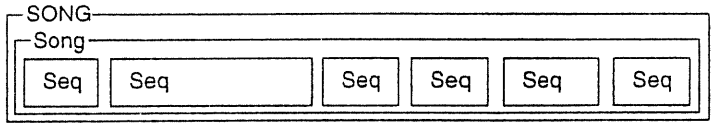


Il existe deux manières de créer de la musique sur la MPC2000. L'une d'elles consiste à créer une longue séquence d'un seul tenant, l'autre à créer de courtes séquences correspondant à chaque partie d'un morceau, puis de les rejouer les unes à la suite des autres grâce à la fonction Song. Donc, une séquence peut être composée d'un long morceau de plus de 100 mesures, ou d'une boucle de batterie de deux mesures, etc.

Une séquence formant une pièce entière.



Une pièce composée de plusieurs séquences (assemblage de séquences courtes avec la fonction Song).



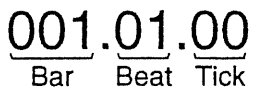
Il y a 64 pistes dans une séquence, sur lesquelles sont enregistrées les différents instruments. Par exemple, la piste 1 pour le piano, la piste 2 pour la basse, la 3 pour l'orgue. Normalement les pistes sont enregistrées une à une. Il est aussi possible d'enregistrer une nouvelle piste tout en écoutant celles déjà enregistrées. Chaque piste peut être activée ou non. Il est possible d'enregistrer des solos de piano différents sur la piste 1 et la piste 2 afin de les comparer avec l'ensemble des autres pistes. Vous pouvez aussi sélectionner soit une piste rythmique (Drum) soit une piste MIDI ; ou encore jouer un échantillon interne à partir d'un pad et l'enregistrer sur la piste rythmique. Si vous enregistrez un piano ou une ligne de basse à partir d'un clavier MIDI, il faut alors réglez la piste sur MIDI.

Afin de permettre au séquenceur de faire jouer des synthétiseurs externes, il doit envoyer ses notes à travers le réseau MIDI sur l'un des 32 canaux de sortie MIDI (16 canaux pour chacune des 2 prises de sortie MIDI Out). Sur la MPC2000 chaque piste peut être assignée indépendamment de manière à envoyer ses notes sur un des 32 canaux de sortie MIDI.

Mesure.Battement.Tic (Bar.Beat.Tick)

Le séquenceur de la MPC2000 divise la noire en 96 unités. Chaque unité est appelée un tic.

Dans la plupart des écrans d'édition de séquence, il est nécessaire d'entrer les points de début et de fin de la zone à éditer. Ceci s'effectue dans le champ indiquant une valeur temporelle, formée du numéro de la mesure, du numéro du temps (ou battement) dans cette mesure et du numéro du tic.



Pour indiquer la zone à éditer, sélectionnez la valeur de mesure (Bar), battement(Beat) ou tic avec le curseur et réglez-la avec la molette DATA. La zone à éditer définie dans ce champ commencera au temps indiqué à gauche et se poursuivra jusqu'à un tic avant le temps indiqué à droite. Donc si les réglages sont 001.01.00-033.01.00 vous ne pourrez pas éditer un événement entré avant 003.01.00. Lorsque vous éditez chaque mesure, le champ First bar: indique la première mesure et le champ Last bar: indique la dernière mesure éditée. Dans ce cas, la mesure indiquée dans le champ Last bar: est incluse dans la zone d'édition. Lorsque le champ First bar: est réglé sur la mesure 1 et le champ Last bar: sur la mesure deux, les données concernant ces deux mesures pourront être éditées.

Exemples d'enregistrements de séquences

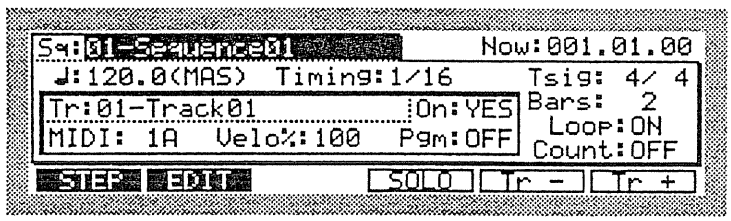
La MPC2000 est un séquenceur équipé d'échantillonneurs internes. Vous pouvez l'utiliser comme une boîte à rythme, ou comme séquenceur en le reliant à un équipement MIDI externe. Vous pouvez également le régler pour mettre une séquence en boucle, ce qui permet de lire une phrase de façon répétitive. Nous allons décrire dans le détail quelques méthodes simples pour enregistrer des séquences sur la MPC2000.

Exemple 1 : Enregistrer en jouant sur les pads de batterie

Commençons par enregistrer sur la MPC2000 en utilisant les pads de batterie. C'est la façon la plus "basique" de se servir de l'appareil comme boîte à rythmes.

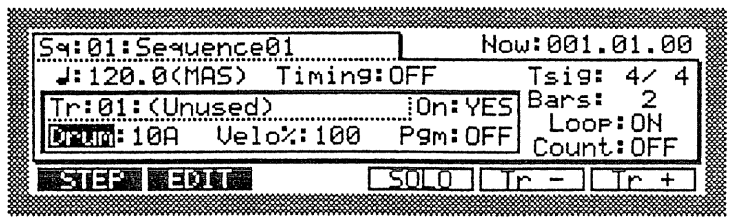
1. Allumez la MPC2000 et chargez les sons de batterie fournis sur la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis une disquette). Une fois que vous avez fini, vérifiez que les sons de batterie sont joués lorsque vous frappez sur les pads rythmiques.

2. Appuyez sur la touche MAIN SCREEN, de façon à faire apparaître l'écran principal. L'enregistrement et la lecture d'une séquence s'effectueront toujours depuis cet écran.



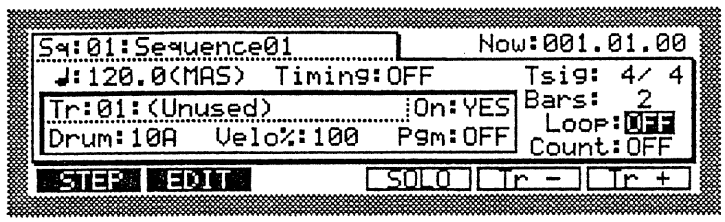
3. Sélectionnez le champ Sq: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA jusqu'à ce que vous arriviez sur une séquence inutilisée, repérée (Unused). Sélectionnez-la.

4. Sélectionnez le champ du type de piste avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de sélectionner Drum.

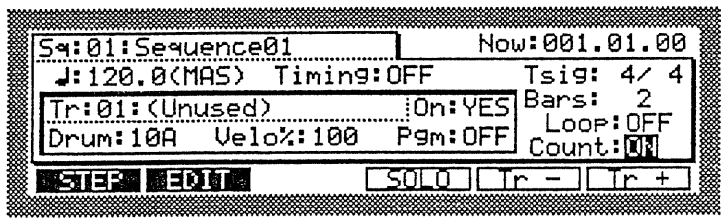


5. Sélectionnez le champ Bars: avec les touches curseur, et, au moyen de la molette DATA, sélectionnez le nombre de mesures que vous désirez enregistrer (ce qui déterminera la durée de la séquence).

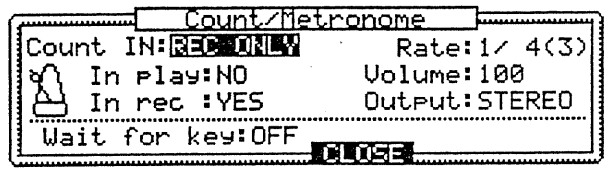
6. Sélectionnez le champ Loop: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la gauche, afin de régler la valeur du champ sur OFF.



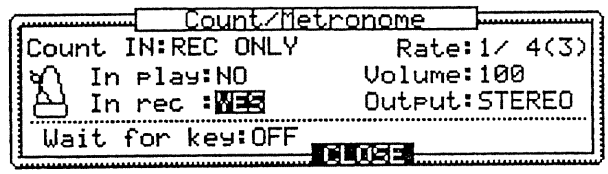
7. Sélectionnez le champ Count: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de régler la valeur du champ sur ON.



8. Sélectionnez le champ Count: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW de façon à ouvrir la fenêtre Count/Metronome.



9. Sélectionnez le champ Count in: avec les touches curseur, et sélectionnez REC ONLY avec la molette DATA. Ensuite, sélectionnez le champ In rec: et faites tourner la molette vers la droite, pour faire apparaître la valeur YES.



10. Appuyez sur CLOSE [F4], refermez la fenêtre Count/Metronome et vous retrouverez la fenêtre générale.

11. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche REC. Après un décompte d'une mesure, les indications numériques en bar.beat.tick (mesures.temps.tics) apparaissant dans le champ Now: commencent à progresser. Frappez sur les pads de batterie en rythme avec le clic.

12. L'enregistrement s'arrêtera automatiquement dès que le nombre de mesures fixé au cours de l'étape 5 aura été enregistré. Pour s'arrêter en cours d'enregistrement, appuyez sur la touche STOP. Si vous désirez relire la séquence que vous venez d'enregistrer, il suffit d'appuyer sur la touche PLAY START.

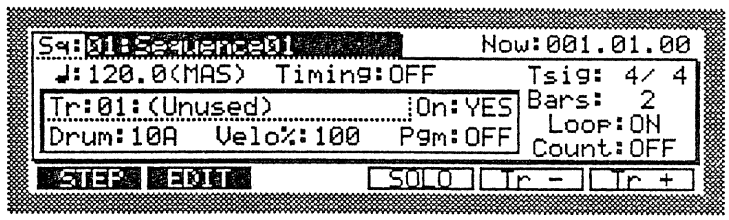
13. Pour recommencer l'enregistrement, appuyez à nouveau sur la touche PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche REC, et commencez à enregistrer.

14. Pour faire un overdub (enregistrer d'autres pistes par-dessus une séquence déjà enregistrée), appuyez sur la touche PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche OVER DUB.

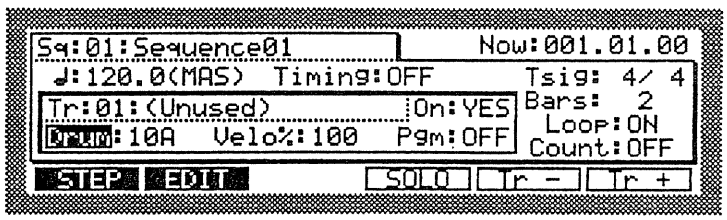
Exemple 2 : Enregistrement d'une boucle

Vous pouvez ainsi lire en boucle un certain nombre de mesures, et enregistrer plusieurs sons par-dessus.

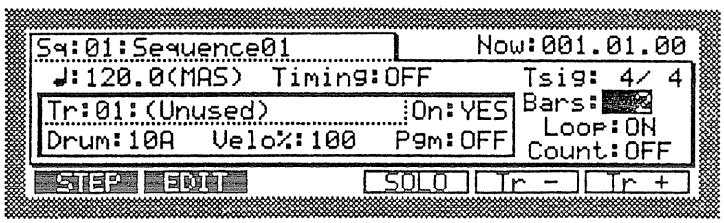
1. Allumez la MPC2000 et chargez les sons de batterie inclus dans la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis une disquette). Une fois que vous avez fini, vérifiez que les sons de batterie sont joués lorsque vous frappez sur les pads rythmiques.
2. Appuyez sur la touche MAIN SCREEN, de façon à faire apparaître l'écran général. L'enregistrement et la lecture d'une séquence s'effectueront toujours depuis cet écran.



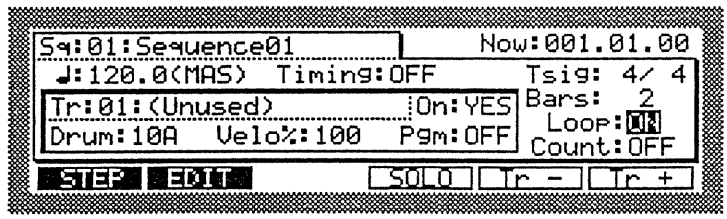
3. Sélectionnez le champ Sq: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA jusqu'à ce que vous arriviez sur une séquence inutilisée, repérée (Unused). Sélectionnez-la.
4. Sélectionnez le champ du Type de piste avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de sélectionner Drum.



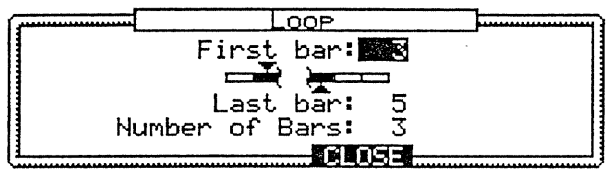
5. Sélectionnez le champ Bars: avec les touches curseur, et, au moyen de la molette DATA, sélectionnez le nombre de mesures que vous désirez enregistrer. Dans notre exemple, nous voulons créer une boucle de deux mesures. Il convient donc de sélectionner "2" avec la molette DATA.



6. Sélectionnez le champ Loop: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la gauche, afin de régler la valeur du champ sur ON.



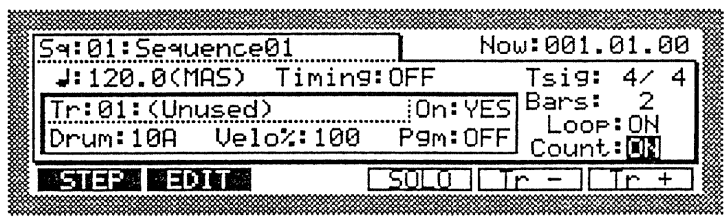
7. Une fois le champ Loop: sélectionné, appuyez sur la touche OPEN WINDOW afin d'ouvrir la fenêtre Loop.



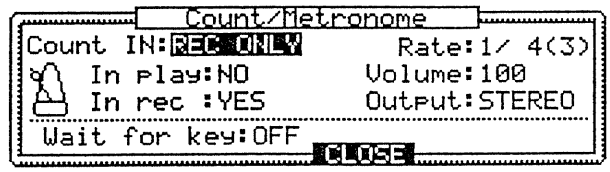
8. Sélectionnez le champ First bar: (première mesure) avec les touches curseur et réglez le champ sur 1 avec la molette DATA.

9. Sélectionnez le champ Last Bar: (dernière mesure) avec les touches curseur et réglez-le sur END avec la molette DATA. Refermez alors la fenêtre Loop en appuyant sur CLOSE [F4].

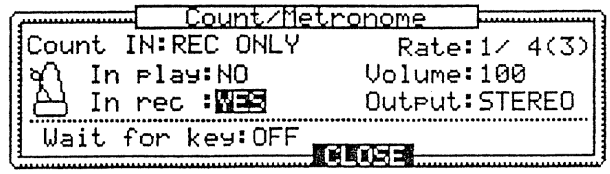
10. Sélectionnez le champ Count: avec les touches curseur et, en faisant tourner la molette DATA vers la droite, réglez-le sur ON.



11. Une fois le champ Count: sélectionné, appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Count/Metronome.



12. Sélectionnez le champ Count in: avec les touches curseur et sélectionnez REC ONLY avec la molette DATA. Ensuite, sélectionnez le champ In rec: et faites tourner la molette vers la droite, pour faire apparaître la valeur YES.



13. Appuyez sur CLOSE [F4], refermez la fenêtre Count/Metronome et vous retrouverez l'écran principal.

14. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche OVER DUB tout en maintenant enfoncée la touche REC. Après un décompte d'une mesure, les indications numériques en bar.beat.tick (mesures.temps.tics) apparaissant dans le champ Now: commencent à progresser. Frappez sur les pads de batterie en rythme avec le click. Une fois que les deux mesures auront été enregistrées, les chiffres dans l'affichage indiqueront automatiquement à la première mesure, et l'appareil repassera en mode Overdub, ce qui vous permet de continuer à enregister.

15. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche STOP. Si vous désirez relire la séquence que vous venez d'enregistrer, il suffit d'appuyer sur la touche PLAY START.

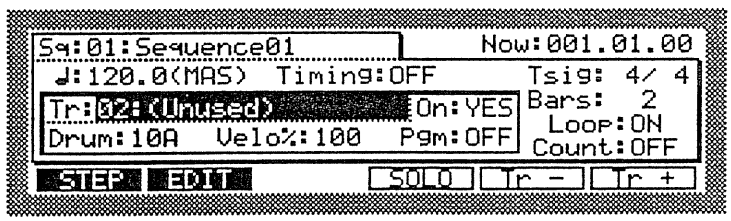
Exemple 3 : Enregistrement multipiste

Voici un exemple d'enregistrement multipiste sur le séquenceur de la MPC2000, utilisant un générateur de sons MIDI externe en plus des sons de batterie internes de l'appareil.

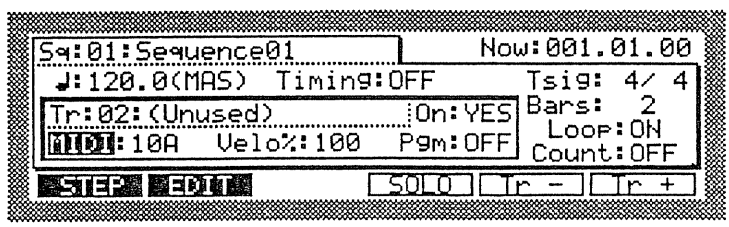
1. Référez-vous à l'exemple cité page 12 et connectez le générateur de sons MIDI à la MPC2000, allumez la MPC2000 et chargez les sons de batterie inclus dans la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis une disquette). Une fois que vous avez fini, vérifiez que les sons de batterie sont joués lorsque vous frappez sur les pads rythmiques.

2. Enregistrez les sons de batterie au moyen des pads rythmiques, de la même façon que dans l'exemple 1.

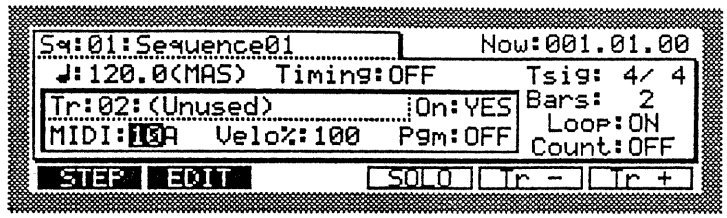
3. Sélectionnez le champ Tr: avec les touches curseur, et sélectionnez une piste inutilisée en faisant tourner la molette DATA vers la droite.



4. Sélectionnez le champ du Type de piste avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la gauche, afin de sélectionner MIDI.



5. Sélectionnez le champ de canal MIDI avec le curseur et réglez-le sur le canal MIDI de l'appareil MIDI externe avec la molette DATA.



6. Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche REC. Après un décompte d'une mesure, les indications numériques en bar.beat.tick (mesures.temps.tics) apparaissant dans le champ Now: commencent à progresser. Jouez sur l'appareil MIDI en écoutant les sons de batterie préenregistrés.

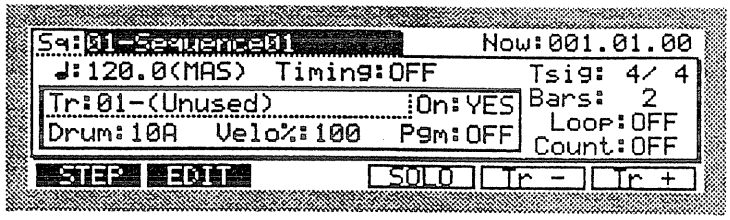
7. L'enregistrement s'arrêtera automatiquement dès que le nombre de mesures fixé aura été enregistré. Pour s'arrêter en cours d'enregistrement, appuyez sur la touche STOP. Si vous désirez relire la séquence préenregistrée, il suffit d'appuyer sur la touche PLAY START.

8. Pour continuer à enregistrer par-dessus les sons de batterie, appuyez à nouveau sur la touche PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche REC, et commencez à enregistrer.

9. Répétez les étapes 3 à 8 pour continuer à enregistrer en overdub.

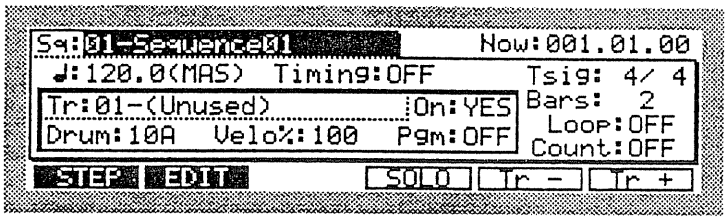
L'ÉCRAN PRINCIPAL

Une fois la disquette système insérée dans la MPC2000 et celle-ci mise sous tension, l'écran LCD affiche les informations suivantes :



Cet écran s'appelle l'écran principal. C'est l'écran de base de la MPC2000 : la plus grande partie des travaux d'enregistrement et de lecture de séquences s'effectuent depuis cet écran. Pour revenir à cet écran, il suffit d'appuyer sur la touche MAIN SCREEN. Vous trouverez ci-dessous la description détaillée de chacun des champs de données et des touches de fonction contenus dans cet écran :

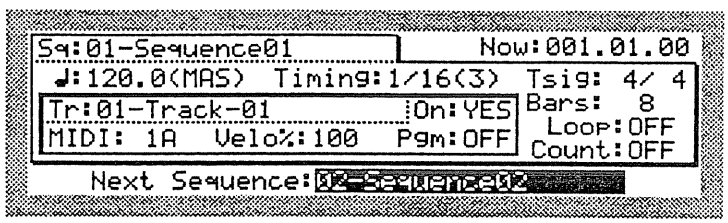
Sélection d'une séquence



Positionnez le curseur sur le champ Sq: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA pour sélectionner une séquence. Le numéro de séquence et le nom de la séquence apparaîtront. (Unused) apparaîtra si aucune donnée n'est enregistrée dans la séquence.

Fonction Next Sequence (séquence suivante)

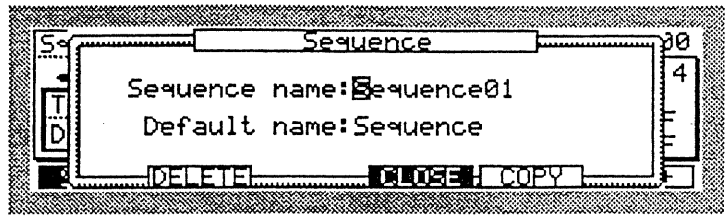
Quand le curseur se trouve dans le champ Sq: alors que la séquence est en cours de lecture, vous pouvez sélectionner la séquence qu'il faudra lire ensuite en faisant tourner la molette DATA. La fenêtre suivante apparaît lorsque vous faites tourner la molette DATA.



Sélectionnez la séquence désirée avec la molette DATA. Dans la situation illustrée ci-dessus, 02-Sequence02 sera lue après la fin de la lecture de 01-Sequence01. Il est possible d'enchaîner ainsi plusieurs séquences en lecture. Lorsque vous désirez arrêter la fonction Next Sequence, sélectionnez le numéro de séquence qui était sélectionné au départ (le numéro de la séquence en cours de lecture apparaît dans le champ Next Sequence:).

Modifier le nom d'une séquence

Pour ouvrir une fenêtre Sequence, sélectionnez le champ Sq: et appuyez sur OPEN WINDOW.

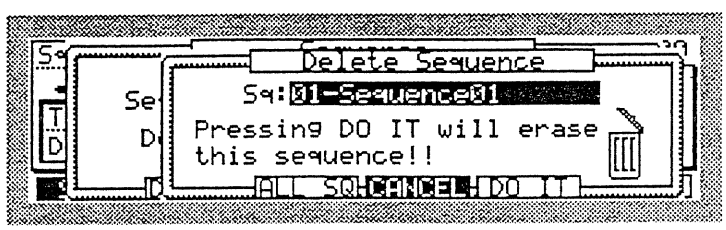


- Sequence name: (Nom de la séquence)
  Ce champ permet de modifier le nom d'une séquence
  Placez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.
  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.
  Note : *Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche CURSOR BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom original ne sera pas modifié.*

- Default name: (Nom par défaut)
  Lorsque vous enregistrez une nouvelle séquence, c'est le nom apparaissant ici qui sera automatiquement attribué. Lorsqu'un nom par défaut est utilisé pour une séquence, un numéro de séquence sera automatiquement ajouté après ce nom. Par exemple, si le nom par défaut est "Sequence", le nom attribué sera "Sequence01" (01 étant le numéro de séquence).
  Pour entrer un nom dans ce champ, la procédure est identique à l'entrée d'un nom de Séquence (Sequence Name, § précédent).

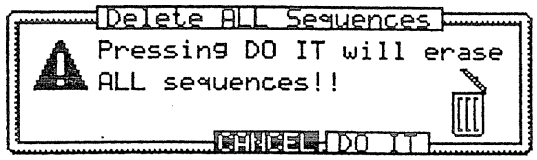
Effacer une séquence

Pour ouvrir une fenêtre Sequence, sélectionnez le champ Sq: et appuyez sur OPEN WINDOW. La fenêtre Delete Sequence s'ouvrira lorsque vous appuierez sur DELETE [F2].



Les données correspondant à la séquence sélectionnée seront effacées si vous appuyez sur DO IT [F5] et le nom de la séquence deviendra (Unused).

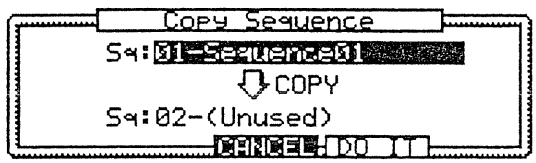
Le message d'avertissement suivant apparaîtra si vous appuyez sur ALL SQ [F3], et toutes les données de toutes les séquences seront effacées lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].



Copier une séquence

Pour ouvrir une fenêtre Sequence, sélectionnez le champ Seq et appuyez sur OPEN WINDOW.

La fenêtre Copy Sequence s'ouvrira lorsque vous appuierez sur COPY [F5].



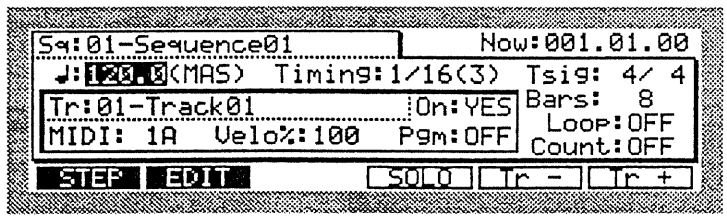
Sélectionnez, en haut, la séquence source, en appuyant sur la touche curseur HAUT et sélectionnez avec la molette DATA la séquence que vous désirez copier.
Sélectionnez, en bas, la séquence de destination, en appuyant sur la touche curseur BAS et sélectionnez avec la molette DATA la séquence dans laquelle vous désirez copier les données de la séquence source.

Les données de séquence seront effectivement copiées lorsque vous appuierez sur la touche DO IT [F5].

> ***Note :*** *Si la séquence de destination que vous avez choisie contient déjà des données, celles-ci seront effacées lors de la copie. Soyez par conséquent prudent lorsque vous copiez une séquence vers une autre séquence dont le nom n'est pas (Unused).*

Régler le Tempo

Régler le tempo de la séquence.



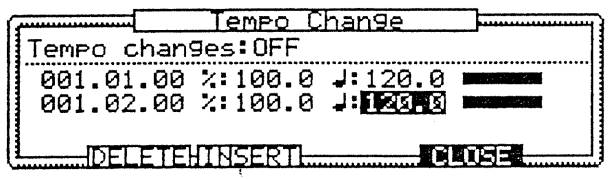
♩: Déplacez le curseur sur ce champ et règlez le tempo en faisant tourner la molette DATA.

Entrez quatre chiffres si vous utilisez le pavé numérique. Par exemple, pour régler la valeur sur 120.5, entrez "1205". Dans ce cas, le tempo est confirmé lorsque le quatrième chiffre est entré. Pour régler la valeur sur 88.5, entrez "885" et appuyez sur la touche ENTER pour confirmer votre entrée.

> ***Note** : Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous passez dans d'autres champs ou d'autres pages, les données que vous venez d'entrer seront ignorées et le nom d'origine ne sera pas modifié.*

Fenêtre Tempo Change (changement de tempo)

Sélectionnez un champ de tempo et ouvrez la fenêtre Tempo Change en appuyant sur la touche OPEN WINDOW.



- Tempo Change:
  Commute la fonction de changement de tempo sur ON ou OFF.

- bar.beat.tick
  C'est l'endroit où la valeur de l'événement de changement de tempo, exprimée en bar.beat.tick, est inséré.

- %:
  Règle la valeur de l'événement de changement de tempo à un certain pourcentage du tempo original de la séquence, entré dans l'écran général.

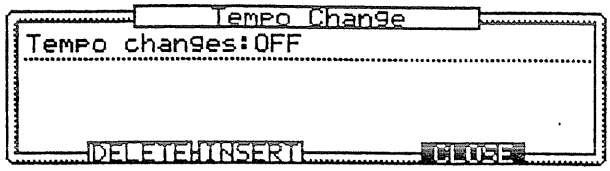
- ♩:
  Règle la valeur de l'événement de changement de tempo en utilisant une valeur absolue.

> ***ATTENTION** : Les champs % et ♩ sont interdépendants. Autrement dit, si vous entrez une valeur dans l'un de ces champs, la valeur de l'autre sera automatiquement modifiée*

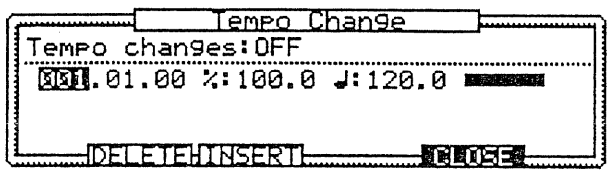
Entrer et modifier un changement de tempo

Pour ouvrir la fenêtre Tempo Change, sélectionnez un champ de tempo et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Tant que le changement de tempo n'est pas réglé, l'écran suivant apparaît :



Pour entrer un changement de tempo, appuyez sur INSERT [F3] dans la fenêtre Tempo Change.

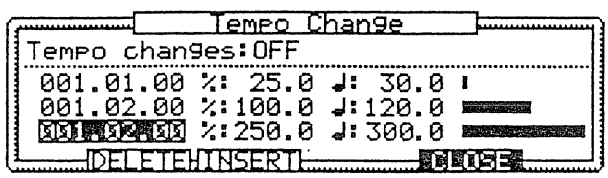


Sélectionnez le champ bar.beat.tick, réglez le point où doit intervenir l'événement de changement de tempo, et réglez le tempo de %: ou ♩: . Les champs %: et ♩: sont interdépendants. Autrement dit, si vous entrez une valeur dans l'un de ces champs, la valeur de l'autre sera automatiquement modifiée.

> ***Note** : Lorsque vous modifiez la valeur d'un événement de changement de tempo par l'intermédiaire du champ bar.beat.tick, alors que plusieurs événements de changement de tempo sont déjà entrés, il est impossible de régler une position d'événement dans la zone située au-delà du point situé immédiatement avant et de celui situé immédiatement après la valeur que vous désirez modifier. Un exemple : si il existe des événements de changement de tempo en 002.01.00, 003.01.00 et 004.01.00, et que vous voulez modifier le point 003.01.00, il est impossible de modifier les données situées avant le point 002.01.00 et après le point 004.01.00.*

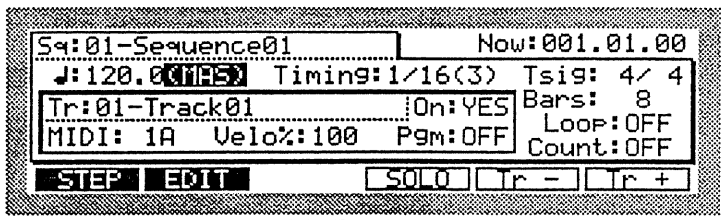
Pour effacer un événement de changement de tempo, sélectionnez-le avec la touche curseur HAUT ou BAS, puis appuyez sur DELETE [F2].

Quand un grand nombre d'événements de changement de tempo ont été entrés, il est possible de les faire défiler dans l'écran avec les touches curseur HAUT ou BAS.



Sélectionner une source de tempo

Vous pouvez régler la rapidité de lecture de chaque séquence sur un tempo prédéterminé ou sur le tempo général (Master) imposé par la MPC2000.



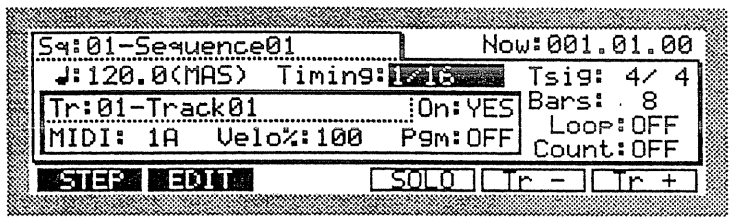
Positionnez le curseur sur le champ Tempo Source comme indiqué ci-dessus, et réglez la source de tempo avec la molette DATA.

- (SEQ)
  À l'intérieur de chaque séquence, existe un seul réglage de tempo. Lorsque (SEQ) est sélectionné, l'unique tempo de la séquence est affiché dans le champ Tempo. Il est possible de régler ce tempo individuellement pour chaque séquence. Lors de la lecture de séquences, cette fonction est utile si vous désirez que chaque séquence soit lue à son propre tempo prédéterminé. Lorsque vous sauvegardez une séquence, son tempo est enregistré sur la disquette, en même temps que les autres données constituant la séquence.

- (MAS)
  Le tempo général (Master) est un réglage unique de tempo, s'appliquant à toutes les séquences et tous les morceaux. Lors de la lecture de séquences, cette fonction est utile si vous désirez que toutes les séquences sélectionnées soient lues au même tempo. Cette valeur de tempo n'est pas sauvegardée dans le fichier de la séquence.

Régler la Correction Temporelle (Quantisation)

Lorsque vous enregistrez les données d'une séquence en temps réel, l'événement de note se voit corrigé temporellement, à la valeur spécifiée ici.
De même, lorsque la position en bar, beat ou tick est modifiée avec la touche STEP </>, c'est la valeur spécifiée ici qui s'applique.



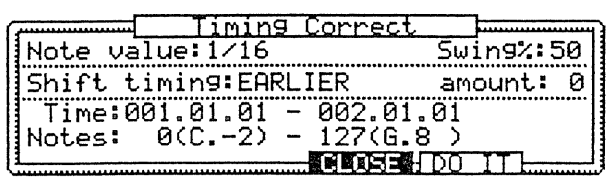
Sélectionnez le champ Timing: avec le curseur et réglez la valeur de quantisation en faisant tourner la molette DATA. Les options sont les suivantes :

OFF	Pas de correction temporelle. La position est déplacée d'un tic à chaque fois qu'on appuie sur STEP </>.
1/8	Toutes les notes sont déplacées à la croche la plus proche (soit 48 tics).
1/8 (3)	Toutes les notes sont déplacées à la croche en triolet la plus proche (soit 32 tics).
1/16	Toutes les notes sont déplacées à la double-croche la plus proche (soit 24 tics).
1/16 (3)	Toutes les notes sont déplacées à la double-croche en triolet la plus proche (soit 16 tics).
1/32	Toutes les notes sont déplacées à la triple-croche la plus proche (soit 12 tics).
1/32 (3)	Toutes les notes sont déplacées à la triple-croche en triolet la plus proche (soit 8 tics).

Il est également possible de procéder à des ajustements plus fins dans la fenêtre de Correction Temporelle, comme suit.

