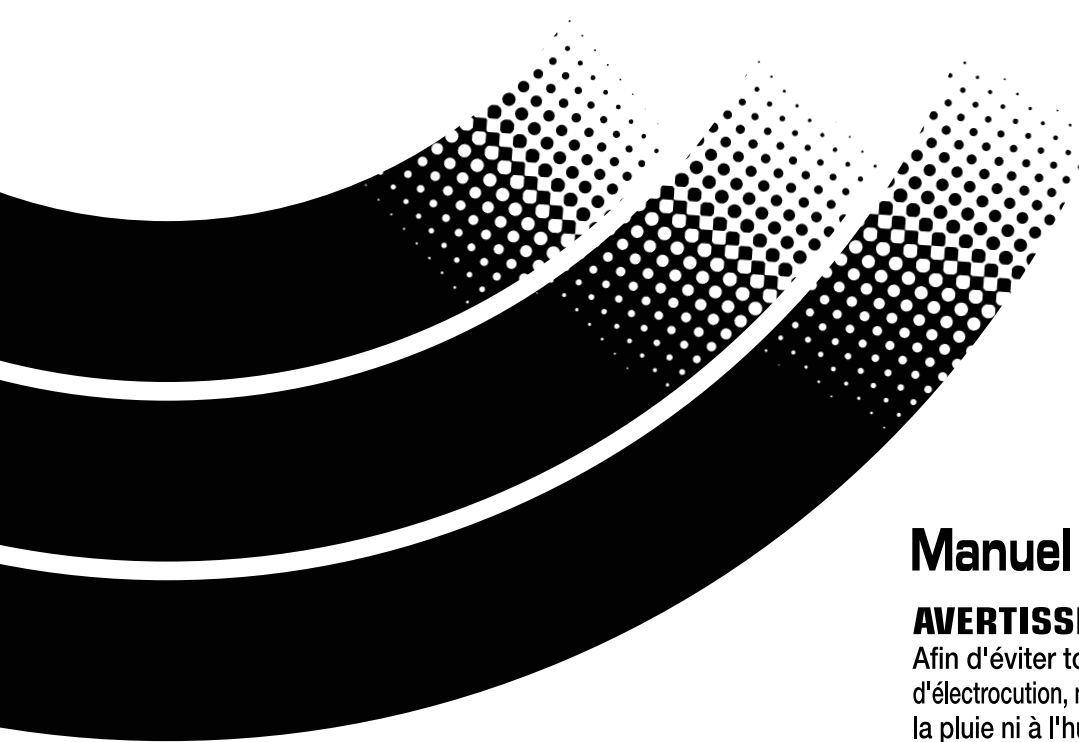




MPC2000XL

MIDI PRODUCTION CENTER

AKAI
professional



Manuel d'Utilisation

AVERTISSEMENT

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

ATTENTION

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

1-FR



EXPLICATION DES SYMBOLES GRAPHIQUES



L'éclair électrique superposé à une silhouette à l'intérieur d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence d'une tension dangereuse à l'intérieur de l'appareil. Cette tension peut être suffisante pour provoquer un risque d'électrocution.



Le point d'exclamation à l'intérieur d'un triangle équilatéral est destiné à prévenir l'utilisateur de la présence d'instructions importantes concernant le matériel et la maintenance. Ces instructions se trouvent dans le mode d'emploi ou les documents accompagnant ce produit.

5B-Fr

ATTENTION: LORS DE L'UTILISATION D'APPAREILS ÉLECTRIQUES, DES PRÉCAUTIONS SONT À RESPECTER, DONT LES SUIVANTES :

AVERTISSEMENT

La MPC2000XL 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 assurer que votre MPC2000XL 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 MPC2000XL

- Ne touchez jamais la prise d'alimentation avec des mains humides.
- Débranchez toujours la MPC2000XL 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 MPC2000XL. Sous peine de rendre caduque la garantie, des ingénieurs non-agrérés 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 MPC2000XL.
- Utilisez uniquement une alimentation AC, jamais d'alimentation DC.
- Si de l'eau ou tout autre liquide tombe dans ou sur la MPC2000XL, débranchez-la 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 MPC2000XL éloignée des sources directes de chaleur (poêle, radiateurs, etc).
- Évitez d'utiliser des insecticides en aérosol, etc. à proximité de la MPC2000XL. Ils pourraient endommager la surface et s'enflammer.
- N'utilisez pas d'alcool, de diluant ou autres produits chimiques similaires pour nettoyer la MPC2000XL. Ils endommageraient le fini.
- Toute modification de cet appareil est dangereuse, et peut entraîner un dysfonctionnement. Ne tentez jamais de modifier votre appareil de quelque manière que ce soit.
- Veillez à ce que la MPC2000XL soit toujours bien stable lorsqu'elle est en service (soit dans un rack, spécialement conçu, soit sur une surface stable).
- De manière à assurer un fonctionnement optimum de votre MPC2000XL, choisissez avec soin son emplacement, et veillez à ce que l'appareil soit utilisé correctement. Évitez d'installer votre MPC2000XL dans les endroits 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 l'appareil serait sujet aux vibrations
 5. Dans un endroit soumis à des températures extrêmes

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DE LA MPC2000XL

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

27-F

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

27-En

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-Fr

AVIS DE COPYRIGHT

La MPC2000XL AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il contient et utilise un logiciel en ROM et sur disquettes. Ce logiciel, fourni 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 professional M.I. Corp., Yokohama, Japon.

GARANTIE

AKAI professionnel garantit ce produit lorsqu'il a été acheté chez un revendeur AKAI professionnel 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.

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 professionnel par l'intermédiaire du revendeur. 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 professionnel, 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 (présentation de la facture d'achat).

AKAI professionnel 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 entretenu 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 professionnel 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 professionnel, incluant, mais sans s'y limiter :

- 1) Les dommages causés par abus, accident ou négligence.
- 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 quelque manière que ce soit.

AKAI professionnel 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 professionnel.

La garantie AKAI professionnel 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 professionnel 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

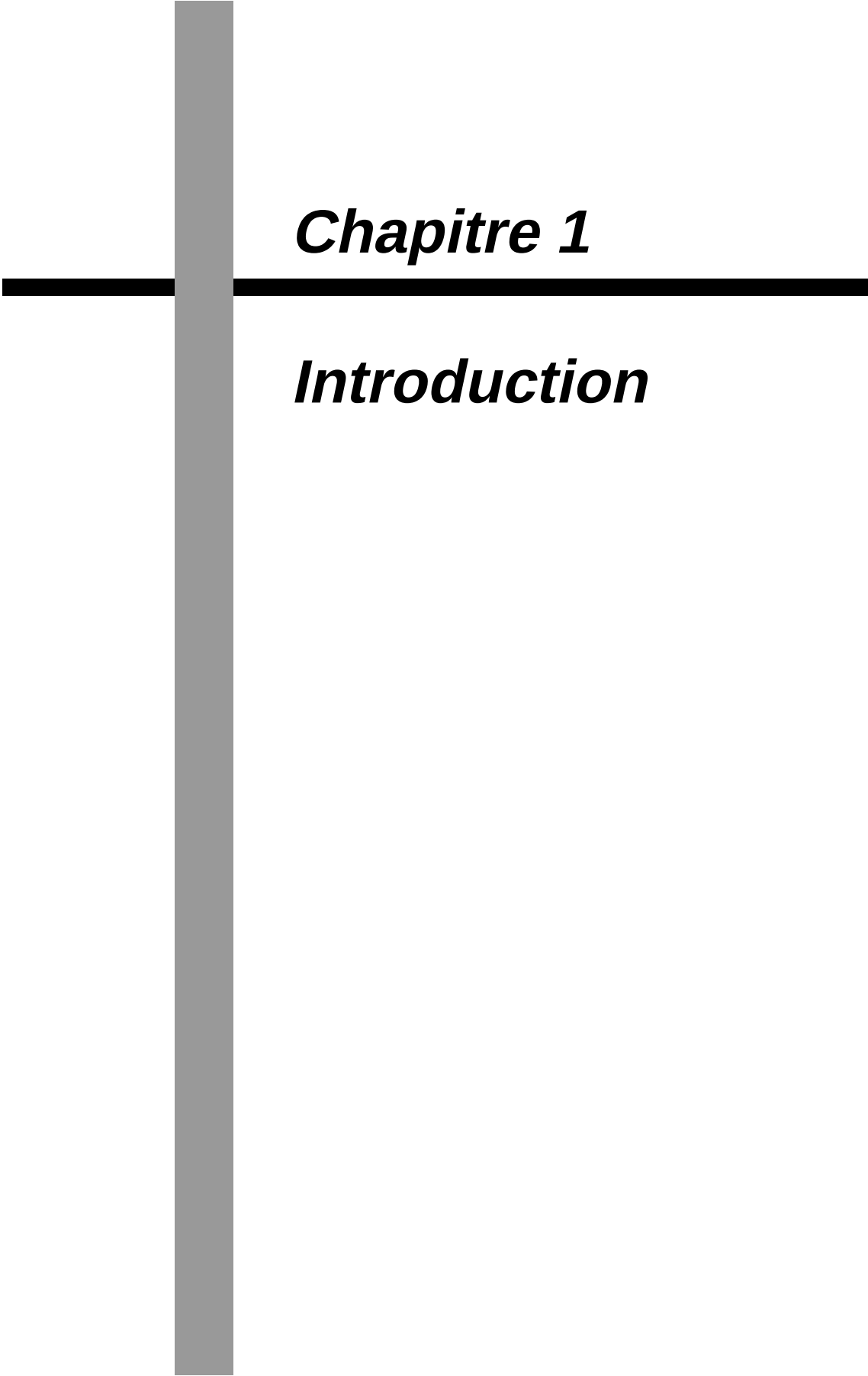
Chapitre 1: Introduction	1
Caractéristiques	2
Description des faces avant et arrière	4
Face avant	4
Face arrière	7
Manipulation des disquettes	8
Le lecteur de disquette	8
Prenez soin de vos disques	8
Entretien des CD-ROM	9
Chapitre 2 : Les bases	10
Brancher votre système	11
Les termes utilisés dans la MPC2000XL	12
Séquence	12
Piste	12
Morceau (Song)	12
Son	13
Drum Pads	13
Numéro de Note	13
Programme	13
Fonctionnement de la face avant et de l'écran	14
Curseur, touches curseur, champs de données	15
Pavé numérique et molette DATA	15
Les touches de fonction	15
Fonctions de base	16
Charger et jouer des Programmes	16
Jouer sur les Drum Pads, touches PAD BANK et FULL LEVEL	18
Sélectionner des Programmes	19
Potentiomètre NOTE VARIATION, touches ASSIGN et AFTER	19
La touche ASSIGN	20
La touche AFTER	21
La touche 16 LEVELS	22
Chapitre 3 : Enregistrement des séquences	24
Comment sont organisées les séquences	24
Mesure.Battement.Tic (Bar.Beat.Ticks)	25
Exemples d'enregistrement de séquences	26
Exemple 1 : Enregistrer en jouant sur les pads de batterie	26
Exemple 2 : Enregistrement d'une boucle	28
Exemple 3 : Enregistrement multipiste	30
L'écran principal	32
Sélection d'une séquence	32
Modifier le nom d'une séquence	32
Fenêtre "Name" (Attribution des noms)	33
Effacer une séquence	33
Copier une séquence	34
Fonction "Next sequence" (Séquence suivante)	34
Fonction "Second Sequence"	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 fraction de mesure (Signature rythmique)	41
Régler le nombre de mesures	42
Boucler une séquence	44
Réglage du décompte / métronome (Count/Metronome)	45
Sélection d'une piste	47
Attribuer un nouveau nom à une piste	47
Effacer une piste	48
Copier une piste	48
Activer/désactiver une piste (ON/OFF)	49
Effacer toutes les pistes que vous avez désactivées	50
Régler le type de piste	50
Réglages pour la réception de données MIDI	51
Fonction Filtre MIDI (MIDI Filter)	52
Régler le canal MIDI de la piste	52
Réglage de la sortie MIDI	53
Enregistrement multipiste	54
Edition de la vélocité	55
Régler un transfert de Program Change	56
Calage avec la molette DATA	56
Choix des unités d'affichage des positions	56
Les touches de fonction de l'écran principal	57
Les touches Play/Record et de calage	58
La fonction AUTO PUNCH	60
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
Correction temporelle en mode Pas à Pas	65
Affichage de l'événement	65
Travailler avec l'affichage en ligne	66
Sélectionner et éditer plusieurs événements	66
Copier un événement	67
Effacer un événement	67
Coller un événement	67
Insérer un événement	68
Enregistrement pas à pas	68
L'écran d'édition	69
Copier un événement	69
Editer la durée d'une note	70
Editer la vélocité d'une note	70
Transposer une note	71
Copie mesure par mesure	72
Réordonner les pistes	73

Préférences concernant les séquences	74
Transposer une piste	74
Chapitre 5 : Mode Song	76
Présentation	76
Mode Song	78
Créer un morceau (Song)	78
Changer le nom d'un morceau	79
Sélectionner un morceau	80
Effacer un morceau	80
Copier un morceau	81
Régler le tempo	82
Réglage de boucle	83
Sélectionner un Pas et changer de séquence	84
Répéter une séquence	84
Effacer un Pas	85
Insérer un Pas	85
Aller à un point spécifique du morceau (Calage)	86
Convertir un morceau en une séquence	87
Chapitre 6 : Création et édition de sons	88
Échantillonner un nouveau son	89
Éditer un son	93
Sélectionner un son	93
Renommer ou afficher les caractéristiques d'un son	93
Effacer un son	94
Copier un son	94
Convertir un son	95
Conversion Stéréo vers Mono	95
Conversion Mono vers Stereo	96
Re-sampling	97
Mode TRIM	98
Ajuster avec précision le point de départ	99
Ajuster avec précision le point de fin	100
Mode LOOP	101
Ajuster avec précision le point de bouclage	102
Mode ZONE	103
Ajuster avec précision le point de départ d'une zone	103
Ajuster avec précision le point de fin d'une zone	104
Mode EDIT	104
BPM Match	107
Réglage des paramètres de son	109
Fonction "Beat Loop"	109
Chapitre 7 : Création et édition de Programmes	110
Qu'est-ce que les programmes ?	111
Création d'un programme	112
Sélectionner un Programme et lui assigner un son	113
Sélectionner des Programmes	113
Changer le nom d'un Programme	114
Effacer un Programme	114
Créer de nouveaux Programmes	115

Copier un Programme	115
Assigner des notes aux DRUMS PADS	116
Assigner des sons à des notes	117
Assignation Auto Chromatique	117
Le mode Pad Assign et la fonction Initialize	118
Effacer de la mémoire les sons inutiles	118
Mode de génération sonore du Programme	119
Édition des paramètres de Note	121
Sélection de Programmes	121
Sélection de notes	121
Copier un paramètre de note	122
Réglage de l'enveloppe	122
Réglage du filtre	124
Réglage de la hauteur	125
Réglage de l'enchaînement de sons (Voice Overlap)	126
Réglages MIDI de l'échantillonneur	127
Chapitre 8 : Les fonctions de mixage	128
Table de mixage stéréo	129
Réglage du volume	129
Réglage du panoramique	130
Réglage global du volume et du panoramique	130
Réglage des sorties séparées et du départ effet (Option)	131
Assigner les sons aux sorties séparées	131
Réglage du niveau de sortie	132
Réglage global des sorties séparées et de leurs niveaux	132
Départs effet	133
Réglage du niveau de départ effet	133
Réglage du niveau ou du panoramique de chaque note	134
Configuration de la table de mixage	135
Chapitre 9 : Effets (en option)	137
Édition des effets	138
Activer/désactiver chaque effet	138
Multieffets	139
Réglage du Effect Routing	139
Effets de Réverbération	141
Édition de chaque effet	143
Chapitre 10 : Opérations sur disque	151
Présentation	152
Le champ Device:	152
Les icônes Device	152
Avant d'utiliser une disquette	153
INSTALLATION du périphérique primaire	153
Formatage d'un disque	154
Formater une disquette	154
Formater un disque SCSI	155
Sauvegarde des données	156
Sauvegarde sur plusieurs disquettes	159
Sauvegarder dans des dossiers sur un appareil SCSI	160
Créer un nouveau dossier	160

Créer des dossiers dans les dossiers (sous-dossiers)	161
Sélection des dossiers/fichiers	162
Effacer des dossiers	163
Renommer des dossiers	163
Charger des fichiers	164
Effacer un fichier du disque	168
Chargement et mise à jour du système d'exploitation	169
Charger des fichiers créés sur la MPC60/60II AKAI	170
Chapitre 11 : Flash ROM (en option)	172
Formater la Flash ROM	173
Sauvegarder en Flash ROM	174
Charger depuis la Flash ROM	174
Effacer des données de la Flash ROM	175
Fragmentation de la Flash ROM	175
Éditer un son en Flash ROM	176
Chapitre 12 : Mode MIDI/SYNC et mode OTHER (Divers)	177
Mode MIDI/SYNC	178
Synchronisation de la MPC2000XL avec d'autres séquenceurs	178
Synchronisation d'un autre séquenceur ou d'un magnétophone à la MPC2000XL	180
Synchronisation au timecode SMPTE	182
MIDI Sample Dump	183
Configuration d'une pédale MIDI Footswitch	185
Mode OTHER (Divers)	186
Écran OTHERS	186
Écran INIT	186
Écran VER.	187
Annexe	188
Notes concernant l'utilisation de disques durs SCSI	189
Connexion d'un disque dur SCSI externe	189
Les câbles SCSI	189
SCSI ID (numéro d'identification SCSI)	190
Terminaison	190
Longueur des câbles	190
Installation des options – A l'intention des personnels de maintenance	191
Emplacement des cartes optionnelles dans la MPC2000XL ..	191
Installation de l'extension mémoire	192
Caratéristiques techniques	193
Fiches d'implémentation MIDI	195



Chapitre 1

Introduction

Caractéristiques

Vous trouverez ci-dessous un résumé des caractéristiques les plus remarquables de la MPC2000XL.