***ATTENTION** : La correction temporelle ne s'applique qu'à des événements de notes. Ceux de Pitch Bend ou de Control Change ne seront pas corrigés temporellement.*

Pour procéder à des ajustements fins dans la fenêtre de Correction Temporelle, sélectionnez le champ Timing: avec les touches curseur et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Pour corriger temporellement des données enregistrées, réglez les champs suivants et appuyez sur DO IT [F5]. Seules les pistes sélectionnées sur l'écran principal seront corrigées temporellement.

- Note Value:
  Ce champ est identique à celui appelé Timing:, que l'on trouve sur l'écran principal.

- Swing %:
  Ce champ n'apparaît que lorsque le champ Note Value: est réglé sur 1/8 ou 1/16. Il permet de décaler légèrement les événements de notes correspondant à des pulsations paires, selon un taux réglé ici, de façon à faire "swinguer" le rythme.

- Shift Timing:
  Permet de décaler l'événement de note vers l'avant ou vers l'arrière, d'un nombre de tics déterminé dans le champ amount: (voir ci-dessous).

EARLIER	avance dans le temps
LATER	retarde dans le temps

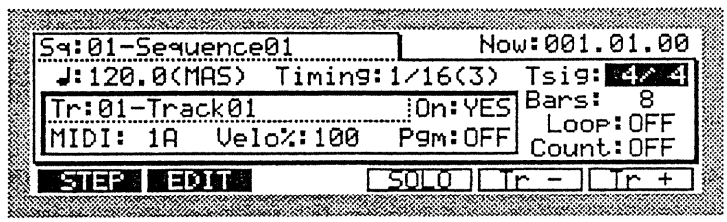
- amount:
  Permet de déterminer l'amplitude du décalage temporel d'événements de notes ci-dessus. La valeur maximale est variable selon les réglages du champ Note Value (valeur de note). Par exemple, si le champ Note Value est réglé sur 1/16, la valeur maximale est de 12, ce qui correspond à la moitié de la valeur maximale de la correction temporelle (24 tics).

- Time:
  Permet de régler la région dans laquelle les données enregistrées verront leur timing corrigé. Les données situées en dehors de ces limites ne seront pas décalées temporellement.

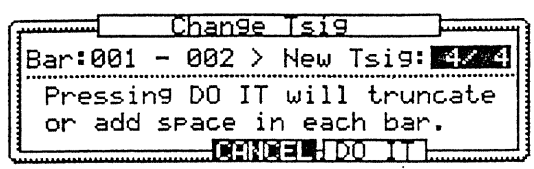
- Notes:
  Permet de déterminer, dans les données enregistrées, les notes dont le timing sera corrigé. Les données ne correspondant pas à ces notes ne seront pas décalées temporellement.

Régler la mesure (Signature rythmique)

Permet de régler la mesure de la séquence.



Sélectionnez le champ Tsig: (Time Signature) avec le curseur et faites tourner la molette DATA de façon à faire apparaître la fenêtre Change Tsig.



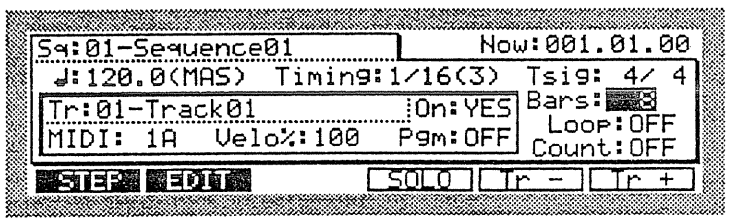
Avec les touches curseur et la molette DATA, déterminez, dans le champ Bar:, la mesure à partir de laquelle vous désirez modifier la signature rythmique, et sélectionnez le nouveau type de mesure désiré dans le champ New Tsig: (nouvelle signature rythmique).

Si la nouvelle signature rythmique, entrée dans le champ New Tsig:, correspond à une mesure plus "grande" (par exemple, passer de 4/4 à 5/4), un espace vide apparaîtra à la fin de chaque mesure. Appuyez sur DO IT [F5] pour confirmer ce changement de signature rythmique.
Si la mesure se trouve "raccourcie" (par exemple, passer de 4/4 à 3/4), la fin de chaque mesure sera coupée. Appuyez sur DO IT [F5] pour confirmer ce changement de signature rythmique.

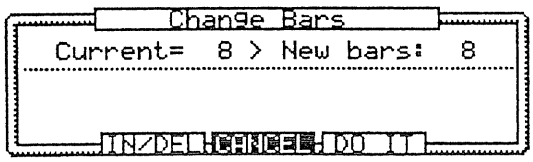
Vous pouvez également faire apparaître la fenêtre Change Tsig en appuyant sur la touche OPEN WINDOW alors que vous vous trouvez dans le champ Tsig:.

Régler le nombre de mesures

Réglage du nombre de mesures pour chaque séquence.

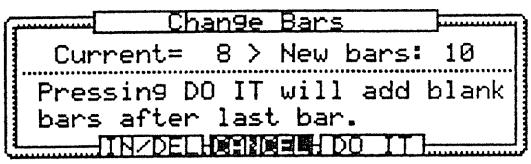


Pour faire apparaître la fenêtre Change Bars, sélectionnez le champ Bars: avec le curseur et faites tourner la molette DATA.

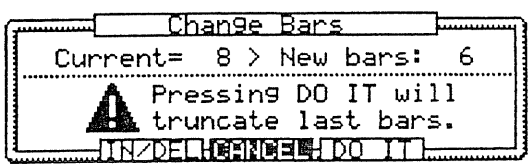


Continuez à faire tourner la molette DATA pour régler le nombre de mesures.

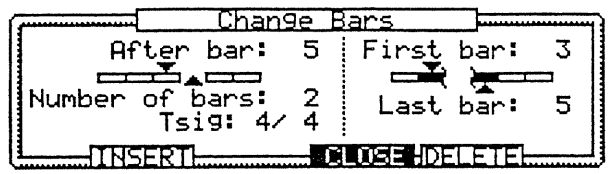
Lorsque vous augmentez le nombre de mesures, le message "The end of the sequence will have blank bars" (la fin de la séquence comportera des mesures vides). Appuyez sur DO IT [F5] pour valider le nombre de mesures.



Lorsque vous diminuez le nombre de mesures, le message "The end of each sequence will be cut" (la fin de chaque séquence sera coupée). Appuyez sur DO IT [F5] pour valider le nombre de mesures.



Pour insérer ou effacer des mesures en cours de séquence, appuyez sur IN/DEL [F3].



Cette fenêtre se divise en deux parties. Les réglages de la première concernent l'insertion, ceux de la seconde l'effacement.
Ces deux champs fonctionnent indépendamment. Pour insérer, procédez aux réglages désirés dans la partie gauche et appuyez sur INSERT [F2]. Une ou plusieurs mesure(s) vide(s) est (sont) alors insérée(s) dans le cours de la séquence. Pour effacer, procédez aux réglages désirés dans la partie droite et appuyez sur DELETE [F5]. Une ou plusieurs mesure(s) est (sont) alors effacée(s) dans le cours de la séquence.

Voici une description de chaque champ :

- After bar:
  Permet de spécifier l'endroit de l'insertion de la mesure. La ou les nouvelle(s) mesure(s) vide(s) vien(nen)t s'insérer après la mesure spécifiée.

- Number of bars:
  Permet de spécifier le nombre de mesures à insérer.

- Tsig:
  Permet de spécifier la signature rythmique des mesures à insérer.
  Pour procéder à l'insertion, appuyez sur INSERT [F2] après avoir effectué les réglages mentionnés ci-dessus.

- First bar:
  Permet de spécifier la première mesure à effacer.

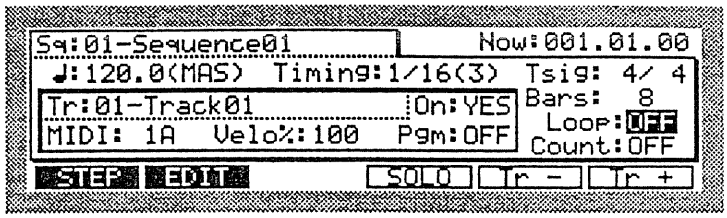
- Last bar:
  Permet de spécifier la dernière mesure à effacer.

Pour procéder à l'effacement, appuyez sur DELETE [F5] après avoir effectué les réglages mentionnés ci-dessus.

Réglages de boucles

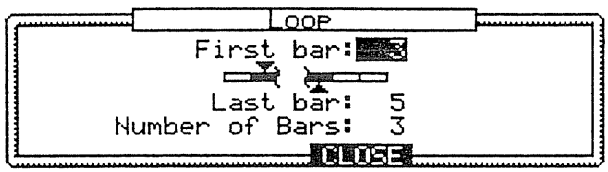
Permet de régler la mise en boucle (lecture répétée) d'une séquence.

Pour lire en boucle une région spécifiée, jusqu'à ce qu'on appuie sur la touche STOP, il faut activer la fonction LOOP (sur ON) et lire la séquence. Lorsque la fonction LOOP est activée, une fois que la dernière mesure a été enregistrée, le mode REC se transforme automatiquement en mode OVERDUB, ce qui vous permet de continuer à lire une séquence en boucle tout en enregistrant en overdub.



Pour activer ou désactiver la boucle, sélectionnez le champ Loop: par l'intermédiaire des touches curseur et faites tourner la molette DATA.

Pour déterminer les limites de la boucle, appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- First bar:
  Ce champ permet de spécifier la première mesure de la boucle.

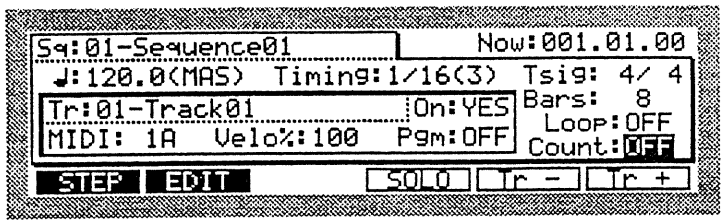
- Last bar:
  Ce champ permet de spécifier la dernière mesure de la boucle. Il permet également, en plus de déterminer le nombre de mesures d'une séquence, d'en régler la fin (END). Lorsque END est sélectionnée, la dernière mesure de la séquence est aussi considérée comme Last Bar:, même si par la suite vous modifiez le nombre de mesures de la séquence dans le champ Bars:.

- Number of bars:
  Ce champ permet de régler la longueur de la séquence, en indiquant son nombre de mesures. La dernière mesure de la boucle sera déterminée d'une part d'après la mesure entrée dans First Bar, d'autre part d'après le nombre de mesures entré ici.

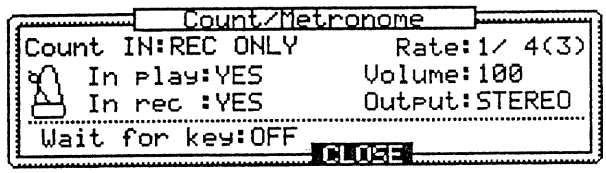
  ***ATTENTION** : Les champs First bar:, Number of bars: et Last bar: sont interdépendants. Autrement dit, si vous modifiez la valeur apparaissant dans First bar: ou dans Last bar:, celle du champ Number of bars: changera automatiquement.*
  De même, en modifiant la valeur de Number of bars:, celle du champ Last bar: changera automatiquement.

Réglage du métronome (Count)

Permet d'activer ou de désactiver le métronome.



Sélectionnez le champ Count: avec les touches curseur et réglez Count sur ON ou OFF en faisant tourner la molette DATA. Pour ajuster finement la valeur du métronome, appuyez sur la touche OPEN WINDOW et ouvrez la fenêtre Count/Metronome.



- Count IN:
  Permet de régler le décompte intervenant avant le début d'une séquence.

OFF	Pas de décompte.
REC+PLAY	Le décompte aura lieu avant l'enregistrement et avant la lecture.
REC ONLY	Le décompte n'aura lieu qu'avant l'enregistrement.

- In play:
  Permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le clic du métronome pendant la lecture d'une séquence.

- In rec:
  Permet d'activer (ON) ou de désactiver (OFF) le clic du métronome pendant l'enregistrement d'une séquence.

- Rate:
  Permet de régler la valeur de note à laquelle correspond un clic de métronome. Par exemple, pour qu'il résonne toutes les noires, il faut régler ce champ sur 1/4, et pour toutes les croches, sur 1/8.

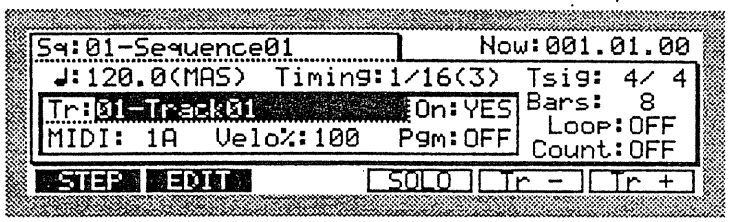
- Volume:
  Permet de régler le niveau sonore du métronome.

- Output:
  Permet d'envoyer le signal provenant du métronome soit sur STEREO OUT, soit sur INDIVIDUAL OUT. L'option INDIVIDUAL OUT n'est valide que si la carte optionnelle IB-M208P est installée.

- Wait for key:
  Ce champ doit être réglé sur ON si vous désirez que l'enregistrement d'une séquence commence dès que la MPC2000 reçoit un signal MIDI, provenant par exemple d'un clavier MIDI externe.
  Si Wait for key: est sur ON, l'enregistrement ne démarrera

pas lorsque vous appuierez sur les touches PLAY et REC, mais restera en attente (mode Standby). L'enregistrement démarre lorsque la MPC2000 reçoit un signal MIDI provenant d'un clavier MIDI externe. Dans ce cas, le contenu du premier signal MIDI reçu, qui sert à commander l'enregistrement, sera ignoré.
Ce mode est particulièrement utile lorsqu'au cours d'une séance d'enregistrement, la MPC2000 et le clavier MIDI sont éloignés l'un de l'autre.

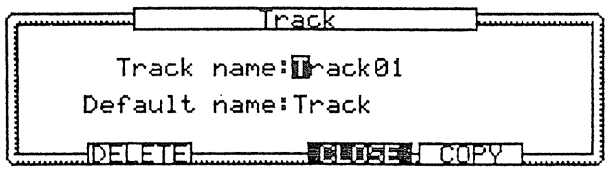
Sélection d'une piste



Positionnez le curseur sur le champ Tr: et sélectionnez la piste en faisant tourner la molette DATA. Le nom et le numéro de chaque piste apparaîtront.

Attribuer un nouveau nom à une piste

Pour ouvrir la fenêtre Track, sélectionnez le champ Tr: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



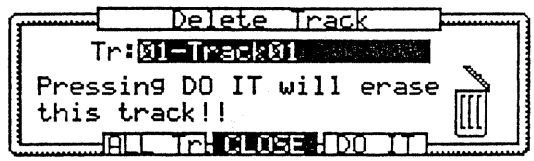
- Track name:
  Permet de modifier le nom d'une piste.
  Positionnez le curseur, en utilisant les touches curseur DROITE ou GAUCHE, ou la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.
  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.
  Note : Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche CURSOR BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom d'origine ne sera pas modifié.

- Default :
  Ce champ permet de régler le nom par défaut de la piste. Il est possible d'attribuer un nom de piste par défaut à chaque piste.
  Entrez ce nom de la même manière que pour le nom de piste (Track name).

Effacer une piste

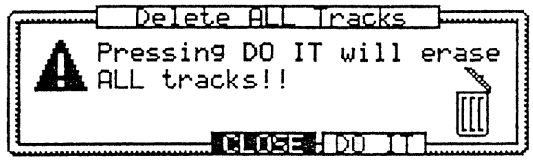
Dans l'écran principal, ouvrez la fenêtre Track, sélectionnez le champ Tr: puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Pour ouvrir la fenêtre Delete Track, appuyez sur DELETE [F2].



Pour effacer les données de la séquence sélectionnée, appuyez sur DO IT [F5].

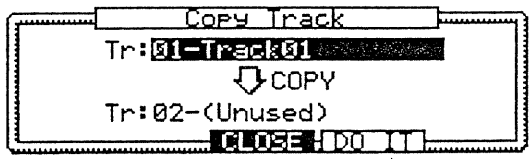
Lorsque vous appuyez sur ALL Tr [F3], le message d'avertissement suivant apparaîtra, et toutes les données seront effectivement effacées dès que vous appuierez sur DO IT [F5].



Copier une piste

Dans l'écran principal, ouvrez la fenêtre Track, sélectionnez le champ Tr: puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Pour ouvrir la fenêtre Copy Track, appuyez sur COPY [F5].



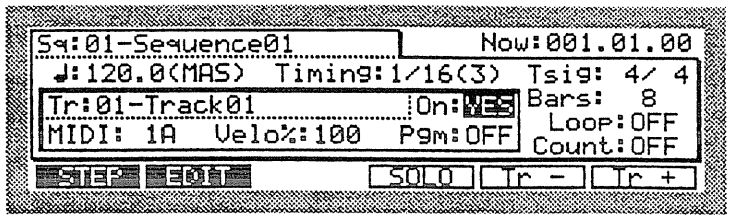
Sélectionnez, en haut, la piste source, en appuyant sur la touche curseur HAUT et sélectionnez avec la molette DATA la piste que vous désirez copier.
Sélectionnez, en bas, la piste de destination, en appuyant sur la touche curseur BAS et sélectionnez avec la molette DATA la piste dans laquelle vous désirez copier les données de la piste source.

Les données de la piste seront effectivement copiées lorsque vous appuierez sur la touche DO IT [F5].

> ***Attention*** *: Si la piste de destination que vous avez choisie contient déjà des données, celles-ci seront effacées lors de la copie.*

Activer/désactiver une piste (ON/OFF)

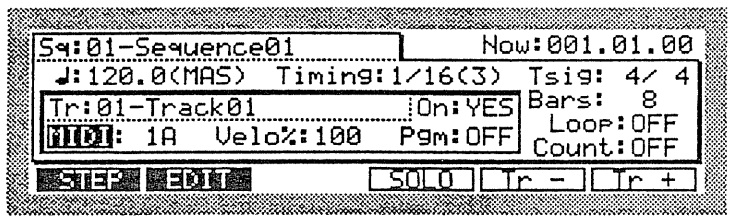
Permet de régler une piste sur ON ou sur OFF.



Sélectionnez le champ On: avec les touches curseur, puis, en faisant tourner la molette DATA, sélectionnez YES ou NO. YES activera la piste (ON) en lecture, tandis que NO la désactivera (OFF), ce qui fait qu'elle ne sera pas lue.

Régler le type de piste

Permet de régler la piste de façon à entendre soit les sources de son intégrées au MPC2000, soit d'autres appareils MIDI.



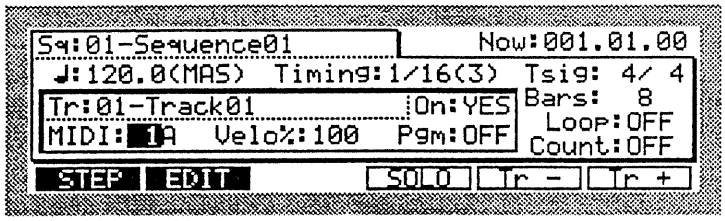
Sélectionnez le champ comme indiqué ci-dessus, avec les touches curseur, et sélectionnez MIDI ou Drum en faisant tourner la molette DATA.

MIDI — Permet de tenir compte de données provenant d'appareils externes tels que des claviers MIDI, et d'utiliser la piste pour exploiter les ressources sonores d'appareils MIDI externes.

Drum: — Permet de tenir compte des données provenant des pads rythmiques, et d'utiliser la piste pour jouer les sons internes de la MPC2000.

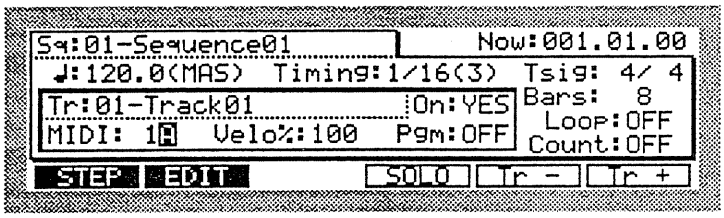
Régler le canal MIDI de la piste

Permet de régler le canal MIDI de la piste sélectionnée.



Sélectionnez le champ comme indiqué ci-dessus, avec les touches curseur, puis sélectionnez le canal MIDI de votre choix avec la molette de DATA.

Sélectionnez OUTPUT A ou OUTPUT B dans le champ situé à droite du champ numérique.

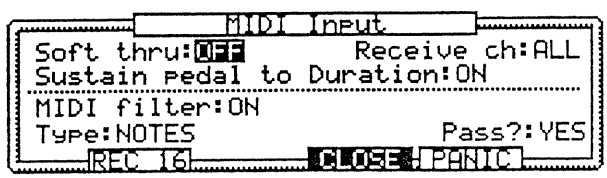


Par exemple, dans l'exemple illustré ci-dessus, les données de la piste 01, qui est actuellement sélectionnée, sont envoyées sur le canal MIDI n°1 via la prise MIDI OUT A.

Le réglage du canal MIDI s'effectue en fonction de l'appareil MIDI externe connecté à la MPC2000. Par exemple, si cet appareil externe reçoit ses données sur le canal MIDI numéro 5, il faut régler le canal MIDI de la piste sur 5 pour jouer les sons de cet appareil via la MPC2000. Les pistes de batterie sont habituellement utilisées pour commander son sampler intégré, mais si vous spécifiez un canal MIDI, les données MIDI correspondantes seront émises sur ce canal. Si vous ne désirez pas ressortir les données correspondant aux pistes rythmiques au format MIDI, il suffit de régler le canal MIDI sur Off.

Réglages pour la réception de données MIDI

Pour faire apparaître la fenêtre MIDI Input, sélectionnez un champ de canal MIDI puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- Soft Thru:
  Dans cette position, les données MIDI reçues sur la prise MIDI IN sont intégralement répercutées sur la prise MIDI OUT.

- Receive ch:
  Permet de sélectionner un canal MIDI en réception. Toutes les données émises sur d'autres canaux seront ignorées. Si ce champ est sur ALL, la MPC 2000 recevra les données sur tous les canaux MIDI.

- Sustain Pedal to Duration:
  Lorsque vous enregistrez sur le séquenceur ce que vous jouez sur des appareils tels que des claviers MIDI, les messages liés à la pédale de sustain (numéro de contrôleur 64) sont enregistrés en même temps que ceux correspondant aux notes, mais les cas suivants peuvent se présenter :

  1. Si vous effacez ou coupez une partie de séquence qui contenait un message de Sustain Off, toutes les notes suivant cette partie seront maintenues jusqu'au prochain message Sustain On.
  2. Lorsque plusieurs pistes sont dirigées vers un même canal MIDI, et qu'une piste seulement contient des données de Sustain générées par une pédale, les autres pistes réglées sur le même canal MIDI subiront les mêmes effets de Sustain.
  3. Si vous mélangez une piste possédant des informations de pédale de Sustain avec une autre piste qui n'en possède pas, toutes les notes de la piste résultante seront maintenues.
  4. Si vous enregistrez des notes supplémentaires, en overdub, dans une piste contenant déjà des données de pédale de Sustain, les nouvelles notes seront maintenues à leur tour.

La MPC2000 apporte une solution spécifique à ces problèmes, en traitant "à part" les messages de pédale de Sustain. Si le champ Sustain Pedal to Duration: est réglé sur ON, lorsque la MPC2000 recevra un message Sustain On en cours d'enregistrement, il n'en tiendra pas compte, mais le convertira en message Note ON/ OFF. Par conséquent, la durée de la note sera plus longue sur la piste enregistrée.

Il existe toutefois quelques situations où la conversion de messages de pédale de Sustain en durée de note est inappropriée :

1. Selon les réglages et les caractériqtiques du générateur de sons MIDI, des durées de note excessives peuvent conduire à un dépassement du nombre de voies polyphoniques autorisé : les notes supplémentaires sont alors ignorées et ne produisent aucun son.
2. Selon les réglages du générateur de sons MIDI, le contrôleur numéro 64 peut être attribué à d'autres messages que le Sustain.

Dans ce cas, en réglant ce champ sur Off, vous pouvez enregistrer un message de pédale de Sustain (numéro de contrôleur = 64)

Fonction Filtre MIDI (MIDI Filter)

Lorque cette fonction est activée, la MPC2000 ne tient pas compte, en réception, de certains événements MIDI.

- Midi filter:
  Ce champ permet de mettre en/hors service le processus de filtrage MIDI dans sa globalité. Lorsqu'il est sur Off, tous les événements MIDI reçus seront pris en compte, indépendamment des réglages effectués dans les champs Type: et Pass?:.

- Type:
  Permet de déterminer le type d'événement MIDI que l'on désire filtrer, à choisir parmi les possibilités suivantes. Pour plus de détails concernant les événements MIDI, veuillez vous référer à un ouvrage d'initiation à la norme MIDI.

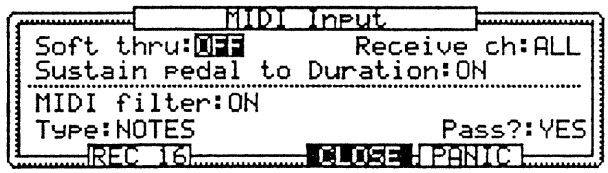
  NOTES, PITCH BEND, PROG(ram) CHANGE, CH(annel) PRESSURE, POLY PRESS(ure), EXCLUSIVE, CONTROL:ALL (Change all of the controls, modification globale des contrôleurs), Control Change #000 ~ #127.

- Pass?:
  Ce champ permet de tenir compte ou non d'un événement MIDI dont le type est sélectionné dans le champ Type:. Si sa valeur est YES, tous les événements MIDI satisfaisant au critère Type: seront pris en compte. Si sa valeur est NO, ces événements seront ignorés.

Envoi d'un message All Note Off

Lorsqu'un son généré par un appareil MIDI relié à la prise MIDI OUT de la MPC2000 refuse de s'arrêter, envoyer depuis la MPC2000 un message de "All Note Off" ou de "All Reset Control" fera taire le récalcitrant.

Pour faire apparaître la fenêtre MIDI Input, sélectionnez un champ de canal MIDI puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

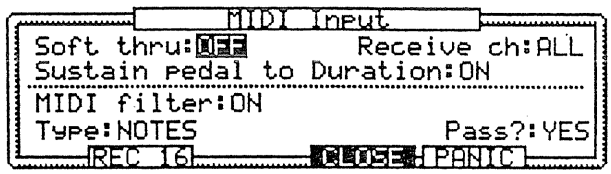


En appuyant sur PANIC [F5], un événement MIDI "All Note Off" ou "All Reset Control" sera envoyé via la prise MIDI OUT.

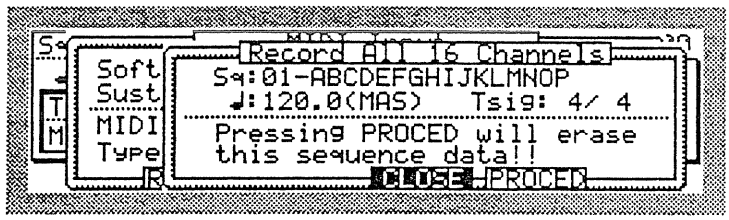
Enregistrement multipiste en temps réel

La MPC2000 peut recevoir des données provenant d'appareils externes, comme un séquenceur par exemple. Il est alors possible d'enregistrer en temps réel sur les 16 pistes. Dans ce cas, les pistes 1 à 16 seront automatiquement assignées aux canaux MIDI 1 à 16.

Pour faire apparaître la fenêtre MIDI Input, sélectionnez un champ de canal MIDI puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Pour faire apparaître la fenêtre Record All Channels, appuyez sur REC 16 [F2].



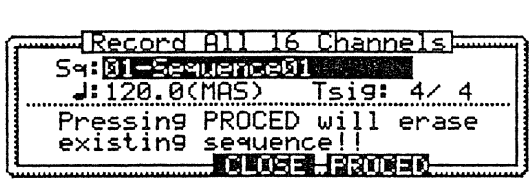
- Sq:
  Permet de sélectionner la séquence où enregistrer les données.

- ♩:
  Permet de régler le tempo de la séquence.

- Tsig:
  Permet de régler la signature rythmique de la séquence.

Pour pouvoir enregistrer avec une précision suffisante lorsque vous recevez et utilisez des données en provenance d'un autre séquenceur, il est nécessaire de synchroniser les signaux MIDI. Pour plus de détails, veuillez vous référer au chapitre "Mode MIDI/SYNC".

Après chaque réglage, n'oubliez pas d'appuyer sur PROCED [F5]. Les données de la séquence sélectionnée seront effacées et la fenêtre d'enregistrement simultané sur les 16 pistes apparaîtra.



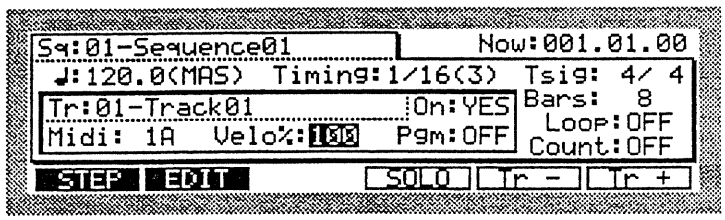
Tous les paramètres ne sont pas accessibles depuis cette fenêtre.

Pour commencer l'enregistrement, appuyez sur la touche PLAY tout en appuyant sur la touche REC. Si vous enregistrez en synchronisme avec l'horloge MIDI d'un séquenceur externe, faites-le démarrer tout en maintenant la touche REC de la MPC2000 enfoncée.

ATTENTION : Veuillez noter que si vous enregistrez en temps réel sur plusieurs pistes, toutes les données présentes dans la séquence sélectionnée dans le champ Sq: seront effacées.

Édition de la Vélocité

Vous pouvez éditer en cours de lecture les données de vélocité des notes enregistrées sur la piste sélectionnée.

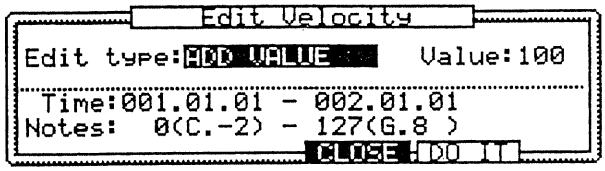


Sélectionnez le champ Velo% avec les touches curseur et réglez le pourcentage (en l'augmentant ou le diminuant) avec la molette DATA.

ATTENTION : Ce réglage n'édite pas directement les données enregistrées. Les données de vélocité se verront ajouter ou retirer une certaine quantité, selon le pourcentage réglé, et ce uniquement en lecture. Par ailleurs, les notes dont la vélocité était déjà maximale (soit 127) ne seront pas affectées par des pourcentages Velo%: supérieurs à 100%.

Pour éditer la vélocité de données déjà enregistrées, il faut utiliser la fenêtre Edit Velocity.

Pour faire apparaître la fenâtre Edit Velocity, sélectionnez le champ Velo%: puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Pour modifier directement la vélocité des données enregistrées, réglez les champs suivants, puis appuyez sur DO IT [F5].

- Edit Type:
  Permet de sélectionner la méthode utilisée pour modifier la vélocité.

ADD VALUE	Ajoute le réglage Value: à la vélocité actuelle.
SUB VALUE	Soustrait le réglage Value: à la vélocité actuelle.
MULT VAL%	Le réglage Value: est cette fois interprété comme un pourcentage, qui s'applique à la vélocité actuelle.
SET TO VAL	Permet d'affecter le réglage Value: à toutes les valeurs de vélocité, sans exception.

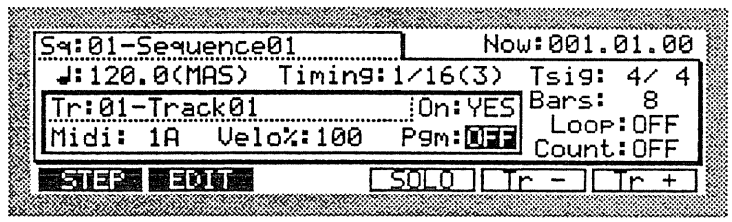
- Value:
  Permet de régler la valeur Value: prise en compte dans le champ Edit Type:.

- Time:
  Permet de spécifier les limites temporelles des données devant être éditées lors de l'édition de données déjà enregistrées. Toute donnée n'étant pas incluse dans ces limites ne se verra pas modifiée.

- Notes:
  Permet de spécifier les limites, en termes de notes, des données devant être éditées lors de l'édition de données déjà enregistrées. Toute donnée n'étant pas incluse dans ces limites ne se verra pas modifiée.

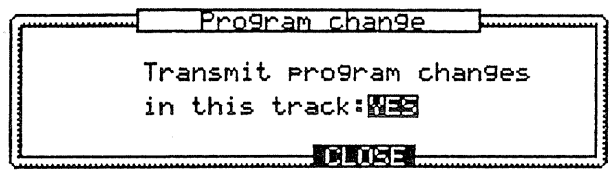
Régler un transfert de Program Change

Lorsqu'une séquence est sélectionnée, il est possible d'envoyer un message de changement de programme à chaque piste, en plus de l'événement de Program Change inclus dans la piste.



Sélectionnez le champ Pgm: avec les touches curseur, et réglez le numéro de programme de votre choix avec la molette DATA. Le message de Program Change ne sera pas envoyé si ce champ est sur OFF.

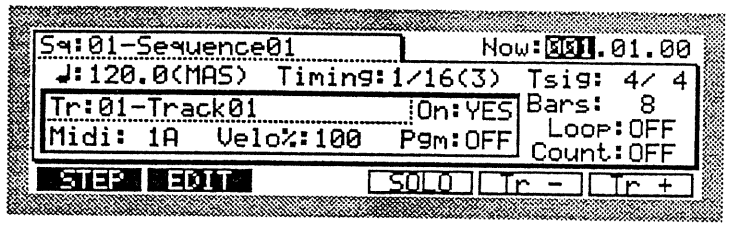
Pour faire apparaître la fenêtre suivante, sélectionnez le champ Pgm: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Réglez le champ de façon à activer ou désactiver le transfert du Program Change enregistré sur la piste sélectionnée. Lorsque ce champ est sur OFF, le Program Change ne sera pas envoyé, même s'il existe un événement de Program Change sur la piste.

Aller en un point déterminé avec la molette DATA

Vous pouvez vous rendre en n'importe quel endroit d'une séquence en utilisant la molette DATA.

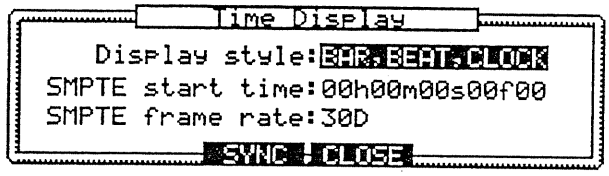


Pour ce faire, sélectionnez le champ Now: avec les touches curseur, puis incrémentez ou décrémentez le nombre y apparaissant au moyen de la molette DATA. Les autres incréments/décréments du champ Beat.tick sont déterminés par les réglages du champ Timing:, qui se trouve dans l'écran principal.

Choix du type d'affichage des positions

Le champ Now: vous permet de passer d'un affichage en bar/beat/tick (mesure/temps/tic) à un affichage en heures/minutes/secondes.

Sélectionnez le champ Now: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

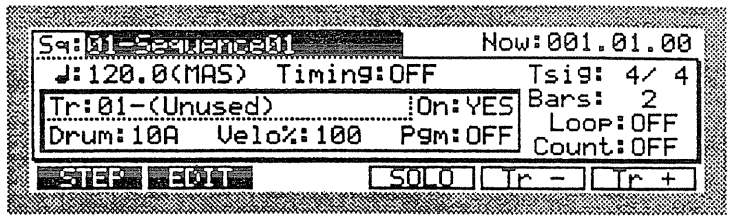


- Display Style:
  Sélectionnez BAR, BEAT, CLOCK pour un affichage en mesures, temps, clics.
  Sélectionnez HOUR, MIN, SEC pour un affichage en heures, minutes, secondes.

- SMPTE start time:
  Sélectionnez HOUR, MIN, SEC dans Display Style: pour faire démarrer le compteur temporel dans l'écran principal à partir de la valeur affichée dans ce champ. Cette fonction peut aussi bien servir à synchroniser du MTC (Midi Time Code) ou du code SMPTE.

- SMPTE frame rate:
  Ce champ permet de régler le nombre d'images par seconde dont il est tenu compte pour la synchronisation du MTC ou du code SMPTE. Le processus de synchronisation est décrit dans "MIDI/SYNC Mode".

Les touches de fonction de l'écran principal



- **STEP**
  Cette touche fait apparaître la page d'édition pas à pas, qui vous permet d'éditer les données d'une séquence pas après pas.

- **EDIT**
  Cette touche permet d'éditer ou de régler d'autres éléments d'une séquence.

- **SOLO**
  Cette touche permet de ne lire que la piste actuellement sélectionnée. Le mot SOLO clignote à l'affichage lorsque vous appuyez sur la touche, activant ainsi la lecture en solo. Appuyez de nouveau sur la touche pour désactiver le mode SOLO, ce qui permet alors de lire toutes les pistes.

- **Tr -** **Tr +**
  Sélectionnez la piste de votre choix avec cette touche fonction. Vous évitez ainsi de devoir déplacer le curseur dans le champ Tr: .

Les touches Play/Record et de Localisation

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

- La touche PLAY START :
  Cette touche fait jouer la séquence sélectionnée depuis le début de la première mesure.

- La touche PLAY :
  Cette touche fait jouer la séquence à partir de l'endroit affiché dans le champ Now: de l'écran principal.

- La touche STOP :
  Cette touche arrête la lecture ou l'enregistrement de la séquence.

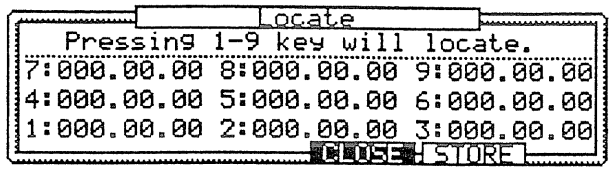
- La touche OVERDUB :
  Maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur PLAY pour passer en mode Overdub, dans lequel vous pourrez enregistrer de nouvelles notes sur la piste sélectionnée sans effacer les notes existantes. Vous pouvez aussi passer en mode Overdub en appuyant sur la touche OVERDUB tout en maintenant la touche PLAY enfoncée, alors qu'une séquence joue. Pour sortir du mode Overdub appuyez à nouveau sur OVERDUB, le voyant au-dessus de la touche s'éteindra.

- La touche RECORD :
  Maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur PLAY pour passer en mode Record, dans lequel vous pourrez enregistrer de nouvelles notes sur la piste sélectionnée en effaçant les notes existantes, comme sur un magnétophone. Lorsque le mode Record est actif, le témoin au-dessus de la touche RECORD est allumé.
  Vous pouvez aussi passer en mode Record en appuyant sur la touche RECORD tout en maintenant la touche PLAY enfoncée, alors qu'une séquence joue. Pour sortir du mode Record appuyez à nouveau sur RECORD, le voyant au-dessus de la touche s'éteindra.

- Les touches BAR << / >> :
  En appuyant sur ces touches, vous faites avancer ou reculer la séquence d'une mesure. De plus, pour aller au début de la séquence, appuyez sur la touche BAR << tout en maintenant enfoncée la touche GOTO, même chose pour aller à la fin, mais en appuyant sur la touche BAR >>.

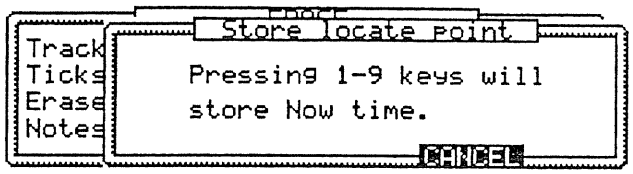
- Les touches STEP < / > :
  En appuyant sur ces touches, vous faites avancer ou reculer la séquence selon la valeur indiquée dans le champ Timing: de l'écran principal. Par exemple, lorsque le Timing est réglé sur 1/16, vous pouvez faire avancer la séquence de 24 tics à chaque appui sur STEP >. Si vous appuyez sur cette touche tout en maintenant enfoncée la touche GOTO, vous allez directement au point situé avant ou après l'événement entré.

- La touche GOTO :
  Cette touche sert à aller instanément à une position précise dans la séquence. Lorsqu'elle est appuyée, l'écran suivant apparaît :



Vous pouvez mémoriser un point de localisation dans une mémoire correspondant à une des touches 1 à 9 du pavé numérique. L'écran Locate affichera le point mémorisé sur chaque touche. Le fait d'appuyer sur une des touches du pavé numérique alors que cet écran est affiché, permet d'aller directement à ce point.

Pour mémoriser un point, affichez le champ Now: de l'écran principal et appuyez sur la touche GOTO puis sur STORE [F5] lorsque l'écran Locate apparaît. Pour mémoriser un point en temps réel, pendant la lecture, appuyez sur STORE [F5] au moment où ce point est lu.

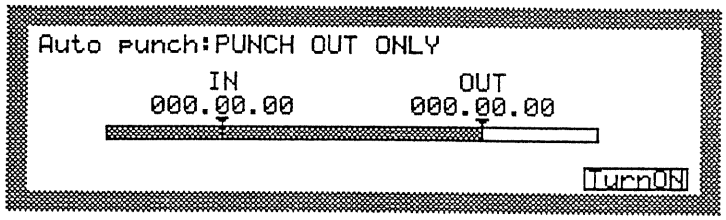


Appuyez sur une des touches numérotées du pavé numérique lorsque l'écran Store Locate Point est affiché.

ATTENTION : L'écran Store Locate Point ne peut pas être affiché pendant la lecture, même si vous appuyez sur la touche GOTO.

La fonction AUTO PUNCH

La fonction Auto Punch permet de passer en mode Overdub ou Record et de quitter ces modes automatiquement à des moments prédéfinis, pendant la lecture. C'est utile à chaque fois que vous devez passer en enregistrement (Punch In) à un point précis et que vous n'avez pas assez de temps pour quitter les touches de la MPC2000 et passer au clavier pour jouer après le point de Punch In. La fonction Auto Punch le fait automatiquement pour vous, ce qui vous permet de vous concentrer sur ce que vous devez jouer.



Tout en appuyant sur la touche SHIFT, appuyez sur la touche PUNCH (2 du pavé numérique) et réglé l'Auto Punch :

- Auto punch :

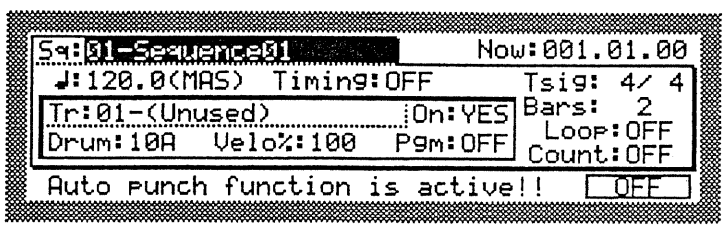
  Il y a trois mode Auto Punch :

PUNCH IN ONLY	Permet uniquement de passer en Punch In. Pour arrêter l'enregistrement, vous devez appuyer sur la touche STOP.
PUNCH OUT ONLY	Permet uniquement de passer en Punch Out. Pour démarrer l'enregistrement, vous devez appuyer sur la touche PLAY ou PLAY START, tout en maintenant enfoncée la touche REC ou OVERDUB.
PUNCH IN OUT	Le Punch In et le Punch Out sont tous deux effectués automatiquement.

- IN / OUT

  Réglage des points de Punch In et Out.

Pour exécuter un Auto Punch, appuyez sur TurnON [F6]. L'écran principal est affiché, faisant apparaître sur la dernière ligne la mention "Fonction Auto Punch active !".



Tout en maintenant enfoncée la touche REC ou OVERDUB, appuyez sur la touche PLAY ou PLAY START pour démarrer l'enregistrement. Le Punch In ou Out s'effectuera automatiquement au point indiqué, vous permettant ainsi d'enregistrer ce que vous jouez.
Pour quitter le mode Auto Punch, appuyez sur OFF [F6] et vous reviendrez à l'écran principal.

Chapitre 4

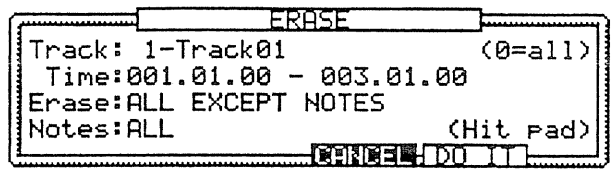
Édition de séquences

Présentation

Il existe trois méthodes pour éditer une séquence. La première consiste à effacer les données de notes superflues avec la touche ERASE. La seconde consiste à faire apparaître et à éditer chaque note ou événement. La troisième consiste à spécifier une région (décrite en termes de notes ou de mesures), et à éditer ensemble toutes les données de cette région.

Effacement de données avec la touche ERASE

Pour effacer des données avec la touche ERASE, vous pouvez au choix lire la séquence et effacer la note au passage, ou alors faire apparaître la note ou l'événement et l'effacer individuellement.



Effacement d'une note en temps réel

Il est possible d'effacer une donnée de note au passage, en cours de lecture d'une séquence en mode Overdub.

1. Sélectionnez la piste contenant les données que vous déirez effacer sur l'écran principal (MAIN).
2. Au choix, appuyez sur la touche PLAY ou PLAY START tout en maintenant enfoncée la touche OVERDUB, ou alors appuyez sur la touche OVERDUB en cours de lecture, pour passer en mode Overdub.
3. Repérez la note que vous désirez effacer, et tout en maintenant enfoncée la touche ERASE, appuyez sur le pad assigné à ce son.

Tout comme vous venez d'effacer une note sur la piste de batterie, vous pouvez effacer des données de notes de clavier en appuyant sur la touche correspondante de votre clavier MIDI tout en maintenant enfoncée la touche ERASE.

Utilisation de la page ERASE pour l'effacement de données.

Lorsqu'aucune séquence n'est en cours de lecture, appuyer sur ERASE fait apparaître à l'écran la page ERASE. Vous pouvez alors sélectionner et effacer des notes ou des portions de données, en spécifiant lesquelles.

- Track:
  Permet de spécifier la piste que vous désirez effacer. Si vous réglez ce champ sur 0, cela signifie que toutes les pistes sont sélectionnées.

- Time:
  Permet de déterminer la zone que vous désirez effacer.

- Erase:
  Permet de sélectionner le type d'événement à effacer parmi les trois choix suivants :

  ALL EVENTS — Vous effacez alors tous les événements situés dans la région déterminée dans le champ Time:. Pour les événements de notes, seules es notes réglées dans le champ Notes: ci-dessous seront effacées.

  ALLEXCEPT — Vous effacez alors tous les événements autres que les événements sélectionnés. Lorsque ALLEXCEPT est sélectionné, le champ de droite vous permet de sélectionner l'événement. Les événements sélectionnés ici ne seront pas effacés. En ce qui concerne les événements de notes, les notes réglées dans le champ Notes: ci-dessous seront effacées. Lorsque des notes sont sélectionnées dans le champ où des événements sont sélectionnés, le champ Notes: n'apparaîtra pas, et toutes les données sauf les notes seront effacées.

  ONLY ERASE — Vous n'effacez alors que les événements sélectionnés. Lorsque ONLY ERASE est sélectionné, le champ de droite vous permet de sélectionner un événement. Seul l'événement sélectionné ici sera effacé. Le champ Notes: n'apparaîtra que lorsque NOTES est sélectionné dans le champ de sélection d'événement. Lorsque NOTES est sélectionné, seules les notes spécifiées ici seront effacées.

- Notes:
  Ce champ permet de spécifier les notes que vous désirez effacer.

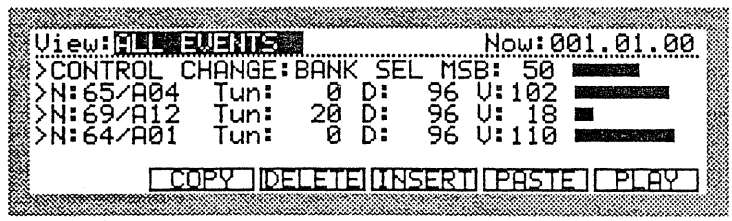
Appuyez sur DO IT [F5] pour procéder à l'effacement.

Édition pas à pas

Sur l'écran d'édition pas à pas (Step Edit), vous pouvez éditer en finesse des données MIDI situées sur une piste, ou entrer une à une les données depuis les pads rythmiques ou depuis un clavier MIDI.

Écran d'édition pas à pas

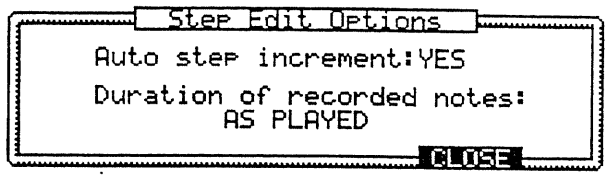
Appuyer sur STEP [F1] sur l'écran principal fait apparaître l'écran Step Edit. Vous pouvez ainsi faire apparaître avec précision l'événement que vous désirez éditer, ce qui vous permet de l'éditer précisément !



• View:
Permet de spécifier le type d'événements dont la liste apparaîtra.

ALL EVENT:	Affiche tous les événements enregistrés sur une piste.
NOTES:	N'affiche que les événements de notes. En sélectionnant NOTES, apparaît également le champ permettant d'entrer les limites de la région désirée. Ce sont les notes correspondant à la région spécifiée ici qui seront affichées.
PITCH BEND:	N'affiche que les données de Pitch Bend.
CTRL:	N'affiche que les données de Control Change. En sélectionnant CTRL, le champ permettant de sélectionner le numéro de control change désiré. N'apparaîtront alors que les événements de control change répondant à ce critère. Lorsque ALL est sélectionné, tous les événements de Control Change seront affichés.
PROG CHANGE	N'affiche que les données de Program Change.
CH PRESSURE	N'affiche que les données de Channel Pressure (pression par canal).
POLY PRESS	N'affiche que les données de Poly Pressure (pression polyphonique).
TEMPO CHANGE	N'affiche que les données de Tempo Change.
EXCLUSIVE	N'affiche que les données de système exclusif.

Ouvrez la fenêtre Step Edit Option en sélectionnant un champ puis en appuyant sur la touche OPEN WINDOW.



- Auto Step increment:
  Après avoir entré des données en mode pas à pas, vous pouvez déplacer automatiquement une séquence de la valeur entrée dans le champ Timing: de l'écran principal chaque fois qu'un événement est entré depuis un pad rythmique ou un clavier MIDI.
  Régler ce champ sur YES déplacera la séquence de la valeur réglée dans le champ Timing: une fois que les pads rythmiques ou les touches du clavier MIDI auront été relâchées (et que le message de Note Off aura été envoyé).

- Duration of recorded notes:
  Au cours de la saisie des données pas à pas, permet de régler la durée de la note entrée : soit celle pendant laquelle la touche ou le pad ont été enfoncés, soit une durée prédéterminée.

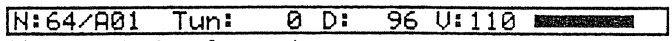
  AS PLAYED — La MPC2000 calculera la durée entre le moment où le pad rythmique ou la note du clavier MIDI ont été appuyés et celui où ils ont été relâchés.

  TC VALUE: — Peu importe dans ce cas la durée exacte d'appui sur les touches ou les pads rythmiques : la durée sera égale à celle entrée dans le champ Timing: Lorsque TC VALUE est sélectionné, le champ "pourcentage" apparaît également. Ce pourcentage s'applique à la durée affichée dans le champ Timing: . Par exemple, s'il est réglé à 50%, la durée prise en compte est la moitié de la valeur affichée dans le champ Timing: , et le résultat donnera un son saccadé.

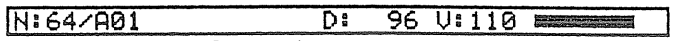
Affichage de l'événement

L'événement de note affiché dans l'écran d'édition pas à pas changera selon que la piste sélectionnée correspond à une piste rythmique ou une piste MIDI.

Piste rythmique



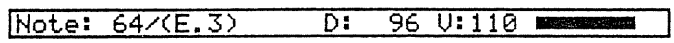
(Avec variation de note)



(Sans variation de note)

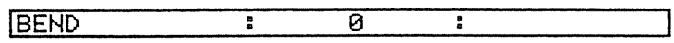
N: Correspond au numéro de note, et au numéro du pad qui lui est associé.
Tun: Lorsque la fonction de variation de note est utilisée au cours d'un enregistrement, ce champ indiquera les données de variation de note.
D: Correspond à la durée (plus précisément, celle de Note On).
V: Correspond à la vélocité (la force avec laquelle la note a été jouée). Sur le côté droit apparaît la valeur de vélocité, représentée sous forme de barre.

Piste MIDI

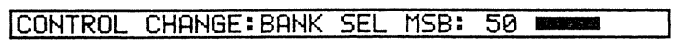


N: Correspond au numéro et au nom de la note.
D: Correspond à la durée (plus précisément, celle de Note On).
V: Correspond à la vélocité (la force avec laquelle la note a été jouée). Sur le côté droit apparaît la valeur de vélocité, représentée sous forme de barre.

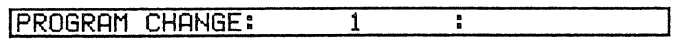
Bend



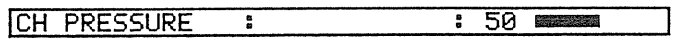
Control Change



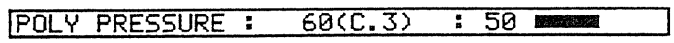
Program Change



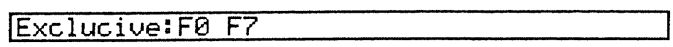
Channel Pressure



Polyphonic Pressure



Exclusive Data

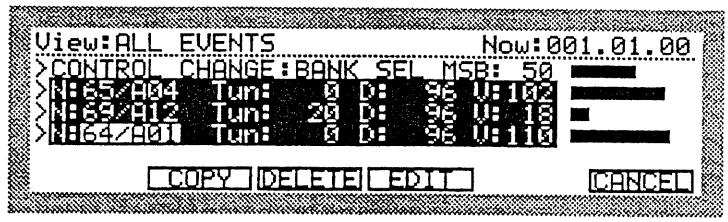


Travailler avec l'affichage en ligne

Lorsque plusieurs événements sont entrés en un même endroit, et que leur liste complète ne tient pas sur l'écran, vous pouvez vous déplacer dans cette liste avec les touches curseur BAS et HAUT. Appuyez sur PLAY [F6] pour générer l'événement sélectionné.

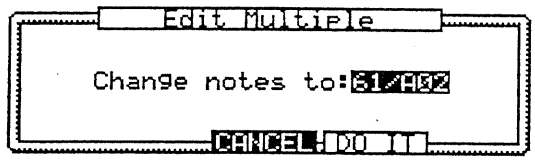
Sélectionner et éditer plusieurs événements

Pour sélectionner simultanément plusieurs événements MIDI affichés sur l'écran, il suffit de maintenir enfoncée la touche SHIFT tout en les sélectionnant avec les touches curseur BAS ou HAUT. Dans ce cas, le paramètre est affiché en "vidéo inversée", et prend place à côté du numéro de note.



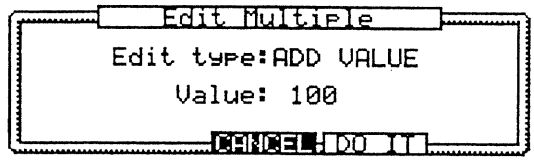
Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, EDIT prend la place des touches fonction INSERT et PASTE, comme illustré ci-dessus. En appuyant ici sur EDIT [F4], apparaîtra la fenêtre Edit Multiple correspondant au champ sélectionné avec le curseur.

- Lorsqu'un numéro de note est sélectionné,



tous ceux des notes sélectionnées ici prennent la valeur du numéro de note indiqué. Sélectionnez le numéro de note avec la molette DATA, et appuyez sur DO IT [F5] pour valider le processus.

- Lorsque des paramètres autres que le numéro de note sont sélectionnés,



éditez la valeur du paramètre sélectionné en la réglant dans cette fenêtre.

- Edit type:

Modifie la valeur des paramètres sélectionnés en fonction des réglages suivants.

ADD VALUE	Ajoute la valeur entrée dans Value: à la valeur actuelle.
SUB VALUE	Soustrait la valeur entrée dans Value: de la valeur actuelle.
MULT VALUE	Augmente ou diminue la valeur actuelle du pourcentage entré dans Value:
SET TO VAL	Donne à tous les paramètres la valeur entrée dans Value:

- Value:

Permet de régler l'édition sélectionnée dans Edit type:

Copier un événement

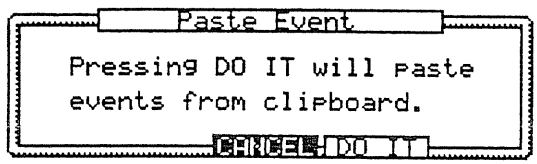
Pour sauvegarder temporairement les données dans le presse-papiers (clipboard), sélectionnez un événement et copiez-le.
Pour ce faire, appuyez sur COPY [F2] après avoir sélectionné l'événement.

Effacer un événement

Pour effacer un événement, il suffit d'appuyer sur DELETE [F3] après l'avoir sélectionné.

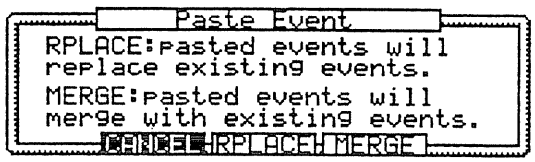
Coller un événement

Pour coller des données copiées au préalable dans le presse-papiers, spécifiez dans le champ How: le point où doit avoir lieu le collage, puis appuyez sur PASTE [F5].



Appuyez ensuite sur DO IT [F5] pour réaliser le collage.

Si plusieurs séries de données, correspondant à des régions diffférentes, sont sauvegardées dans le presse-papiers, l'écran suivant apparaîtra lorsque vous appuierez sur PASTE [F5].



Appuyez sur REPLACE [F4] pour effacer toutes les données déjà présentes dans le presse-papiers et les remplacer par celles que vous venez de sélectionner.

Appuyez sur MERGE [F5] pour ajouter les données aux données déjà existantes.

Insérer un événement

Pour insérer un événement, spécifiez le point d'insertion dans le champ How: , puis appuyez sur INSERT [F4].



Sélectionnez parmi les suivants le type d'événement que vous désirez insérer :

NOTE, NOTE + VARIATION, PITCH BEND, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE,
CH PRESSURE, POLY PRESSURE, TEMPO CHANGE, EXCLUSIVE

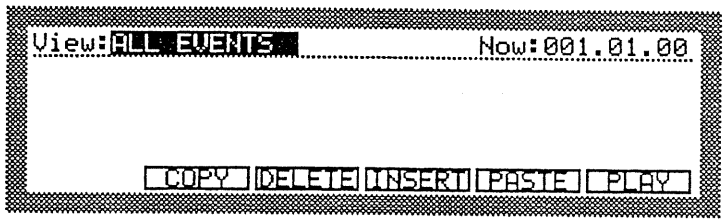
Lorsque EXCLUSIVE est sélectionné, un champ permettant d'indiquer la taille (en octets) du message exclusif à entrer apparaît. Réglez ce champ à la valeur correspondant au message exclusif que vous désirez entrer.

En appuyant sur DO IT [F5], vous pouvez revenir à l'écran d'édition pas à pas. Comme l'événement déterminé dans la fenêtre Insert Event sera inséré, réglez le paramètre avec les touches curseur et la molette DATA.

Il est également possible d'insérer une note directement depuis un pad rythmique ou un clavier. Pour plus de détails, référez-vous au paragraphe suivant, "Enregistrement pas à pas".

Enregistrement pas à pas

Sur la page Step Edit, qui apparaît lorsqu'on appuie sur STEP [F1] sur l'écran principal, il est possible d'utiliser un pad rythmique ou un clavier MIDI pour procéder à l'enregistrement pas à pas.



Entrez, dans le champ Now: , l'endroit où vous désirez entrer une note, et jouez-la, par l'intermédiaire d'un pad rythmique ou d'un clavier MIDI connecté à l'entrée MIDI IN de la MPC2000. Ce faisant, la vélocité ("force" de la note jouée) ou la longueur (durée de Note On) sont modifiées par les données entrées.

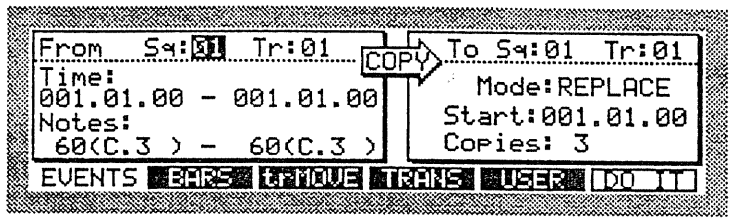
Si vous avez sélectionné l'incrémentation automatique pour l'enregistrement pas par pas (en réglant sur YES le champ Auto Step Increment: apparaissant dans la fenêtre Step Edit Options), la valeur affichée dans le champ Now: augmente de la valeur réglée dans le champ Timing: , réglée dans l'écran principal, à chaque fois qu'une note est entrée.

L'écran d'édition

L'écran d'édition vous permet de copier tout un événement à l'intérieur d'une séquence. Il est également possible de réarranger les pistes, de transposer ou de régler les préférences d'une séquence nouvellement créée.
Pour faire apparaître l'écran d'édition, appuyez sur EDIT [F2] dans l'écran principal.

Copier un événement

C'est l'écran Event Copy qui apparaît en premier sur l'écran d'édition.



Entrez les limites de l'événement source de la copie dans la fenêtre gauche, et réglez l'emplacement cible de la copie dans la fenêtre droite.
Il est possible de copier ici tous les événements enregistrés dans une séquence, mais il est nécessaire au préalable d'entrer un pad quelconque pour une piste rythmique et un éventail de notes pour une piste MIDI.

- Fenêtre gauche

- Sq:
  Permet de sélectionner la séquence à copier. Seul le numéro de la séquence apparaît ici.

- Tr:
  Permet de sélectionner la piste de destination de la copie. Seul le numéro de la piste apparaît ici.

- Time:
  Permet de déterminer les limites de l'événement que vous désirez copier.

- Note:
  Permet de régler la note de la destination de la copie. Un numéro de pas apparaîtra si la piste est configurée en piste rythmique, et un éventail de notes si la piste est configurée en piste MIDI. Il est possible d'entrer directement la destination depuis un pad rythmique ou un clavier MIDI.

•Fenêtre droite

• Sq:
Permet de sélectionner la séquence source de la copie. Seul le numéro de la séquence apparaît ici.

• Tr:
Permet de sélectionner la piste de destination de la copie. Seul le numéro de la piste apparaît ici.

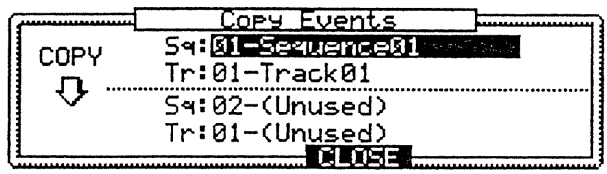
• Mode:
Permet de sélectionner si les données que vous copiez effacent les données copiées précédemment (REPLACE) ou si elles viennent s'ajouter à celles déjà existantes. Lorsque REPLACE est sélectionné, l'événement se trouvant au lieu de destination de la copie est effacé et remplacé par les données de la source de la copie. Si c'est MERGE qui est sélectionné, les données de la source de la copie viennent s'ajouter aux données déjà existantes.

• Start:
Permet de spécifier l'endroit où vous désirez que la copie commence. Les données de la source de la copie seront copiées à l'emplacement défini ici, le nombre de fois entré dans le champ Copies: ci-dessous.

• Copies:
Permet de spécifier le nombre de copies désiré. À partir du point défini dans Start:, les données seront répétées autant de fois que spécifié dans ce champ.

Pour effectuer la copie, appuyez sur DO IT [F6].

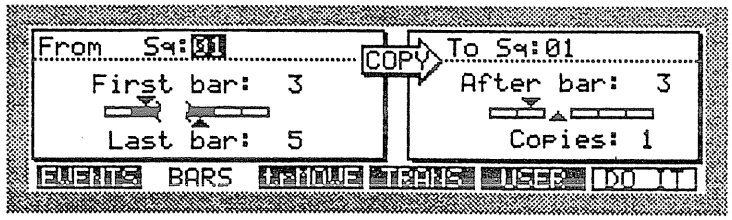
La piste de source de la copie et celle de destination peuvent être déterminées simultanément dans la fenêtre Copy Events.
Une fois que le champ Sq: ou Tr: est sélectionné avec le curseur, appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Sélectionnez dans la partie supérieure la séquence et la piste de la source de la copie, et dans la partie inférieure la destination de la copie. Il est possible, dans cette fenêtre, de vérifier et de sélectionner le nom de la séquence et le nom de la piste.

Copie par mesure ou par groupe de mesures

Il est possible de grouper les données de toutes les pistes d'une séquence et de les copier par mesure ou par groupes de mesures.
Appuyez sur EDIT [F2] dans l'écran principal, puis passez sur l'écran de copie d'événement (Event Copy) et appuyez sur BARS [F2].



Déterminez, dans la fenêtre gauche , le nombre de mesures de la source de la copie, et dans la fenêtre droite, la destination où elles doivent être insérées.
De cette façon, toutes les pistes d'une séquence seront copiées, puis insérées à l'emplacement déterminé dans la fenêtre droite.

- Fenêtre gauche

- Sq:
  Permet de sélectionner la séquence à copier. Seul le numéro de la séquence apparaît ici.

- First bar:
  Permet de spécifier la première mesure de la séquence à copier (source).

- Last bar:
  Permet de spécifier la dernière mesure de la séquence à copier (source).

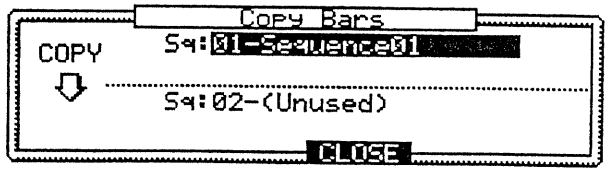
- Fenêtre droite

- Sq:
  Permet de sélectionner la séquence de destination de la copie. Seul le numéro de la séquence apparaît ici.

- After bar:
  Après la mesure qui apparaît ici, les données correspondant à ce qui apparaît dans la fenêtre gauche sont insérées le nombre de fois spécifié dans le champ Copies: . Dans ce cas précis, les données précédentes ne sont pas effacées : les données insérées repoussent les données initiales.

- Copies:
  Permet de spécifier le nombre de copies désiré. Les données source seront répétées autant de fois que spécifié dans ce champ.

La séquence source de la copie et celle de destination peuvent être déterminées simultanément dans la fenêtre Copy Bars.
Une fois que le champ Sq: est sélectionné avec le curseur, appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

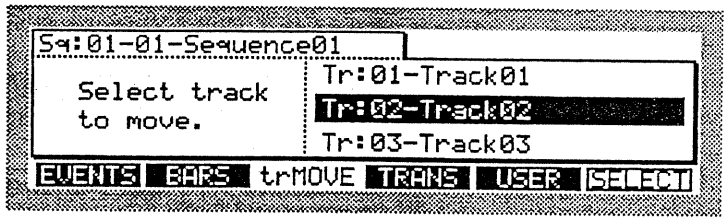


Sélectionnez dans la partie supérieure la séquence et la piste source de la copie, et dans la partie inférieure la destination de la copie. Il est possible, dans cette fenêtre, de vérifier et de sélectionner le nom de la séquence et le nom de la piste.

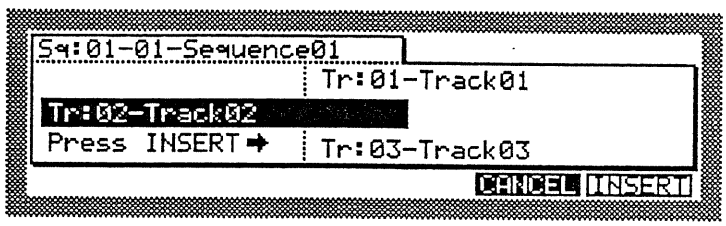
> ***ATTENTION** : Lorsque vous copiez par mesures ou par groupe de mesures, la répartition des données sur les différentes pistes ne sera pas modifiée. Par exemple, les données de la piste 1 seront copiées sur la piste 1, celles de la 2 sur la 2 et ainsi de suite.*

Réordonner les pistes

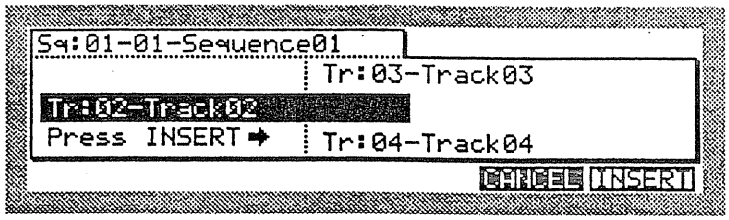
Permet de réassigner les pistes à l'intérieur d'une séquence.
Dans l'écran principal, appuyez sur EDIT [F2], faites apparaître l'écran Event Copy et appuyez sur trMOVE [F3].



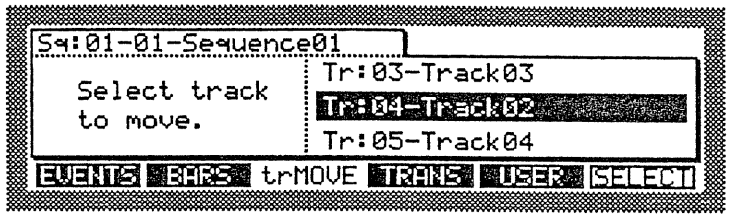
Sélectionnez la séquence dans le champ Sq: , puis, avec la touche curseur BAS, positionnez le curseur sur le champ où la piste est affichée. De cette façon, le curseur sélectionnera la piste, qui affiche une liste au milieu, comme représenté ci-dessous. Faites défiler la liste avec la molette DATA, sélectionnez la piste que vous désirez déplacer, puis appuyez sur SELECT [F6].



La piste sélectionnée se déplace vers la gauche. Ici, si vous faites de nouveau tourner la molette DATA, la liste située à droite défilera.