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

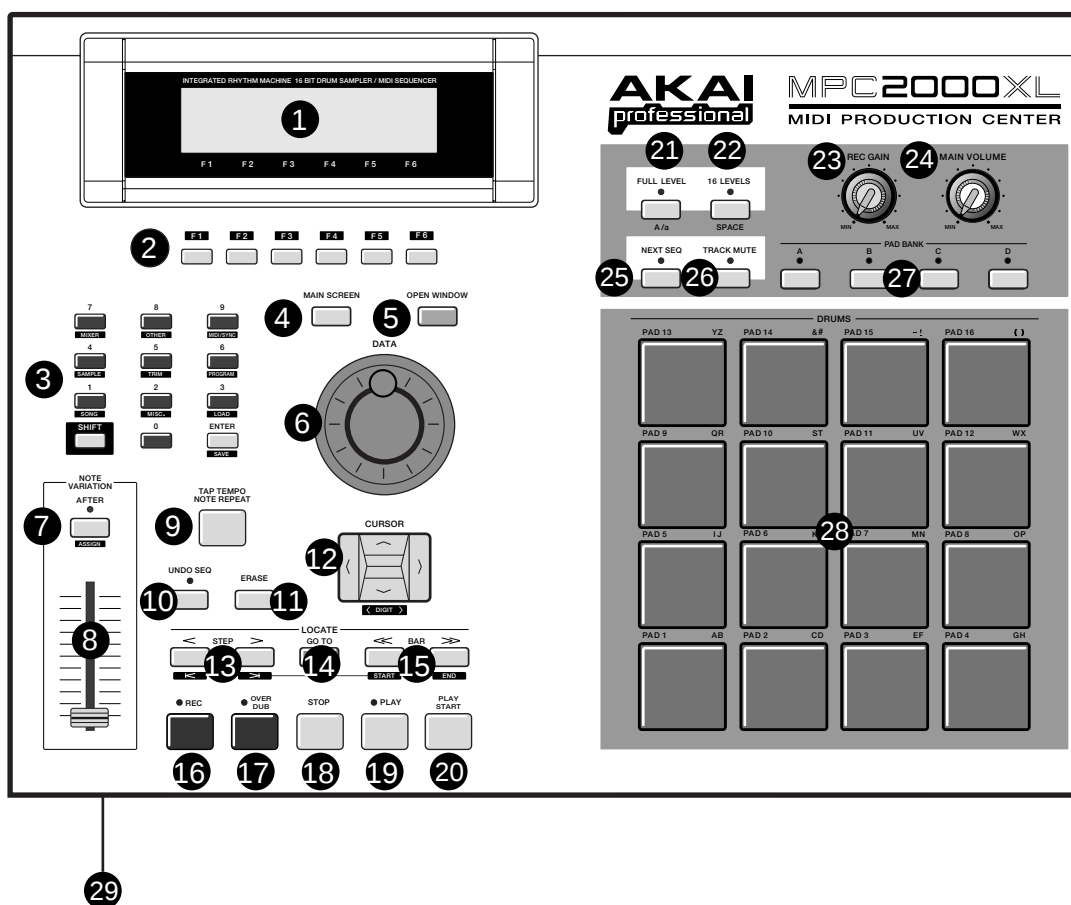
- Échantillonnage stéréo à 44,1 kHz - 16 bits.
- Mémoire de son grande capacité: 2 mégaoctets en standard (22 secondes mono, ou 11 secondes stéréo), extensible à 32 mégaoctets au moyen de barrettes mémoire SIMM.
- Entrée d'échantillonnage numérique pour enregistrement direct à partir de sources numériques grâce à la carte (optionnelle) IB-M208P.
- 256 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.
- 4 programmes au maximum peut être joués simultanément.
- 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 vitesse ou au moyen du potentiomètre NOTE VARIATION.
- Il est possible d'effectuer des réglages de boucle sur un son.
- La vitesse 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 forme. Un zoom est aussi disponible.
- Lecture et écriture de fichier audio .WAV compatibles PC.
- Des fonctions de Timestretch, rééchantillonnage, édition de motif audio, etc. sont disponibles.

Séquenceur

- La fonction d'enregistrement en boucle permet l'enregistrement rapide en bouclant de courtes phrases.
- Mémoire du séquenceur équivalente à 300 000 notes (incluant les notes et autres données). Le nombre maximum d'événements dans une séquence est équivalent à 50 000 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 (IC-M2TC) 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 vitesse de chaque piste peut être facilement modifiée.
- Les 32 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.
- La fonction Track Mute peut être activée ou désactivée et les séquences peuvent être sélectionnées au moyen des Drum Pads.
- 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 d'annuler vos enregistrements ou vos éditions de séquence.
- La fonction "2nd sequence" permet de jouer une autre séquence (ou morceau) en même temps que la première est jouée ou enregistrée.

Description des faces avant et arrière

Face avant



① Écran LCD

Toutes les fenêtres de fonction sont affichées ici. Cet écran réglable peut être incliné selon 3 angles différents afin d'améliorer la visibilité.

② Touches de fonction

Ces touches exécutent la fonction affichée en bas de l'écran.

La fonction figurant dans un cadre **SOLO** sera exécutée.

Les lettres sans cadre indique la page sélectionnée.

L'affichage en inversé **EDIT** indique que vous pouvez passer à cette page en appuyant sur la touche correspondante.

③ Pavé numérique / Touche Mode

Permettent 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.

④ 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.

⑤ Touche OPEN WINDOW

Lorsque certains champs sont sélectionnés, le fait d'appuyer sur cette touche affiche les pages permettant de régler plus précisément le champ sélectionné.

Appuyer à nouveau sur cette touche pour refermer la fenêtre.

⑥ 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 permet de régler le contraste de l'écran LCD, et ce quel que soit le mode affiché.

⑦ Touche NOTE VARIATION/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 appuyant sur cette touche, il est possible d'utiliser 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.

⑧ Potentiomètre NOTE VARIATION

Permet de changer en temps réel les paramètres de la source sonore interne prééglée.

Maintenez SHIFT enfoncée et appuyez sur la touche AFTER pour afficher les paramètres à l'écran et les régler (TUNING, DELAY, ATTACK et FILTER) à l'aide du potentiomètre.

⑨ 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). Cette touche ne fonctionne qu'en modes Lecture et Enregistrement.

Si vous maintenez cette touche tout en appuyant sur SHIFT, la fonction NOTE REPEAT sera verrouillée et vous aurez les mains libres pour taper sur les pads. Appuyez à nouveau sur NOTE REPEAT pour sortir du mode Répétition.

La durée de maintien du pad détermine la vitesse de la note.

⑩ 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 retrouvez 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.

⑪ 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.

⑫ Touches curseur (CURSOR)

Déplace le curseur afin de sélectionner le paramètre à modifier. Le champ sélectionné est affiché en caractères blancs sur fond bleu.

Pour entrer de grands nombres (lors de l'utilisation du mode Trim, par exemple, pour l'édition des sons) appuyez sur la touche curseur GAUCHE/DROITE tout en maintenant la touche SHIFT.

⑬ 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.

⑭ Touche GO TO

Affiche la fenêtre Locate. Entrez le point de calage ou placez le curseur sur un point de calage mémorisé puis appuyez sur GO TO [F5]. Pour mémoriser un point de calage, placez-vous sur le point à mémoriser et affichez la fenêtre Locate en appuyant sur la touche GO TO, puis placez le curseur sur le numéro de mémoire et appuyez sur STORE [F2] pour mémoriser le point.

⑮ 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 séquence sélectionnée.

⑯ 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.

⑰ 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.

⑱ Touche STOP

Arrête la lecture ou l'enregistrement d'une séquence.

⑲ Touche PLAY

Démarré 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 les touches curseur et de régler ce point avec la molette DATA.

⑳ Touche PLAY START

Démarré la lecture de la séquence à partir du début.

㉑ 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 vitesse maximum.

Sert également à sélectionner les lettres majuscules ou minuscules pour nommer les sons, les séquences, etc.

㉒ Touche 16 LEVELS

Permet d'assigner un des sons sélectionné à l'un des 16 pads puis de régler et de jouer un son avec 16 niveaux de vitesse, tonalité, attaque, déclin ou filtre.

㉓ Potentiomètre REC GAIN

Sert à régler le niveau du son provenant de la prise RECORD IN pendant l'échantillonnage.

㉔ Potentiomètre MAIN VOLUME

Règle le volume des prises STEREO OUT et PHONES, mais pas celui des sorties séparées optionnelles "assignable mix out."

㉕ Touche NEXT SEQ

Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran NEXT SEQ permettant de sélectionner une autre séquence pour qu'elle joue directement à la suite de celle déjà sélectionnée.

Bien que la fonction NEXT SEQ puisse être utilisée depuis l'écran principal, l'écran NEXT SEQ dispose de tout un ensemble de fonctions très utiles.

㉖ Touche TRACK MUTE

Lorsque cette touche est enfoncée et que son témoin s'allume, vous pouvez rendre muettes des pistes en appuyant sur le drum pad correspondant (appuyer à nouveau sur le pad ouvrira la piste). Appuyez à nouveau sur la touche TRACK MUTE pour sortir de ce mode.

㉗ Touches PAD BANK A-D

Il y a quatre banques de pad, de A à D, regroupant chacune seize sons, il est donc possible d'utiliser 64 sons différents en changeant de banque. Le témoin s'allume pour indiquer la banque sélectionnée.

㉘ Drum pads

Permettent de jouer des sons (samples, etc.), dont les sons de percussion en mémoire.

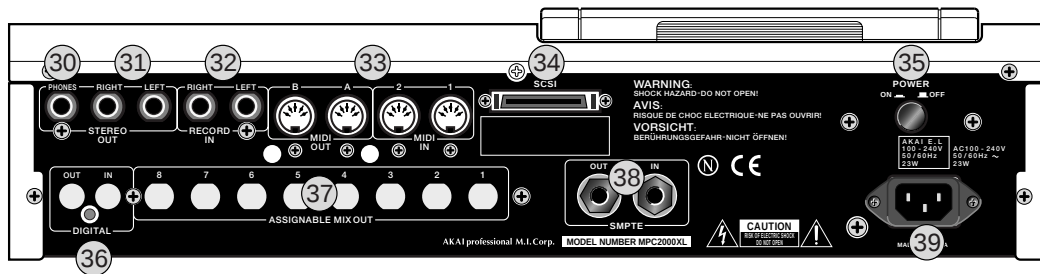
Ils sont sensibles à la vitesse, vous pouvez donc frapper sur le pad plus ou moins fort.

Il est possible d'assigner 64 sons aux 16 drum pads en utilisant les 4 banques de pad A à D.

㉙ Lecteur de disquette

Ce lecteur de disquette permet de charger ou de sauvegarder des données de sons ou de séquence. Vous pouvez utiliser des disquettes 3,5 pouces 2HD et 2DD.

Face arrière



③① SORTIE CASQUE STEREO (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)..

③② STEREO OUT LEFT/RIGHT

Prises de sortie générale.

③③ RECORD IN

Prises d'entrée servant à l'échantillonnage. Il s'agit de prises de type jack stéréo 6,35 mm symétrisées.

③④ MIDI IN

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

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.

③⑤ SCSI

Interface SCSI 50 broches. Pour connecter un disque dur permettant de charger ou sauvegarder des données.

③⑥ POWER

Interrupteur secteur Marche/Arrêt..

③⑦ 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 les AKAI DR16 ou DPS12.

③⑧ ASSIGNABLE MIX OUT (option)

Permet d'assigner un maximum de 8 sorties séparées à chaque son. Vous obtenez ainsi un meilleur contrôle du mixage des sons, surtout lorsque vous utilisez une console de mixage ou des effets externes.

③⑨ SMPTE IN/OUT (option)

Si votre appareil est équipé de l'option SMPTE, ces prises serviront à le synchroniser à une bande utilisant un time code SMPTE.

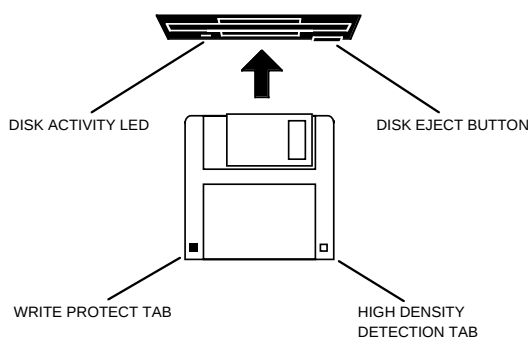
③⑩ AC in

Pour le branchement du cordon secteur.

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 données. 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 mallettes 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.

Entretien des CD-ROM

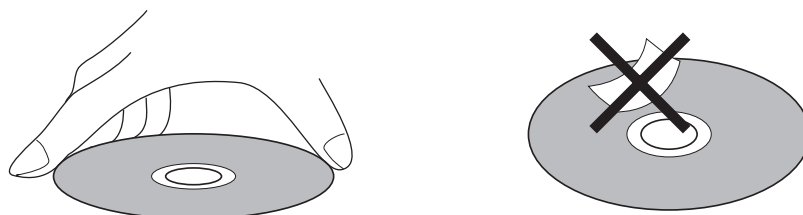
La poussière, la saleté, les rayures ou les détériorations de la surface des CD-ROM peuvent entraîner un chargement défectueux des données qu'il contient. Afin de profiter au maximum des performances et des avantages de votre lecteur de CD-ROM, respectez les précautions mentionnées dans cette page.

Manipulation des disques

Tenez toujours le CD-ROM par les bords extérieurs, en le soutenant en son centre à l'extrémité de votre doigt, si nécessaire.

Évitez de toucher la surface non imprimée du disque.

Ne collez aucune étiquette ou autocollant, etc., sur le disque.



Rangement des disques

Ne rangez pas vos CD-ROM dans un endroit exposé aux rayons directs du soleil, à une forte humidité, ou à l'air chaud provenant d'appareils de chauffage.

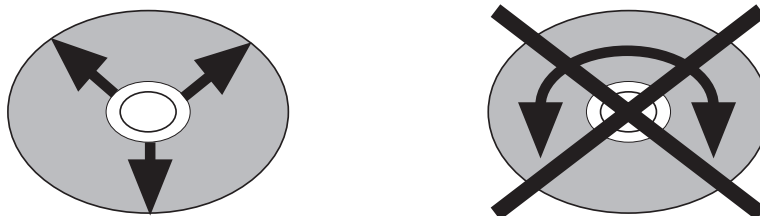
Remettez toujours le CD-ROM dans son boîtier plastique pour le ranger.