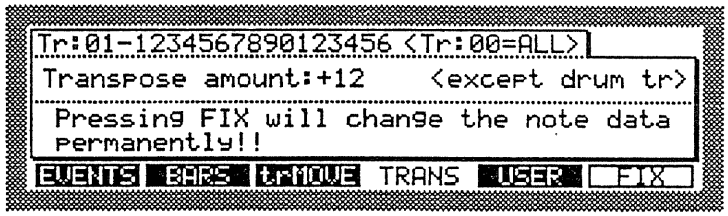
Lorsque l'endroit où vous désirez vous rendre est affiché, appuyez sur INSERT [F6] pour retourner à la liste de droite.



Le nom de la piste reste le même, et les nouveaux numéros de piste apparaissent dans l'ordre.

Transposer une piste

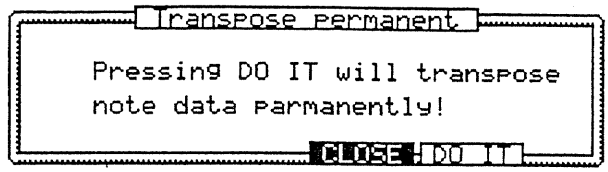
Permet de régler la transposition des données pour chaque piste. Dans l'écran principal, appuyez sur EDIT [F2], faites apparaître l'écran Event Copy, puis appuyez sur TRANS [F4].



- Tr:
  Permet de sélectionner la piste que vous désirez transposer. Lorsque ce champ est sur 00, toutes les pistes seront transposées. Toutefois, la piste rythmique ne sera pas concernée par cette transposition.

- Transpose amount:
  Permet de régler la valeur de la transposition. Les valeurs possibles vont de -12 à +12 par pas d'un demi-ton, soit +/- 1 octave. Les réglages entrés ici ne modifient pas les données de façon permanente : la transposition intervient uniquement lors de leur lecture.

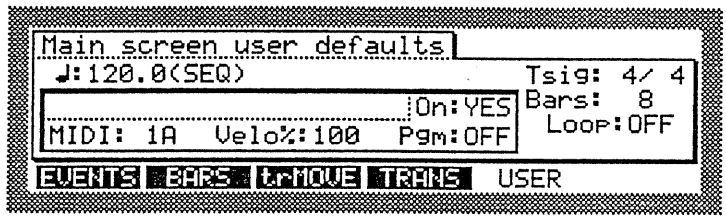
Pour transposer les données elles-mêmes, il faut appuyer sur FIX [F6].



En appuyant sur DO IT [F5], les données elles-mêmes sont transposées, en tenant compte des réglages effectués dans le champ Transpose amount:.

Préférences concernant les séquences

Permet de régler les préférences s'appliquant à toute séquence nouvellement créée dans l'écran principal.
Danc l'écran principal, appuyez sur EDIT [F2] et faites apparaître l'écran Event Copy, puis appuyez sur USER [F5].



Sélectionnez le champ avec les touches curseur, et réglez le paramètre avec la molette DATA. Les champs qui n'apparaissent pas ici ne peuvent être modifiés.

Pour plus de détails concernant les paramètres, veuillez vous référer au paragraphe "Écran principal".

Chapitre 5

Mode Song

Généralités

Pour créer un morceau dans la MPC2000 vous pouvez en enregistrer toutes les parties dans une longue séquence en utilisant les fonctions de copie pour dupliquer les sections répétitives. Vous pouvez aussi utiliser le Mode Song, dans lequel plusieurs séquences composant une liste, représentent chacune une partie du morceau final. Une fois que la liste est complète, le mode Song joue automatiquement la liste des séquences dans l'ordre dans lequel elles ont été programmées. C'est particulièrement utile quand on fait des arrangements avec de nombreuses sections répétitives comme les parties de batterie. Le mode Song présente les avantages suivants sur le fait d'utiliser une longue séquence pour enregistrer un morceau :

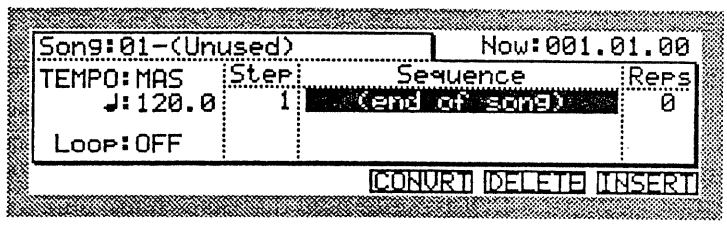
- La structure du morceau peut être créée très rapidement.
- Le contenu des sections du morceau peut être changé très rapidement.

Techniquement, un morceau (song) dans la MPC2000 comprend un certain nombre de pas (250 au maximum), chacun d'eux contenant le numéro de la séquence et son nombre de répétitions avant de passer au pas suivant du morceau. Après le dernier pas, le morceau peut, soit s'arrêter de jouer, soit revenir en boucle à un pas précédent.

La MPC2000 peut contenir jusqu'à 20 morceaux en mémoire en même temps. L'enregistrement n'est pas autorisé en mode Song. Les séquences doivent être enregistrées ou éditées dans l'écran principal.

Présentation

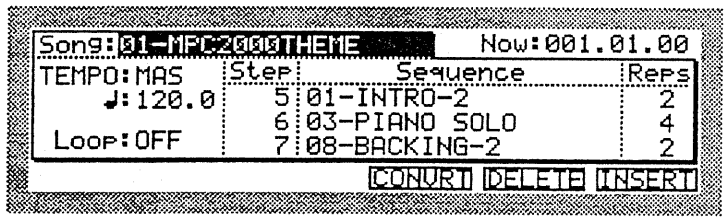
Pour passer en mode Song, appuyez sur la touche SONG (touche 1 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT. L'écran suivant apparaît :



Lorsque cet écran est affiché, la MPC2000 est en mode Song, ce qui signifie que si vous appuyez sur PLAY, c'est le morceau actif qui sera joué au lieu de la séquence active.

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

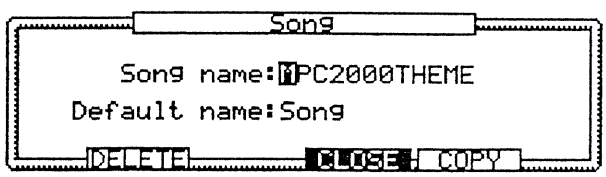
Sélectionner un morceau



Placez le curseur sur le champ Song: et sélectionnez un morceau en faisant tourner la molette DATA. Le numéro et le nom du morceau apparaissent. Si vous n'avez créé aucune donnée dans ce morceau, la mention 'unused) apparaît.

Changer le nom d'un morceau

Pour ouvrir la fenêtre Song, sélectionnez le champ Song: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

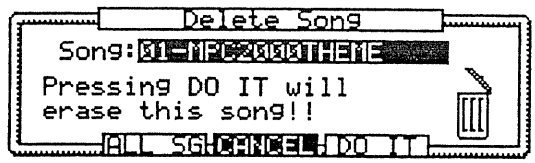


- Song name: (Nom du morceau)
  Ce champ permet de modifier le nom du morceau.
  Déplacez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou de la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.
  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.
  Note : *Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche curseur BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom d'origine ne sera pas modifié.*

- Default name: (Nom par défaut)
  Permet de déterminer le nom qui sera automatiquement utilisé lorsque vous entrerez des données dans un nouveau morceau (intitulé «Unused»). Tapez un nom, comme pour le champ Song Name.

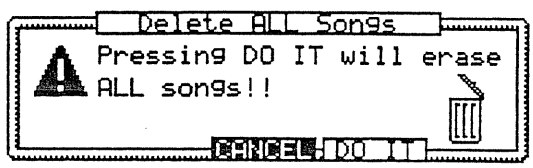
Effacer un morceau

Pour ouvrir une fenêtre Song, sélectionnez le champ Song: et appuyez sur OPEN WINDOW.
La fenêtre Delete Song s'ouvrira lorsque vous appuierez sur DELETE [F2].



Les données correspondant au morceau sélectionné seront effacées si vous appuyez sur DO IT [F5] et le nom du morceau deviendra (Unused).

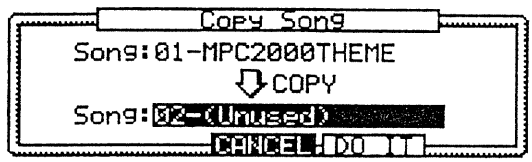
Le message d'avertissement suivant apparaîtra si vous appuyez sur ALL SQ [F3], et toutes les données de toutes les séquences seront effacées lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].



Copier un morceau

Pour ouvrir une fenêtre Song, sélectionnez le champ Song: et appuyez sur OPEN WINDOW.

La fenêtre Copy Song s'ouvrira lorsque vous appuierez sur COPY [F5].



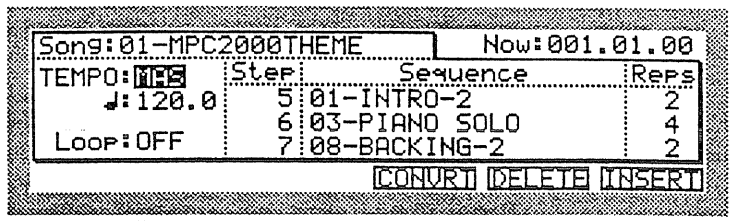
Sélectionnez, en haut, la source à copier, en appuyant sur la touche curseur HAUT et sélectionnez avec la molette DATA le morceau que vous désirez copier.
Sélectionnez, en bas, le morceau de destination, en appuyant sur la touche curseur BAS et sélectionnez avec la molette DATA le morceau dans lequel vous désirez copier les données du morceau source.

Les données seront effectivement copiées lorsque vous appuierez sur la touche DO IT [F5].

> ***Note :*** *Si le morceau de destination que vous avez choisi contient déjà des données, celles-ci seront effacées lors de la copie. Soyez par conséquent prudent lorsque vous copiez un morceau vers un autre dont le nom n'est pas (Unused).*

Régler le Tempo

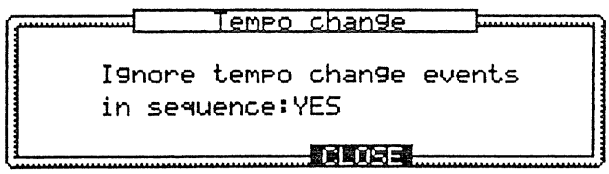
Réglage du tempo du morceau.



- TEMPO:
  Définit si la séquence sera jouée au tempo spécifié ou selon le tempo Master.
  Placez le curseur sur le champ TEMPO: et réglez le tempo source au moyen de la molette DATA.
  - SEQ Le morceau sera joué au tempo spécifié pour la séquence. Dans ce cas, il n'est pas nécessaire de modifier le tempo dans le champ ♩:
  - MAS: Le morceau sera joué au tempo Master indiqué dans le champ ♩: .

- ♩:
  Définit le tempo, si MAS: est sélectionné dans le champ TEMPO:
  Placez le curseur sur le champ ♩: et réglez le tempo en faisant tourner la molette DATA.
  Entrez quatre chiffres si vous utilisez le pavé numérique. Par exemple, pour régler la valeur sur 120.5, entrez "1205". Dans ce cas, le tempo est confirmé lorsque le quatrième chiffre est entré. Pour régler la valeur sur 88.5, entrez "885" et appuyez sur la touche ENTER pour confirmer votre entrée.
  Lorsque SEQ est sélectionné dans le champ TEMPO: , vous ne pouvez pas changer le tempo. Le tempo utilisé par la séquence est affiché dans ce champ.

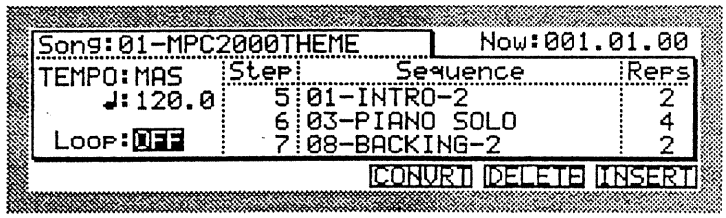
Pour ouvrir la fenêtre Tempo Change, sélectionnez le champ TEMPO: ou ♩: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Indiquez si les changements de tempo enregistrés au cours de la séquence doivent être ignorés.
Si YES est choisi, ces changements de tempo seront ignorés.
Si NO est choisi, les changements de tempo de la séquence restent valables et le tempo du morceau suivra en conséquence.

Réglage de boucle

Règle la boucle (lecture répétitive) du morceau.
Afin de jouer répétitivement la partie d'un pas jusqu'à ce que la touche STOP soit enfoncée, activez la boucle (ON) et faites jouer le morceau.



Pour activer ou désactiver la boucle, sélectionnez le champ Loop: par l'intermédiaire des touches curseur et faites tourner la molette DATA.

Pour déterminer les limites de la boucle, appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- First step:
  Ce champ permet de spécifier la première mesure de la boucle.

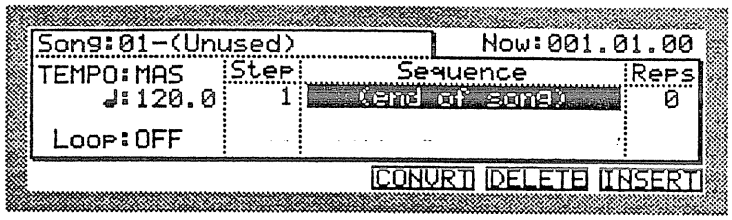
- Last step:
  Ce champ permet de spécifier la dernière mesure de la boucle.

- Number of steps:
  Ce champ permet de régler la longueur de la boucle, en indiquant son nombre de pas. Le morceau jouera en boucle à partir du pas indiqué dans First step, pendant le nombre de pas entré ici.

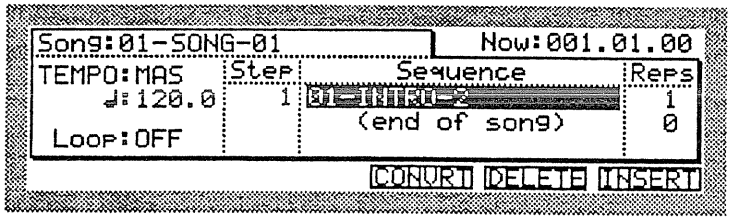
> ***ATTENTION** : Les champs First step:, Number of steps: et Last step: sont interdépendants. Autrement dit, si vous modifiez la valeur apparaissant dans First step: ou dans Last step:, celle du champ Number of steps: changera automatiquement.*

Créer un morceau (Song)

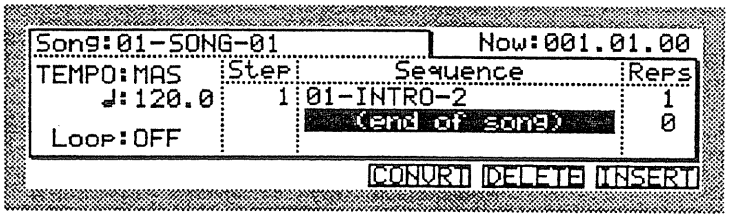
Pour créer un nouveau morceau, sélectionnez-un intitulé (Unused) dans le champ Song:.
Sélectionnez (end of song) dans le champ Sequence avec la touche curseur.



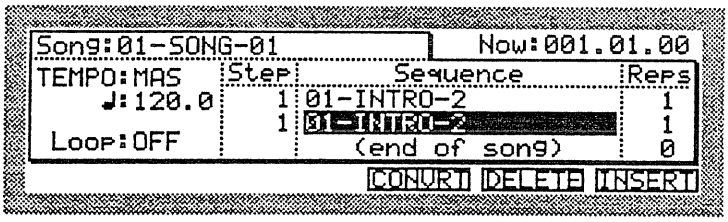
Sélectionnez la séquence en faisant tourner la molette DATA. La séquence sera assignée au premier Pas du morceau.



Pour sélectionner (end of song), appuyez une fois sur la touche curseur BAS.



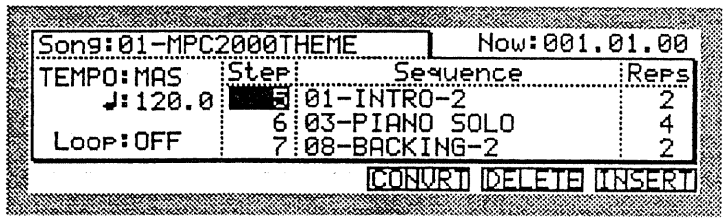
Pour sélectionner la séquence assignée au Pas 2, faites tourner la molette DATA.



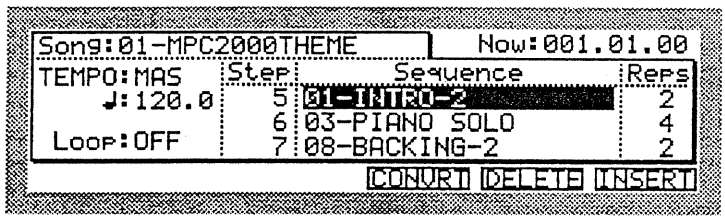
Faites la même chose pour assigner les autres séquences et augmenter le nombre de pas.

Sélectionner un Pas et changer de Séquence

Sélectionnez le numéro du pas dans le champ Step au moyen de la touche curseur. S'il y a beaucoup de pas, appuyez plusieurs fois sur les touches curseur HAUT et BAS pour les faire défiler à l'écran.
Il est également possible de sélectionner un pas avec la molette DATA.



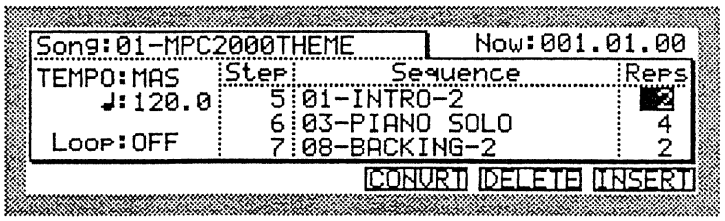
Pour changer la séquence assignée à un pas, il faut d'abord sélectionner la Sequence avec la touche curseur. Sélectionnez la séquence que vous voulez changer au moyen des touches curseur HAUT et BAS. S'il y a beaucoup de pas, appuyez plusieurs fois sur les touches curseur HAUT et BAS pour les faire défiler à l'écran.



Changez de séquence en faisant tourner la molette DATA.

Répéter une séquence

La séquence assignéé au morceau peut être répétée un certain nombre de fois
Sélectionnez le champ Reps de la séquence que vous voulez répéter au moyen de la touche curseur.

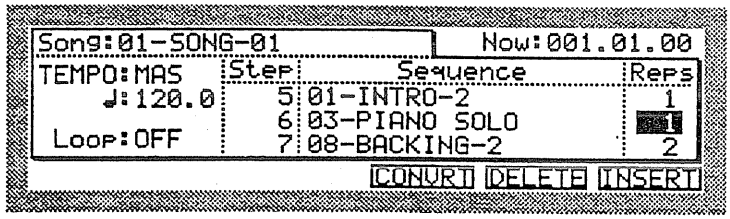


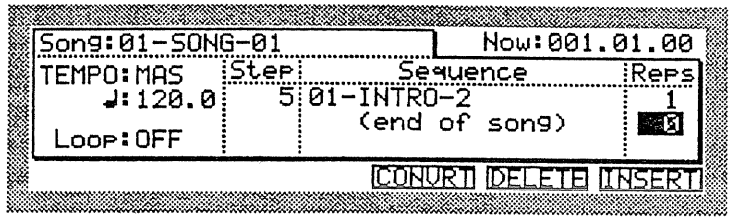
Réglez le nombre de répétitions de la séquence en faisant tourner la molette DATA.

ATTENTION: Si le nombre de répétitions est réglé sur 0, les séquences après le pas ne seront pas jouées.

Effacer un Pas

Sélectionnez le numéro du pas ou la séquence que vous voulez effacer avec la touche curseur, puis appuyez sur DELETE [F5].
Lorsque l'effacement est effectué, les pas situés après le point spécifiés sont déplacés vers le haut.



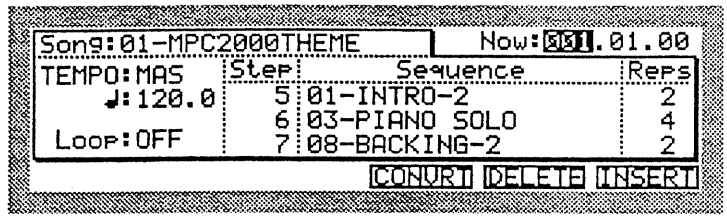


Insérer un Pas

Sélectionnez le numéro du pas ou la séquence que vous voulez insérer avec la touche curseur, puis appuyez sur INSERT [F6].
Les pas situés après le point d'insertion reculent d'un cran et la séquence 01 est insérée.
Sélectionnez la Sequence de la séquence insérée, puis choisissez-en une en faisant tourner la molette DATA.

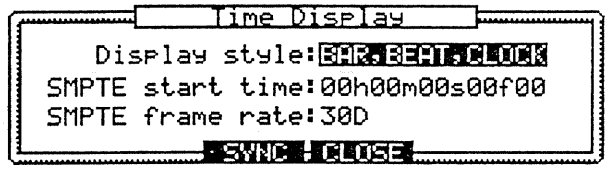
Régler le point de Localisation

Il est possible de régler un point de localisation dans le champ Now: au moyen de la molette DATA.



Sélectionnez le champ Now: avec la touche curseur puis augmenter ou diminuer le nombre avec la molette DATA pour indiquer le point de localisation.

Le champ Now: permet de commuter et d'afficher le temps en bar/beat/clock et heure/minute/seconde.
Sélectionnez le champ Now: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- Display Style:
  Sélectionnez BAR, BEAT, CLOCK pour un affichage en mesures, temps, clics.
  Sélectionnez HOUR, MIN, SEC pour un affichage en heures, minutes, secondes.

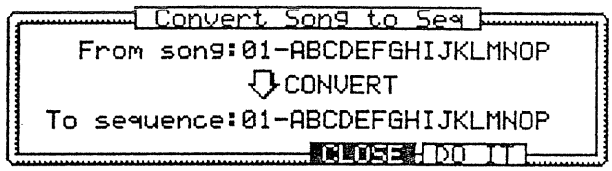
- SMPTE start time:
  Sélectionnez HOUR, MIN, SEC dans Display Style: pour faire démarrer le compteur temporel dans l'écran principal à partir de la valeur affichée dans ce champ. Cette fonction peut aussi bien servir à synchroniser du MTC (Midi Time Code) ou du code SMPTE.

- SMPTE frame rate:
  Ce champ permet de régler le nombre d'images par seconde dont il est tenu compte pour la synchronisation du MTC ou du code SMPTE. Le processus de synchronisation est décrit dans "Mode MIDI/SYNC".

Convertir un morceau en une séquence

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

Pour convertir un morceau, appuyez sur CONVERT [F4].



- From song:
  Sélectionne le morceau à convertir.

- To sequence:
  Sélectionne la destination de mémorisation des données converties en séquence.

Pour effectuer la conversion, appuyez sur DO IT [F5].

> ***ATTENTION:*** *S'il y a des données dans la séquence que vous avez sélectionnée comme destination, celles-ci seront effacées au moment de la conversion. Faites très attention lorsque vous convertissez un morceau en une séquence portant un nom différent de "Unused."*

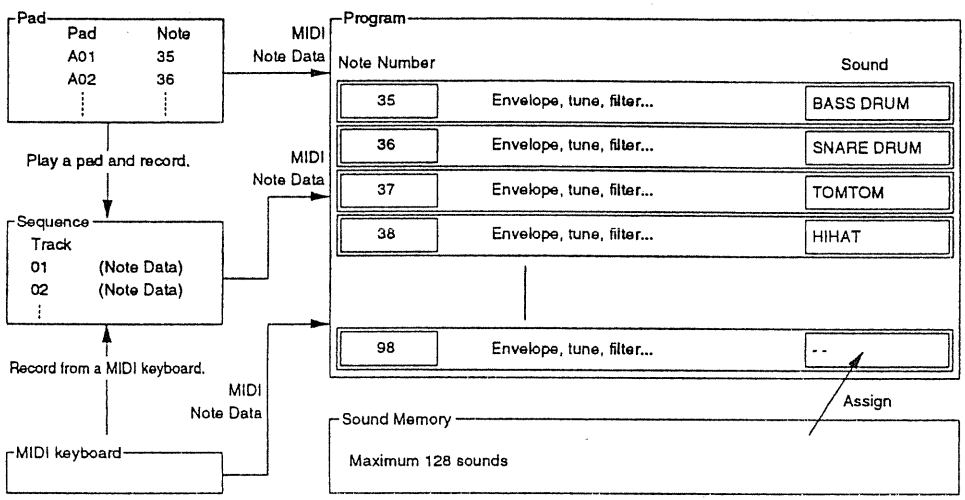
Chapitre 6

Création et édition de Programmes

Que sont les Programmes ?

Un programme est un ensemble de sons assignés à 64 numéros de note. Il est possible de définir l'enveloppe ou le filtre individuellement sur chaque numéro de note et de créer 24 programmes dans la MPC2000.

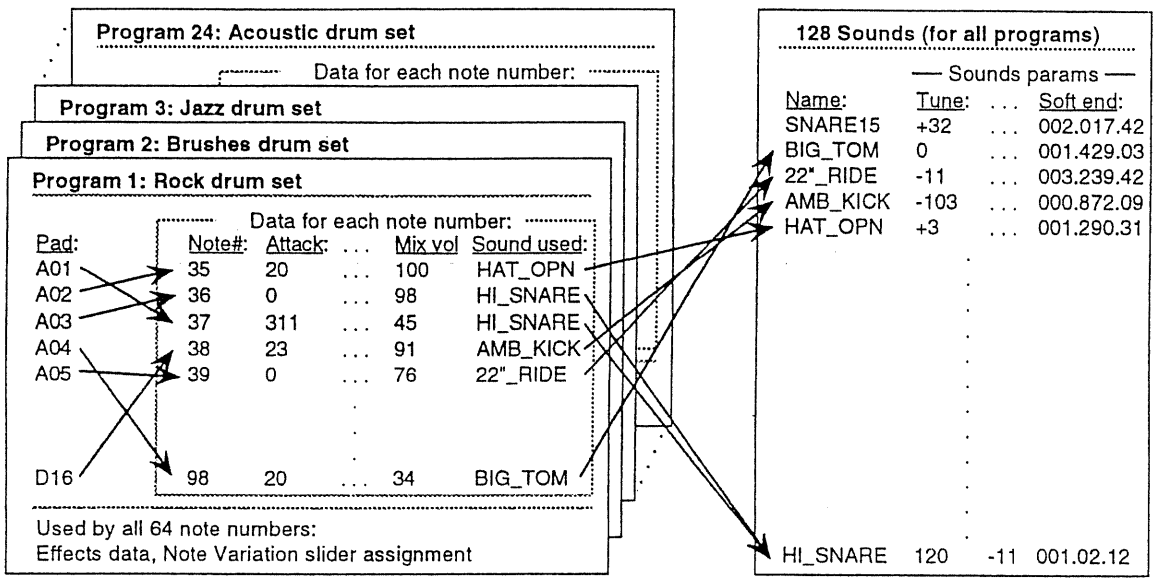
Le son peut être joué par un pad ou une note MIDI uniquement s'il a été assigné à un numéro de note dans un Programme. Par exemple, si la note numéro 36 est assignée au pad A02, il est possible de jouer la caisse claire en tapant sur le pad A02 après avoir assigné un son de caisse claire à la note numéro 36.



Pour jouer sur les pads comme sur une boîte à rythme et enregistrer des motifs rythmiques, il faut enregistrer un motif rythmique qui sera assigné au pad. Ceci en changeant le mode d'enregistrement. Le numéro de note assigné au pad servira alors à déclencher une séquence au lieu de jouer les sons d'origine assignés au pad. Pendant la lecture de la séquence, c'est le son correspondant aux données de notes enregistrées sur la piste qui sera joué. (Si un son de caisse claire a été assigné à la note numéro 36, ce son jouera en suivant le motif séquencé des notes enregistrées pour la note numéro 36.)

Vous changez instantanément de Programme en en sélectionnant un en mode PROGRAM, il est également possible d'utiliser les Program Changes MIDI.

Le schéma ci-dessous représente la façon dont les données sont organisées au sein d'un Programme :



Vous disposez de trois écrans en mode d'édition de programme, qui regroupent les fonctions suivantes :

1. **Écran Assign** — Assignation du pad à un numéro de note, et d'un son à un numéro de note.
2. **Écran Parameter** — Edition du son en réglant l'enveloppe, le filtre, etc.
3. **Écran MIDI** — Réglages MIDI de l'échantillonneur interne.

Création d'un Programme

Lorsque la disquette système a été insérée dans la MPC2000 lors de la mise sous tension, l'écran principal apparaît pendant quelques secondes. Si à ce moment, vous appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, l'écran Assign du mode Program Edit apparaît. Le champ Prm: en haut de l'écran indique 1-NEW PROGRAM 01. Ce qui signifie que "le nom du premier programme sélectionné est NEW PROGRAM 01". Si plusieurs programmes sont chargés dans la MPC2000, vous pouvez en sélectionner un en plaçant le curseur sur ce champ puis en faisant tourner la molette DATA. Pour créer un nouveau programme, utiliser NEW PROGRAM 01 et assignez-lui des sons, que vous éditerez à votre convenance. La procédure est la suivante :

1. A partir de la disquette, chargez les sons que vous voulez utiliser dans le programme. (Voir les chapitres "Création et édition de sons" et "Opérations sur disque".)
2. Appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.
3. Assignez un numéro de note au Drum Pad. Si vous ne jouez pas sur le MPC2000 à partir d'autres appareils, comme un clavier MIDI, le réglage par défaut peut être utilisé.
4. Assignez un son au numéro de note. Ceci assignera le son au Drum Pad.
5. Appuyez sur PARMS [F2] et affichez l'écran Parameter afin de régler les paramètres du son.
6. Appuyez sur la touche MIXER (touche 7 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, afin d'afficher l'écran Mixer, pour régler le volume ou la panoramique du son. Si la carte optionnelle permettant d'avoir 8 sorties séparées, ou si une carte d'effets ont été installées, réglez-les également.
7. Sauvegardez le programme complet sur disquette.

Sélectionner un Programme et lui assigner un son

L'écran permettant de définir un Programme est composé de trois pages. Une pour l'assignation du son au Programme, une pour régler les paramètres du Programme et une pour les réglages MIDI de l'échantillonneur interne.

Le premier écran, qui permet d'assigner un son au programme, est affiché lorsque vous appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.



Sur cet écran, il est possible d'écouter le son sélectionné, à son niveau de vélocité maximum en appuyant sur PLAY [F6].

Sélectionner des Programmes

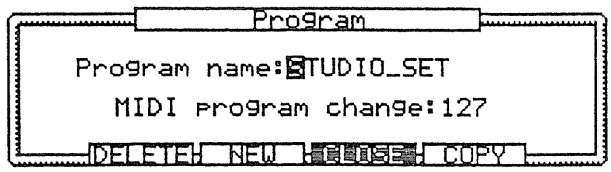


Placez le curseur sur le champ Pgm: et choisissez un programme en faisant tourner la molette DATA. Le numéro et le nom du programme sont affichés.

> ***ATTENTION** : Il n'y a qu'un seul programme par défaut. Tant qu'un nouveau programme n'a pas été chargé depuis une disquette ou créé entièrement, vous ne pouvez pas sélectionner d'autres programmes en faisant tourner la molette DATA.*

Changer le nom d'un Programme

Pour ouvrir la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



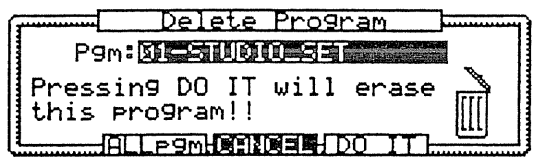
- Program name: (Nom du Programme)
  Ce champ permet de modifier le nom du Programme:
  Déplacez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou de la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.
  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.

  Note : *Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche curseur BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom original ne sera pas modifié.*

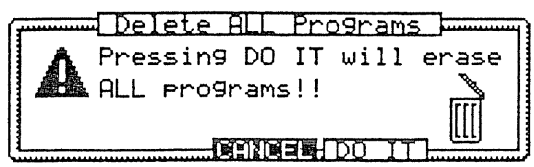
- MIDI program change: (Changement de Programme MIDI)
  Permet de choisir le numéro du Programme. Vous pouvez aussi changer de Programme en utilisant les Program Changes MIDI à partir d'appareils externes.

Effacer un Programme

Pour ouvrir une fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm: et appuyez sur OPEN WINDOW.
La fenêtre Delete Program s'ouvrira lorsque vous appuierez sur DELETE [F2].



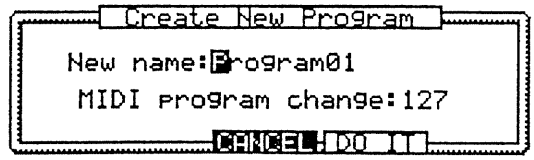
Sélectionnez le programme à effacer dans le champ Pgm: puis appuyez sur DO IT [F5] l'effacer.
Si vous appuyez sur ALLPgm [F3], le message d'avertissement suivant apparaîtra et tous les programmes seront effacés lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].



Créer de nouveaux Programmes

Pour ouvrir la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

L'écran Create New Program s'ouvrira lorsque vous appuierez sur NEW [F3].



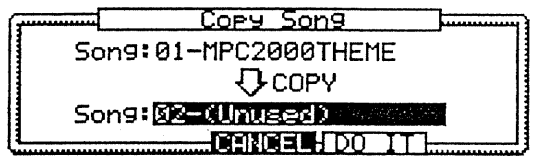
- New name:
  Permet de donner un nom au programme. Voir "Changer le nom d'un Programme" pour inscrire le nom.

- MIDI program change: (Changement de Programme MIDI)
  Permet de choisir le numéro du Programme. Vous pouvez aussi changer de Programme en utilisant les Program Changes MIDI à partir d'appareils externes.

Copier un programme

Pour ouvrir une fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm: et appuyez sur OPEN WINDOW.

La fenêtre Copy Program s'ouvrira lorsque vous appuierez sur COPY [F5].



Sélectionnez le programme dont vous souhaitez copier les données avec la molette DATA.

Les données du programme seront effectivement copiées lorsque vous appuierez sur la touche DO IT [F5].

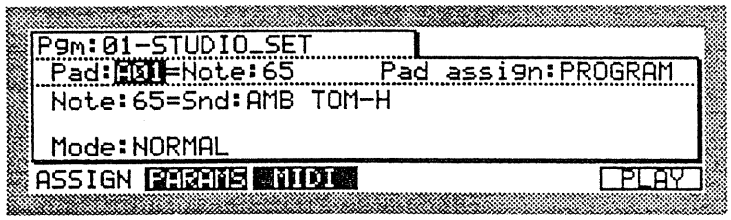
> ***ATTENTION :*** *Si le programme de destination que vous avez choisi contient déjà des données, celles-ci seront effacées lors de la copie. Soyez par conséquent prudent lorsque vous copiez un programme vers un autre dont le nom n'est pas "no program".*

Assigner des notes aux DRUMS PADS

Vous devez commencer par assigner un numéro de note au PAD.

Dans les réglages initiaux, des numéros de note sont déjà assignés à tous les pads. A moins d'avoir besoin d'une configuration spéciale, il n'est pas nécessaire de modifier ces assignations.

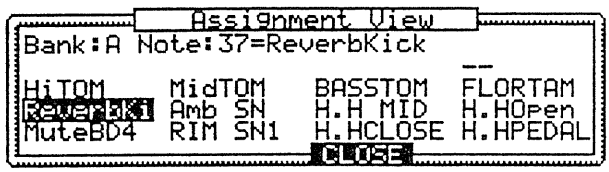
Sélectionnez le champ Pad: avec la touche CURSOR puis choisissez le PAD rythmique auquel vous voulez assigner un numéro en faisant tourner la molette DATA. Vous pouvez aussi taper sur ce pad pour le sélectionner directement.



Sélectionnez la Note: sur la droite en appuyant sur la touche curseur DROITE, puis réglez le numéro de note voulu en faisant tourner la molette DATA.
Vous pouvez modifier ce réglage en jouant sur le pad alors que le curseur est placé sur le champ Note: . Vous pouvez assigner différentes notes sans avoir à déplacer le curseur.



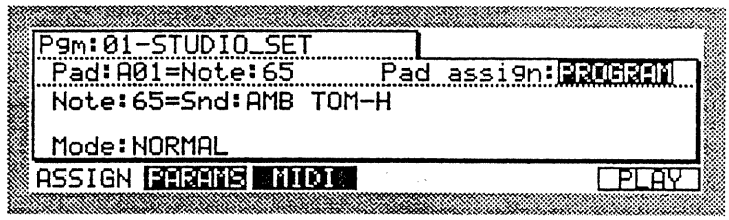
Vous pouvez aussi avoir la liste des DRUMS PADS dans l'écran Assignment View et les assigner.
Pour afficher l'écran Assignment View, sélectionnez le champ Pad: ou Note: , à droite, puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Pour assigner une note, sélectionnez le pad avec la touche CURSOR ou en tapant sur le pad. Le son assigné à la note sélectionnée est affiché dans l'écran Assignment View.

Le mode Pad Assign et la fonction Initialize

Ils vous permettent de sélectionner le mode d'assignation du pad, dans le champ Pad assign:.

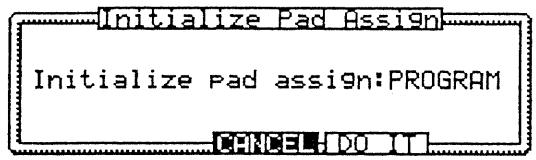


Sur la MPC2000, chaque programme peut avoir une assignation de pad, mais si vous sélectionnez l'option MASTER dans le champ Pad assign:, cette assignation sera mémorisée en tant qu'assignation générale et pour être adaptée aux autres programmes.

PROGRAM	Mémorise les assignations de pad pour chaque programme.
MASTER	Adapte l'assignation générale au programme.

ATTENTION: *L'assignation générale de pad peut être modifiée à partir de n'importe quel programme, lorsque MASTER est affiché dans le champ Pad assign:, mais notez que ce changement affectera tous les programmes réglés sur MASTER.*

Pour réinitialiser une assignation de pad, sélectionnez le champ Pad assign: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



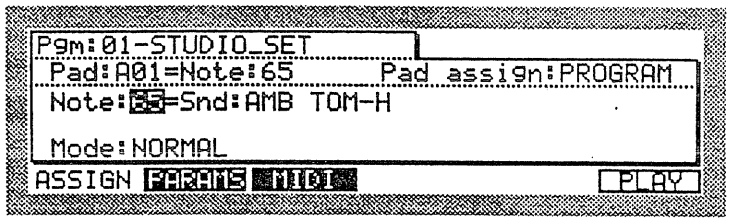
L'assignation de pad du programme sélectionné sera réinitialisée si vous sélectionnez PROGRAM avec la molette DATA. En choisissant MASTER, les assignations générales sont réinitialisées et tous les programmes concernés par le réglage MASTER sont réinitialisés.

Pour effectuer la réinitialisation, appuyez sur DO IT [F5].

Assigner des sons à des notes

Permet d'assigner des sons à des numéros de note.

Sélectionnez le champ Note: au milieu de la partie gauche avec la touche curseur puis choisissez le numéro de note à assigner en faisant tourner la molette DATA.

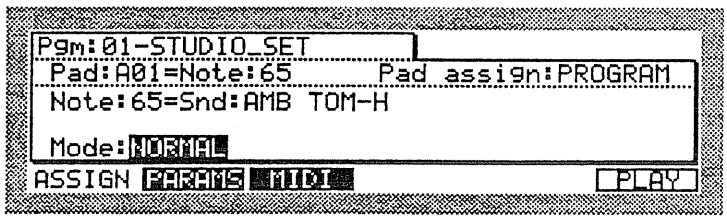


Sélectionnez le champ Snd: en appuyant sur la touche curseur DROITE, puis choisissez le son à assigner en faisant tourner la molette DATA.

Si la valeur du champ Pad: est modifiée, celle du champ Note: le sera aussi, le numéro de note assigné à ce pad apparaîtra automatiquement.
Même si le curseur se trouve dans le champ Snd: , il est possible de régler le champ Pad: en jouant sur un pad. Si la valeur du champ Pad: est modifiée, celle du champ Note: sera automatiquement changée. Ainsi, il est possible de régler en continu les assignations de sons sans déplacer le curseur.

Mode de génération sonore du Programme

En réglant le mode de génaration sonore, vous pouvez générer trois sons simultanément ou changer de son grâce à la vélocité et au Decay (déclin).



Sélectionnez le champ Mode: avec la touche curseur puis choisisssez un des quatre modes en faisant tourner la molette DATA.

NORMAL
Seul le son indiqué dans le champ Snd: joue lorsque le numéro de note MIDI sélectionné est reçu.

SIMULT

Cette option permet de jouer les trois sons simultanément, chaque fois que le numéro de note spécifié dans le champ Note: est reçu. Cette option étant sélectionnée, deux champs Mode: apparaissent à droite du champ Also play note:. Sélectionnez les notes que vous voulez générer simultanément avec la molette DATA. Si vous ne voulez ajouter qu'un seul son, choisissez un des deux champs et tournez la molette DATA vers la gauche pour afficher --/OFF. Le réglage suivant génère un son assigné à 36/A02 et 53/A16 par dessus un son assigné à la note MIDI numéro 65.

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                    Also play note:36/A02
Mode:SIMULT         Also play note:53/A16
```

VEL SW

Le son assigné au programme et les deux autres sons choisis peuvent être commutés par une vélocité forte ou faible. Cette option étant sélectionnée, deux champs If over: apparaissent à droite du champ Mode:. Lorsque la vélocité appliquée à un drum pad ou à une note MIDI dépasse ces réglages, le son généré est changé. Pour avoir seulement deux sons, choisissez un des deux champs et tournez la molette DATA vers la gauche pour afficher --/OFF. Le réglage suivant génère la note MIDI numéro 65 avec une vélocité allant jusqu'à 44, 36/A02 pour une vélocité comprise entre 45 et100, et 53/A16 si la vélocité est égale ou supérieure à 101.

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                    If over: 44, use:36/A02
Mode:VEL SW         If over:100, use:53/A16
```

DCY SW

Le son assigné au programme et les deux autres sons choisis peuvent être commutés en fonction de la valeur réglée dans le champ Decay. Cette option étant sélectionnée, deux champs If over: apparaissent à droite du champ Mode:. Réglez ici la valeur de Decay et les notes. Dans le réglage suivant, le son assigné au numéro de note sélectionné génère la note MIDI numéro 65 pour un Decay allant jusqu'à 44, 36/A02 pour un Decay compris entre 45 et 88, et 53/A16 pour un Decay supérieur à 89.

```
Note:65=Snd:AMB TOM-H
                    If over: 44, use:36/A02
Mode:DCY SW         If over: 88, use:53/A16
```

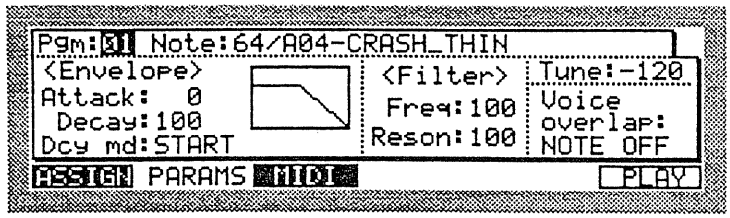
Normalement le DECAY est assigné au potentiomètre NOTE VARIATION et sert à commuter le son en modifiant le paramètre Decay à l'aide du potentiomètre NOTE VARIATION. Par exemple, avec un son de charleston, vous pouvez passer facilement d'un son de charleston fermée, à un son demi-ouvert, puis ouvert.

Edition des paramètres de Note

Permet d'éditer les paramètres de la note assignée au programme.

Appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) tout en maintenant SHIFT pour afficher l'écran Program Assign puis appuyez sur PARAMS [F2] pour afficher l'écran des paramètres.

Sélection de Programmes



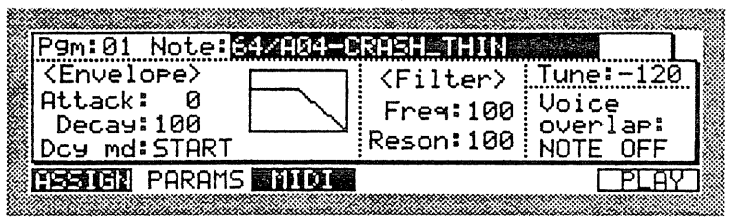
Placez le curseur sur le champ Pgm: puis choisissez un programme en faisant tourner la molette DATA.

Vous pouvez changer le nom d'un programme, effacer, copier ou créer de nouveaux programmes dans la fenêtre Program tout comme dans l'écran Assign. Voir pages 91, 92.

Sélection de notes

Permet de sélectionner le son à éditer.

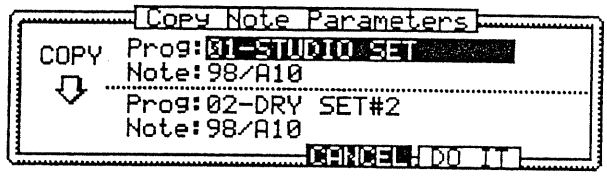
Sélectionnez le champ Note: avec la touche curseur puis choisissez la note à éditer en faisant tourner la molette DATA. Le nom du son assigné apparaît à droite du numéro de note. Vous pouvez aussi sélectionner directement la note en frappant sur le DRUM PAD.



Copier un paramètre de note

Les différents réglages effectués dans l'écran Parameter concerne un même numéro de note. Lorsqu'une édition complexe est effectuée sur une note et que vous souhaitez faire les mêmes réglages sur une autre, il est plus simple de copier ces paramètres sur une autre note.

Pour ouvrir la fanêtre Copy Note Parameter, sélectionnez le champ Note: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



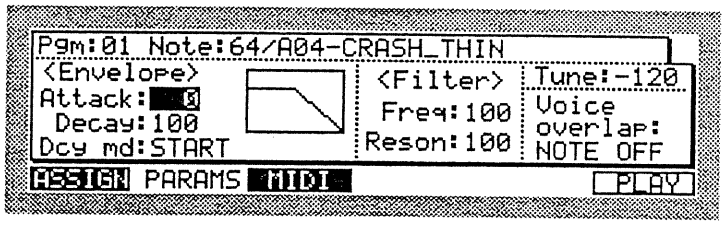
Sélectionnez la ligne du haut avec la touche curseur, puis choisissez le programme dont vous voulez copier le numéro de note et le son (source de la copie) avec la molette DATA.
Sélectionnez la ligne du bas avec la touche curseur, puis choisissez le programme dont vous voulez remplacer le numéro de note et le son (destination de la copie) avec la molette DATA.

La copie des paramètres de note s'effectue en appuyant sur DO IT [F5].

Réglage de l'enveloppe

Permet d'éditer l'enveloppe des sons assignés à chaque note.

L'enveloppe est définie par les trois paramètres suivants. Sélectionnez le champ du pramètre à éditer avec la touche curseur et réglez la valeur avec la molette DATA.



- Attack:
  C'est la durée d'attaque de l'enveloppe. Réglée habituellement sur 0 pour les sons de percussion. Plus la valeur est élevée, plus l'attaque sera lente.

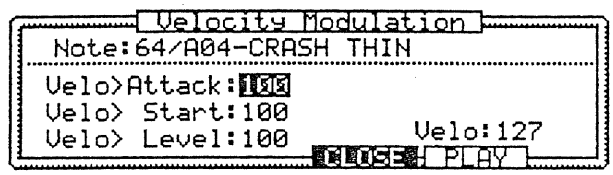
- Decay:
  C'est la durée du déclin de l'enveloppe. Plus la valeur est élevée, plus le son décroît lentement.

• Dcy md:
Règle de type de Decay.

END	Le Decay se produit à la fin d'un échantillon. Le point de départ du Decay est déterminé par le réglage du champ Decay:. Il permet de faire décroître progressivement la fin d'un son. De plus, lorsqu'un échantillon est bouclé, il décroît selon le réglage du champ Decay: après la NOTE OFF. (Ici, le réglage du champ Voice over-lap: est supplanté par la NOTE OFF quel que soit l'affichage. Voir 105)
START	Le Decay commence au début du temps d'attaque.

ATTENTION: *Lorsque l'échantillon est court, la durée du Decay a une priorité plus grande que le temps d'attaque.*

Pour afficher l'écran suivant, sélectionnez le champ Envelope et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Il est possible de régler la vitesse selon laquelle l'enveloppe ou le volume change en fonction de la vélocité.

• Velo>Attack:
Permet de contrôler le temps d'attaque avec la vélocité. Plus cette valeur est élevée, plus le temps d'attaque est raccourci en fonction de la vélocité. Sur 0, l'attaque reste la même quelle que soit la vélocité.

• Velo>Start:
Permet de contrôler le point de départ de l'échantillon avec la vélocité. Plus cette valeur est élevée, plus le départ de l'échantillon sera ralenti si la vélocité est plus faible. Réglé sur 0, le point de départ reste le même quelle que soit la vélocité.

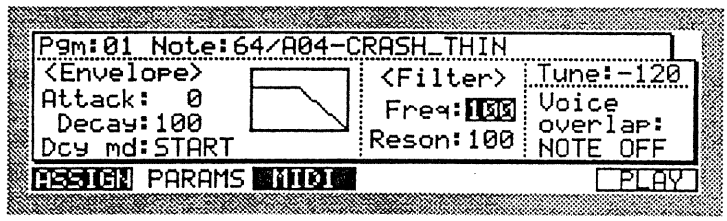
• Velo>Level:
Permet de contrôler le volume avec la vélocité. Plus cette valeur est élevée, plus l'échantillon sonne fort en fonction de la vélocité. Sur 0, le volume reste le même quelle que soit la vélocité.

• Velo:
Ce champ indique la vélcoité, en temps réel, lorsqu'un DRUM PAD est frappé.

Réglage du filtre

Permet de modifier le filtre concernant le son assigné à chaque note.

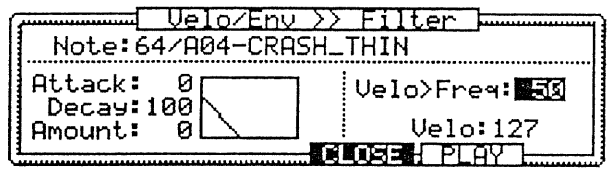
Le filtre dispose de deux paramètres. Sélectionnez le champ de paramètre à éditer avec la touche curseur puis réglez la valeur avec la molette DATA.



- Freq:
  Règle la fréquence de coupure du filtre. Plus la valeur est faible, plus la pente sera abrupte.

- Reso:
  Règle la résonance du filtre. Plus cette valeur est élévée, plus la résonance à la fréquence de coupure est importante, créant un son très particulier.

Pour afficher l'écran suivant, sélectionnez le champ Filter et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Il est possible de régler la vitesse selon laquelle le filtre évolue en fonction des réglages d'enveloppe et de vélocité.

- Attack:
  Règle le temps d'attaque de l'enveloppe du filtre. Plus cette valeur est élevée, plus il faut du temps pour que le son devienne clair.

- Decay:
  Règle le temps de déclin de l'enveloppe du filtre. Plus cette valeur est élevée, plus le Decay de la fréquence coupure devient progressif.

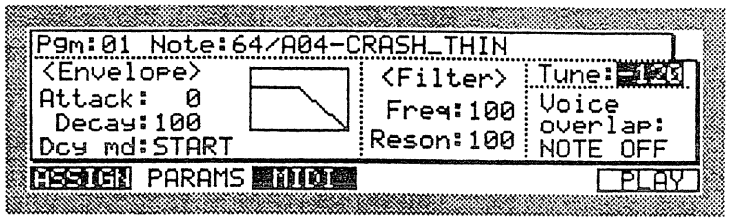
- Amount:
  Règle la profondeur de l'enveloppe du filtre. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet de l'enveloppe du filtre devient ample. L'enveloppe est désactivée si cette valeur est réglée sur 0.

- Velo>Freq:
  Permet de contrôler le filtre avec la vélocité. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient clair en fonction de la vélocité. Réglé sur 0, le son reste le même quelle que soit la vélocité.

- Velo:
  Ce champ indique la vélocité, en temps réel, lorsqu'un DRUM PAD est joué.

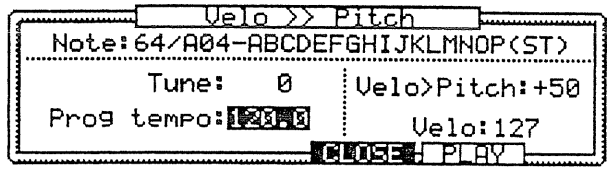
Réglage de la hauteur

Règle la hauteur du son (accord) assigné à chaque note.



Sélectionnez le champ Tune: avec la touche curseur puis réglez la valeur avec la molette DATA. Il est possible d'entrer cette valeur directement à l'aide du pavé numérique. Dans ce cas, appuyez sur ENTER pour confirmer.

Pour afficher l'écran suivant, sélectionnez le champ Tune: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- Tune:
  Identique au champ Tune: de l'écran précédent.

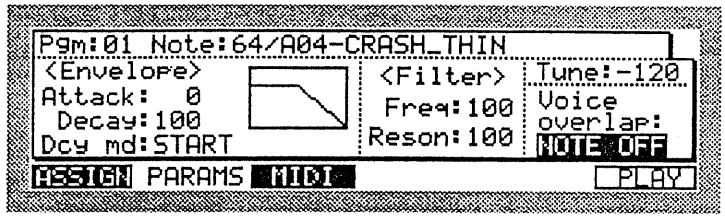
- Prog tempo:
  Affiche le changement de tempo entre l'échantillon réglé en mode Trim et celui réglé ici. Il n'est pas possible de modifier cette valeur. C'est pratique pour faire correspondre le tempo de phrases échantillonnées, comme une boucle de batterie.

- Velo>Pitch:
  Permet de contrôler la hauteur avec la vélocité. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient aigu en fonction de la vélocité. Avec des valeurs négatives, le son devient plus grave au fur et à mesure que la vélocité diminue. Réglé sur 0, la hauteur ne change pas quelle que soit la vélocité.

- Velo:
  Ce champ indique la vélocité, en temps réel, lorsqu'un DRUM PAD est joué.

Réglage de l'enchaînement des sons (Voice Overlap)

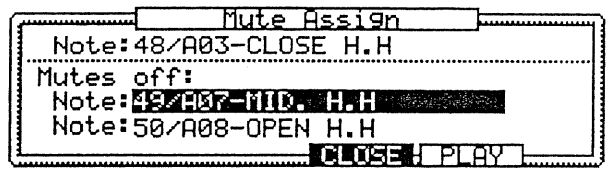
Lorsque la même note est déclenchée de façon répétitive, il peut être utile de définir si le son précédent est arrêté ou recouvert par le suivant.



Sélectionnez le champ Voice Overlap: avec la touche curseur puis choisissez un des trois modes suivants avec la molette DATA.

POLY	Plusieurs déclenchements du son sont assignés à des voix supplémentaires, permettant un recouvrement polyphonique. C'est utile pour les sons comme les cymbales ride, pour lesquelles, les nouvelles notes ne doivent pas couper les anciennes.
MONO	Plusieurs déclenchements du son utilisent la même voix. Le son se termine et et redémarre (pas de recouvrement polyphonique). C'est utile pour produire des effets saccadés.
NOTE OFF	Lorsque le pad est relâché (ou qu'un message de Note Off MIDI est reçu), le son s'arrête. Si le champ Dcymd: est réglé sur END, la boucle est réglée sur ce mode.

Voice Overlap: Pour afficher la fenêtre Mute off, sélectionnez un champ et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Lorsqu'une des notes du champ Note: sur la ligne du bas, est générée, la note la plus basse est étouffée lorsqu'une note affichée sur la ligne du haut est générée. C'est pratique lorsque vous voulez arrêter le son d'une charleston ouverte par une charleston fermée.

Pour désactiver cette fonction, sélectionnez le champ du bas et réglez-le sur ---/OFF en faisant tourner la molette DATA vers la gauche.

Réglages MIDI de l'échantillonneur

Pour effectuer les réglages MIDI de l'échantillonneur interne.

Appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, pour afficher l'écran Program Assign, puis appuyez sur MIDI [F3] pour afficher la page de réglage Sampler MIDI.

- MIDI Volume:
  Permet de recevoir ou non les données de volume MIDI. Si RECEIVE est sélectionné, ces données seront reçues, si IGNORE est sélectionné, elles ne le seront pas.

- Now vol:
  Affiche la valeur des dernières données de volume MIDI reçues par l'échantillonneur interne. Si MIDI Volume: est réglé sur RECEIVE, le volume de l'échantillonneur interne sera contrôlé par les données de volume MIDI. Si la MPC2000 reçoit un volume MIDI de 0, l'échantillonneur ne génèrera plus aucun son tant qu'il n'aura pas reçu un volume MIDI supérieur. (Le niveau reste à 0.) Pensez à vérifier ce champ lorsque tous les autres réglages sont corrects et que l'échantillonneur ne génère aucun son. Si les données de volume MIDI reçues sont à 0 ou inférieures, augmentez la valeur de ce champ.

- Program change:
  Permet de changer de programme par l'intermédiaire des Program Changes MIDI. Lorsque RECEIVE est sélectionné, les Program Changes agiront, si IGNORE est sélectionné, ils n'agiront pas.

- Local mode:
  Ce réglage déconnecte l'échantillonneur interne des drum pads. Réglez-le sur OFF lorsque vous n'utilisez pas la fonction de séquence de la MPC2000 et que vous voulez utiliser les pads et l'échantillonneur avec un autre séquenceur. Ainsi, les données du drum pad n'iront pas dans l'échantillonneur et ne sortiront pas par la prise MIDI Out. L'échantillonneur générera un son à partir des données reçue par la prise MIDI In.

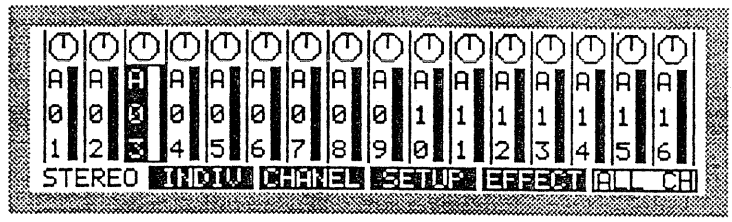
Chapitre 7

Les fonctions de Mixage

Table de Mixage de sortie stéréo

La MPC2000 dispose d'une table de mixage stéréo 64 voies permettant de régler le volume et le panoramique de chacune des 64 notes assignées à un programme.

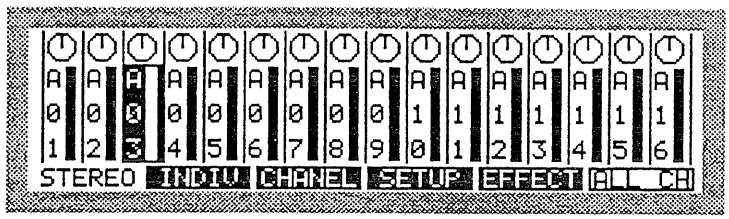
Le mixage stéréo s'effectue dans l'écran Mixer qui apparaît lorsque la touche MIXER (7 du pavé numérique) est appuyée alors que la touche SHIFT est maintenue enfoncée.



Une représentation graphique de la table de mixage stéréo apparaît. L' illustration ci-dessus représente les réglages de volume et de panoramique correspondant à la banque de pad A (A01 à A16). Pour afficher les autres banques, appuyez sur la touche PAD BANK et changez de banque.

Réglage du Volume

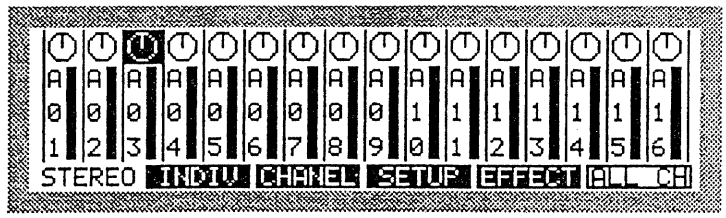
Sélectionnez la voie dont le volume doit être réglé, au moyen de la touche curseur GAUCHE ou DROITE. Il est aussi possible de sélectionner une voie en tapant sur son drum pad. Si le réglage de panoramique, en haut, est sélectionné, utilisez la touche curseur BAS pour placer le curseur dans le champ de volume.



Réglez le volume avec la molette DATA. Le potentiomètre de volume graphique affiché sur l'écran se déplacera vers le haut ou le bas en fonction de la valeur.

Réglage du panoramique

Placez le curseur sur le champ Pan: avec la touche curseur HAUT. Sélectionnez la voie dont vous désirez régler le panoramique avec les touches curseur GAUCHE ou DROITE. Il est également possible de sélectionner la piste avec un pad rythmique.

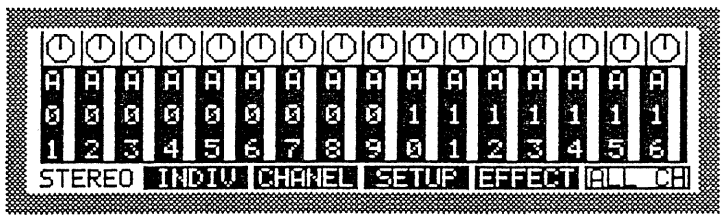


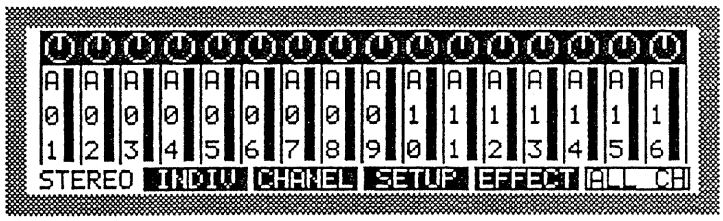
Réglez le panoramique avec la molette DATA. Le bouton de panoramique représenté graphiquement à l'écran tourne en fonction de la valeur entrée.

Réglage simultané du Volume et du panoramique

Permet de régler simultanément le volume ou le panoramique de toutes les voies de la banque sélectionnée.

Appuyez sur ALL CH [F6], et sélectionnez d'un coup tous les réglages de niveaux ou de panoramiques dans la banque affichée. Pour passer des panoramiques aux niveaux, utilisez les touches curseur BAS ou HAUT.





Les valeurs concernant toutes les voies affichées seront modifiées ensemble en faisant tourner la molette DATA.

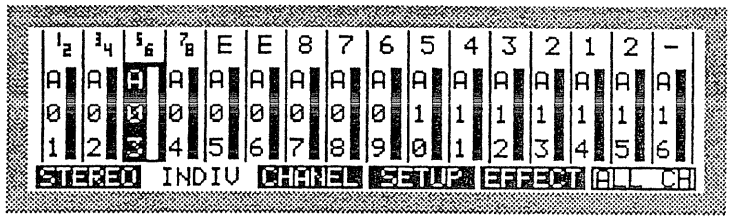
Appuyez à nouveau sur ALL CH [F6] pour annuler la sélection de toutes les voies.

Réglage des Para Out et Effect Send (option)

Lorsque la carte optionnelle IB-M208P (8 Para Out, soit 8 égaliseurs paramétriques en sortie) ou la carte d'effets EB16 est installée, vous pouvez régler le niveau du son présent sur les sorties jack ou doser le départ effet dans l'écran Individual Out.

> ***ATTENTION** : Si aucune carte 8 Para Out (IB-M208P) ou aucune carte d'effets (EB16) n'est installée, rien ne changera à l'issue des réglages effectués ici. De plus, la carte d'effets (EB16) n'est pas compatible avec la MPC2000 version 1.0.*

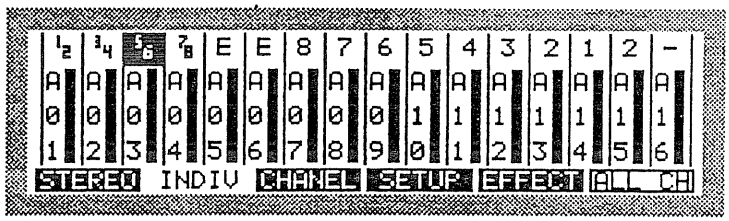
Appuyez sur MIXER (touche 7 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT. L'écran Mixer apparaît : appuyez alors sur INDIV [F2] pour faire apparaître l'écran Individual Out.



La partie supérieure de l'écran sert à régler le niveau de sortie (sur la prise jack). La partie inférieure sert à régler le niveau de départ effet. Pour passer d'une banque à l'autre, utilisez la touche PAD BANK de la même manière que dans l'écran Stereo Mixer.

Assignation des Para Out

Positionnez le curseur dans la partie supérieure de la fenêtre avec la touche curseur HAUT, puis au moyen des touches curseur GAUCHE ou DROITE, sélectionnez la voie sur la sortie de laquelle vous désirez insérer l'égaliseur. Il est également possible de sélectionner la voie au moyen des pads rythmiques.

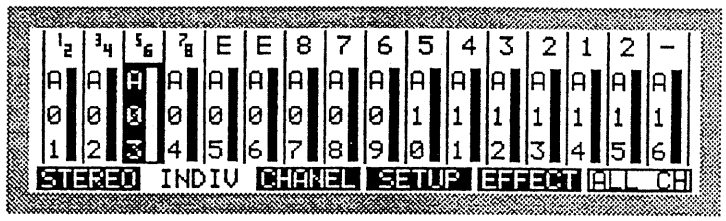


Sélectionnez la sortie avec la molette DATA. Les nombres 1 à 8 correspondent à chacune des sorties d'égaliseur paramétrique. Lorsque la modulation à traiter est stéréophonique, il est possible de sélectionner des nombres à deux chiffres, tels que 12 ou 34. Le canal de gauche se dirigera vers les sorties 1 et 3, tandis que celui de droite ira vers les sorties 2 et 4. E enverra les effets.

> ***ATTENTION** : Si aucune carte 8 Para Out (IB-M208P) ou aucune carte d'effets (EB16) n'est installée, rien ne changera à l'issue des réglages effectués ici. De plus, la carte d'effets (EB16) n'est pas compatible avec la MPC2000 version 1.0.*

Réglage du niveau de départ effet (Send Level)

Placez le curseur sur le champ Level avec la touche curseur BAS. Sélectionnez la voie dont vous désirez régler le niveau avec les touches curseur GAUCHE ou DROITE. Il est également possible de sélectionner la piste avec un pad rythmique.

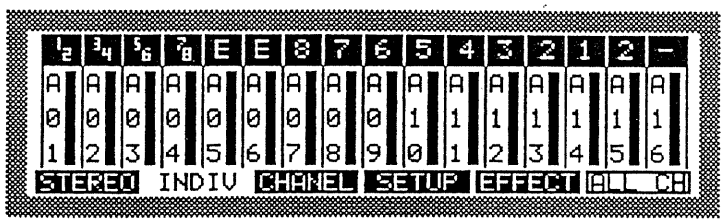


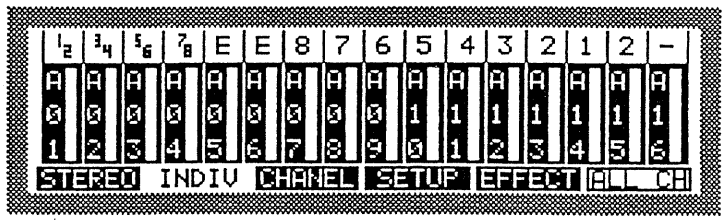
Réglez le niveau de départ effet avec la molette DATA. Réglez le niveau de sortie ou le niveau de départ effet de la sortie sélectionnée dans la partie supérieure de l'écran. Le fader représenté graphiquement à l'écran monte ou descend en fonction de la valeur entrée.

Réglage simultané des niveaux Para Out et de départ effet (Send Level)

Permet de régler simultanément les niveaux Para Out et de départ effet (Send Level) de toutes les voies de la banque sélectionnée.

Appuyez sur ALL CH [F6], et sélectionnez d'un coup tous les réglages de niveaux Para Out et de départ effet (Send Level) dans la banque affichée. Pour passer de l'assignation des sorties égaliseur aux réglages de niveaux de départ effet, utilisez les touches curseur BAS ou HAUT.





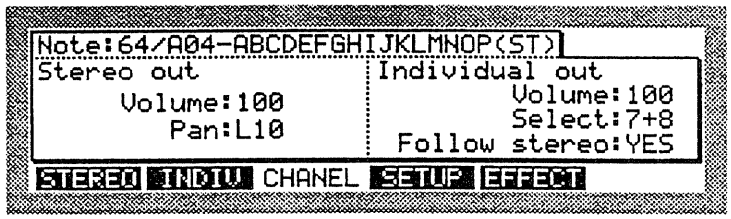
Les valeurs concernant toutes les voies affichées seront modifiées ensemble en faisant tourner la molette DATA.

Appuyez à nouveau sur ALL CH [F6] pour annuler la sélection de toutes les voies.

Réglage du niveau ou du panoramique de chaque note

Jusqu'à cette section, les réglages de niveaux ou de panoramiques s'effectuaient en les affichant tous ensemble au sein d'une même banque de pad. Il est également possible de faire apparaître une liste des paramètres caractérisant chaque note.

Appuyez sur MIXER (touche 7 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT afin de faire apparaître l'écran Mixer, puis appuyez sur CHANEL [F3] pour faire apparaître l'écran Channel.



Sélectionnez le champ Note: avec la touche curseur et sélectionnez avec la molette DATA la note que vous désirez éditer. Le nom du son assigné apparaît à droite du numéro de note. Vous pouvez également la sélectionner directement en utilisant un pad rythmique.

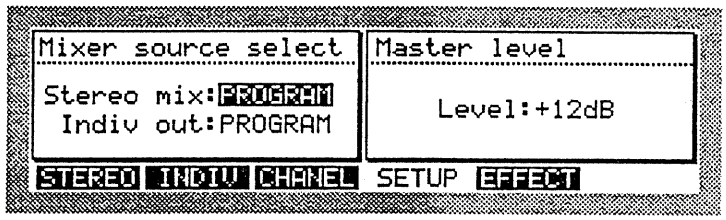
- Stereo out:
  Dans les champs Volume: et Pan:, vous pouvez régler les niveaux et panoramiques des sons apparaissant à la sortie STEREO OUT. Ces réglages sont reliés à ceux de l'écran Stereo Mixer.