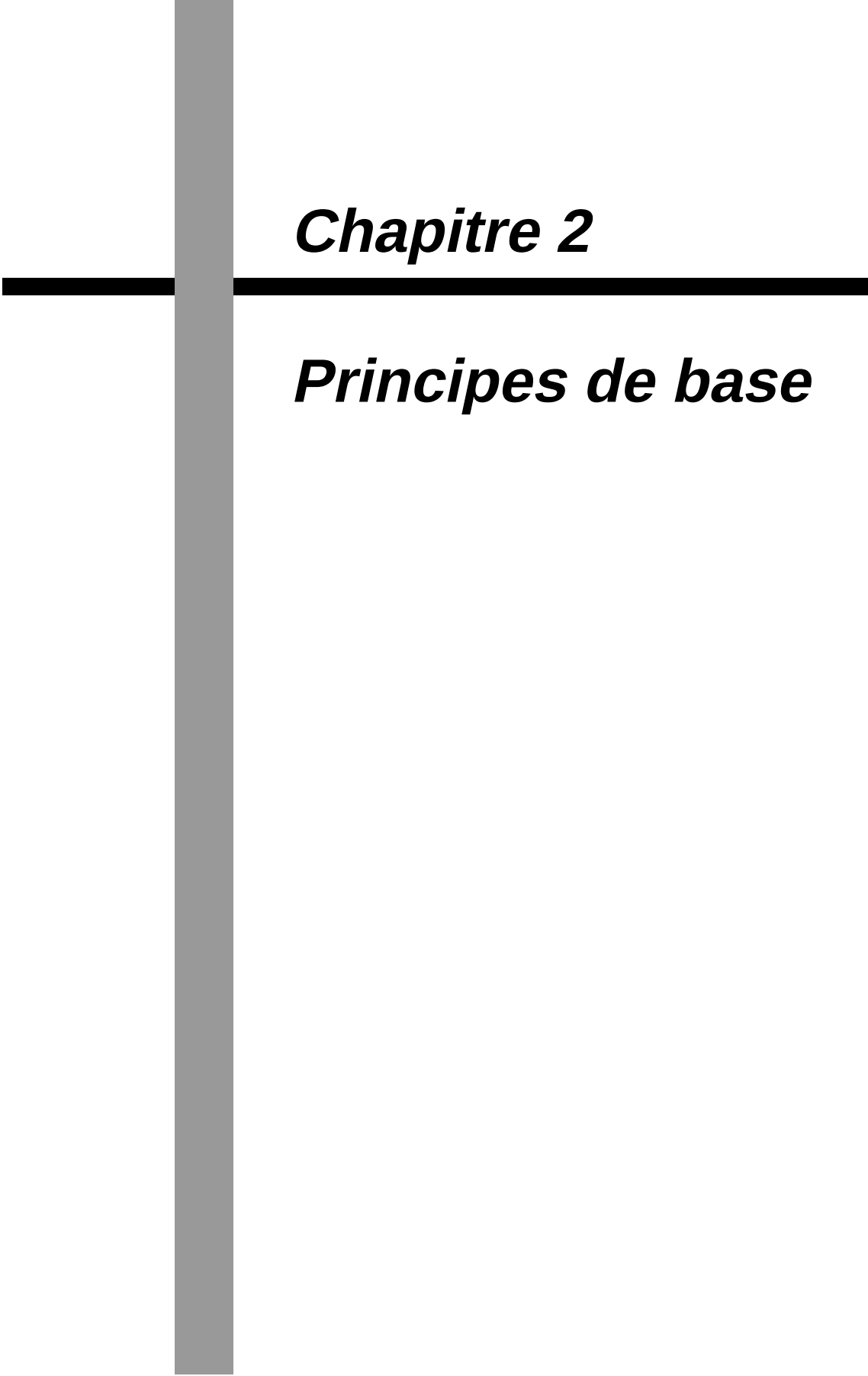
Nettoyage des disques

Il est recommandé de nettoyer périodiquement le côté gravé des CD-ROM au moyen d'un chiffon enduit de silicone disponible dans le commerce (comme ceux utilisés pour les objectifs d'appareils photo ou les lunettes) afin d'enlever la poussière, la saleté ou les traces de doigts. Frottez le disque doucement, en prenant soin de ne pas rayer sa surface.

Lorsque vous frottez le disque, faites-le comme indiqué sur les illustrations ci-dessous. Contrairement aux disques vinyle, les CD-ROM doivent toujours être frottés parallèlement au centre, en allant du centre vers le bord.

N'utilisez pas de substances chimiques volatiles, telles que l'alcool dénaturé, des liquides nettoyants pour disques analogiques ou des produits antistatiques, qui endommageraient le CD-ROM.





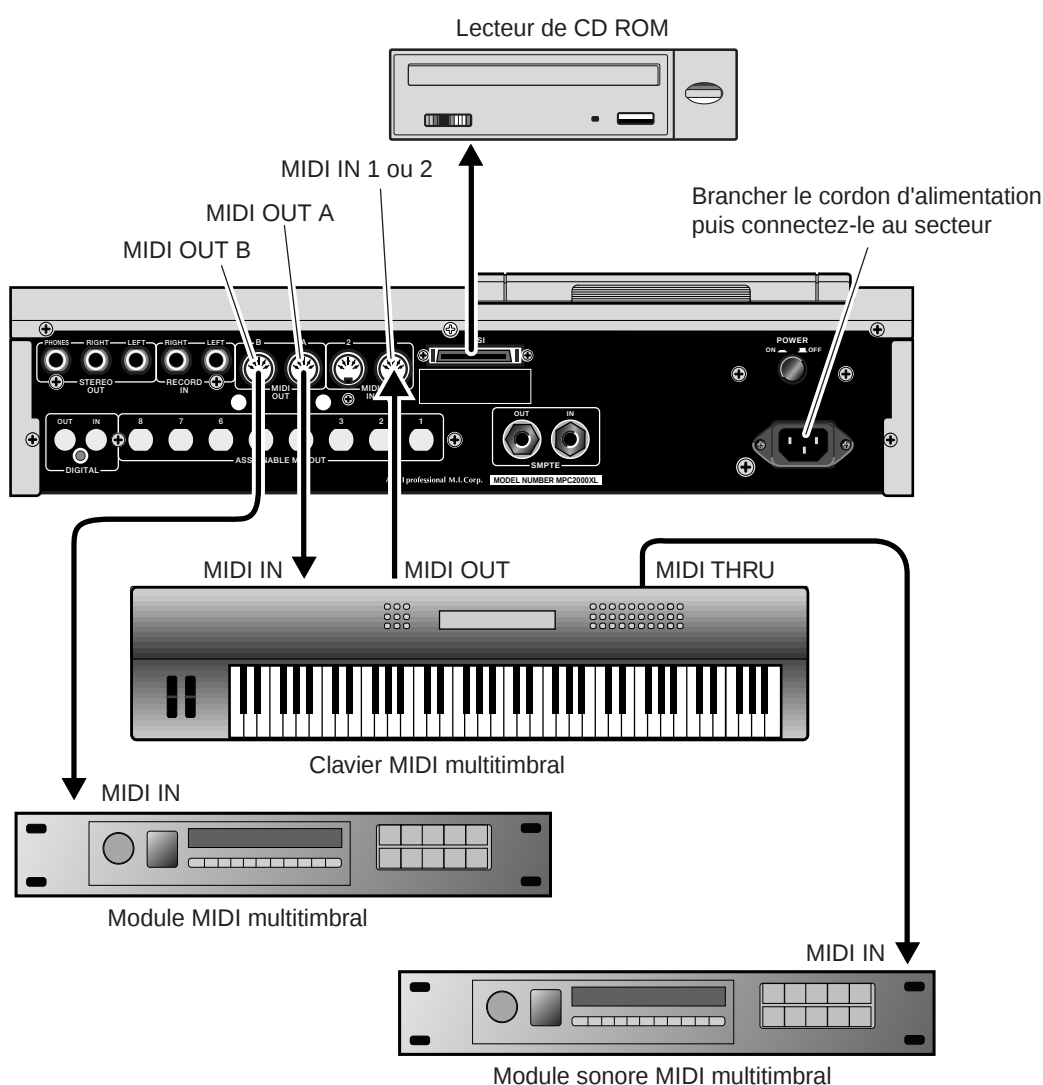
Chapitre 2

Principes de base

Brancher votre système

Le schéma suivant montre comment brancher la MPC2000XL à un clavier MIDI et à deux expandeurs.

Vous pouvez connecter d'autres appareils SCSI externes (tels que disque dur, lecteur ZIP, etc.) à l'interface SCSI située à l'arrière, afin de pouvoir sauvegarder vos échantillons, morceaux, etc.



Si vous voulez utiliser votre MPC2000XL 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 MPC2000XL, et l'entrée MIDI In du clavier à la sortie MIDI Out de la MPC2000XL. 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 MPC2000XL. (Dans ce cas, il est nécessaire de désactiver la fonction Soft Thru de la MPC2000XL. 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 MPC2000XL dispose des sorties MIDI A et B avec chacune 16 canaux, vous pouvez avoir 32 canaux de données MIDI.

Les termes utilisés dans la MPC2000XL

Voici les définitions des termes utilisés dans la MPC2000XL, que vous devez connaître :

Séquence

La séquence est l'unité de base dans la création de données sur la MPC2000XL. 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.

Sequence	
Track 01	Piano
Track 02	Bass
Track 03	Organ
↓	
Track 64	(Unused)

Bien que l'équivalent de 300 000 notes maximum puisse être enregistré dans la MPC2000XL, le nombre de notes pouvant être enregistré par séquence est limité à un maximum de 50 000 notes.

Note: Il n'est pas possible de charger/sauvegarder des données de séquence excédant la limite des 50 000 notes. Lorsqu'un fichier de séquence dépassant 50 000 notes est mémorisé dans la MPC2000XL au moyen du mode ALL, seulement 50 000 notes de données seront lues lors du chargement. Dans ce cas, il faut utiliser la MPC2000XL pour créer une séquence séparée avec les données qui ont été coupées de la séquence d'origine lue par la MPC2000XL, puis la charger dans la MPC2000XL, les raccorder et relier les 2 séquences en mode 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. La piste rythmique jouera les données enregistrées dans l'échantillonneur interne. La piste MIDI jouera les sons provenant de la source sonore MIDI connectée à la prise MIDI OUT.

Morceau (Son)

Un morceau a pour rôle de jouer 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 MPC2000XL, 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.

Song		
Step	Seq	Repeats
1	1	2
2	103	1
3	1	2
4	23	3
...		
250		

Son

Chaque enregistrement échantillonné dans la MPC2000XL 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 de la MPC2000XL.

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 MPC2000XL.

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 numéro 50).

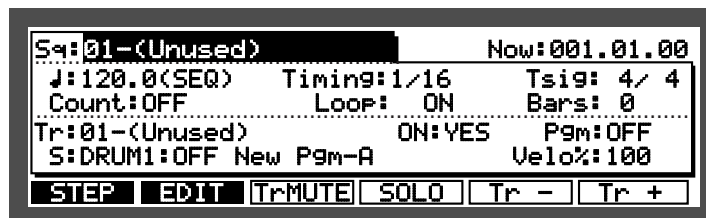
Vous pouvez changer de programme instantanément en sélectionnant un en mode PROGRAM. Il est également possible d'utiliser la fonction de Program Change MIDI (changement de programme).

Un maximum de 4 programmes séparés peuvent être joués simultanément sur la MPC2000XL.

Fonctionnement de la face avant et de l'écran

Avant de pouvoir utiliser la MPC2000XL, vous devez apprendre à vous servir des touches curseur, des champs de données, du pavé numérique et des touches de fonction.

Mettez l'appareil sous tension. Après chargement de l'écran initial, l'écran suivant apparaîtra :



C'est l'écran de fonctionnement principal de la MPC2000XL 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 la MPC2000XL et voulez revenir à cet écran, appuyez sur la touche MAIN SCREEN.

Curseur, touches Curseur, champs de données

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

Le curseur est affiché en caractères blancs sur fond noir. Vous pouvez le déplacer à travers l'écran au moyen des quatre touches marquées CURSOR situées en face avant. Ces quatre touches sont appelées touches curseur GAUCHE, DROITE, HAUT et BAS. Essayez de déplacer le curseur à travers l'écran, puis amenez-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 : J: (Tempo).
2. Entrez 1000 (en ignorant le point décimal) au moyen du pavé numérique, puis appuyez sur la touche ENTER.

Certains champs permettent aussi 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 :

STEP **EDIT** **TrMUTE** **SOLO** **Tr -** **Tr +**

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**, c'est que cette page est actuellement sélectionnée.

La plupart des écrans de la MPC2000XL 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

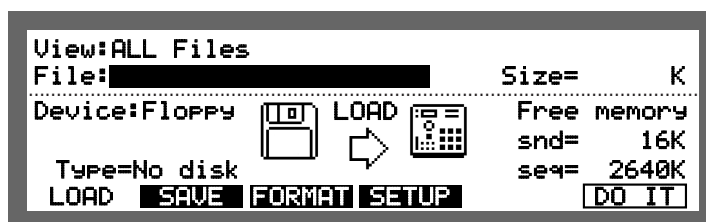
Charger et jouer des Programmes

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 MPC2000XL, 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 :

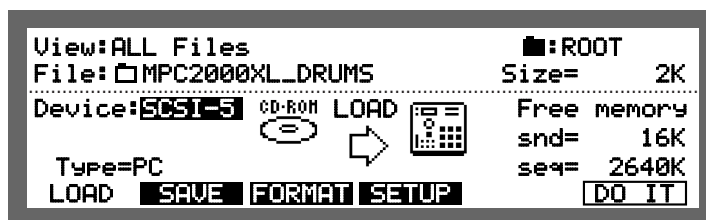
Remarque :

Vous devez disposer d'un lecteur de CD ROM connecté à la MPC2000XL afin de pouvoir charger les sons décrits ici.

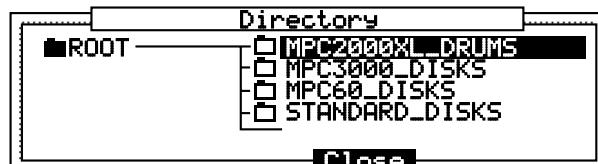
- ① Insérez le CD fourni dans le lecteur de CD ROM.
- ② Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (3 du pavé numérique).



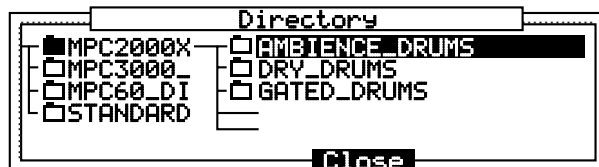
- ③ Placez-vous sur le champ Device: à l'aide des touches curseur et sélectionnez le numéro SCSI ID du CD ROM avec la molette DATA.



- ④ Placez-vous sur le champ File: à l'aide des touches curseur et appuyez sur OPEN WINDOW. Le fichier MPC2000XL_DRUMS sera sélectionné.



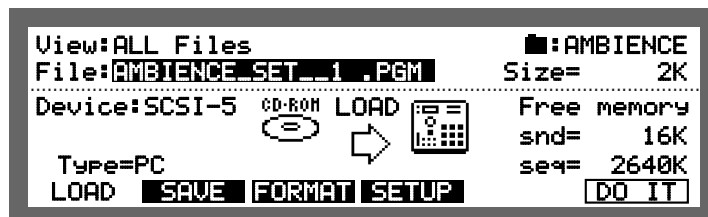
- ⑤ Appuyez sur la touche curseur DROITE pour ouvrir le fichier, puis sélectionnez un fichier Drum Set (Ambience, Dry ou Gated) avec les touches curseur. Dans cet exemple, nous avons choisi Ambience Drums.



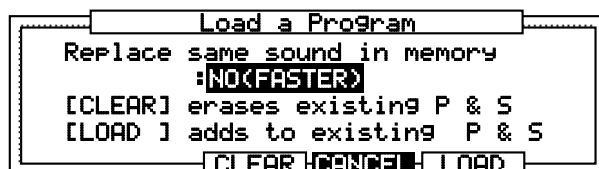
- ⑥ Appuyez sur la touche curseur DROITE pour ouvrir le fichier, puis sélectionnez AMBIENCE_SET__1.PGM à l'aide de la molette DATA.



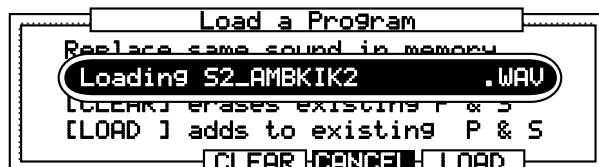
- ⑦ Appuyez sur Close [F4]. AMBIENCE_SET__1.PGM sera affiché dans le champ File:.



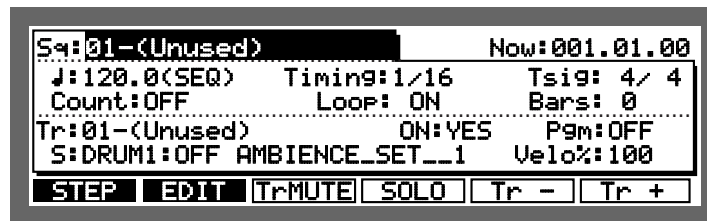
- ⑧ Appuyez sur DO IT [F6] puis sur CLEAR [F3].



- ⑨ L'écran de chargement apparaîtra.



- ⑩ Lorsque le chargement est terminé, appuyez sur MAIN SCREEN et essayez les sons en frappant sur les pads.



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

Chaque échantillon enregistré est appelé un son. Pour entendre quelques-uns des sons de percussion que vous venez de charger, jouez sur les 16 Drum Pads, en face avant. Pour entendre d'autres sons, appuyez sur les touches PAD BANK A, B, C ou D et jouez à nouveau sur les pads.