- Individual out
  Dans le champ Select:, vous pouvez régler la sortie Para Out ou le niveau de départ effet, et régler le niveau de sortie dans le champ Volume:. Ces réglages sont reliés à ceux de l'écran Individual Out.
  Dans le champ Follow Stereo:, vous pouvez déterminer si le niveau entré dans Stereo out: affecte les niveaux des sorties individuelles (Individual Out). Si ce champ est réglé sur NO, le niveau des sorties séparées restera inchangé même si le niveau est modifié au niveau de la sortie Stereo out.

  ***ATTENTION** : Les réglages effectués dans Individual out. ne sont pas valides si aucune carte 8 Para Out (IB-M208P) ou aucune carte d'effets (EB16) n'est installée. De plus, la carte d'effets (EB16) n'est pas compatible avec la MPC2000 version 1.0.*

Configuration de la table de mixage interne

Appuyez sur MIXER (touche 7 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT afin de faire apparaître l'écran Mixer, puis appuyez sur SETUP [F4] pour faire apparaître l'écran Mixer Set Up.



Dans le champ qui se trouve dans la partie gauche, vous pouvez sélectionner une configuration de la table de mixage interne par programme, par séquence ou par par réglage général (Master).

Dans le champ Stereo mix:, vous pouvez régler la sortie Stereo Out de la table de mixage interne, et dans Indiv out:, les égaliseurs paramétriques de sortie. Les paramètres que nous détaillons ci-après sont les mêmes pour chacun de ces deux champs.

PROGRAM — Enregistre les réglages de la table de mixage interne ou des sorties des paramétriques au niveau de chaque programme. Lorsque ce mode est sélectionné, les réglages de la table de mixage interne ou des égaliseurs paramétriques de sortie seront modifiés selon les réglages enregistrés à l'intérieur de chaque programme.

MASTER — Enregistre les réglages de la table de mixage interne ou des sorties des paramétriques dans ALL PROGRAM (l'extension du fichier lors de la sauvegarde sera .APS), qui s'applique à tous les programmes et toutes les séquences. Lorsque ce mode est sélectionné, les réglages de la table de mixage interne et ceux des égaliseurs paramétriques de sortie resteront inchangés lorsque le programme ou la séquence seront modifiés : les réglages MASTER seront toujours appliqués.

Vous pouvez ajuster le niveau de sortie de la MPC2000 dans le champ Master level, situé dans la partie droite.

Sur la MPC2000, il est possible de générer jusqu'à 32 sons simultanément. Toutefois, il existe une grande différence de niveau de sortie si vous jouez le même son une seule fois ou 32 fois simultanément. Lorsque vous utilisez beaucoup de sons lus en même temps, le niveau de sortie peut devenir trop élevé pour l'appareil, ce qui se traduit par l'apparition de distorsion. Si le cas se présente, il est possible d'éviter la distorsion en baissant le niveau général de sortie dans le champ Master Level:. Si vous n'empilez pas beaucoup de sons, vous récupérerez moins de souffle en sortie si le niveau de chaque son est augmenté.

Réglage des effets

Lorsque la carte d'effets (EB16) est installée, appuyez sur EFFECT [F5] pour procéder aux réglages dans l'écran Effect. Nous l'avons déjà mentionné, la version 1.0 de la MPC2000 n'est pas compatible avec cette carte d'effets : dans ce cas, l'écran suivant apparaîtra :



Chapitre 8

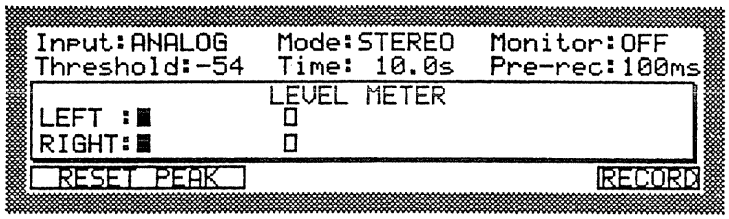
Création et édition de sons

Échantillonner un nouveau son

Sur la MPC2000, l'échantillonnage est effectué au format 16 bits linéaire, à une fréquence de 44,1kHz, comme pour les compacts discs.

ATTENTION: *Comme avec tous les échantillonneurs, les sons sont perdus lorsque l'alimentation est éteinte. Cela signifie que vous devez charger des sons à partir d'une disquette chaque fois que vous allumez la MPC2000, et que vous devez sauvegarder sur disquette les nouveaux sons édités ou échantillonnés, sans quoi les changements seront perdus.*

Pour échantillonner de nouveaux sons, appuyez sur SAMPLE (touche 4 du pavé numérique) tout en appuyant sur SHIFT afin d'afficher l'écran d'échantillonnage.



• Input:
Vous avez le choix entre deux sources sonores.

ANALOG — La source d'enregistrement provient des prises RECORD IN analogiques du panneau arrière.

DIGITAL — La source d'enregistrement provient de l'entrée DIGITAL du panneau arrière. Cette entrée peut être reliée à une source numérique SP/DIF 44,1 kHz, telle qu'un CD ou des cassettes DAT enregistrées à 44,1 kHz. Des sources à 48 kHz ne sont pas acceptées.

ATTENTION: *Seul le choix DIGITAL est possible lorsque l'option IB-M208P est installée.*

• Mode:
Réglage du mode sur entrée STEREO ou MONO.

MONO L — L'échantillonnage s'effectue en mono, à l'aide uniquement de l'entrée d'enregistrement gauche (ou la partie gauche du signal qui arrive à l'entrée numérique). Le signal mono est audible sur les deux côtés gauche et droit des sorties stéréo, mais le vumètre n'indique que le gauche.

MONO R — L'échantillonnage s'effectue en mono, à l'aide uniquement de l'entrée d'enregistrement droite (ou la partie droite du signal qui arrive à l'entrée numérique). Le signal mono est audible sur les côtés gauche et droit des sorties stéréo, mais le vumètre n'indique que le droit.

STEREO — L'échantillonnage est effectué en stéréo, à l'aide des deux entrées d'échantillonnage gauche et droite (ou des deux parties du signal qui arrive à l'entrée numérique).

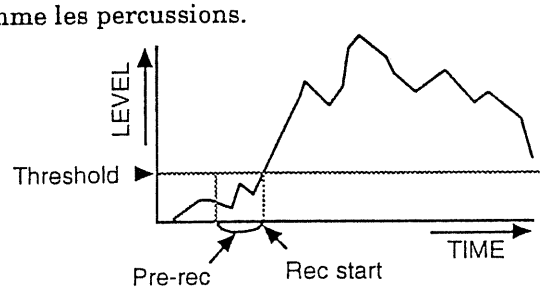
- Monitor:
Ce champ de choix possède deux options: ON et OFF. Sur ON, le signal provenant de l'entrée d'échantillonnage est audible sur les sorties de mixage stéréo. Sur OFF, le signal n'est pas audible. Si vous échantillonnez avec un microphone dans la pièce où se trouvent les haut-parleurs, sélectionnez OFF pour éviter des accrochages audio. D'autre part, sélectionnez ON pour entendre le signal qui arrive dans la table de mixage stéréo.

- Threshold:
Ce champ règle le seuil au-dessus duquel l'enregistrement commencera lorsque vous aurez appuyé sur RECORD [F6]. L'échantillonnage commance lorsque le signal reçu dépasse la valeur indiquée ici. La valeur de seuil est également représentée par un □ sur le vumètre.
Si la valeur réglée ici est trop élevée, l'échantillonnage ne commencera pas, même si un son est reçu. Si elle est trop faible, le bruit de fond risque de déclencher l'échantillonnage. Les valeurs possibles vont de 0 à 63, sur OFF l'échantillonnage démarrera au moment où la touche RECORD [F6] sera enfoncée, quel que soit le niveau d'entrée.

- Time:
Ce champ sert à spécifier la durée totale d'enregistrement à assigner au nouvel échantillon, en secondes (et 1/10 seconde). Vous pouvez entrer ici tout chiffre jusqu'à la durée maximum de d'échantillonnage disponible. Dans un MPC2000 sans extension, la durée maximum d'échantillonnage est de 21,9 s mono, ou de 10,9 s stéréo. Dans un MPC2000 avec extension (total 32 mégaoctets), la durée d'échantillonnage est de 356,4 s mono, ou de 198,2 s stéréo.

ATTENTION: *Bien que la durée maximum d'échantillonnage soit limitée uniquement par la mémoire de sons disponible, la taille maximum du fichier de sons qui peut être placé sur une disquette est de 16,4 secondes mono ou 8,2 secondes stéréo. Si un son est plus grand, il ne tiendra pas sur une seule disquette, et la MPC2000 ne peut pas scinder des fichiers de son unique sur deux disquettes ou plus. Si vous devez créer des sons plus longs et les sauvegarder sur disque, vous devez utiliser un disque dur externe branché sur le port SCSI*

- Pre-rec:
Quand vous échantillonnez, un bref instant est aussi enregistré avant que le niveau de seuil ne soit dépassé, pour être sûr que même le départ à niveau bas du son soit gardé. Ce champ sert à régler cette durée de pré-enregistrement, en millisecondes. Par exemple, pour enregistrer 10 millisecondes avant que le seuil audio ne soit dépassé, entrez ici 10. La valeur par défaut est 1 milliseconde ; ce qui est suffisant pour la plupart des sons à attaque rapide comme les percussions.



ATTENTION: *A la lecture, le son commence à partir du point auquel le seuil a été dépassé parce que le paramètre Soft Start (dans l'écran Edit Sound) est automatiquement programmé sur le premier échantillon qui a dépassé le seuil. Pour entendre la portion préenregistrée du son, vous devez fixer le champ Soft Start sur une position plus avant dans le son.*

- LEVEL METER

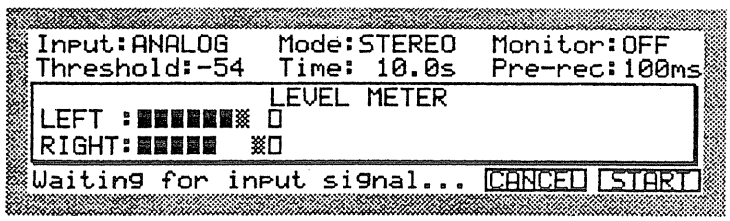
  Lorsque cet écran est présent, le vumètre affiche constamment le niveau du signal d'entrée. Le réglage du seuil est représenté graphiquement par un ▯ dans la plage du vumètre. De plus, un ▒ indique le niveau de crête le plus haut reçu depuis le dernier appui sur RESET PEAK [F1].

  Si le niveau enregistré est trop fort, le son échantillonné sera distordu. Mais s'il est trop faible, il y aura du bruit blanc. Lorsque vous enregistrez, réglez le niveau au maximum possible sans que le vumètre n'atteigne la limite supérieure. Réglez le niveau à l'aide du bouton REC GAIN. Il n'est pas possible de changer le niveau avec le bouton REC GAIN si vous enregistrez sur l'entrée numérique et que DIGITAL est sélectionné dans le champ Input:.



En appuyant sur RESET PEAK [F1], le témoin de crête affiché sur l'écran LEVEL METER sera remis à zéro.

En appuyant sur RECORD [F6], la MPC2000 est alors prête à enregistrer (standby) et l'écran suivant apparaît.

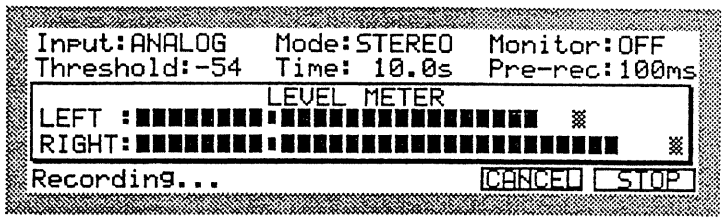


Si le signal dépasse la valeur de seuil (Threshold), l'échantillonnage commence.

Pour annuler l'échantillonnage pendant le mode Standby ou pendant l'enregistrement, appuyez sur CANCEL [F5].

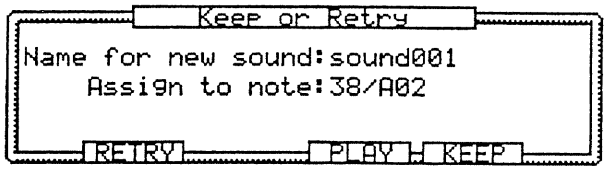
Pour démarrer manuellement l'échantillonnage avant que la valeur ne dépasse le seuil fixé, appuyez sur START [F6].

Pendant l'enregistrement, l'écran suivant apparaît.



L'échantillonnage se termine lorsque la durée fixée dans le champ Time: est atteinte. L'échantillonnage s'arrête également par l'appui de la touche STOP [F6]. L'échantillonnage est interrompu par un appui sur CANCEL [F5] vous revenez alors à l'écran d'origine.

L'écran suivant sera affiché à la fin d'un échantillonnage.



Pour écouter le son échantillonné, appuyez sur PLAY [F4].
Si RETRY [F2] est appuyé, le son échantillonné sera détruit et l'écran d'origine sera à nouveau affiché.

Effectuez le réglage de ces champs avant de sauvegarder un son échantillonné :

- Name for new sound:
  Le nom du son échantillonné.

  Déplacez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou de la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.

  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.

  Note : *Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche curseur BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom d'origine ne sera pas modifié.*

- Assign to note:
  Permet d'assigner un son échantillonné à un DRUM PAD. Lorsque l'échantillonnage est terminé, il est possible de jouer le son que vous venez d'enrgistrer sur un pad. Sélectionnez un champ avec la touche curseur puis choisissez le numéro de note du DRUM PAD auquel vous voulez assigner le son avec la molette DATA. Vous pouvez aussi sélectionnez un champ avec la touche curseur et assigner directement le son en tapant sur le DRUM PAD. Le numéro de note du DRUM PAD apparaîtra et le son assigné jouera. Si vous ne voulez pas assigner de son à un pad, sélectionnez ---:OFF avec la molette DATA.

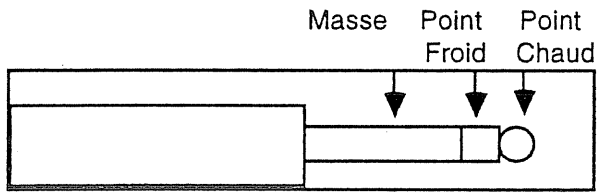
Lorsque KEEP [F5] est appuyé, le son échantillonné est mémorisé et l'affichage revient à l'écran d'origine.

En appuyant sur la touche OPEN WINDOW alors que l'écran Sample Mode est affiché, la fenêtre Sound Memory apparaît, quelle que soit la position du curseur.



Le temps d'échantillonnage disponible par rapport à la mémoire totale est indiqué.

ATTENTION: *La prise RECORD IN en face arrière, est une entrée symétrique munie d'une connexion avec masse, point chaud, point froid, utilisant un jack stéréo standard :*

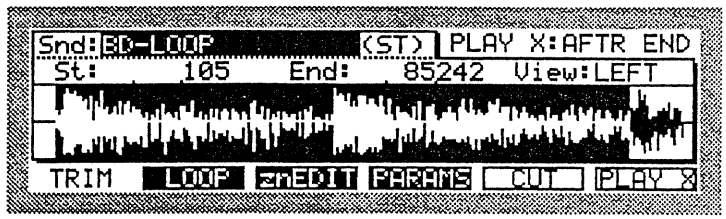


Les jacks mono standard peuvent aussi être utilisés pour l'échantillonnage, dans ce cas, le point froid sera relié à la masse.

Editer un son

Vous pouvez éditer un son chargé depuis une disquette ou échantillonné et chargé depuis la mémoire.

En appuyant sur TRIM (touche 5 du pavé numérique), l'écran du mode TRIM apparaît.

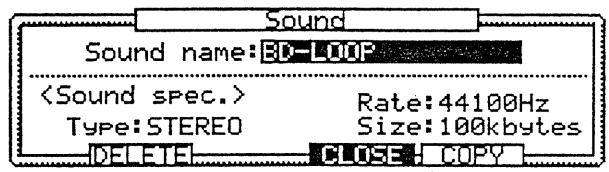


Sélectionner un son

Placez le curseur sur le champ Snd: et sélectionnez le son en faisant tourner la molette DATA. Dans le cas d'un échantillonnage stéréo, la mention, (ST) apparaît après le nom de l'échantillon.

Renommer ou afficher les caractéristiques d'un son

Pour ouvrir la fenêtre Sound, sélectionnez le champ Snd: puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- Sound name:
  Permet de changer le nom du son.

  Déplacez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou de la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.

  Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER pour confirmer.

  Note : *Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche curseur BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom d'origine ne sera pas modifié.*

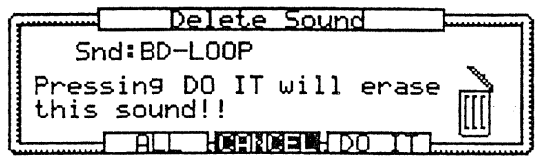
- <Sound spec.>
  Affiche les caractéristiques du son sélectionné. Vous ne pouvez pas modifier ces valeurs ici.

  Type: Affiche le mode, stéréo ou mono.
  Rate: Affiche la fréquence de l'échantillon.
  Size: Affiche la taille du fichier son.

Effacer un son

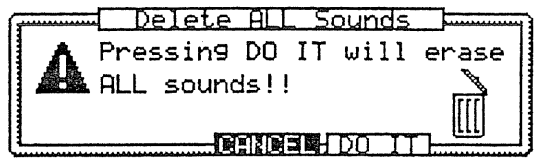
Pour ouvrir la fenêtre Sound, sélectionnez le champ Snd: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Appuyez sur DELETE [F2] pour ouvrir la fenêtre Delete Sound.



Le son sélectionné dans le champ Snd: sera effacé de la mémoire lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].

Si vous appuyez sur ALL [F3], le message d'avertissement suivant apparaîtra et tous les sons seront effacés de la mémoire lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].



Copier un son

Pour ouvrir la fenêtre Sound, sélectionnez le champ Snd: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Appuyez sur COPY [F5] pour ouvrir la fenêtre Copy Sound.

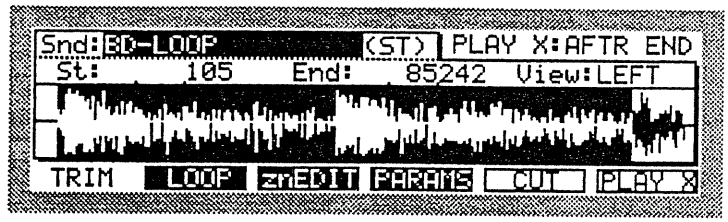


Nommez le son nouvellement copié à l'aide des touches curseur GAUCHE et DROITE et de la molette DATA.

Le son copié lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].

Mode TRIM

Afin de jouer uniquement les parties utiles du son, il faut régler ses points de départ et de fin. La forme du son est affichée en entier. La zone comprise entre les points de départ et de fin sera affichée en inversé, blanc sur fond noir.



- St:
  Règle le point de départ, où vous voulez que commence réellement l'échantillon que vous jouez. Sélectionnez le champ St: avec le curseur et modifier sa valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- End:
  Règle le point de fin, où vous voulez que s'achève réellement l'échantillon que vous jouez. Sélectionnez le champ End: avec le curseur et modifier sa valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- View:
  Si le son est en stéréo, choisissez s'il s'affichera la partie gauche (LEFT) ou droite (RIGHT).

Pour jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X: en haut à droite de l'écran, appuyez sur PLAY X[F6].

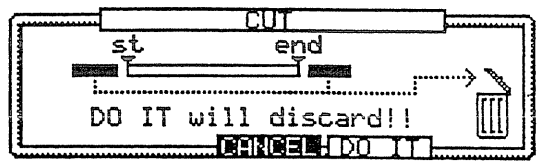
ALL	Jouera le son entier, quels que soient les réglages des points de départ et de fin.
ZONE	Jouera la zone comprise entre les points de départ et de fin, réglés dans l'écran znEDIT.
BEFOR Zn	Jouera le son avant le point de départ, réglé dans l'écran znEDIT.
AFTER Zn	Jouera le son après le point de fin, réglé dans l'écran znEDIT.
BEFOR ST	Jouera le son avant le point de départ, réglé dans l'écran TRIM.
AFTER END	Jouera le son après le point de fin, réglé dans l'écran TRIM.

Il est possible de régler les points de départ et de fin tout en les vérifiant.

Effacer les échantillons inutiles

Pour économiser de la mémoire, il est possible d'effacer les parties d'échantillon devenues inutiles, situées avant le point de départ ou après le point de fin.

Dans l'écran du mode TRIM, appuyez sur CUT [F5] pour afficher la fenêtre CUT.



Pour effacer la partie inutile, appuyez sur DO IT [F5].

Ajuster avec précision le point de départ

Sélectionnez le champ Snd: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Start fine.



Vous pouvez ici ajuster avec précision le point de départ.

- Start:
  Règle le point de départ. Réglez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth=
  La durée de l'échantillon (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

- Smpl lngth:
  Définit un point fixe à partir du point de départ par rapport au point de fin ou par rapport à la durée de l'échantillon.

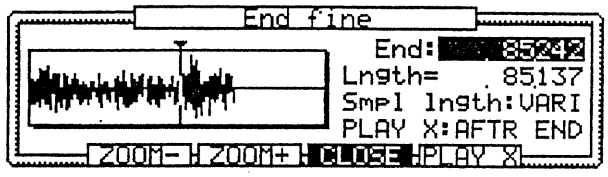
VARI	Si le point de départ est modifié, le point de fin reste fixe et la durée de l'échantillon change.
FIX	Si le point de départ est modifié, la durée reste fixe et la fin de l'échantillon se déplace.

Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur ZOOM+ [F3] ou ZOOM- [F2]. Appuyez sur ZOOM- [F2] pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de départ puis appuyez plusieurs fois sur ZOOM+ [F3] pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Ajuster avec précision le point de fin

Sélectionnez le champ End: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre End fine.



Vous pouvez ici ajuster avec précision le point de fin.

- End:
  Règle le point de fin. Réglez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth=
  La durée de l'échantillon (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

- Smpl lngth:
  Définit un point fixe à partir du point de fin par rapport au point de départ ou par rapport à la durée de l'échantillon.

VARI	Si le point de fin est modifié, le point de départ reste fixe et la durée de l'échantillon change.
FIX	Si le point de fin est modifié, la durée reste fixe et le départ de l'échantillon se déplace.

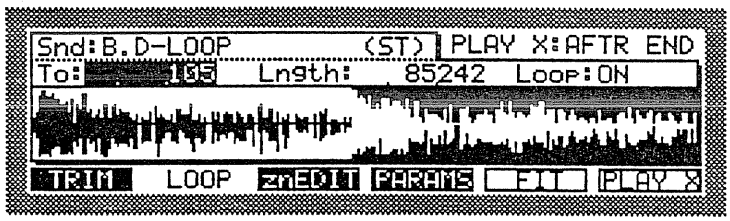
Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur ZOOM+ [F3] ou ZOOM– [F2]. Appuyez sur ZOOM– [F2] pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de fin puis appuyez plusieurs fois sur ZOOM+ [F3] pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Mode LOOP

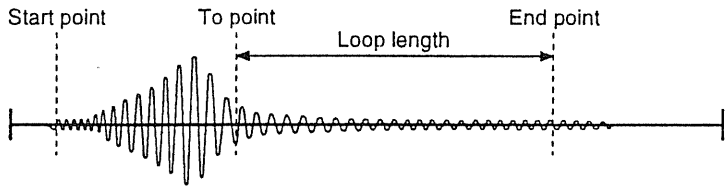
Règle le bouclage du son. Utilisez ce mode pour jouer des boucles, comme une phrase échantillonnée.

Appuyez sur TRIM (touche 5 du pavé numérique) tout en maintenant SHIFT enfoncée et affichez l'écran du mode LOOP en appuyant sur LOOP [F2].



- To:
  Règle le point de bouclage. Sélectionnez le champ To: avec le curseur et modifiez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth:
  Règle la durée de la boucle. Sélectionnez le champ Lngth: avec le curseur et modifiez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.



- Loop:
  Active ou non la boucle (ON ou OFF).

Appuyez sur FIT [F5] pour afficher la fenêtre Fit to length.
Cette fonction permet de régler la boucle selon la même durée que l'échantillon réglé en mode TRIM. Appuyez sur DO IT [F5] dans la fenêtre Fit to length pour exécuter cette fonction.

En appuyant sur PLAY X [F6], il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Ajuster avec précision le point de bouclage

Sélectionnez le champ To: en mode LOOP ou le champ Lngth: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Loop fine.



Vous pouvez ici ajuster avec précision le point de bouclage.

- To:
  Règle le point où la boucle se ferme. Modifiez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth:
  Règle la longueur de la boucle. Modifiez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Loop lngth:
  Fixe le point (point To) où la boucle se ferme (point de bouclage) par rapport au point de fin ou par rapport à la longueur de la boucle.

  VARI Si le point de bouclage est modifié, le point de fin reste fixe et la longueur de la boucle change.

  FIX Si le point de bouclage est modifié, la longueur de la boucle reste fixe et le point de fin se déplace.

Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur ZOOM+ [F3] ou ZOOM- [F2]. Appuyez sur ZOOM- [F2] pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de bouclage puis appuyez plusieurs fois sur ZOOM+ [F3] pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Mode znEDIT

Permet de sélectionner et d'éditer une partie d'échantillon.

- St:
  Règle le premier point de la zone à éditer. Sélectionnez le champ St: avec le curseur et modifier sa valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- End:
  Règle le dernier point de la zone à éditer. Sélectionnez le champ End: avec le curseur et modifier sa valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

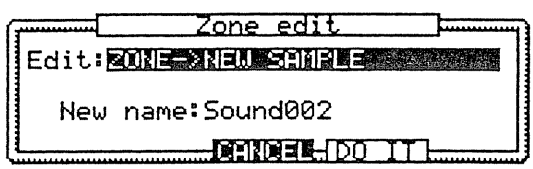
- View:
  Permet de choisir entre LEFT etRIGHT lorsqu'il s'agit d'un son stéréo.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

ALL	Jouera le son entier, quels que soient les réglages des points de départ et de fin.
ZONE	Jouera la zone comprise entre les points de départ et de fin, réglés dans l'écran znEDIT.
BEFOR Zn	Jouera le son avant le point de départ, réglé dans l'écran znEDIT.
AFTER Zn	Jouera le son après le point de fin, réglé dans l'écran znEDIT.
BEFOR ST	Jouera le son avant le point de départ, réglé dans l'écran TRIM.
AFTER END	Jouera le son après le point de fin, réglé dans l'écran TRIM.

Il est possible de régler les points de départ et de fin tout en les vérifiant.

Appuyez sur EDIT [F5] pour afficher la fenêtre Zone edit.



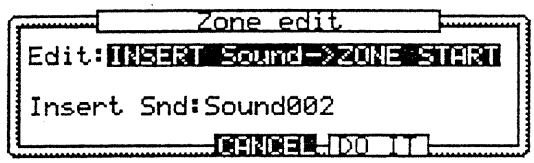
Permet d'éditer la zone sélectionnée dans l'écran du mode ZONE selon les réglages du champ Edit: .

◆ ZONE->NEW SAMPLE



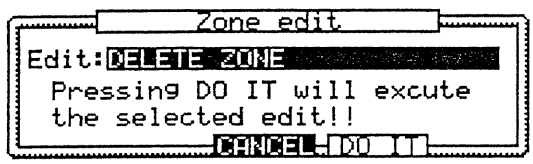
Ceci crée un noveau son en copiant la zone sélectionnée.
Inscrivez le nom du son dans le champ New name: et appuyez sur DO IT [F5] pour effectuer la copie.

◆ INSERT Sound->ZONE START



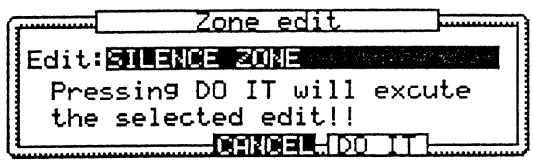
Ceci insère d'autres sons au de point de départ de la zone.
Sélectionnez le son que vous voulez insérer dans le champ Insert Snd: et appuyez sur DO IT [F5].

◆ DELETE ZONE



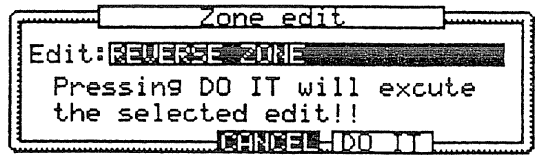
Ceci efface la zone sélectionnée et déplace les données situées après le point de fin vers le point de départ.
Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter la commande DELETE ZONE.

◆ SILENCE ZONE



Ceci efface et laisse vide la zone sélectionnée.
Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter la commande SILENCE ZONE .

◆ REVERSE ZONE



Inverse la zone sélectionnée.
Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter la commande REVERSE ZONE.

Ajuster avec précision le point de départ d'une zone

Sélectionnez le champ St.: dans l'écran du mode znEDIT et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Zone start fine.



Vous pouvez ici ajuster avec précision le point de départ d'une zone.

- Zn st.:
  Règle le point de départ d'une zone. Réglez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth=
  La longueur de la zone (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

- Zone lngth:
  Définit un point fixe à partir du point de départ par rapport au point de fin ou par rapport à la longueur de la zone.

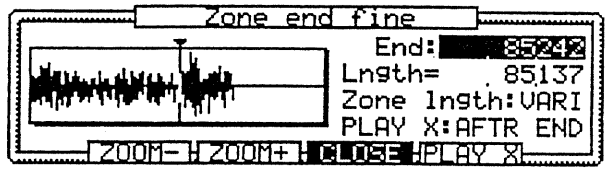
  VARI Si le point de départ est modifié, le point de fin reste fixe et la longueur de la zone change.
  FIX Si le point de départ est modifié, la longueur reste fixe et le point de fin se déplace.

Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur ZOOM+ [F3] ou ZOOM− [F2]. Appuyez sur ZOOM− [F2] pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de départ puis appuyez plusieurs fois sur ZOOM+ [F3] pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Ajuster avec précision le point de fin d'une zone

Sélectionnez le champ End: dans l'écran du mode znEDIT et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Zone end fine.



Vous pouvez ici ajuster avec précision le point de fin d'une zone.

- End:
  Règle le point de fin d'une zone. Réglez la valeur avec la molette DATA. Il est possible de changer cette valeur en sélectionnant le chiffre avec la molette DIGIT. Vous pouvez aussi entrer directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.

- Lngth=
  La longueur de la zone (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

- Zone lngth:
  Définit un point fixe à partir du point de fin par rapport au point de départ ou par rapport à la longueur de la zone.

VARI	Si le point de fin est modifié, le point de départ reste fixe et la longueur de la zone change.
FIX	Si le point de fin est modifié, la longueur reste fixe et le point de départ se déplace.

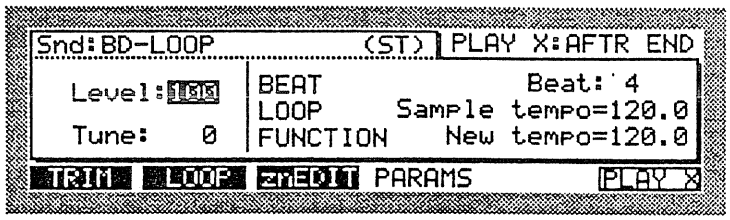
Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur ZOOM+ [F3] ou ZOOM− [F2]. Appuyez sur ZOOM− [F2] pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de fin puis appuyez plusieurs fois sur ZOOM+ [F3] pour effectuer un réglage plus précis.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Réglage des paramètres de son

Permet de régler les paramètres d'un son, tels que le volume ou la hauteur. Il est aussi possible de régler la FONCTION BEAT LOOP.

Appuyez sur TRIM (touche 5 du pavé numérique) tout en maintenant SHIFT enfoncée et affichez l'écran des paramètres de son en appuyant sur PARAMS [F4].



- Snd:
  Utilisez la molette DATA pour sélectionner le son dont vous voulez modifier les paramètres.

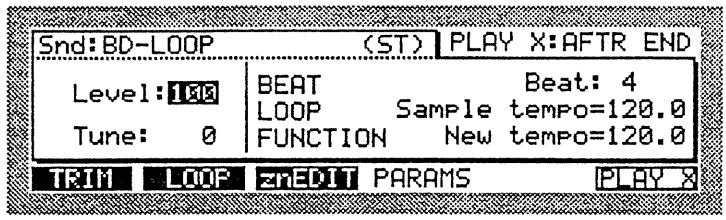
- Level:
  Règle le volume du son. Réglez la valeur avec la molette DATA ou utilisez le pavé numérique pour entrer directement un nombre puis confirmez en appuyant sur la touche ENTER.

- Tune:
  Règle la hauteur du son. Les changements effectués ici, modifient également la durée du son.

Lorsque PLAY X [F6] est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vélocité, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le § "Mode TRIM" pour les détails.

Fonction Beat Loop

Réglage de la FONCTION BEAT LOOP, à droite de l'écran des Paramètres de Son.



La fonction BEAT LOOP exécute des phrases échantillonnées et sert à synchroniser le tempo de deux phrases jouant en boucle.
Les phrases commencent à se décaler par rapport à la synchro lorsque de nom reuses phrases jouant en boucle sont enregistrées en overdub et rejouées à un tempo différent. Afin de résoudre ce problème, il est nécessaire de modifier la hauteur de chaque échantillon et de le synchroniser au tempo.
Comme la fonction Beat Loop calcule la durée en fonction des mesures comprises dans la boucle, ce réglage n'affecte pas les sons simples.

- Beat:
  Règle le battement de la phrase jouant en boucle. Par exemple, dans un morceau échantillonné à quatre temps, si la durée est quatre temps (par mesure), entrez 4.

- Sample tempo:
  Ceci synchronise selon la durée de la boucle. Si la boucle de la phrase échantillonnée est relue avec un battement précis, le tempo d'origine du son est affiché.

- New tempo:
  Le tempo est déterminé par les réglages d'accord (Tune) à gauche. Pour synchroniser le tempo avec d'autres phrases, reportez-vous à ce champ lorsque vous réglez le champ Tune: à gauche. Pour faire correspondre le tempo de deux phrases, réglez New tempo: et le champ Tune: sur la même valeur.

Chapitre 9

Opérations sur disque

Présentation

Lorsque la MPC2000 est mise hors tension, toutes les données sont effacées. Si vous voulez conserver des données, il faut les sauvegarder sur disque avant d'éteindre.

Les données de la MPC2000 sont sauvegardées sur disque sous forme de fichier qu'il est possible de nommer avec 16 caractères. Il y a principalement deux types de disques pouvant être utilisés avec la MPC2000. D'une part les disquettes utilisant le lecteur de disquette interne et d'autre part les disques durs ou autres appareils SCSI connectés au moyen de prises SCSI, dont les lecteurs de CD-ROM ou de disque magnéto-optiques (MO).

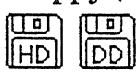
Le champ Device:

En mode Disk, la plupart des écrans contiennent un champ Device:, qui permet de sélectionner le disque sur lequel vous allez effectuer les différentes opérations en mode Disk et qui doit d'abord être réglé.

Les icônes Device

Lorsque vous sélectionnez un lecteur dans le champ Device: en mode Disk, les icônes suivantes apparaissent, en fonction du type de disque sélectionné.

Floppy (Disquette)



Lorsqu'une disquette est sélectionnée, ce type d'icône apparaît. L'affichage indique aussi s'il s'agit d'une disquette 2DD ou 2HD.

> ***Note:*** *Si la disquette n'est pas formatée, la MPC2000 ne sera pas capable de donnéer cette indication.*

SCSI

Il existe différents types de lecteurs SCSI. La MPC2000 affichera l'icône en fonction du type d'appareil connecté à la MPC2000.



Hard Disk (Disque dur)



Lecteur de CD-ROM



Lecteur MO

Les autres icônes pouvant s'afficher sont :

 **MPC2000**

 **Delete**. Apparaît lorsque vous effacez un fichier ou des données.

Avant d'utiliser une disquette

N'APPYUEZ PAS sur le bouton d'éjection de la disquette lorsqu'une disquette est en cours d'utilisation et que le témoin lumineux du lecteur, en face avant de la MPC2000, est allumé. Les données ou la disquette risquent d'être endommagées ou détruites.

Formatage d'un disque

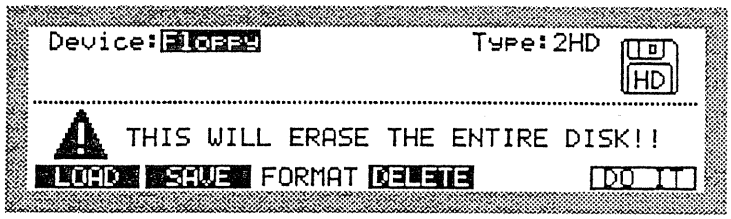
Afin de pouvoir sauvegarder un fichier sur une disquette ou un disque dur SCSI externe, il est nécessaire de le formater pour pouvoir l'utiliser avec la MPC2000.

ATTENTION: *Le formatage efface toutes les données se trouvant sur le disque.*

Formater une disquette

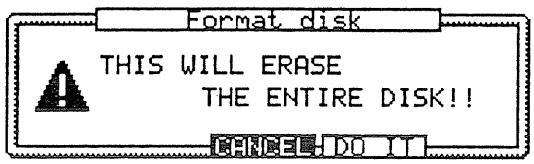
1. Insérez une disquette dans le lecteur de la MPC2000 et appuyez sur DISK (touche 3 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous passez en mode Disk. L'écran de formatage apparaîtra lorsque vous appuierez sur FORMAT [F4].

2. En sélectionnant Floppy dans le champ Device: l'écran suivant apparaît.



3. Sélectionnez le type de disquette dans le champ Type:. La MPC2000 peut utiliser des disquettes 2DD et 2HD, mais ne peut pas les différencier tant qu'elles ne sont formatées. Veillez à ce que le type correct soit sélectionné dans le champ Type:.

4. En appuyant sur DO IT [F5], la fenêtre suivante apparaît.



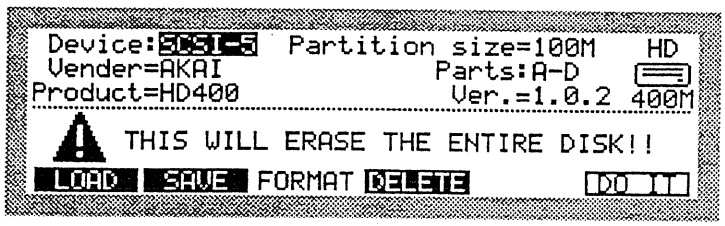
5. Appuyez sur DO IT [F5] pour formater la disquette.

Formater un disque SCSI

1. Connectez la MPC2000 à un lecteur SCSI externe grâce aux connecteurs SCSI. Pour les détails concernant la connexion d'un lecteur SCSI externe, reportez-vous au § "Connecter un lecteur SCSI externe."

2. Appuyez sur DISK (touche 3 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous passez en mode Disk. L'écran de formatage apparaîtra lorsque vous appuierez sur FORMAT [F4].

3. Sélectionnez le numéro d'identification SCSI du lecteur dans le champ Device:.



   Les champs Vender=, Product=, Ver.= affichent les données caractéristiques du lecteur sélectionné. La capacité totale du disque apparaît sous l'icône tout à fait à droite.

4. Réglez le partionnement. Si vous utilisez un disque de grande capacité, comme un disque dur, il est plus facile de gérer les fichiers en divisant l'espace disque. Les différentes parties ainsi obtenues s'appellent des partitions et sont nommées par ordre alphabétique. Le champ Partition size= indique la taille de chaque partition réglée dans le champ Parts:.
   Si A-A est sélectionné dans le champ Parts:, le disque ne sera pas partitionné. Si A-D est sélectionné dans le champ Parts:, le disque sera divisé en quatre partitions: A, B, C, et D. L'espace disque sera réparti également. Dans l'illustration ci-dessus, l'espace disque total est de 400 Mégas, donc chaque partition a donc un espace de 100 Mégas.

5. Appuyez sur DO IT [F5] pour procéder au formatage.
   Si un disque tel qu'un CD-ROM (non inscriptible) est sélectionné dans le champ Device:, le message Disk write error apparaîtra et le disque ne sera pas formaté.

   Note: *La MPC2000 n'est pas compatible avec les disques MO 1024K par secteur.*

Sauvegarde des données

Lorsque la MPC2000 est mise hors tension, toutes les données sont effacées. Si vous voulez conserver des données, il faut les sauvegarder sur disque avant d'éteindre.

Il y a plusieurs types de fichier sur la MPC2000, leur nom comporte une extension différente selon le type.

_____**.ALL** Fichier contenant 99 séquences et 20 morceaux.

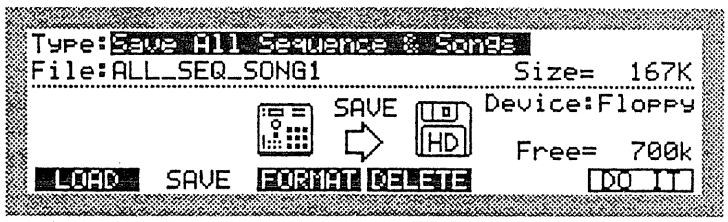
_____**.SEQ** Un fichier de séquence.

_____**.APS** Tous les programmes en mémoire dans la MPC2000 lors de la sauvegarde. Les sons en mémoire sont sauvegardés dans un fichier son séparé lorsqu'un fichier APS est sauvegardé. Un fichier APS ne contient que les données de programme, mais les sons utilisés par le programme seront aussi chargés.

_____**.PGM** Un fichier programme. Lorsqu'un fichier PGM est sauvegardé, il ne contient que des données de programme, mais lorsqu'il est rechargé, les sons utilisés par le programme le sont aussi.

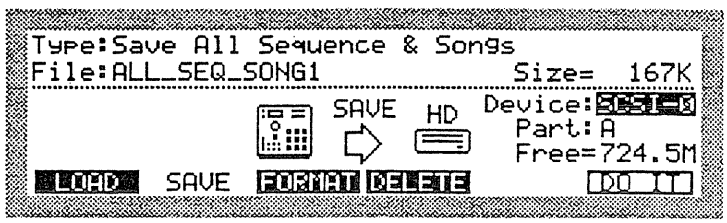
_____**.SND** Un fichier son.

1. Appuyez sur DISK (touche 3 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT, vous passez en mode Disk. Appuyez sur SAVE [F2] pour afficher l'écran de sauvegarde.



2. Sélectionnez le disque sur lequel vous voulez sauvegarder les données dans le champ Device:. Si vous sauvegardez sur disquette, choisissez Floppy. Si vous sauvegardez les données sur un disque SCSI externe, sélectionnez le numéro SCSI ID approprié.

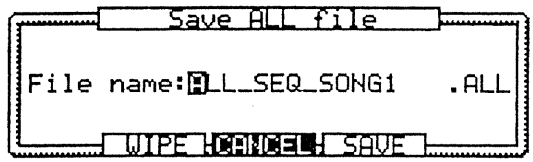
   Note: Lorsque SCSI est sélectionné dans le champ Device:, l'écran affiche un champ Part:.



Sélectionnez la partition sur laquelle vous voulez sauvegarder.

3. Sélectionnez le type de fichier à sauvegarder dans le champ Type:. L'opération diffère légèrement selon le type choisi.

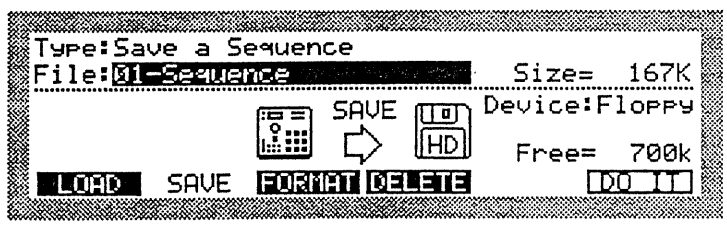
4-1. Save All Sequence & Songs
Sauvegarde toutes les données de séquence et de morcerau dans la mémoire de la MPC2000.
Sélectionnez Save All Sequence & Songs. Le nom du fichier apparaît dans le champ File:.
Appuyez sur DO IT [F6].



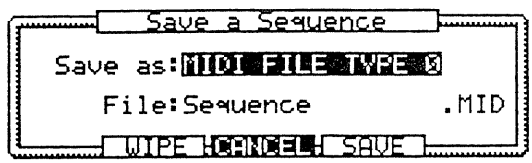
Vous pouvez modfifier le nom du fichier que vous venez de sauvegarder dans le champ File name:.

Déplacez le curseur au moyen des touches curseur (droite ou gauche), ou de la molette DIGIT, et entrez les lettres avec la molette DATA. Il est également possible d'entrer directement les lettres par l'intermédiaire des pads rythmiques. La lettre gravée en haut à droite de chaque pad sera entrée à chaque fois que vous appuierez sur le pad. Par exemple, un "A" sera entré si vous appuyez une fois sur le pad repéré PAD1, ce sera un "B" si vous appuyez une nouvelle fois dessus. Pour entrer un espace, c'est la touche 16 LEVELS qu'il faut employer. Pour passer des touches inférieures aux touches supérieures, appuyez sur la touche PAD BANK.
Après avoir inscrit le nom de votre choix, appuyez sur la touche ENTER pour confirmer. Si vous sauvegarder sans appuyer sur ENTER le nom inscrit sera ignoré le fichier gardera le nom précédent.

4-2. Save a Sequence
Sauvegarde les données d'une séquence dans la mémoire du MPC2000. Les données de séquence de la MPC2000 seront sauvegardées sous forme d'un fichier MIDI standard (SMF).
Sélectionnez Save a Sequence puis choisissez la séquence à sauvegarder dans le champe File:.



Appuyez sur DO IT [F6].

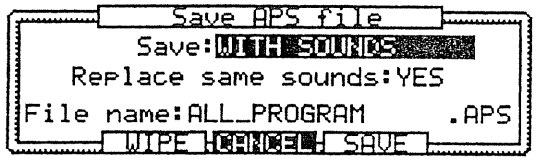


Sélectionnez le type de fichier MIDI standard dans le champ Save as:.

MIDI FILE TYPE 0
Les données de la séquence seront sauvegardées sur une seule piste. Les données de piste propres à la MPC2000 tels que les noms de pistes seront effacées.

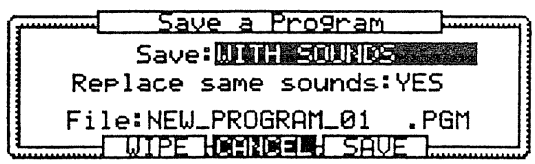
MIDI FILE TYPE 1
Contrairement au format MIDI FILE TYPE 0, les données sauvegardées dans ce format reproduiront les conditions des données d'origine. Choisissez plutôt le TYPE 1.
Le nom du fichier apparaît dans le champ File:.

4-3. Save All Program & Sounds
Sauvegarde tous les programmes et sons dans la mémoire de la MPC2000.
Sélectionnez Save All Program & Sounds. Le champ File: le nom du fichier à sauvegarder.
Appuyez sur DO IT [F6].



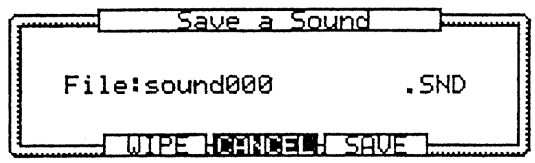
Choisissez de sauvegarder aussi le son dans le champ Save:. Si WITH SOUND est sélectionné le son sera aussi sauvgardé.
Si vous choisissez YES dans le champ Replace same sound:, les données de sons sauvegardées effaceront le fichier sur disque portant le même nom et le nouveau fichier sera sauvegardé à la place. Si vous choisissez NO, le fichier sur disque portant le même nom reste intact et celui sélectionné n'est pas sauvegardé. Vous pouvez modifier le nom du fichier que vous venez de sauvegarder dans le champ File name:.

4-4. Save a Program & Sounds
Sauvegarde un programme dans la mémoire de la MPC2000.
Sélectionnez Save a Program & Sounds. Choisissez le programme à sauvegardé dans le champ File:.
Appuyez sur DO IT [F6].



Choisissez de sauvegarder aussi le son dans le champ Save:. Si WITH SOUND est sélectionné le son sera aussi sauvegardé.
Si vous choisissez YES dans le champ Replace same sound:, les données de sons sauvegardées effaceront le fichier sur disque portant le même nom et le nouveau fichier sera sauvegardé à la place. Si vous choisissez NO, le fichier sur disque portant le même nom reste intact et celui sélectionné n'est pas sauvegardé. Vous pouvez mofifier le nom du fichier que vous venez de sauvegarder dans le champ File name:.

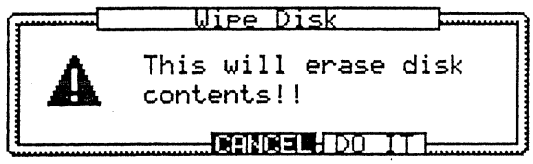
4-5. Save a Sound
Sauvegarde chaque son dans la mémoire de la MPC2000.
Sélectionnez Save a Sound. Choisissez le son à sauvegarder dans le champ File:.
Appuyez sur DO IT [F6].



Le nom du fichier son à sauvegarder apparaît dans le champ File:.

Note: *La copie du système d'exploitation requiert une procédure différente et est décrite séparément.*

5-1. Appuyez sur WIPE [F3] pour afficher cette fenêtre, indiquant ": "Ceci effacera toutes les données sur disque" :

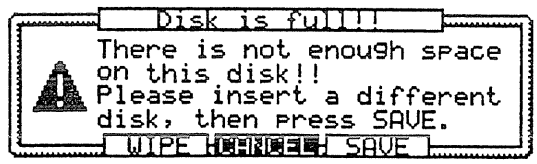


Appuyez sur DO IT [F5] pour effacer toutes les données sur disque et sauvegarder.

5-2. Appuyez sur SAVE [F5] pour effectuer la sauvegardee.

Sauvegarde sur plusieurs disquettes

Lors de sauvegardes du type All Program & Sounds (tous les programmes et les sons), ou de grandes quantités de données doivent être sauvegardées par l'intermédiaire du lecteur de disquette, une seule disquette ne suffira pas. Dans ce cas, la fenêtre suivante apparaîtra lorsqu'il ne restera plus assez d'espace sur la disquette.



Insérez alors une nouvelle disquette. Il est possible à ce moment d'effacer toutes les données contenues sur la nouvelle disquette, en pressant WIPE(F3). Une fenêtre apparaîtra, et en appuyant sur DO IT(F5), le contenu de la disquette sera effacé et les données pourront être enregistrées. Si vous ne désirez pas effacer le contenu de la nouvelle disquette, appuyez sur SAVE(F5) dans la fenêtre «Disk is Full» (le disque est plein) pour sauvegarder les données dans l'espace restant. Lorsque la fenêtre «Disk is Full» est affichée, le message «Change disk to continue» (changez la disquette pour continuer) apparaîtra si vous ne changez pas la disquette et appuyez sur WIPE(F3) ou SAVE(F5). Dans ce cas, insérez une nouvelle disquette et appuyez sur WIPE (F3) ou SAVE(F5).

Note: Si vous sauvegardez des données sur un disque dur SCSI externe, celui-ci doit être formaté par la MPC2000. Cette opération ne pourra pas non plus être effectuée dans le cas où l'unité sélectionnée dans le champ Device: serait une unité non inscriptible comme par exemple un lecteur de CD-ROM.

Copier une disquette Système

La MPC2000 a besoin d'un système d'exploitation pour pouvoir fonctionner, comme un ordinateur. Les ordinateurs ont un système d'exploitation sur disque dur qui est chargé automatiquement à la mise sous tension. Dans le cas de la MPC2000, ce système d'exploitation est mémorisé sur la disquette système et il est nécessaire de toujours utiliser cette disquette système lorsque vous le mettez sous tension. Cette disquette est essentielle au fonctionnement de la MPC2000 et il est donc recommandé d'en faire plusieurs copies.

Les fichiers système de la MPC2000 sont constitués de deux fichiers, MPC2000.EXE et MPC2000.SYS. Ces deux fichiers sont indispensables pour faire fonctionner la MPC2000. Ces deux fichiers seront recopiés lors de la copie d'un disque système. Ils seront appelés «Système d'exploitation» dans la suite de ce manuel.

Si vous recopiez le système sur un disque relié par câble SCSI, il sera possible de démarrer la MPC2000 directement à partir de ce disque.

> ***ATTENTION**: Recopiez toujours le système à partir du lecteur de disquette. Il n'est pas possible de le recopier à partir d'un disque dur utilisé par la MPC2000.*

1. Appuyez sur DISK (touche 3 du pavé numérique) tout en tenant enfoncé la touche SHIFT, de façon à passer en mode Disk. L'écran de sauvegarder apparaît lorsque vous appuyez sur SAVE [F2].

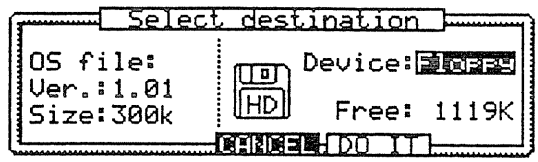
2. Sélectionnez l'option Copy Operating System dans le champ Type: et insérez la disquette système que vous désirez copier dans le lecteur de disquette.

> ***Note**: En appuyant sur DO IT[F6], la MPC2000 chargera temporairement le fichier Système d'exploitation dans une mémoire de séquence. Si la fenêtre suivante apparaît, c'est qu'il n'y a pas assez de place disponible dans cette mémoire.*

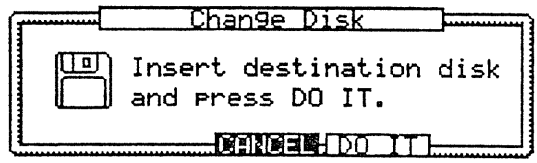


Appuyez alors sur O.K. [F5] pour retourner à l'écran de sauvegarde en mode Disk, effacez la séquence de la mémoire et recommencez l'opération.
Dans le cas ou le fichier du Système d'Exploitation ne peut être trouvé sur la disquette lue dans le lecteur, le message «Wrong disk !!» (disque erroné) s'affichera. Réintroduisez la disquette adéquate et recommencez

3. Lorsque le système est chargé, la fenêtre suivante apparaît.



Le côté gauche de la fenêtre affiche les données chargées.
Sélectionnez la destination de copie dans le champ Device:
Sélectionnez Floppy dans le champ Device: et appuyez sur DO IT [F5], la fenêtre suivante s'affichera.



Enlevez la disquette système et introduisez la disquette de destination dans le lecteur de disquette.
Appuyez sur DO IT [F5] pour lancer la copie.

Note: La disquette de destination doit avoir été formatée à l'avance.

Quand SCSI est sélectionné dans le champ Device:, appuyez sur DO IT [F5] pour lancer la copie.

Démarrer la MPC2000 à partir d'un disque SCSI

En recopiant le système dans un disque dur externe, il est possible de démarrer directement la MPC2000 sans utiliser de disquette de démarrage.
Sauvegardez le système sur le disque dur en suivant les procédures précédemment décrites.
Ensuite, en allumant d'abord le disque dur, puis la MPC2000, celui-ci cherchera d'abord s'il y a une disquette puis ensuite examinera les disques dur en partant du numéro SCSI 0. Le système sera chargé directement lorsqu'il sera trouvé.

La fonction Auto-Load avec les fichiers .APS et .ALL

Il est possible de stocker le Système d'exploitation et d'autres fichiers sur le même disque. En recopiant le système sur une disquette, conjointement avec des fichiers .APS et .ALL, ces fichiers seront chargés automatiquement à l'allumage, après que le système ait démarré la MPC2000.

Charger des fichiers

Les fichiers ayant les suffixes suivants peuvent être chargés directement à partir d'une disquette.

_____.SND Fichier son.

_____.SEQ Fichier de séquence.

_____.ALL Tous les fichiers de séquences et de morceaux.

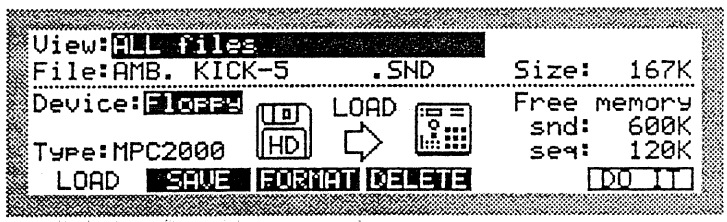
_____.MIDI Fichier Standard MIDI (SMF).

_____.PGM Fichier de programme.

_____.APS Programmes mulitples.

_____.WAV Fichier de forme d'onde PC.

1. Appuyez sur Disk (3 sur le pavé numérique) tout en tenant enfoncée la touche SHIFT pour passer en mode Disk, l'écran suivant s'affichera.



2. Sélectionnez le disque que vous désirez charger dans le champ Device:. Si vous utilisez une disquette, choisissez floppy: Si vous utilisez un disque dur SCSI, sélectionnez le numéro d'identification correct.

- Type:
  Affiche les données contenues dans le périphérique choisi dans le champ Device:.

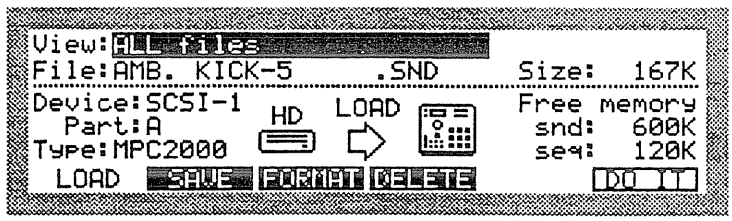
MPC2000	Un disque formaté sur la MPC2000.
MPC3000	Un disque provenant d'une MPC3000.
S3000	Un disque provenant d'un S3000.
S1000	Un disque provenant d'un S1000.
PC	Un disque au format MS-DOS PC
????	Un disque non formaté ou ayant un format incompatible.

- Size:
  Affiche la taille des données pour le fichier sélectionné dans le champ File:.

- Free memory snd:
  Affiche l'espace mémoire libre pour les sons dans la MPC2000.

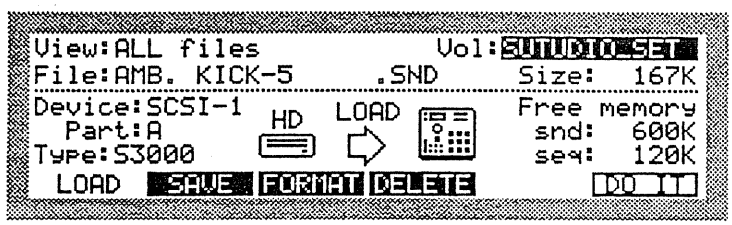
- Free memory seq:
  Affiche la mémoire disponible pour les séquences.

Note: Lorsque SCSI est sélectionné dans le champ Device:, le champ Part: apparaît dans l'écran.



Sélectionnez la partition que vous désirez charger.
Si vous utilisez un disque dur avec une grosse capacité mémoire, il sera intéressant de diviser l'espace mémoire de façon à gérer les fichiers plus facilement. Ceci s'appelle «partitionner le disque». Cette opération doit être effectuée après le formatage.

Si vous chargez des données provenant d'un CD-ROM utilisé avec un S1000 ou S3000, le champ `Vol:` apparaîtra sur la droite du champ `View:`.

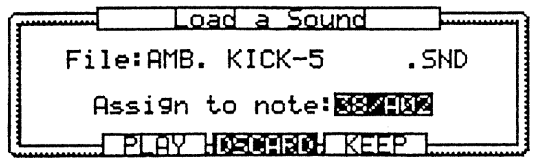


Le disque provenant d'un S1000 ou S3000 est divisé en partitions et ces petites parties mémoires sont appelées des Volumes. Pour choisir un fichier, sélectionnez une partition dans le champ `Part:`, un volume dans le champ `Vol:`, et le fichier son dans le champ `File:`.

Il est possible de choisir le type de fichier que vous voulez afficher dans le champ `File:` sous le champ `View:`. Vous pouvez sélectionner une extension particulière dans le champ `View:`. Seuls les fichiers portant cette extension seront affichés dans le champ `File:`. C'est pratique pour rechercher un fichier, lorsqu'il y en a beaucoup sur un disque.

3. Sélectionnez le fichier à charger dans le champ `File:` Les procédures diffèrent légèrement, ceci dépendant du type de fichier sélectionné.

4-1. Sélectionnez les fichiers .SND (son) ou .WAV.
Appuyez sur DO IT [F6] pour charger le son. la fenêtre suivante apparaîtra lorsque le chargement sera terminé.

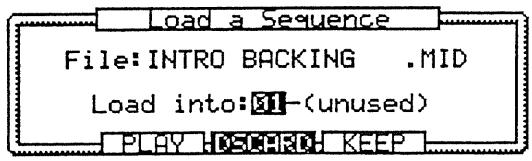


Le nom du fichier chargé apparaît dans le champ File:.

Appuyez sur PLAY [F3] pour l'écouter.
Sélectionnez le numéro de note ou de pad de percussion que vous désirez assigner au son chargé dans le champ Assign to note:. Il est possible d'utiliser la commande rotative Data ou de faire une sélection directe en jouant le pad. Sélectionnez -/OFF en tournant la commande DATA si vous ne désirez pas assigner le son à un numéro de note.
Appuyez KEEP [F5] pour assigner le son à un drum pad.

Si vous ne désirez pas garder le son chargé, appuyez sur DISCARD [F4] pour effacer les données.

4-2. Charger un fichier de séquence .SEQ ou un fichier MIDI .MID.
Appuyez sur DO IT [F6] pour charger le fichier. La fenêtre suivante apparaîtra lorsque le chargement sera terminé.

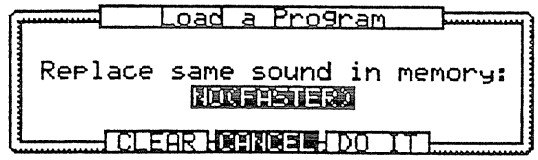


Le nom du fichier chargé apparaît dans le champ File:
Appuyez sur PLAY [F3] pour l'écouter.
Sélectionnez le numéro de la séquence dans le champ Load into:.
Appuyez sur KEEP [F5] pour assigner le fichier au numéro de séquence.
Si vous ne voulez pas conserver ce fichier, appuyez sur DISCARD [F4].

4-3. Charger un fichier Programme .PGM

Lorsqu'un programme est chargé, les données dépendantes, programme et son, sont aussi chargées.

Appuyez sur DO IT [F6] pour charger le fichier. La fenêtre suivante apparaîtra lorsque le chargement sera terminé.

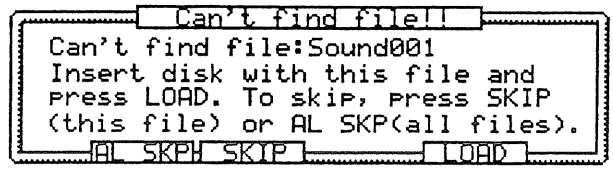


Le champ Replace same sound in memory: (remplacer le même son en mémoire) servira si vous désirez remplacer le son en mémoire de la MPC2000 par le son sur le disque si le son assigné au programme chargé existe déjà. Dans ce cas choisissez YES, et tous les sons sur le disque ayant le même nom seront remplacés par les sons résidents en mémoire de la MPC2000. Si c'est NO, il ne seront pas remplacés et les sons en mémoire seront utilisés.

Appuyez sur CLEAR [F3] pour effacer tous les programmes et sons en mémoire.

Appuyez sur DO IT [F5] pour charger le programme sélectionné comme nouveau programme.
Lorsque le chargement est terminé, les programmes seront automatiquement sélectionnés pour vous permettre de les écouter en jouant sur les drum pads.

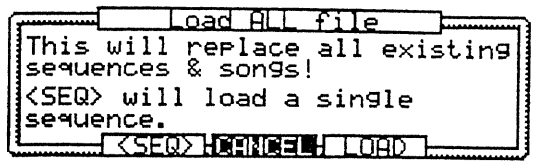
***ATTENTION**: La fenêtre suivante pourra apparaître lors du chargement d'un programme, lorsque les fichiers sons ne sont pas trouvés.*



Insérez alors la disquette contenant les sons affichés dans le champ Can't find file: (fichier introuvable) et appuyez sur LOAD [F5].
Si vous avez sauvegardés ces sons sur d'autre disques, insérez le disque suivant et appuyez sur LOAD [F5].
Si vous appuyez sur SKIP [F3], le son non trouvé sera sauté et le fichier suivant sera chargé. si un autre son n'est pas trouvé, la fenêtre ci-dessus réapparaîtra.
Appuyez sur AL SKP [F2] pour annuler le chargement des fichiers.

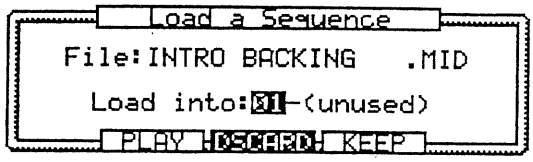
4-4. Fichiers .ALL

Appuyez sur DO IT [F6] pour afficher la fenêtre ci-dessous.



Appuyez sur LOAD [F5] pour charger toutes les séquences et morceaux. Faites très attention, car toutes les séquences et morceaux déjà en mémoire seront effacés.

Appuyez sur <SEQ> [F3] pour sélectionner et charger chaque séquence du fichier .ALL



La procédure ici est la même que pour charger une séquence ou un fichier MIDI.

4-5. Les fichiers tous programmes .APS

Les programmes et les sons relatifs sont chargés lorsque vous chargez un fichiers .APS.

Appuyez sur DO IT [F6] pour que la fenêtre suivante s'affiche.

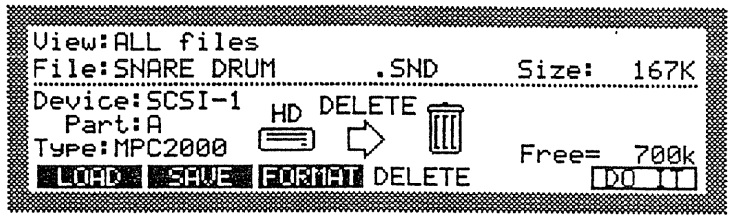


Appuyez sur LOAD [F5] pour charger le programme et ses sons. Attention car tous les programmes et sons déjà en mémoire seront effacés.

Effacer un fichier du disque

Il est possible de sélectionner un seul fichier sur le disque et de l'effacer.

1. Appuyez sur DISK (touche 3 sur le pavé numérique) tout en tenant enfoncée la touche SHIFT, de façon à provoquer l'affichage de l'écran mode Disk, puis appuyez sur DELETE [F5] pour obtenir l'écran du mode Delete (effacement).



2. Sélectionnez le disque sur lequel vous désirez effacer un fichier dans le champ Device:. Si vous effacez un fichier situé sur une disquette, sélectionnez Floppy:. Si vous effacez un fichier situé sur un disque dur externe, choisissez le numéro SCSI approprié.

• Type
Affiche les données contenues dans le périphérique choisi dans le champ Device:

MPC2000	Un disque formaté sur la MPC2000.
MPC3000	Un disque provenant d'une MPC3000.
S3000	Un disque provenant d'un S3000.
S1000	Un disque provenant d'un S1000
PC	Un disque au format MS-DOS PC.
????	Un disque non formaté ou ayant un format incompatible.

• Size
Affiche la taille du fichier sélectionné dans le champ File:.

Il est possible de choisir le type de fichier que vous voulez afficher dans le champ File: sous le champ View:. Vous pouvez sélectionner une extension particulière dans le champ View:. Seuls les fichiers portant cette extension seront affichés dans le champ File:. C'est pratique pour rechercher un fichier, lorsqu'il y en a beaucoup sur un disque.

File: Sélectionnez le fichier à effacer dans ce champ, puis appuyez sur DO IT [F6] pour afficher la fenêtre de confirmation. Puis appuyez sur DO IT [F5] pour l'effacer définitivement.

Chapitre 10

Mode MIDI/SYNC et mode OTHER

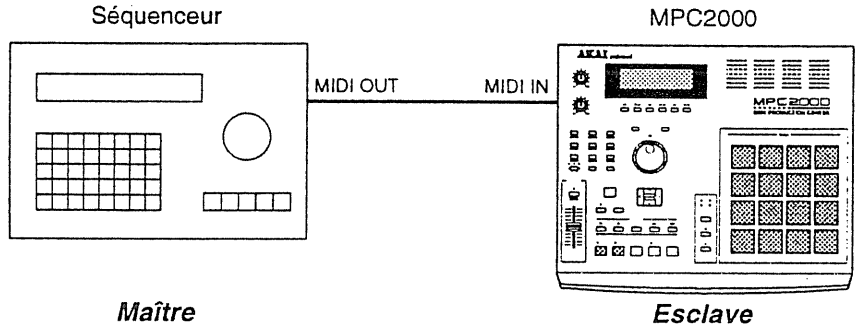
Mode MIDI/SYNC

La MPC2000 est compatible avec des messages de synchronisation de type MIDI Clock, MIDI Time Code et MIDI Machine Control. Vous pouvez donc vous synchroniser à d'autres séquenceurs et, en utilisant un magnétophone multipiste répondant aux messages de MIDI Machine Control, vous pourrez même télécommander votre magnétophone depuis la MPC2000.

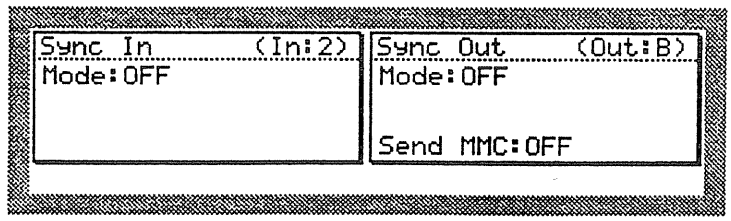
Si vous utilisez la MPC2000 seule, ou si vous la connectez à un générateur de sons MIDI et utilisez un autre séquenceur ou magnétophone multipiste, il n'est pas nécessaire de régler le canal.

Synchronisation de la MPC2000 avec d'autres séquenceurs

Pour utiliser un autre séquenceur comme master, en lui synchronisant la MPC2000, il faut connecter la prise MIDI Out du séquenceur à la prise MIDI In de la MPC2000.



Pour faire apparaître l'écran de mode MIDI/SYNC, il suffit d'appuyer sur MIDI/SYNC (touche 9 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.