Les 64 combinaisons banque/pad sont les suivantes :

- Drum pads dans la banque A : A01 à A16
- Drum pads dans la banque B : B01 à B16
- Drum pads dans la banque C : C01 à C16
- Drum pads dans 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 MPC2000XL 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. Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (ou 6 sur le pavé numérique). L'écran de sélection des percussions apparaît :
2. Sélectionnez DRUM 1, 2, 3 ou 4.



3. Placez le curseur sur le champ Pgm#. Sélectionnez le programme 2 à l'aide de la molette DATA.
4. 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.
5. Répétez l'étape 3, mais en choisissant le programme 3 et jouez les différents sons. Répétez cette procédure pour entendre les autres programmes.
6. Pour revenir à l'écran principal, appuyez sur la touche MAIN SCREEN.

Le 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 potentiomètre tout en jouant sur le pad.

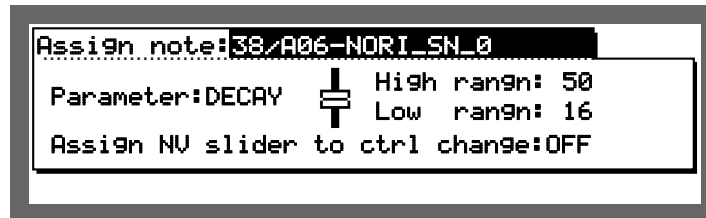
Quelques exemples d'emploi du potentiomètre NOTE VARIATION :

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 charleston 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 potentiomètre 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 potentiomètre 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.

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. Pour désactiver cette fonction, faites tourner la molette DATA vers la gauche jusqu'à ce que "OFF" apparaisse.
- **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 à +120
ATTACK: 0 à 100
DECAY : 0 à 100
FILTER: -50 à +50

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

- **Assign NY slider to ctrl change:**

Ce champ permet de sélectionner le numéro de Control Change MIDI qui contrôlera le potentiomètre NOTE VARIATION depuis un pupitre de contrôle MIDI externe.

La touche AFTER

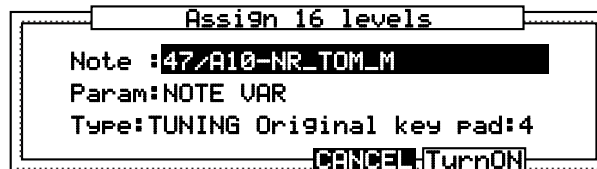
Normalement, le potentiomètre n'affecte que les notes réellement jouées, mais pas celles relues dans une séquence. Cependant, si la touche AFTER est pressée (son témoin étant allumé), le potentiomètre affectera aussi les notes rythmiques des séquences rejouées. Dans ce cas la fonction affecte seulement 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.

La 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.

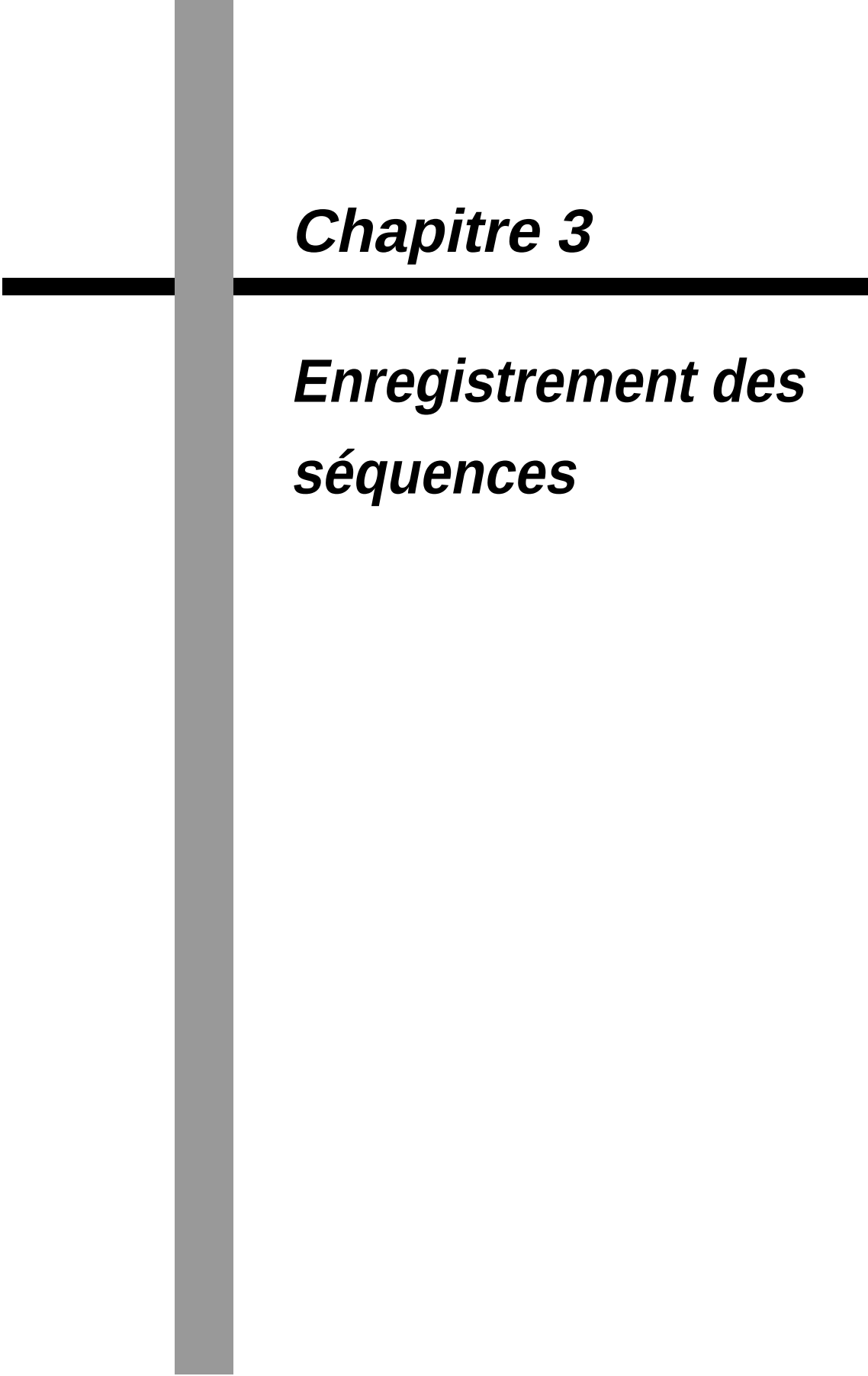
Pour utiliser la fonction 16 LEVELS, appuyez sur la touche 16 LEVELS, ce qui affiche l'écran suivant :



- **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 **TurnON[F5]**. Le témoin 16 LEVELS s'allumera et vous pourrez jouer en utilisant la fonction 16 niveaux.

Appuyez à nouveau sur la touche 16 LEVELS afin de désactiver cette fonction.

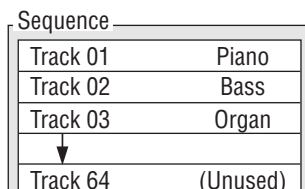


Chapitre 3

Enregistrement des séquences

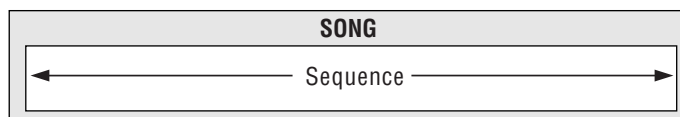
Comment sont organisées les séquences

La séquence est l'unité de base dans la création de données sur la MPC2000XL. 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.

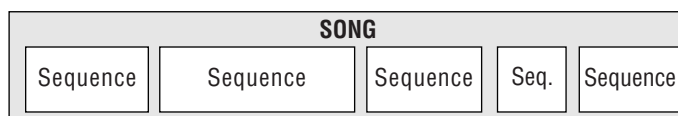


Il existe deux manières de créer de la musique sur la MPC2000XL. L'une d'elles consiste à créer une longue séquence d'un seul tenant, l'autre à créer de courtes séquences correspondant à chaque partie d'un morceau, puis de les rejouer les unes à la suite des autres grâce à la fonction Song. Donc, une 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. La piste rythmique joue les données enregistrées dans l'échantillonneur interne. La piste sur MIDI joue les sons de la source MIDI externe connectée à la prise MIDI OUT.

Afin de permettre au séquenceur de faire jouer des synthétiseurs externes, il doit envoyer ses notes depuis les canaux MIDI A/B (16 canaux pour chacune des 2 prises de sortie MIDI Out). Sur la MPC2000XL 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 MPC2000XL 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.

001.01.00
Bar Beat Tick

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.

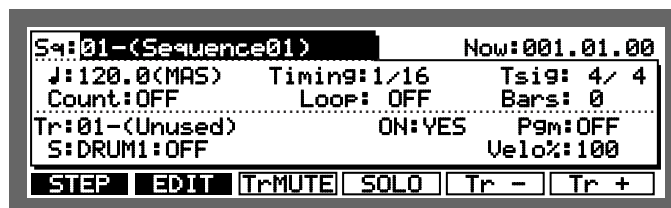
Exemples d'enregistrements de séquences

La MPC2000XL 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 MPC2000XL.

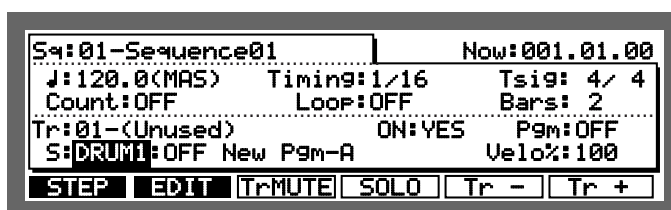
Exemple 1 : Enregistrer en jouant sur les pads de batterie

Commençons par enregistrer sur la MPC2000XL en utilisant les pads de batterie. C'est la façon la plus "basique" de se servir de l'appareil comme boîte à rythmes.

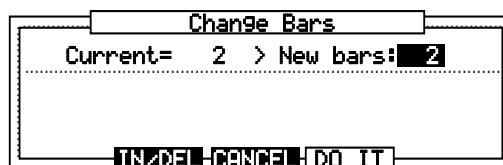
1. Allumez la MPC2000XL et chargez les sons de batterie fournis sur la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis une disquette). Une fois que vous avez fini, vérifiez que les sons de batterie sont joués lorsque 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.



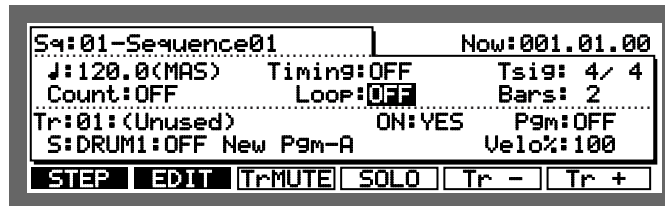
3. Sélectionnez le champ Sq: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA jusqu'à ce que vous arriviez sur une séquence inutilisée, repérée (Unused). Sélectionnez-la.
4. Sélectionnez le champ situé à droite de S: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de sélectionner Drum 1.



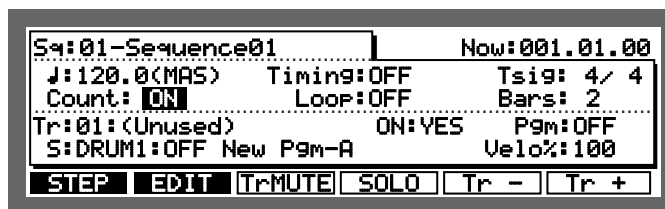
5. Afin de régler le nombre de mesures à enregistrer, sélectionnez le champ Bars: avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA pour afficher le champ suivant. Sélectionnez le nombre de mesures avec la molette DATA puis appuyez sur DO IT [F5].



- 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.



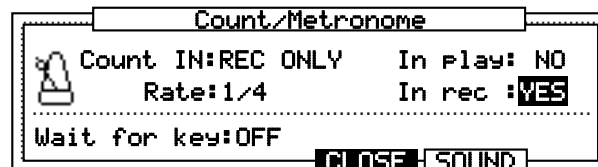
- Sélectionnez le champ **Count:** avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de régler la valeur du champ sur ON.



- Toujours dans le champ **Count:** appuyez sur la touche OPEN WINDOW de façon à ouvrir la fenêtre Count/Metronome.



- 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.



- Appuyez sur **SOUND** [F5] et sélectionnez un son de métronome (CLICK, DRUM 1, 2, 3 ou 4).

Si vous choisissez **CLICK**, sélectionnez et réglez le **Volume:** et la sortie **Output:** (par où le son sortira).

Si vous choisissez **DRUM 1, 2, 3 or 4**, vous pouvez sélectionner 2 sons de percussion (**Accent:** et **Normal:**) comme sons de métronome. Vous pouvez choisir les sons en appuyant sur un des drum pads ou le sélectionner dans le champ correspondant. Puis déplacez le curseur et réglez le niveau de vélocité (**Velocity**) des sons.

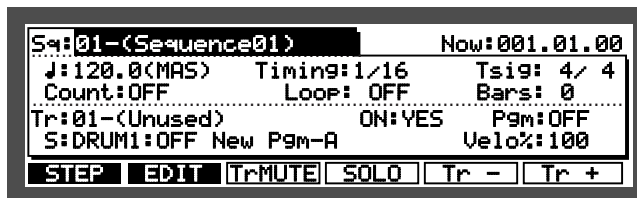
- Appuyez deux fois sur **CLOSE** [F4] pour revenir à l'écran principal.
- Maintenez **REC** et appuyez sur **PLAY START** pour démarrer l'enregistrement. Après un décompte d'une mesure, les indications numériques en bar.beat.tick (mesures.temps.tics) apparaissant dans le champ **Now:** commencent à progresser. Frappez sur les pads de batterie en rythme avec le clic.
- Des mesures seront automatiquement ajoutées lorsque le nombre de mesures choisi à l'étape 5 sera atteint. Pour arrêter en cours d'enregistrement, appuyez sur **STOP**. Vous pouvez relire la séquence enregistrée en appuyant sur la touche **PLAY START**.

14. Maintenez REC et appuyez sur PLAY START si vous voulez réenregistrer par-dessus les précédents enregistrements.
15. Pour effectuer un "overdub" par-dessus une séquence enregistrée, maintenez OVER DUB et appuyez sur PLAY START (l'enregistrement d'origine est conservé et les nouveaux sons ajoutés à celui-ci).

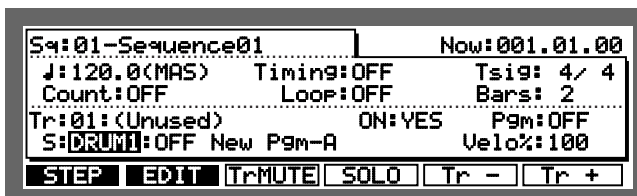
Exemple 2 : Enregistrement d'une boucle

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

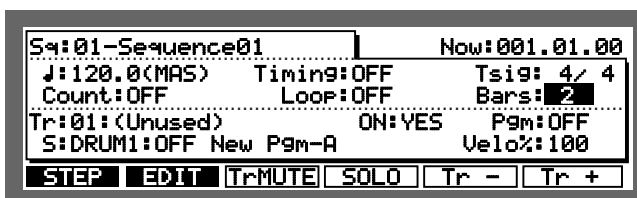
1. Allumez la MPC2000XL et chargez les sons de batterie inclus dans la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis une disquette). Une fois que vous avez fini, vérifiez que les sons de batterie sont joués lorsque 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.



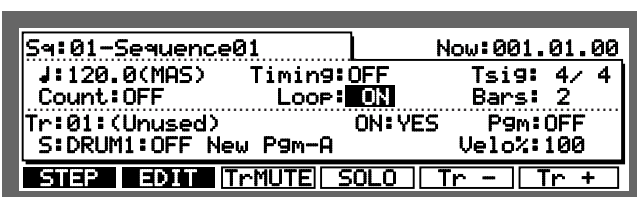
3. Sélectionnez le champ S# avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA afin de sélectionner une séquence inutilisée, repérée (Unused).
4. Sélectionnez le champ du Type de piste avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la droite, afin de sélectionner Drum 1.



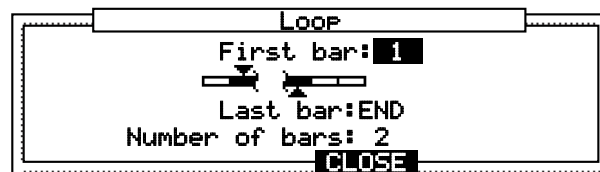
5. Sélectionnez le champ Bars# avec les touches curseur, et au moyen de la molette DATA, affichez la fenêtre de réglage du nombre de mesures. Dans notre exemple, nous voulons créer une boucle de deux mesures. Il convient donc de sélectionner "2" avec la molette DATA et d'appuyer sur DO IT [F5].
Si vous dépassez le nombre de mesures fixé, la séquence reviendra à la première mesure.