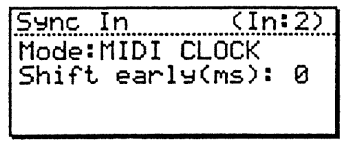


Pour configurer la MPC2000 comme esclave et le préparer à la réception de signaux MIDI, il faut procéder à différents réglages dans la fenêtre Sync In, située sur la droite.

Dans le champ In:, sélectionnez l'entrée MIDI sur laquelle les données de synchronisation seront reçues.
Dans le champ Mode:, sélectionnez le type de signal de synchronisation que vous utiliserez : MIDI Clock ou MIDI Time Code.

◆ MIDI CLOCK

Le signal de type MIDI Clock (horloge MIDI) est un signal de synchronisation assez répandu, mis en œuvre sur de nombreux séquenceurs. Lorsqu'un signal de MIDI Clock est utilisé, le tempo du morceau est déterminé par les réglages effectués sur le séquenceur maître.



Shift early(ms):

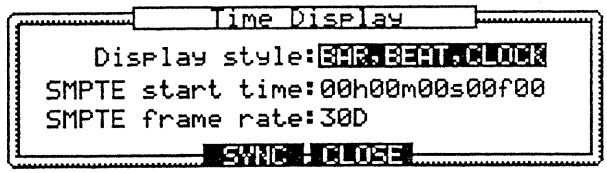
Lorsque vous êtes en lecture synchronisée, cet offset vous permet de vous décaler temporellement par rapport au maître. En exploitation normale, il doit être égal à 0.

◆ MIDI TIME CODE (MTC)

Par opposition au signal de MIDI Clock, le MIDI Time Code est un signal de synchronisation "absolu". En d'autres termes, il ne transporte aucune indication de tempo : par conséquent, il est nécessaire de procéder aux éventuelles modifications de tempo à la fois sur le séquenceur maître et sur la MPC2000.



En cas de synchronisation par MTC, il est nécessaire de configurer maître et esclave sur une même valeur de fréquence d'image. Il est également possible dans le cadre d'une synchronisation par MTC, d'indiquer un point de départ auquel la lecture de la séquence ou du morceau devra démarrer. Pour cela, commencez par faire apparaître la séquence et le morceau sur l'écran principal, en appuyant sur la touche OPEN WINDOW dans le champ Now: situé dans l'écran Song, et procédez aux réglages dans la fenêtre représentée ci-dessous.

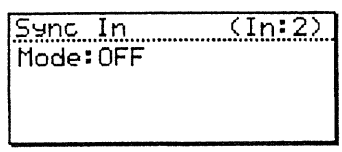


SMPTE start time: La lecture démarrera lorsque le timecode entré dans ce champ sera atteint.

SMPTE frame rate: Permet de déterminer la fréquence d'image du timecode.

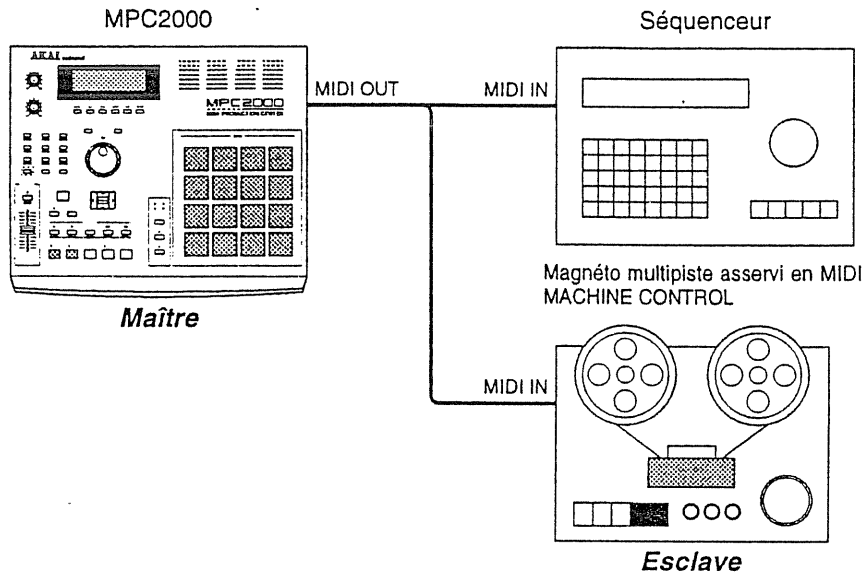
◆ OFF

Le signal de synchronisation MIDI est ignoré lorsque le champ est réglé sur Mode: OFF.



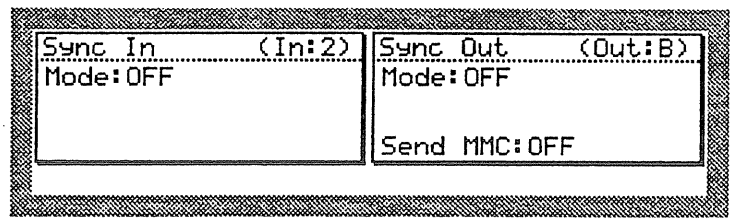
Synchronisation d'un autre séquenceur ou d'un magnétophone à la MPC2000

Pour régler la MPC2000 comme Master et lui synchroniser un autre séquenceur, connectez la prise MIDI Out de la MP 2000 à la prise MIDI In du séquenceur.



ATTENTION : Pour pouvoir synchroniser un magnétophone multipiste à la MPC2000, il faut qu'il soit compatible avec des messages de commande de type MMC.

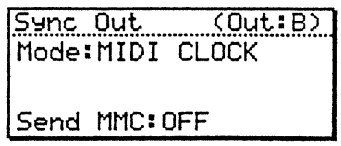
Pour faire apparaître l'écran de mode MIDI/SYNC, il suffit d'appuyer sur MIDI/SYNC (touche 9 du pavé numérique) tout en maintenant enfoncée la touche SHIFT.



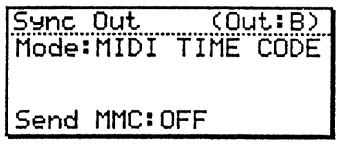
Pour configurer la MPC2000 comme maître, afin qu'elle envoie des signaux de synchronisation MIDI, procédez au réglage de la fenêtre Sync Out, située sur la droite.

Tout d'abord, dans le champ Out: , sélectionnez la sortie MIDI sur laquelle les données de synchronisation seront émises.
Dans le champ Mode: , sélectionnez le type de signal de synchronisation que vous utiliserez : MIDI Clock ou MIDI Time Code.

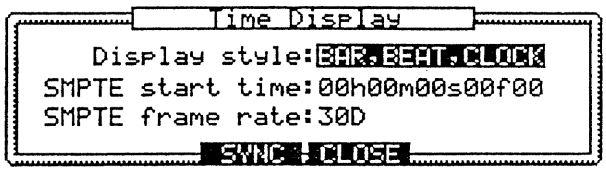
◆ MIDI CLOCK
Le signal de type MIDI Clock (horloge MIDI) est un signal de synchronisation assez répandu, mis en œuvre sur de nombreux séquenceurs. Lorsqu'un signal de MIDI Clock est utilisé, le tempo réglé dans la MPC2000 déterminera celui de la lecture du séquenceur esclave.



◆ MIDI TIME CODE (MTC)
Par opposition au signal de MIDI Clock, le MIDI Time Code est un signal de synchronisation "absolu". En d'autres termes, il ne transporte aucune indication de tempo : par conséquent, il est nécessaire de procéder aux éventuelles modifications de tempo à la fois sur le séquenceur esclave et sur la MPC2000.



En cas de synchronisation par MTC, il est nécessaire de configurer maître et esclave sur une même valeur de fréquence d'image. Il est également possible dans le cadre d'une synchronisation par MTC, d'indiquer un point de départ auquel la lecture de la séquence ou du morceau devra démarrer. Pour ce faire, commencez par faire apparaître la séquence et le morceau sur l'écran principal, en appuyant sur la touche OPEN WINDOW dans le champ Now: situé dans l'écran Song, et procédez aux réglages dans la fenêtre représentée ci-dessous.

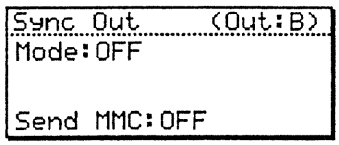


SMPTE start time: La lecture démarrera lorsque le timecode entré dans ce champ sera atteint.

SMPTE frame rate: Permet de déterminer la fréquence d'image du timecode.

Send MMC:
Permet d'envoyer un signal de MIDI Machine Control.

◆ OFF
Le signal de synchronisation MIDI est ignoré lorsque le champ est réglé sur Mode: OFF.

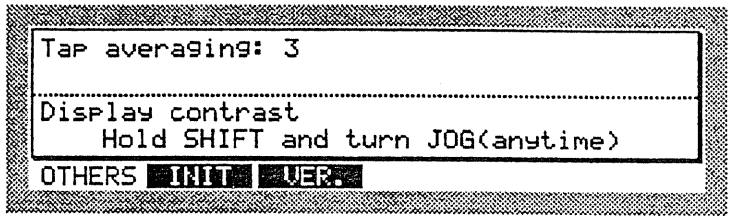


Mode OTHER (Divers)

Permet de régler le tempo avec la touche TAP TEMPO, et d'initialiser les données. Il permet également de vérifier le numéro de version du logiciel d'exploitation de la MPC2000.

Écran OTHERS

Pour faire apparaître l'écran correspondant au mode OTHER, il suffit d'appuyer sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée.

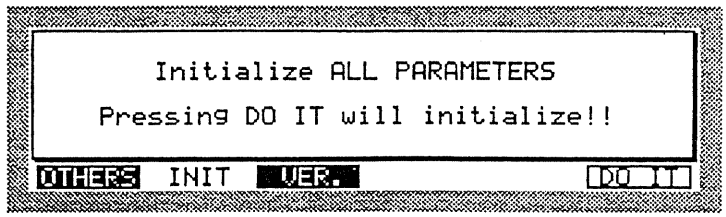


- Tap averaging:
  Vous pouvez régler le tempo en frappant en rythme la touche TAP TEMPO. Le MPC2000 procède au réglage en faisant la moyenne des tempos calculés entre deux frappes.
  Ce champ permet de déterminer sur combien de frappes consécutives sur la touche TAP TEMPO s'effectuera le calcul de la valeur moyenne du tempo.
  En entrant une valeur assez grande, on approchera de la valeur exacte du tempo : en contrepartie, cette fonction ne pourra pas interpréter des variations rapides de tempo.
  En entrant une valeur assez petite, la fonction saura interpréter des variations rapides de tempo, mais le tempo affiché sera plus irrégulier dans le temps.

Pour régler le niveau de contraste de l'afficheur à cristaux liquides, il faut faire tourner la molette DATA tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Cette manipulation fonctionne quel que soit le mode d'affichage.

Écran INIT

Pour faire apparaître l'écran correspondant au mode OTHER, il suffit d'appuyer sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Appuyez ensuite sur INIT [F2] pour faire apparaître l'écran INIT.

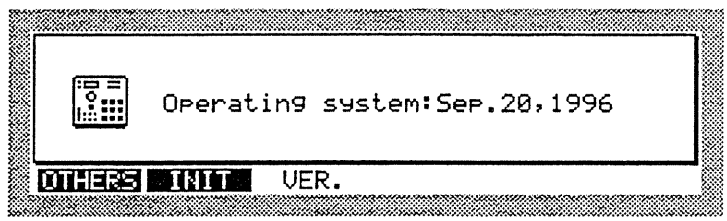


Ce mode permet d'effacer les données mémorisées dans la MPC2000 et de réinitialiser tous les paramètres à leur valeur d'origine.

Écran VER.

Pour faire apparaître l'écran correspondant au mode OTHER, il suffit d'appuyer sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) tout en maintenant la touche SHIFT enfoncée. Appuyez ensuite sur VER. [F3] pour faire apparaître l'écran Version.

Le numéro de la version du système d'exploitation qui se trouve actuellement chargé dans la mémoire de la MPC2000 apparaît alors.



Annexe

Notes concernant l'utilisation de disques durs SCSI

Connexion d'un disque dur SCSI externe

La MPC2000 est équipée d'une prise SCSI 25 broches, qui pourra être reliée par un câble SCSI à un disque dur compatible, afin de sauvegarder ou de charger des données. En règlant le numéro d'identification SCSI, il est possible de relier plusieurs unités externes SCSI sur le même bus. Si vous utilisez plusieurs périphériques SCSI, il faudra les régler chacun sur un numéro SCSI différent, de façon à pouvoir sélectionner l'unité avec laquelle vous désirez travailler.

> ***ATTENTION:*** *Bien que de nombreux modèles de disques dur SCSI puissent être utilisés avec la MPC2000, certains modèles peuvent présenter des incompatibilités. Veuillez consulter votre revendeur pour connaître les modèles pouvant être utilisés sans risque de problèmes.*

Les câbles SCSI

Utilisez toujours des câbles SCSI de bonne qualité. Avec des câbles bon marché, il peut se produire des erreurs de données provoquant un fonctionnement incorrect.

Une bonne connexion SCSI nécessite une masse individuelle pour chaque conducteur. Il existe sur le marché deux types de câbles SCSI. Le premier type comporte des connecteurs «moulés» et le câble est de forme ronde. Le second type est un câble plat dit «en nappe». Ce type de câble ne doit être utilisé que pour des connexions internes. N'utilisez jamais ce type de câble pour des connexions externes

Certains câbles SCSI moulés ont une seule connexion de masse pour tous les connecteurs, nous les déconseillons car ils sont peu fiables. Ils sont destinés au fonctionnement d'ordinateurs dans le cadre de la sauvegarde de petits documents du type fichiers de traitement de texte, etc, mais pour la sauvegarde de gros fichiers d'échantillons tels que ceux générés par la MPC2000, ils risquent de poser des problèmes. Choissisez des câbles ayant une masse par conducteur.

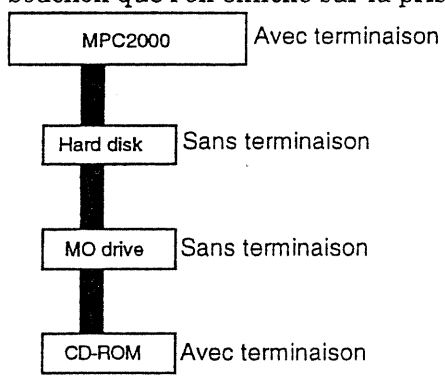
Les câbles plats, cités précédement, possèdent des masses individuelles, et sont généralement plus fiables, ils sont utilisés à l'intérieur de la machine. Ils sont blindés séparement, mais parfois quand ce blindage est insuffisant, des bruits résiduels peuvent apparaitre dans le signal audio lorsque le disque ou la disquette est en activité. Ceci peut aussi arriver lorsque les câbles audio passent à proximité des câbles SCSI. Avec la MPC2000 vous n'aurez pas ce type de problème car les câbles utilisés sont de très bonne qualité et sont très fiables.

SCSI ID (numéro d'identification SCSI)

Assurez-vous toujours que le numéro SCSI réglé pour un périphérique est unique. Si le numéro d'identification de la MPC2000 est le 6, ceux des périphériques ne devront jamais être le 6 et devront être tous différents. Pour règler le numéro SCSI d'un périphérique, reportez-vous à son manuel.

Terminaison

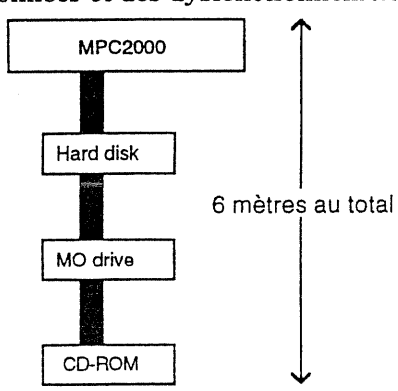
Une chaîne SCSI doit être équilibrée à chaque bout par une «terminaison». Ce type de terminaison, composée par des résistances, est le plus souvent intégrée dans les périphériques. La MPC2000 comporte sa propre terminaison. Il est donc préférable quil soit placé systèmatiquement à un bout de la chaîne SCSI. Les périphériques placés entre la MPC2000 et le dernier périphérique SCSI de la chaîne ne devront pas avoir de terminaison (ceci est parfois effectué en enlevant physiquement des résistances, ou par l'intermédiaire de DIP switches (petit contacteurs se trouvant à l'arrière de l'unité) mais souvent les périphériques sont livrés sans terminaisons, pour le savoir consulter le manuel d'utilisation relatif au produit. le dernier périphérique de la chaîne SCSI doit avoir une terminaison. (Celle-ci peut avoir la forme d'un bouchon que l'on enfiche sur la prise SCSI).



L'utilisation incorrecte des terminaisons peut provoquer des erreurs de données et entrainer des dysfonctionnements. Veillez à leur installation correcte. Si vous avez des doutes, contactez votre revendeur.

Longueur des câbles

Les spécifications SCSI indiquent que la longueur totale de la chaîne SCSI ne doit pas dépasser 6 mètres. Par longueur totale, nous entendons la longueur des câbles depuis la MPC2000 jusqu'au dernier périphérique connecté. Des chaînes SCSI plus longues peuvent provoquer des erreurs de données et des dysfonctionnements du système.



Installation des Options - A l'intention des personnels de maintenance

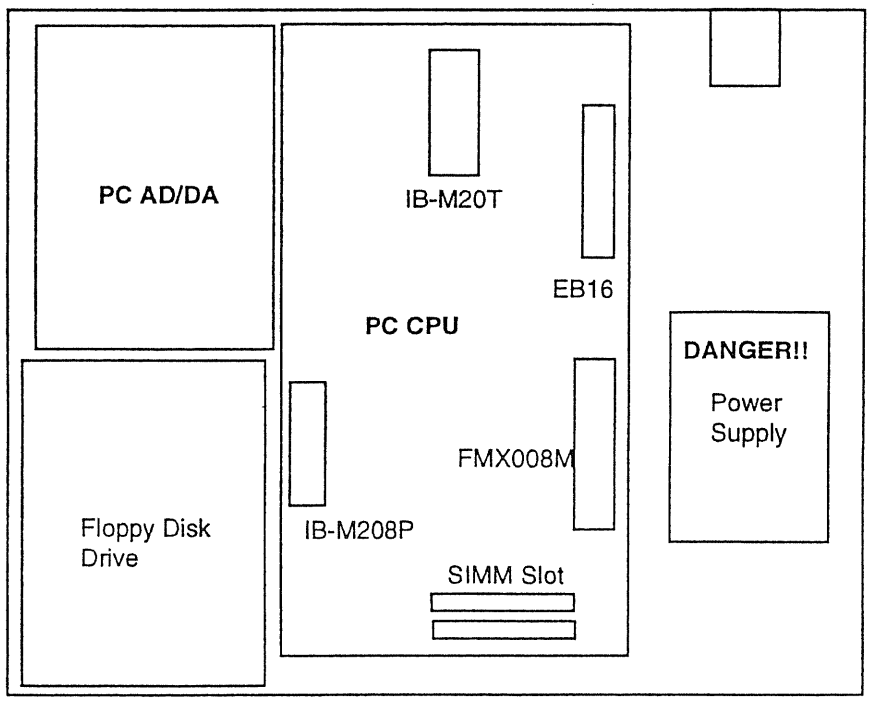
> ***ATTENTION: Ces instructions sont destinées à un personnel qualifié. Pour réduire les risques de mauvaises manœuvres et d'électrocution, ne pas effectuer d'autres opérations que celles qui sont décrites dans le manuel d'instructions, sauf si vous êtes qualifié pour faire de type d'intervention. Prenez contact avec un service technique qualifié.***

La MPC2000 peut recevoir plusieurs options. Celles-ci comprennent la carte IB-M208P procurant 8 sorties séparées et entrée/sortie numériques, l'entrée/sortie SMPTE, le processeur multi-effet et les extensions mémoires EB16.

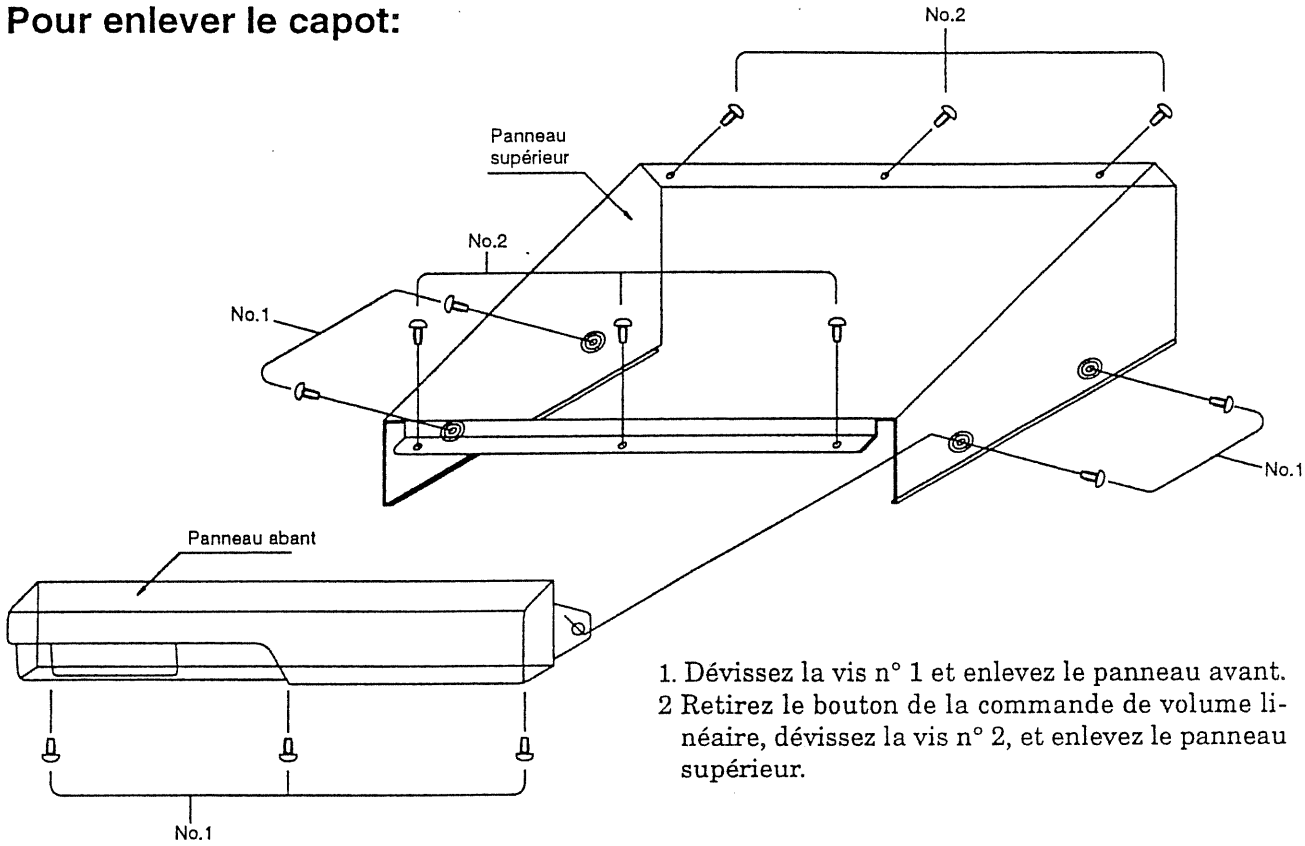
> ***Note Importante :***
> *Consultez votre revendeur Akai Professional pour l'installation des options (mémoires incluses) dans la MPC2000. Si vous le faites vous même, vous risquez d'endommager l'appareil. Dans ce cas, la garantie ne s'appliquera pas en cas de dysfonctionnement, de dommage, ou autre panne pouvant survenir à la suite d'une mauvaise manœuvre.*

Emplacement des cartes optionnelles dans la MPC2000

Carte SMPTE (IB-M20T), carte d'Effet (EB16), mémoire Flash ROM (FMX008M), 8 sorties PARA (IB-M208P).

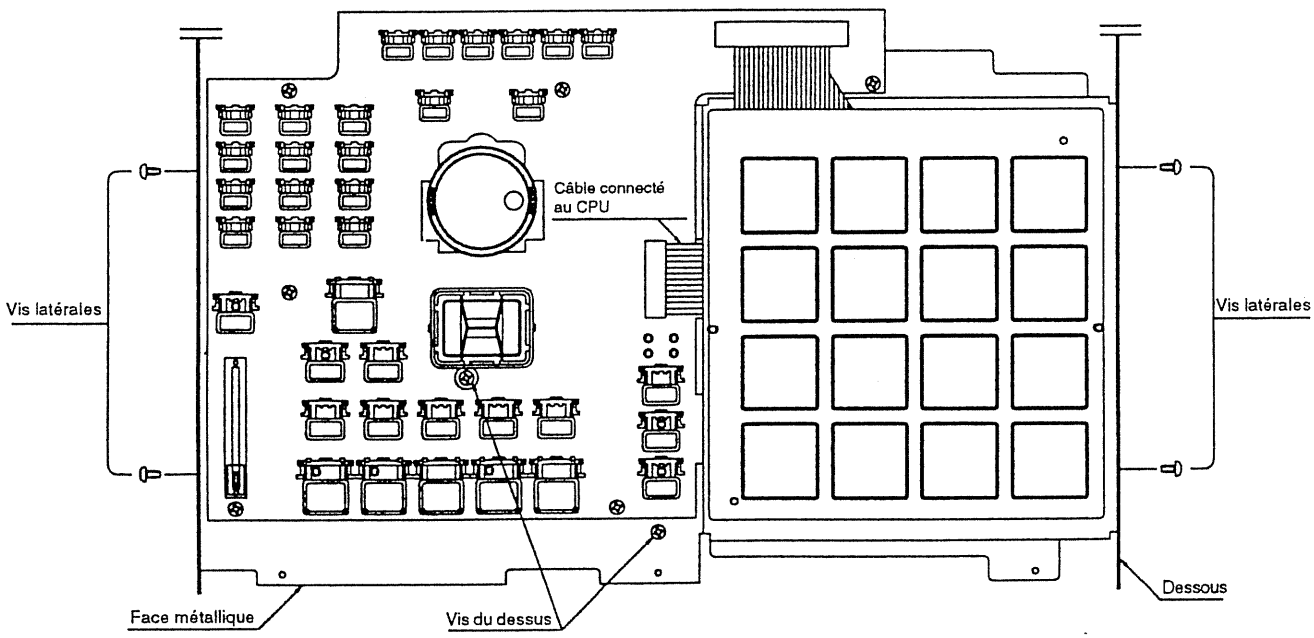


Pour enlever le capot:



1. Dévissez la vis n° 1 et enlevez le panneau avant.
2 Retirez le bouton de la commande de volume linéaire, dévissez la vis n° 2, et enlevez le panneau supérieur.

Pour enlever le panneau de commande:



1. Enlevez les quatre vis latérales de la MPC2000, les quatre vis du dessus et retirez le panneau métallique en laissant en place le fond.
2. N'oubliez pas d'enlever le câble plat connecté au CPU du fond du boîtier lorsque vous retirez le panneau métallique.

Installation de l'extension mémoire

La mémoire interne de la MPC2000 peut être augmentée jusqu'à 32 Méga Octets en utilisant des barettes SIMM. La MPC2000 est fournie d'origine avec 2 Mo de mémoire soudée, et deux slots sont disponibles pour installer des extentions sous formes de barettes SIMM. Les SIMM doivent être insérées en respectant un léger angle puis poussées de façon à ce qu'elles se positionnent dans les clips de façon correcte. Du fait que les mémoires SIMM peuvent être de forme différentes selon la fabrication, il n'est pas possible de prendre des repères sur la position des composants, car souvent ils sont montés sur les deux côtés de la barrette. Cependant, il faut savoir que la barette ne peut être insérée que dans un seul sens donc vous ne devriez pas avoir de problème. Seulement soyez attentifs, prenez des précautions et surtout ne forcez pas

Les mémoires SIMM peuvent fonctionner avec différentes vitesses caractérisées par le temps d'accès. Nous recommandons un temps d'accès de 70 ns (nanosecondes).

Les barettes SIMM existent aussi en différentes tailles. Veuillez noter que les configurations ci-dessous peuvent être utilisées dans la MPC2000.

Interne	Slot SIMM 1	Slot SIMM 2	TOTAL
2M	Rien	Rien	2M
2M	4M	Rien	6M
2M	4M	4M	10M
2M	16M	Rien	18M
2M	16M	4M	22M
2M	16M	16M	32M*

** Si 2 barrettes SIMM de 16 M sont installées, les 2 Mégas de l'unité centrale sont ignorés.*

Note: *Les circuits mémoires sont sensibles à l'électricité statique. Veuillez observer les précautions suivantes.*

- *Débranchez la MPC2000 avant de procéder à l'installation.*
- *Les mémoires SIMM peuvent être livrées avec un emballage ou sur support antistatique pour éviter les accumulations d'électricité statique. Nous vous suggérons de le mettre en contact avec le châssis de la MPC2000. Si un tel accessoire n'est pas fourni avec les mémoires, nous vous recommandons de vous décharger de toute électricité statique en touchant le châssis avant de manipuler les barrettes.*
- *Manipulez les mémoires en les tenant toujours par leur support, évitez de toucher les composants situés sur le circuit.*
- *Pour réduire les problèmes d'électricité statique, évitez d'effectuer ces manipulations en étant sur des moquettes ou tapis, et évitez les endroits très secs, sans humidité ambiante.*

Caractéristiques techniques

Caractéristiques générales

- Afficheur : LCD graphique 248 x 60 caractères
- Lecteur de disquette : 3,5 pouces 2HD/2DD
- Dimensions : 405(L) x 126(H) x 328(P) mm
- Poids : 6,3 kg
- Alimentation : 100-120 / 220-240 VAC, 50/60Hz, 23W (13W sans option)
- Slot d'extension mémoire : 2 SIMM 72 broches (70ns)

Générateur de son

- Fréquence d'échantillonnage : 44,1kHz (réponse en fréquence : 20Hz-20kHz)
- Capacité d'échantillonnage : 2Mo en standard (21,9 secondes mono ou 10,9 secondes stéréo), extensible à 32MB.
- Format des données : 16 bits linéaire
- Filtre dynamique : Filtre passe-bas 12dB/Octave dynamique avec résonance, par voix
- Nbre de sons max. en mémoire : 128
- Nbre de sons par programme : 24
- Assignation de sons/programme : 64
- Nbre de voix simultanées : 32

Séquenceur

- Evénements max. (équivalent en notes) : 100 000 notes
- Résolution : 96 ppqn (impulsions à la noire)
- Séquences : 99
- Pistes par séquence : 64
- Canaux sortie MIDI : 32 (16 canaux x 2 ports de sortie)
- Mode Song : 20 morceaux, 250 pas par morceau
- Drum pads : 16 (sensibles à la vélocité et à la pression)
- Banques de drum pads : 4
- Modes de Synchro : Horloge MIDI et SMPTE* (en option). vitesses d'image SMPTE : 24, 25, 29.97 drop et 30.

Entrées/Sorties en face arrière

• Record IN (L et R)	: Jack stéréo 6,35 x 2, symétrique 40dBu, imp. entrée 39kΩ; Max. niveau d'entrée +10dBu
• Digital In (échantillonnage)	: Prise RCA x 1, S/PDIF (option)
• Sortie Digital master OUT	: Prise RCA x 1, S/PDIF (option)
• Sortie Stéréo OUT	: Jack 6,35 x 2, asymétrique +11dBu, imp. sortie 100Ω; Max. niveau de sortie +17dBu
• 8 sorties séparées	: Jack 6,35 x 8, asymétrique +11dBu, imp. sortie 100Ω (option); Max. niveau de sortie +17dBu
• Sortie casque	: Jack stéréo 6,35 x 1, 200mW/32Ω
• MIDI IN	: DIN 5 broches x 2
• MIDI OUT	: DIN 5 broches x 2 (indépendantes)
• Port SCSI	: Connecteur SCSI Apple 25 broches type D x 1

Options

- EB16 : Carte processeur multi-effets*
- FMX008M : Carte Flash ROM8Mo*
- IB-M208P : Carte 8 sorties parallèles et entrée/sortie numérique
- IB-M20T : Carte SMPTE*

Accessoires en standard

- Câble secteur : 1
- Disquettes : 4 disquettes : OS x 1, disquettes de sons x 3
- Manuel d'utilisation : 1

* *Non exploitable par la version logicielle 1.0. Nécessite la mise à jour du système d'exploitation.*

0dBu = 0.775Vrms

Fiches d'implémentation MIDI

Ce chapitre contient les fiches d'implémentation MIDI de la MPC2000. Il y a deux fiches, une pour la section séquenceur et une pour la section pad et générateur de son. Ces fiches sont utiles pour déterminer les éventuelles incompatibiliés entre lae MPC2000 et vos autres instruments MIDI.

Modèle: MPC2000 (section **générateur sonore**) Fiche d'implémentation MIDI Version: 1.0

Fonction	****	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	16 1 - 16	16 1 - 16	
Mode	Par défaut Messages Modifié	3 X X	3 X X	
Numéro de Note	N° réels	35 - 98 35 - 98	35 - 98 35 - 98	
Vélocité	Note ON Note OFF	O O (toujours = 64)	O X	
After Touch	Par touche Par canal	X X	X O	Utilisé dans la fonction Note Repeat
Pitch Bend		X	X	
Control Change	7	X	O Volume	Peut être assigné au potentiomètre Note Variation
Prog Change		X	0 - 127	
Système Exclusif		X	X	
Système Commun	: Song Position : Song Select : Accord	X X X	X X X	
Système Temps réel	: Horloge : Commandes	X X	X X	
Messages Auxiliaires	: Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X X X	X O X X	

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
O : OUI
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO
X : NON

Modèle: MPC2000 (section **séquenceur**) Fiche d'implémentation MIDI Version: 1.0

Fonction	****	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut Modifié	1 - 16 1 - 16	1 - 16 1 - 16	
Mode	Par défaut Messages Modifié	3 X X	1 X X	
Numéro de note	 N° réels	0 - 127 0 - 127	0 - 127 0 - 127	
Vélocité	Note ON Note OFF	O O	O O	
After Touch	Par touche Par canal	O O	O O	
Pitch Bend		O	O	
Control Change	0 - 127	O	O	Voir note ci-dessous
Prog Change	 N° réels	O 0 - 127	O 0 - 127	
Système Exclusif		O	O	
Système Commun	: Song Position : Song Select : Accord	O X X	O X X	
Système Temps réel	: Horloge : Commande	O O	O O	
Messages Auxiliaires	: Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sense : Reset	X O X X	X X X X	

Note : Si le champ Convert Sustain Pedal To Duration (accessible en appuyant sur la touche MIDI et en sélectionnant l'option 2) est réglé sur ON, les messages de contrôleur 64 reçus (pédale sustain) ne seront pas enregistrés dans les séquences. Par contre, toute note jouée lorsqu'un message Sustain On est reçu est maintenue en interne, même après le relâchement de la touche, jusqu'à ce qu'un message Sustain Off soit reçu. Il en résulte un prolongement des durées de notes. Ceci est expliqué dans les chapitres "Canal de réception MIDI, Mode Local, Soft Thru, Assignation du contrôleur Note Variation et Traitement de la pédale Sustain" de ce manuel.

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
O : OUI
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO
X : NON

AKAI ELECTRIC CO., LTD.
Electronic Musical Instrument Div.