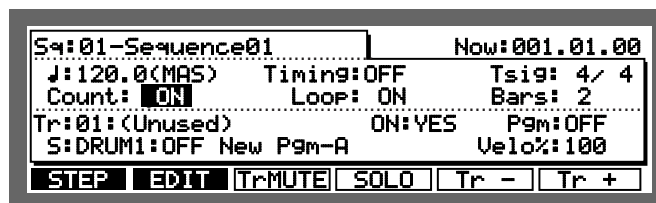
6. Sélectionnez le champ LOOP# avec les touches curseur, et faites tourner la molette DATA vers la gauche, afin de régler la valeur du champ sur ON.



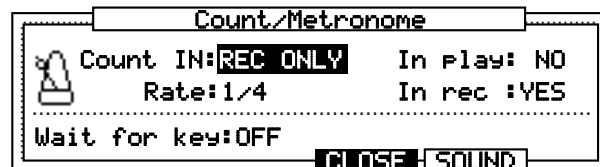
7. Le champ **Loop#** étant sélectionné, appuyez sur la touche OPEN WINDOW afin d'ouvrir la fenêtre Loop.



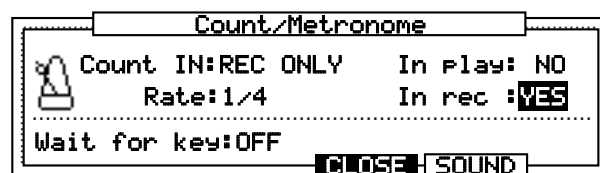
8. Sélectionnez le champ **First bar#** (première mesure) avec les touches curseur et réglez le champ sur 1 avec la molette DATA.
9. Sélectionnez le champ **Last Bar#** (dernière mesure) avec les touches curseur et réglez-le sur END avec la molette DATA. Refermez alors la fenêtre Loop en appuyant sur **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**.

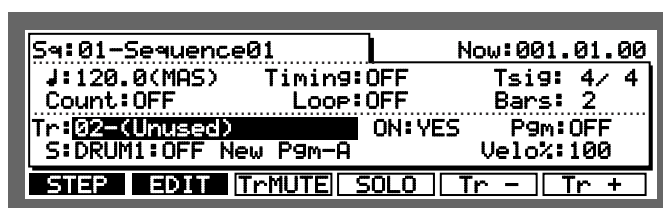


13. Appuyez sur **CLOSE** [F4], refermez la fenêtre Count/Metronome et vous retrouverez l'écran principal.
14. Démarrez l'enregistrement en maintenant REC et en appuyant sur OVER DUB. Après un décompte d'une mesure, les indications numériques en bar.beat.tick (mesures.temps.tics) apparaissant dans le 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 reviendront automatiquement à la première mesure, et l'appareil repassera en mode Overdub, ce qui vous permet de continuer à enregistrer.
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. Si vous désirez effacer l'enregistrement, appuyez sur UNDO SEQ et vous pourrez recommencer (voir page 5 n° 10 pour une description détaillée de cette touche).

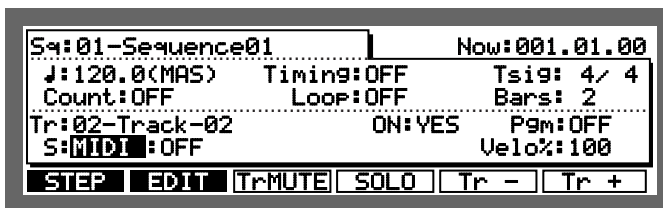
Exemple 3 : Enregistrement multipiste

Voici un exemple d'enregistrement multipiste sur le séquenceur de la MPC2000XL, utilisant un générateur de sons MIDI externe en plus des sons de batterie internes de l'appareil.

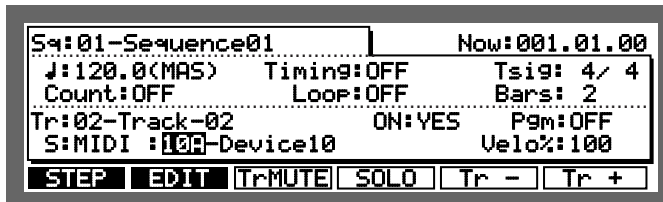
1. Référez-vous à l'exemple cité page 12 et connectez le générateur de sons MIDI à la MPC2000XL, allumez la MPC2000XL et chargez les sons de batterie inclus dans la disquette de sons (Veuillez vous référer au chapitre "Opérations sur disque" pour les détails sur la façon dont on charge des sons depuis 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. Comme le canal de réception de la MPC2000XL est habituellement réglé sur OMNI, le canal de réception du clavier MIDI peut être réglé sur n'importe quel canal.
Comme il y a deux sorties MIDI, vous pouvez choisir entre les canaux 1-16A ou 1-16B, en fonction de la sortie à laquelle votre appareil est connecté.
Ces réglages effectués, jouez sur le clavier et vérifiez que vous l'entendez.



6. Démarrez l'enregistrement, en appuyant 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. Lorsque que le nombre de mesures fixé est enregistré, des nouvelles mesures sont automatiquement ajoutées. 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 reprendre l'enregistrement, maintenez REC et appuyez sur PLAY START.
9. Répétez les étapes 3 à 8 pour continuer à enregistrer en overdub.

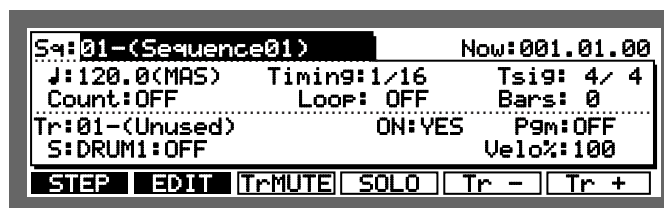
L'ÉCRAN PRINCIPAL

Après la 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 MPC2000XL : 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 :

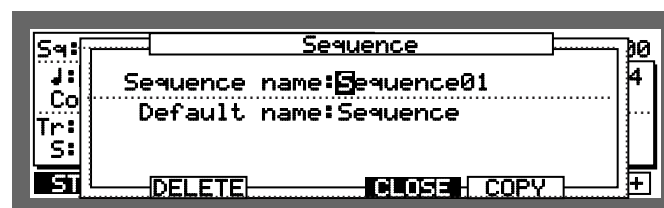
Sélection d'une séquence



Positionnez le curseur sur le champ Seq# 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.

Modifier le nom d'une séquence

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

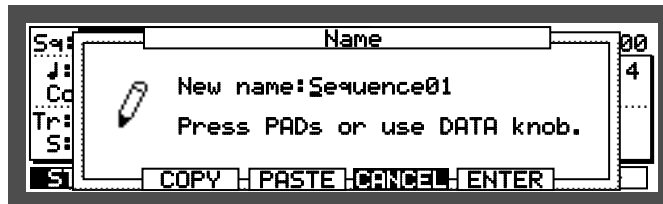


- **Sequence name:**
Ce champ permet de modifier le nom d'une séquence.
- **Default name:**
Lorsque vous enregistrez une nouvelle séquence, c'est le nom apparaissant ici qui sera automatiquement attribué. Lorsqu'un nom par défaut est utilisé pour une séquence, un numéro de séquence sera automatiquement ajouté après ce nom. Par exemple, si le nom par défaut est "Sequence", le nom attribué sera "Sequence01" (01 étant le numéro de séquence).

Fenêtre d'attribution des noms

Frappier sur un pad ou faire tourner la molette DATA alors que le curseur est dans un champ de nom affiche la fenêtre d'attribution des noms (Name).

Cette fenêtre est commune à tous les champs de nom.



Entrez les lettres à l'aide de la molette DATA et déplacez le curseur de gauche à droite avec les touches curseur GAUCHE ou DROITE.

Vous pouvez aussi entrer les lettres avec les pads. La lettre inscrite en haut à droite du pad sera entrée lorsque le pad est appuyé. Par exemple, le A sera entré si vous appuyez une fois sur le PAD 1 et ce sera le B si vous appuyez dessus à nouveau.

Appuyez sur la touche 16 LEVELS pour entrer un espace.

Pour passer des lettres minuscules aux majuscules, appuyez sur la touche FULL LEVEL.

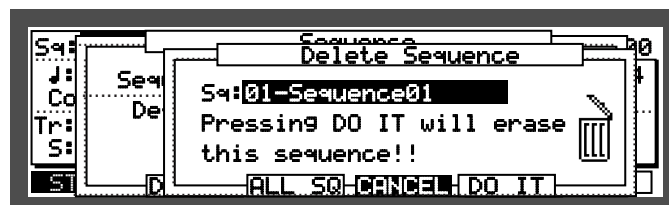
COPY [F2] copie le nom dans le presse-papiers et PASTE [F3] le colle.

Entrez le nom et appuyez sur la touche ENTER [F5] pour confirmer.

Effacer une séquence

Pour ouvrir une fenêtre Sequence, sélectionnez le champ S4 et appuyez sur OPEN WINDOW.

Appuyez sur DELETE [F2].



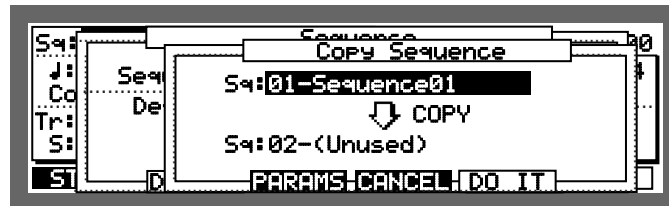
Les données correspondant à la séquence sélectionnée seront effacées si vous appuyez sur DO IT [F5] et le nom de la séquence deviendra (Unused).

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 **Sq#** 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.

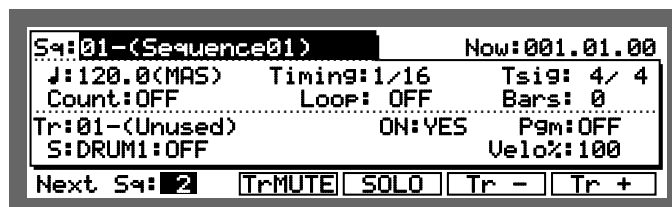
Les données de séquence seront effectivement copiées lorsque vous appuierez sur la touche **DO IT** [F5].

ATTENTION: Si la séquence de destination que vous avez choisie contient déjà des données, celles-ci seront effacées lorsque vous appuierez sur **DO IT**. Soyez par conséquent prudent lorsque vous copiez une séquence vers une autre séquence dont le nom n'est pas "Unused".

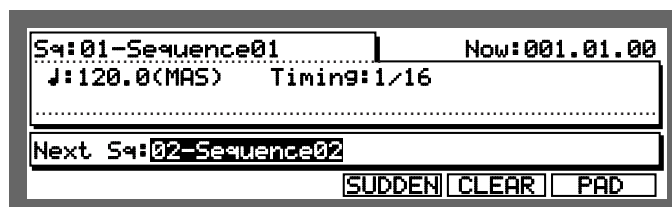
Lorsque vous appuyez sur **PARAMS** [F3], seuls les paramètres sont copiés dans la séquence sélectionnée. Les données de séquence elles-mêmes ne sont pas copiées.

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.



Appuyez sur la touche **NEXT SEQ** pour afficher l'écran suivant.



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. Pour 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 Sq#**) ou appuyez sur **CLEAR** [F5] pour effacer l'entrée.

Champ **Sq#**

En mode Stop, c'est la séquence relue lorsque la touche Lecture sera enfoncée qui est affichée. En mode Lecture, c'est la séquence en train d'être lue qui est affichée.

Champ Next Seq:

La séquence qui sera jouée ensuite est celle qui est affichée.

Touche SUDDEN [F4]

La séquence en cours de lecture s'arrêtera et la suivante jouera immédiatement.

CLEAR [F5]

Vide les données du champ Next Seq. Si le champ Next Seq est vide et que la séquence qui joue est réglée sur Loop On, cette séquence bouclera en continu jusqu'à ce qu'une autre séquence soit entrée dans Next Seq ou que la touche STOP soit appuyée.

PAD [F6]

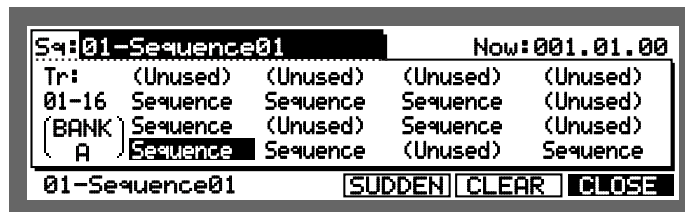
Ouvre la fenêtre du pad, indiquant quelles séquences sont assignées à chaque drum pad. Ceci permet de sélectionner la séquence suivante en appuyant sur le pad adéquat.

Sélectionner la séquence suivante avec les Drum Pads

L'écran du pad indique quelles séquences sont assignées à chaque drum pad (les séquences 1 à 64 correspondent aux drum pads A1 à D16). Ceci permet de sélectionner la séquence suivante en appuyant sur un drum pad (les huit premières lettres du nom de la séquence seront affichées).

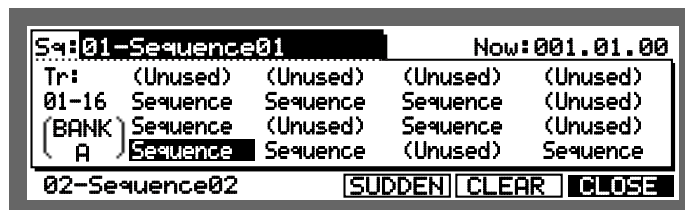
Note : Vous ne pouvez pas sélectionner les séquences 65 à 99 avec les drum pads.

A partir de l'écran Next Sequence, appuyez sur PAD [F6], l'écran suivant apparaît.



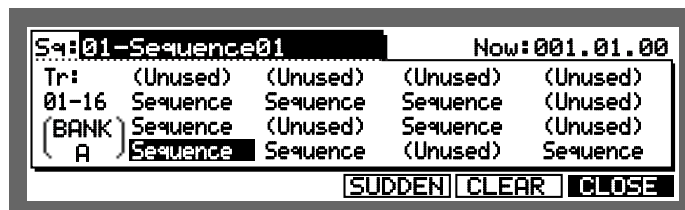
SUDDEN [F4]

Pendant la lecture, appuyez sur cette touche pour démarrer la lecture de la séquence suivante sélectionnée, sans attendre que celle en cours soit terminée.



CLEAR [F5]

La séquence indiquée en bas à gauche de l'écran sera annulée, et celle sélectionnée dans le champ Seq sera jouée.



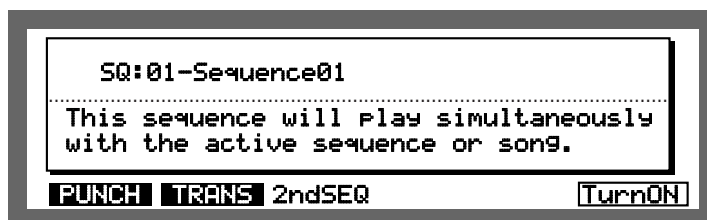
CLOSE [F6]

L'écran revient à l'affichage "Next Sequence" précédent.

Fonction "Seconde séquence"

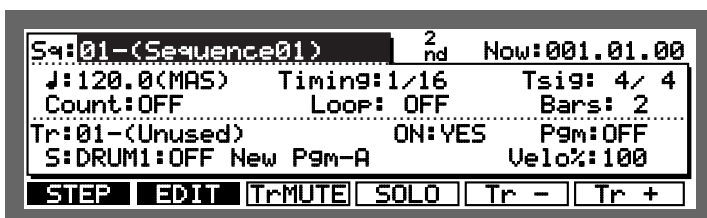
Cette fonction permet de faire jouer deux séquences en même temps : la séquence déjà sélectionnée sur l'écran principal, plus une autre que vous sélectionnez ici.

Depuis l'écran principal, maintenez SHIFT et appuyez sur MISC. (touche 2 du pavé numérique), puis appuyez sur 2ndSEQ [F3].

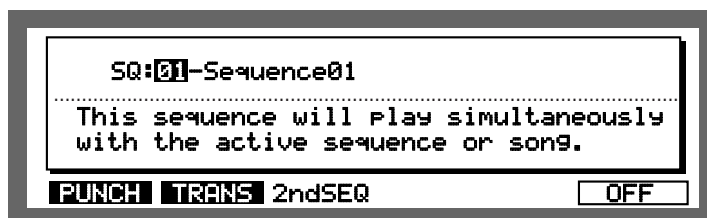


Au moyen de la molette DATA, sélectionnez la séquence que vous voulez jouer en plus de celle déjà sélectionnée sur l'écran principal, et appuyez sur Turn ON [F6].

L'écran principal réapparaît et 2nd sera affiché à gauche du champ Now:.

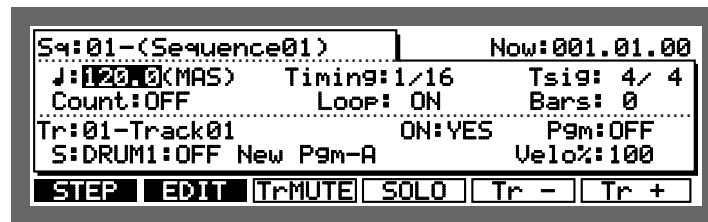


Pour annuler la lecture de la seconde séquence, revenez à l'écran Second Sequence et appuyez sur OFF [F6].



Réglage du Tempo

Pour régler le tempo de la séquence.



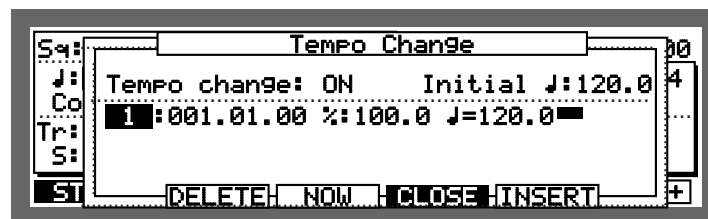
Déplacez le curseur sur ce champ $\text{J}^\#$ et réglez le tempo en faisant tourner la molette DATA..

Pour régler la valeur sur 120.5, entrez "1205" puis appuyez sur ENTER. Pour régler la valeur sur 88.5, entrez "885" puis appuyez sur ENTER pour confirmer l'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)

Toujours dans le champ tempo $\text{J}^\#$, appuyez sur OPEN WINDOW.

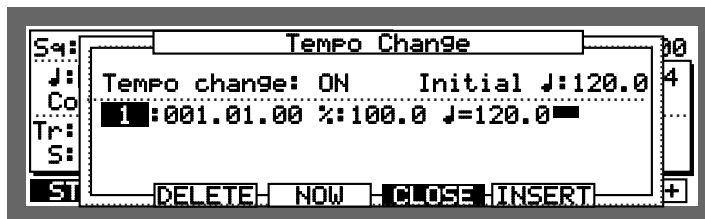


- **Tempo Change:**
Commute la fonction de changement de tempo sur ON ou OFF.
- **Initial $\text{J}^\#$**
C'est le tempo d'origine qui sert de base pour le calcul du tempo.
- **1: (bar.beat.tick)**
C'est l'endroit où la valeur de l'événement de changement de tempo, exprimée en bar.beat.tick, est inséré. Le changement de tempo par défaut est celui situé au début de la séquence. Il ne peut pas être effacé.
- **%:**
Règle la valeur de l'événement de changement de tempo à un certain pourcentage du tempo d'origine de la séquence, entré dans l'écran principal.
- **$\text{J}^\#$**
Règle la valeur de l'événement de changement de tempo en utilisant une valeur absolue (par exemple 100.0 bpm).

ATTENTION: Les champs %: et $\text{J}^\#$ 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.



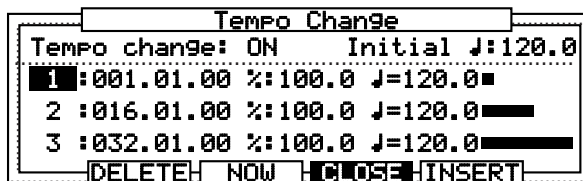
Pour insérer un événement de changement de tempo, appuyez sur INSERT [F5] puis sélectionnez le champ bar.beat.tick et réglez le point d'insertion du changement de tempo, enfin sélectionnez le tempo avec %: ou J:. Appuyez sur NOW [F3] pour entrer le point actuel comme point d'insertion du changement de tempo.

Les champs %: et J: fonctionnent ensemble, si vous changez la valeur d'un des deux, l'autre changera également.

Pour modifier les événements de Changement de Tempo, placez le curseur sur l'événement à modifier et effectuez les différents réglages.

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 : s'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.

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.



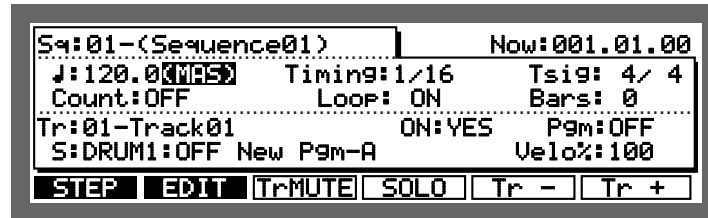
Pour effacer un événement de changement de tempo, sélectionnez-le avec la touche curseur HAUT ou BAS, puis appuyez sur DELETE [F2].

Un c minuscule sera affiché devant le champ de tempo J: sur l'écran principal, lorsque la fonction Tempo Change est sur ON et que le tempo a été changé depuis le tempo d'origine par un événement de Changement de Tempo.

Note : Le tempo initial est le tempo de base de la séquence. Lorsque la fonction Tempo Change est réglée sur OFF, la valeur du tempo et le tempo initial sont identiques. Lorsque la fonction Tempo Change est réglée sur ON, la valeur du champ de tempo dans l'écran principal indique le tempo modifié en fonction de l'événement de Changement de Tempo.

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 MPC2000XL.



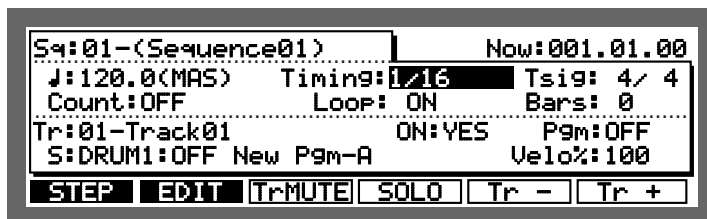
Positionnez le curseur sur le champ Tempo Source comme indiqué ci-dessus, et réglez la source de tempo avec la molette DATA.

- **(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. C'est très pratique en mode "Next sequence", où les séquences successives peuvent avoir des tempos différents alors que vous voulez qu'elles jouent 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.



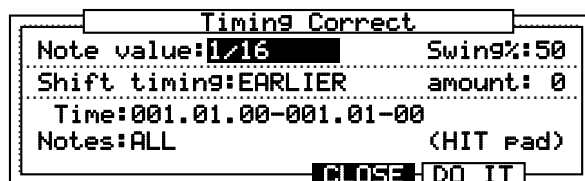
Sélectionnez le champ **Timing** avec le curseur et réglez la valeur de quantisation en faisant tourner la molette DATA. Les options sont les suivantes :

- 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 au triolet de croche le 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 au triolet de double-croche le 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 au triolet de triple-croche le 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.



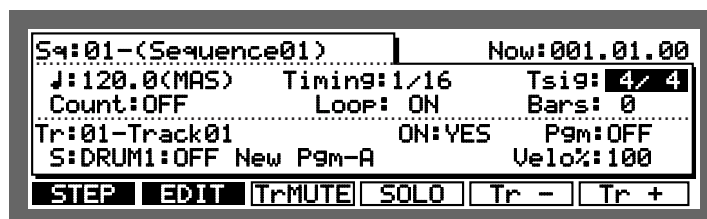
Pour corriger temporellement des données enregistrées, réglez les champs suivants et appuyez sur DO IT [F5]. Seules les pistes sélectionnées sur l'écran principal seront corrigées temporellement.

- **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 temps 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

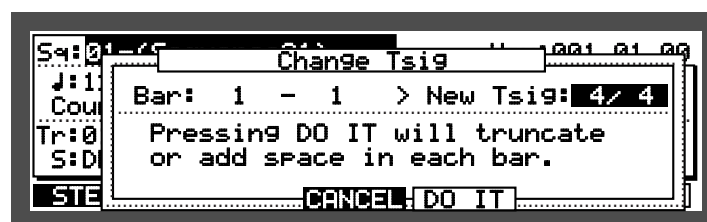
- **Amount:**
Permet de déterminer l'amplitude du décalage temporel d'événements de notes ci-dessus. La valeur maximale est variable selon les réglages du champ Note Value (valeur de note). Par exemple, si le champ Note Value est réglé sur 1/16, la valeur maximale est de 12, ce qui correspond à la moitié 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:**
Pour les pistes MIDI, 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. Dans le cas de pistes rythmiques, faites la sélection en tapant sur les pads.
- **DO IT [F5]**
Appuyer sur cette touche exécute les changements de quantisation dans la séquence.

Régler la fraction de mesure (Signature rythmique)

Le champ **Tsig:** indique la mesure de la séquence (ici, une mesure à 4 temps).



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



Dans le champ **Bar**, délimitez les zones dans lesquelles la fraction de mesure sera changée au moyen des touches curseur et de la molette DATA. Dans le champ **New Tsig**, sélectionnez la nouvelle fraction de mesure (signature rythmique).

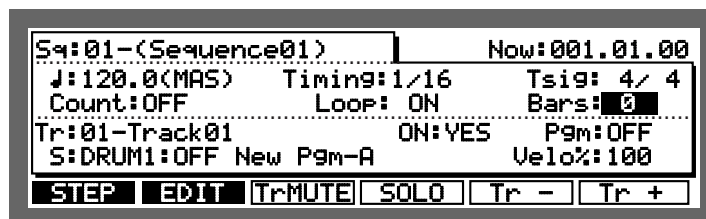
Si la signature rythmique réglée dans le champ **New Tsig** augmente par rapport à celle d'origine (ex. 5/4), un espace vide apparaîtra à la fin de chaque mesure.

Si la signature rythmique est réduite (ex. 4/4 réduite à 3/4), la fin de chaque mesure sera coupée, appuyez sur **DO IT [F5]** pour effectuer le changement de mesure.

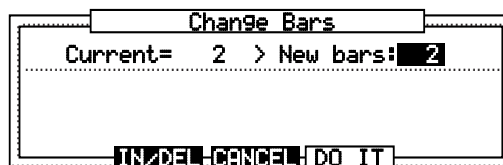
Vous pouvez aussi afficher la fenêtre **Change Tsig** en appuyant sur la touche **OPEN WINDOW** lorsque le curseur est dans le champ **Tsig**.

Régler le nombre de mesures

Réglage du nombre de mesures pour chaque séquence.

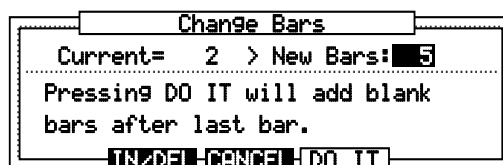


Pour faire apparaître la fenêtre Change Bars, sélectionnez le champ Bars: avec le curseur et faites tourner la molette DATA.

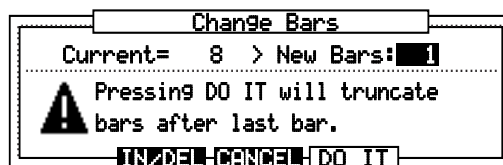


Continuez à faire tourner la molette DATA pour régler le nombre de mesures.

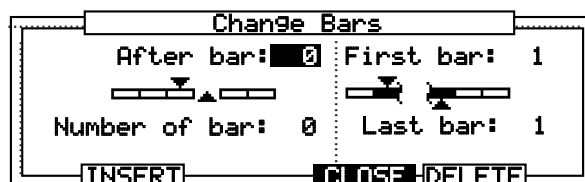
Lorsque vous augmentez le nombre de mesures, le message "The end of the sequence will have blank bars" (la fin de la séquence comportera des mesures vides). Appuyez sur DO IT [F5] pour valider le nombre de mesures.



Lorsque vous diminuez le nombre de mesures, le message "Pressing DO IT will truncate last bars" (Appuyer sur DO IT supprimera les dernières mesures) apparaîtra. Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter le changement.



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 partie gauche concernent l'insertion, ceux de la partie droite l'effacement des mesures.

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 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 la séquence.

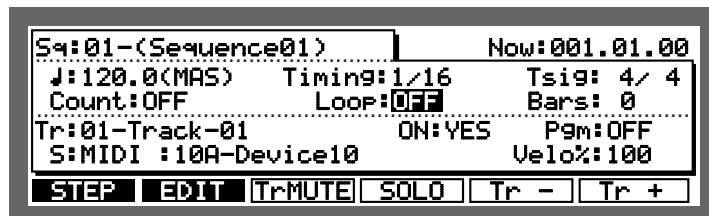
Voici une description de chaque champ :

- **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.
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.

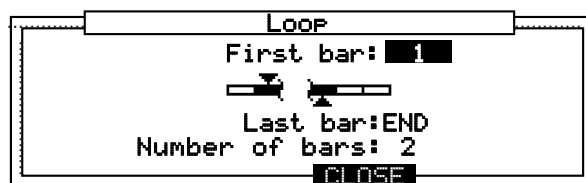
Boucler une séquence

Pendant la lecture, la zone délimitant la séquence sera relue en boucle jusqu'à ce que la touche STOP soit appuyée. Pendant l'enregistrement, après que le nombre de mesure fixé a été enregistré, le mode REC passe automatiquement en mode OVERDUB et la séquence joue alors en boucle jusqu'à ce que la touche STOP soit appuyée, ce qui permet de conserver le dubbing par-dessus la séquence (les enregistrements successifs sont ajoutés à l'original, l'original n'est pas effacé).



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.

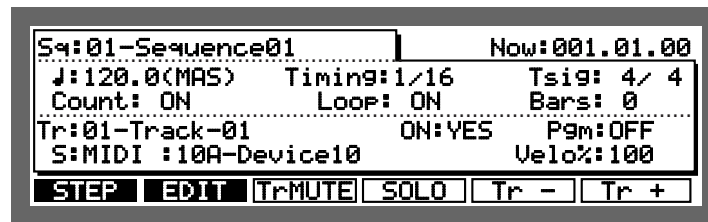


- **First bar:**
Ce champ permet de spécifier la première mesure de la boucle.
- **Last bar:**
Ce champ permet également, en plus de déterminer le nombre de mesures d'une séquence, d'en régler la fin (END). Lorsque END est sélectionnée, la dernière mesure de la séquence est aussi considérée comme Last 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.

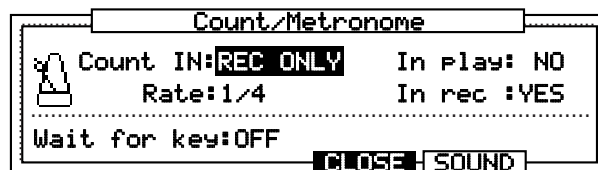
ATTENTION : Les champs **First bar:**, **Number of bars:** et **Last bar:** sont interdépendants. Autrement dit, si vous modifiez la valeur apparaissant dans **First bar:** ou dans **Last bar:**, celle du champ **Number of bars:** changera automatiquement. De même, en modifiant la valeur de **Number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

Réglage du décompte / métronome (Count/Metronome)

Il s'agit de régler le décompte et le métronome.



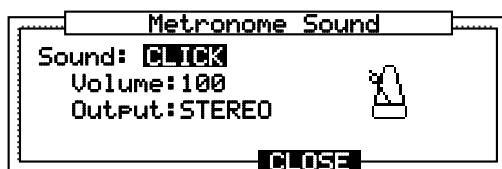
Sélectionnez le champ **Count:** avec les touches curseur et réglez Count sur ON ou OFF en faisant tourner la molette DATA. Pour ajuster finement la valeur du métronome, appuyez sur la touche OPEN WINDOW et ouvrez la fenêtre Count/Metronome.



- **Count IN:**
Permet de régler le décompte intervenant avant le début d'une séquence.
 - OFF Pas de décompte.
 - REC+PLAY Décompte avant l'enregistrement et la lecture.
 - REC ONLY Décompte seulement avant l'enregistrement.
- **In play:**
Permet d'activer (YES) ou de désactiver (NO) le clic du métronome pendant la lecture d'une séquence.
- **In rec:**
Permet d'activer (YES) ou de désactiver (NO) 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 batte à la noire, il faut régler ce champ sur 1/4, et sur 1/8 pour qu'il batte à la croche.
- **Wait for key:**
Ce champ doit être réglé sur ON si vous désirez que l'enregistrement d'une séquence commence dès que la MPC2000XL 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 MPC2000XL 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 MPC2000XL et le clavier MIDI sont éloignés l'un de l'autre.

Réglage du son du métronome, de son volume et de sa sortie

Lorsque la fenêtre "Count/Metronome" est affichée (voir section précédente), le fait d'appuyer sur "SOUND" (F5) ouvre la fenêtre "Metronome Sound" dans laquelle vous pouvez sélectionner les sons et la sortie du métronome.



Sound:

Vous pouvez sélectionner ici le son du métronome CLICK, DRUM 1, 2, 3 ou 4.

Si vous sélectionnez DRUM 1-4, le métronome peut utiliser les sons de percussions internes.

Si vous sélectionnez CLICK, les paramètres suivants seront affichés.

Volume:

Permet de régler le niveau sonore du métronome.

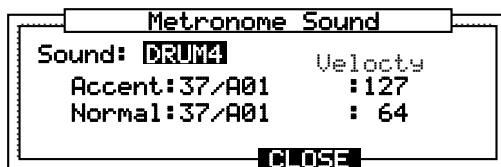
Output:

Permet de choisir d'où le son du métronome sera envoyé :

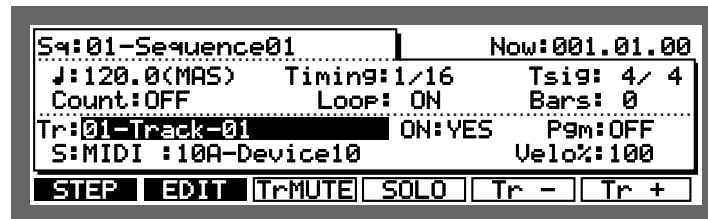
STEREO, sur les prises casque STEREO OUT/HEADPHONE.

OUT 1 – 8, sur les prises de sortie optionnelles ASSIGNABLE MIX OUT.

Si vous avez choisi DRUM1, 2, 3 ou 4 dans le champ Sound:, vous pouvez sélectionner 2 sons de percussion (Accent: et Normal:) comme sons de métronome. Vous pouvez choisir les sons en appuyant sur un des drum pads ou le sélectionner dans le champ correspondant. Le niveau de vélocité de ces sons peut être réglé dans les champs Velocity:.



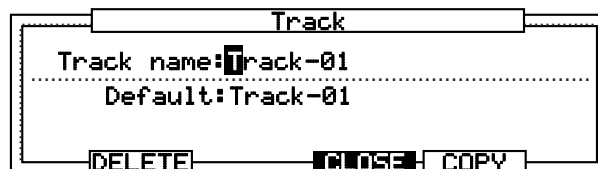
Sélection d'une piste



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..
Le nom de la fenêtre sera affiché en tournant la molette DATA ou en tapant sur un pad.

Appuyez sur ENTER pour sauvegarder le nom.

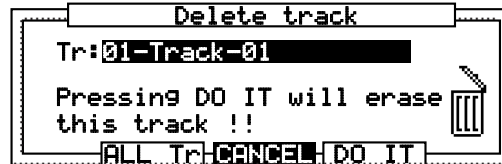
Note : Si vous n'appuyez pas sur la touche ENTER, et que vous déplacez le curseur vers le champ Default Name: ou vers d'autres pages avec la touche curseur BAS, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom d'origine ne sera pas modifié.

- **Default:**
Peut être utilisé comme nom par défaut pour l'ensemble des pistes (à la place de Track). Entrez ce nom de la même manière qu'un nom de piste normal.

Effacer une piste

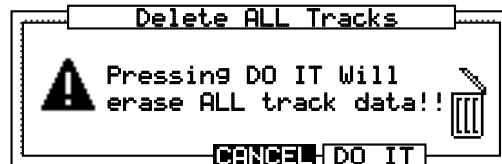
Dans l'écran principal, sélectionnez le champ Tr:# puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

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



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

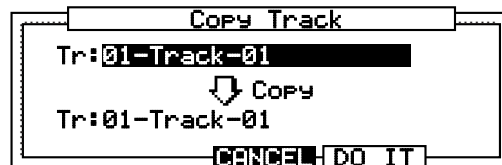
Lorsque vous appuyez sur ALL Tr [F3], le message d'avertissement suivant apparaîtra, et toutes les données seront effectivement effacées dès que vous appuierez sur DO IT [F5].



Copier une piste

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

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



Sélectionnez le champ du haut, en appuyant sur la touche curseur HAUT et sélectionnez avec la molette DATA la piste que vous désirez copier.

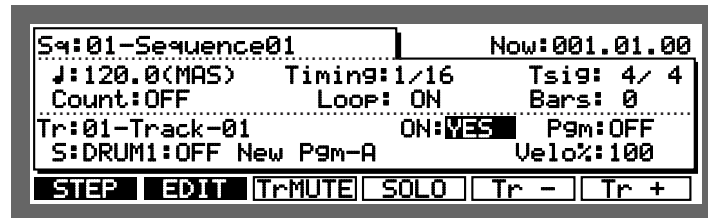
Sélectionnez le champ du bas, en appuyant sur la touche curseur BAS et sélectionnez avec la molette DATA la piste dans laquelle vous désirez copier les données.

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

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

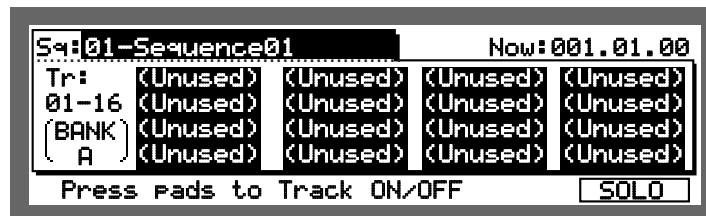
Activer/désactiver une piste (ON/OFF)

Appuyez sur la touche TrMUTE [F3] pour activer la piste (YES) ou la désactiver (NO) (la condition actuelle est indiquée dans le champ On#). Vous pouvez aussi la désactiver en plaçant le curseur dans ce champ et en tournant la molette DATA.



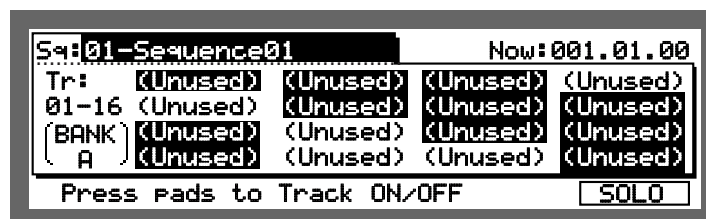
Activer/désactiver les pistes avec les pads

Depuis l'écran principal, appuyez sur TRACK MUTE, le témoin de cette touche s'allume et l'écran suivant apparaît.



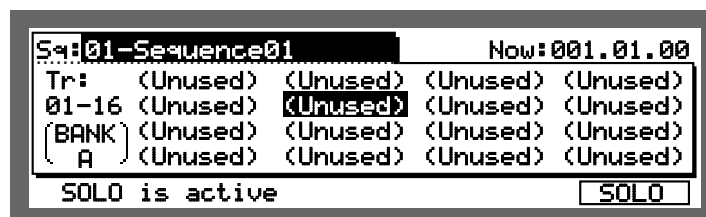
Vous pouvez fermer (Mute) des pistes en sélectionnant une des banques de pads (PAD BANKS) : A (pistes 1 à 16), B (pistes 17 à 32), C (pistes 33 à 48), D (pistes 49 à 64) et en appuyant sur le pad correspondant (appuyer à nouveau sur ce pad rouvrira la piste).

L'écran ci-dessus montre les 16 pistes activées. Lorsqu'une piste est désactivée (muette), le contour bleu disparaît et le nom de la piste est inscrit en bleu.



En maintenant enfoncée la touche SOLO [F6] et en appuyant sur un des pads, vous pouvez isoler une piste, afin qu'elle soit la seule à être activée.

Appuyez à nouveau sur SOLO [F6] pour annuler le mode Solo.



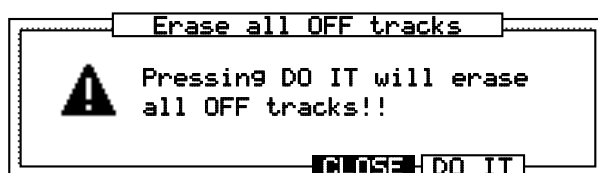
Appuyez à nouveau sur la touche TRACK MUTE pour revenir à l'écran principal.

Effacer toutes les pistes que vous avez désactivées

Pour effacer toutes les pistes que vous avez désactivées, placez le curseur sur le champ **ON:** de l'écran principal.



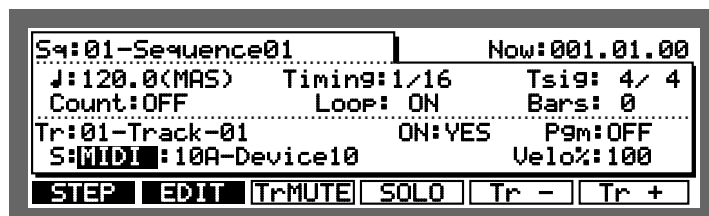
Appuyez sur **OPEN WINDOW** pour afficher l'écran **Erase all OFF tracks**.



Appuyez sur **DO IT** [F5] pour effacer toutes les pistes et revenir à l'écran principal.

Régler le type de piste

Permet de régler la piste de façon à entendre soit les sources de son intégrées à la MPC2000XL, 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 1-4

Permet de tenir compte des données provenant des pads rythmiques, et d'utiliser la piste pour jouer les sons internes de la MPC2000XL. Comme les programmes peuvent être assignés séparément aux Drums Pads 1 à 4, les pistes peuvent être assignées à différents programmes rythmiques et 4 programmes différents au maximum peuvent être joués en même temps.

Réglages pour la réception de données MIDI

Depuis l'écran principal, sélectionnez le type de piste (MIDI ou Drum 1-4) puis appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour afficher la fenêtre MIDI Input (Entrée MIDI).



- **Receive channel:**
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 2000XL recevra les données sur tous les canaux MIDI.
- **Prog change ► Seq:**
Vous pouvez aussi définir si les séquences seront changées grâce à l'emploi de messages de Program Change MIDI provenant d'un appareil MIDI externe. Lorsque ce champ est réglé sur ON, les messages de Program Change seront reçus et la séquence portant le même numéro que le Program Change MIDI reçu sera sélectionnée.
- **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 MPC2000XL 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 MPC2000XL 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 caractéristiques 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.

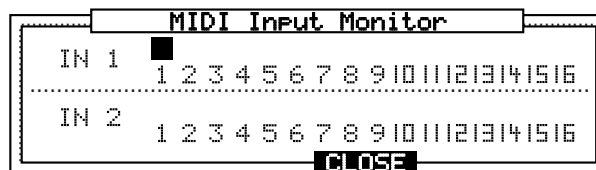
Dans ce cas, en réglant ce champ sur Off, vous pouvez enregistrer un message de pédale de Sustain (numéro de contrôleur = 64)

Fonction Filtre MIDI (MIDI Filter)

Lorsque cette fonction est activée, la MPC2000XL ne tient pas compte, en réception, de certains événements MIDI.

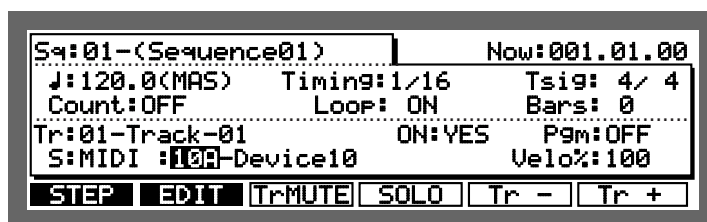
- **MIDI filter:**
Ce champ permet de mettre en/hors service le processus de filtrage MIDI dans sa globalité. Lorsqu'il est sur Off, tous les événements MIDI reçus seront pris en compte, indépendamment des réglages effectués dans les champs **Type:** et **Pass?:**.
- **Type:**
Permet de déterminer le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

Appuyez sur MONITR [F2] pour afficher l'écran MIDI Input Monitor, dans lequel vous pouvez voir quels canaux MIDI reçoivent des données (les carrés noirs situés au-dessus des numéros de canaux MIDI clignoteront).



Régler le canal MIDI de la piste

Permet de régler le canal MIDI de la piste sélectionnée.



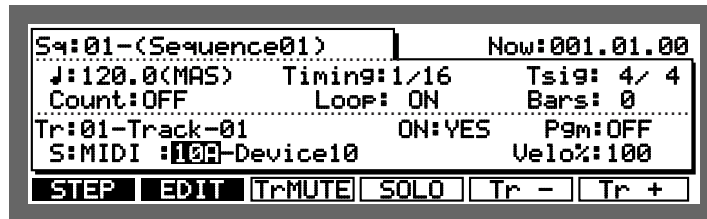
Sélectionnez le champ comme indiqué ci-dessus, avec les touches curseur, puis sélectionnez le canal MIDI de votre choix avec la molette de DATA.

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°10 via la prise MIDI OUT A.

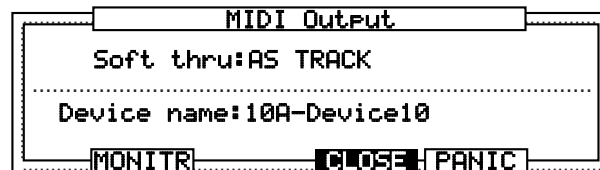
Le réglage du canal MIDI s'effectue en fonction de l'appareil MIDI externe connecté à la MPC2000XL. Par exemple, si cet appareil externe reçoit ses données sur le canal MIDI numéro 5, il faut régler le canal MIDI de la piste sur 5 pour jouer les sons de cet appareil via la MPC2000XL. Les pistes de batterie 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 sortie MIDI

Pour afficher la fenêtre MIDI Output (Sortie MIDI), depuis l'écran principal, sélectionnez le champ indiqué ci-dessous.



Puis appuyez sur OPEN WINDOW.



Soft thru:

Permet de régler le canal MIDI sur lequel les données MIDI reçues via la prise MIDI IN seront envoyées à la prise MIDI OUT.

OFF

Fonction MIDI Thru désactivée

AS TRACK

En mode d'enregistrement monopiste, le canal de sortie MIDI sera réglé en fonction du réglage de chaque piste.

En mode d'enregistrement multipiste, le canal de sortie MIDI OUT sera celui spécifié dans la fenêtre Multi Recording Setup.

OMNI-A

Les données MIDI reçues à la prise MIDI IN seront envoyées via la sortie MIDI OUT A. Pendant la lecture, ces données seront mélangées avec les données de piste.

OMNI-B

Les données MIDI reçues à la prise MIDI IN seront envoyées via la sortie MIDI OUT B.

OMNI-AB

Les données MIDI reçues à la prise MIDI IN seront envoyées via les sorties MIDI OUT A et B.

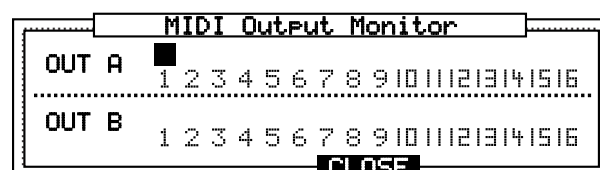
Device name:

Vous pouvez donner un nom à un appareil MIDI après avoir sélectionné le canal MIDI (01A - 16B). Ce réglage sera commun à toutes les séquences.

Panic

Arrête la lecture sur tous les appareils MIDI externes (des messages "All note off" et "Reset all controller" sont envoyés).

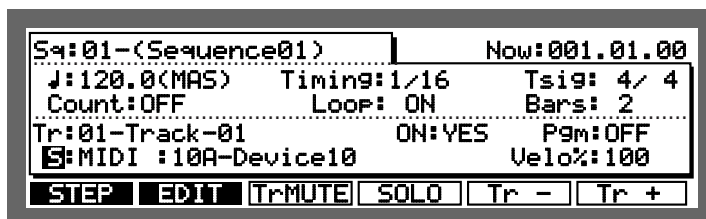
Appuyer sur MONITR [F2] affiche l'écran MIDI Output Monitor, dans lequel vous pouvez voir sur quels canaux MIDI les données sont envoyées (les carrés noirs situés au-dessus des numéros de canaux MIDI clignoteront).



Enregistrement multipiste

Grâce à ce mode, vous pouvez enregistrer plusieurs pistes en même temps.

Depuis l'écran principal (appuyez sur MAIN SCREEN), placez le curseur sur le champ **S**.



Vous pouvez choisir entre **S** pour l'enregistrement monopiste ou **M** pour l'enregistrement multipiste. En mode d'enregistrement monopiste, seule la piste sélectionnée dans l'écran principal sera enregistrée. En mode d'enregistrement multipiste, plusieurs pistes peuvent être enregistrées simultanément.

Si vous avez sélectionné l'enregistrement multipiste, appuyez sur OPEN WINDOW pour afficher l'écran Multi Recording Setup.



In (Canal d'entrée MIDI)

Permet de choisir le canal d'entrée MIDI au moyen des touches curseur HAUT/BAS.

Track

Pour sélectionner la piste à enregistrer. Si deux entrées MIDI ou plus sont réglées sur la même piste, les données MIDI seront mélangées sur cette piste et enregistrées. Réglez le champ Track sur OFF si vous ne voulez pas enregistrer.

Out (Canal de sortie MIDI)

Choisissez la piste au moyen des touches curseur HAUT/BAS et entrez le canal de sortie MIDI à l'aide de la molette DATA. Si deux entrées MIDI ou plus sont réglées sur la même piste, leurs données seront mélangées et envoyées.

Pour démarrer l'enregistrement, refermez la fenêtre, maintenez REC puis appuyez sur PLAY.

Édition de la Vitesse

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

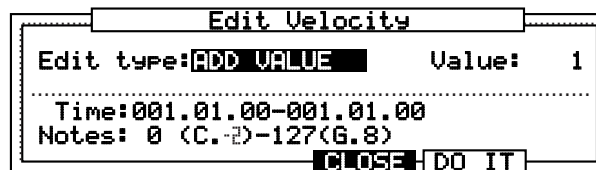


Sélectionnez le champ **Velo%** avec les touches curseur et réglez le pourcentage (en l'augmentant ou le diminuant) avec la molette DATA.

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

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

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

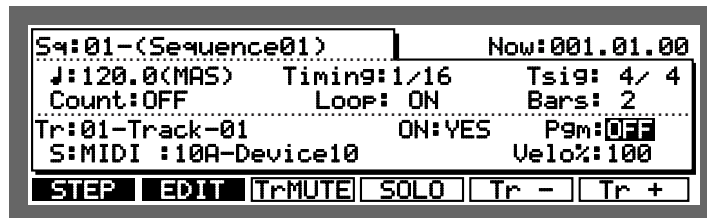


Pour modifier directement la vitesse des données enregistrées, réglez les champs suivants, puis appuyez sur **DO IT** [F5].

- **Edit type:**
Permet de sélectionner la méthode utilisée pour modifier la vitesse..
 - ADD VALUE** Ajoute le réglage **Value:** à la vitesse actuelle.
 - SUB VALUE** Soustrait le réglage **Value:** à la vitesse actuelle.
 - MULT VAL%** Le réglage **Value:** est cette fois interprété comme un pourcentage, qui s'applique à la vitesse actuelle..
 - SET TO VAL** Permet d'affecter le réglage **Value:** à toutes les valeurs de vitesse, 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 dont la vitesse sera modifiée. Toute donnée n'étant pas incluse dans ces limites ne se verra pas modifiée. Sur les pistes rythmiques, les notes peuvent être entrées en frappant sur les pads.

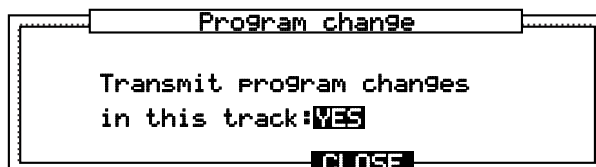
Régler un transfert de Program Change

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.

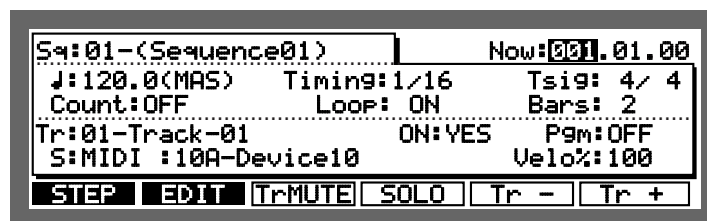
Pour faire apparaître la fenêtre suivante, sélectionnez le champ **Pgm:** et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Réglez le champ de façon à activer (YES) ou désactiver (NO) 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..

Calage 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.

Choix des unités d'affichage des positions

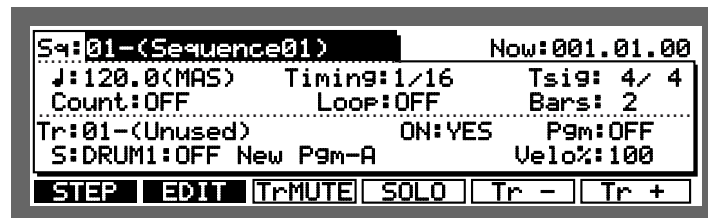
Le champ **Now:** permet de passer d'un affichage en bar/beat/tick (mesure/temps/tic) à un affichage en heures/minutes/secondes.

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.
- **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.
- **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

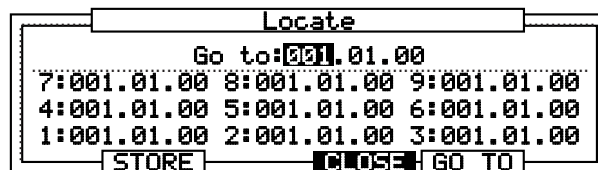


- **STEP**
Cette touche fait apparaître la page d'édition pas à pas, qui vous permet d'éditer les données d'une séquence pas après pas.
- **EDIT**
Cette touche permet d'éditer ou de régler d'autres éléments d'une séquence.
- **TrMUTE**
Pour activer/désactiver la piste.
- **SOLO**
Cette touche permet 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#.

Touches Play/Record et touches de calage

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

- Touche PLAY START :
Cette touche fait jouer la séquence sélectionnée depuis le début de la première mesure.
- Touche PLAY :
Cette touche fait jouer la séquence à partir de l'endroit affiché dans le champ **Now#** de l'écran principal.
- Touche STOP :
Cette touche arrête la lecture ou l'enregistrement de la séquence.
- 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.
- Touche REC :
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.
- Touches BAR << / >> :
En appuyant sur ces touches, vous faites avancer ou reculer la séquence d'une mesure. 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 >>.
- 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.
- Touche GO TO :
Cette touche sert à aller instantanément à une position précise dans la séquence. Lorsqu'elle est appuyée, l'écran suivant apparaît :



Go to:

Lorsque cette fenêtre est ouverte, l'heure indiquée dans le champ Now# de l'écran principal est affichée ici.

Vous pouvez changer l'heure affichée au moyen de la molette DATA ou l'entrer directement à l'aide des touches numériques puis appuyez sur GO TO pour vous caler sur cette position et revenir à l'écran principal.

Mémoriser un point de calage en mode Stop

Sélectionnez le point de calage dans le champ Now# de l'écran principal puis appuyez sur la touche GO TO.

Sélectionnez l'emplacement mémoire du point de calage à sauvegarder, de 1 à 9 à l'aide des touches curseur.

Locate		
Go to:001.01.00		
7:001.01.00	8:001.01.00	9:001.01.00
4:001.01.00	5:001.01.00	6:001.01.00
1:001.01.00	2:001.01.00	3:001.01.00
STORE	CLOSE	GO TO

Appuyez sur STORE [F2], le point de calage sera mémorisé et l'écran principal réapparaîtra.

Se placer sur les points de calage mémorisés

Appuyez sur la touche GO TO et sélectionnez un des emplacements mémoire 1 à 9 à l'aide des touches curseur. Puis appuyez sur GO TO [F5] pour vous placer à cet endroit.

Fonction AUTO PUNCH IN / OUT

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 MPC2000XL 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.

Maintenez SHIFT et appuyez sur MISC. (2 du pavé numérique).



- 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.

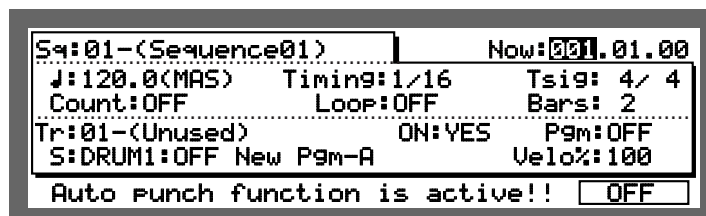
- IN

Réglage du point de Punch In.

- OUT

Réglage du point de Punch Out.

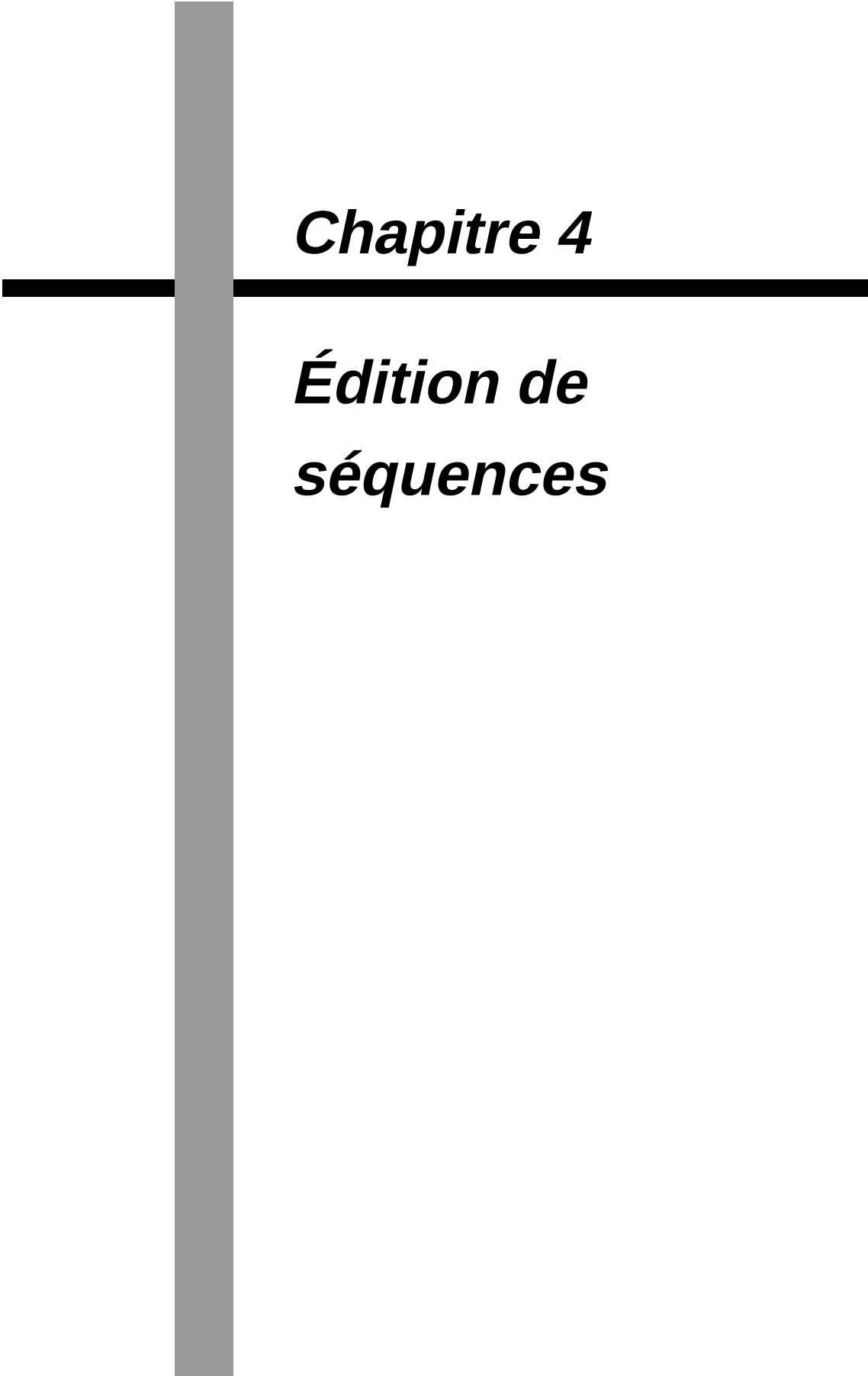
Pour exécuter un Auto Punch, appuyez sur TurnON[F6]. L'écran principal est affiché, l'appareil est en mode Standby.



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 désirez 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 les notes réglées dans le champ **Notes:** ci-dessous seront effacées.

ALL EXCEPT

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..

Note: En fonction du type de piste sélectionné dans le champ **Track#**, piste rythmique (Drum) ou MIDI, l'affichage du champ **Notes#** sera le suivant :

Piste rythmique

ERASE	
Track: 1-Track-01	(0=all)
Time:001.01.00-001.01.00	
Erase:ALL EVENTS	
Notes:60/C05	(Hit pad)
CANCEL DO IT	

Piste MIDI

ERASE	
Track: 1-Track-01	(0=all)
Time:001.01.00-001.01.00	
Erase:ALL EVENTS	
Notes: 0 (C.-2)-127(G.8)	
CANCEL DO IT	

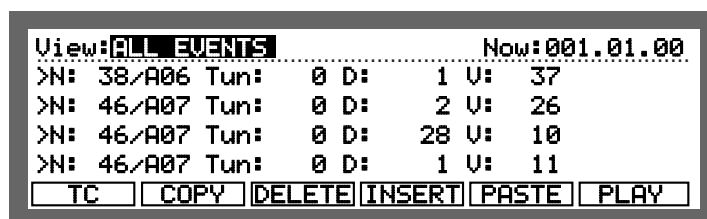
Appuyez sur **DO IT** [F5] pour procéder à l'effacement.

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.



- View:

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

ALL EVENT
NOTES

Affiche tous les événements enregistrés sur une piste.
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.

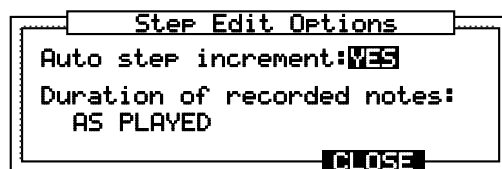
PITCH BEND
CTRL

N'affiche que les données de Pitch Bend.
N'affiche que les données de Control Change. En sélectionnant CTRL, le champ permettant de sélectionner le numéro de control change désiré apparaît. 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
CH PRESSURE
POLY PRESS
TEMPO CHANGE
EXCLUSIVE

N'affiche que les données de Program Change.
N'affiche que les données de pression par canal.
N'affiche que les données de pression polyphonique.
N'affiche que les données de Tempo Change.
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

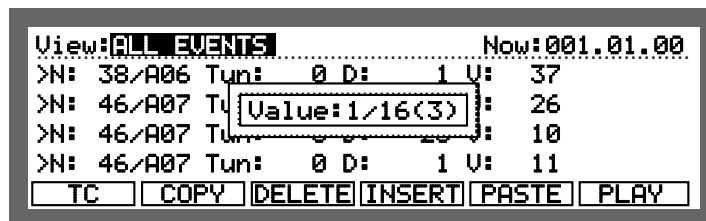
La MPC2000XL calculera la durée entre le moment où le pad rythmique ou la note du clavier MIDI ont été appuyés et celui où ils ont été relâchés.

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.

Correction temporelle en "Édition pas à pas"

Un appui sur la touche TC [F1] fait apparaître l'écran suivant.



Tout en appuyant sur la touche, faites tourner la molette DATA afin de modifier la valeur "Timing Correct". Pour les détails, veuillez vous reporter à la section "Timing Correct".

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

N: 64/A01 Tun: 0 D: 96 V: 110

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 indique les données de variation de note.
 D: Correspond à la durée (plus précisément, celle de Note On).
 V: Correspond à la vitesse (la force avec laquelle la note a été jouée). Sur le côté droit apparaît la valeur de vitesse, représentée sous la forme d'une barre.

Piste MIDI

Note: 64/(E.3) D: 96 V: 110

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 vitesse (la force avec laquelle la note a été jouée). Sur le côté droit apparaît la valeur de vitesse, représentée sous la forme d'une barre.

Bend

BEND : 0

Control Change

CONTROL CHANGE: BANK SEL MSB: 50

Program Change

PROGRAM CHANGE: 1 :

Channel Pressure (Pression par Canal)

CH PRESSURE : : 50

Polyphonic Pressure (Pression Polyphonique)

POLY PRESSURE : 60(C.3) : 50

Exclusive Data (Données exclusives)

Exclusive:F0 F7

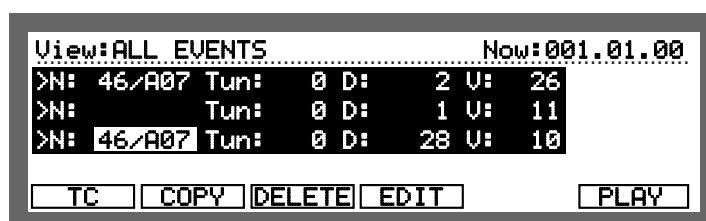
Travailler avec l'affichage en liste

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

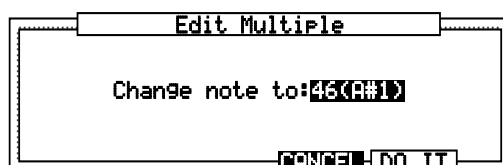
Pour sélectionner simultanément plusieurs événements MIDI affichés sur l'écran, il suffit de maintenir enfoncée la touche **SHIFT** tout en les sélectionnant avec les touches curseur BAS ou HAUT. Dans ce cas, le paramètre est affiché en "vidéo inversée", et prend place à côté du numéro de note.



Lorsque plusieurs événements sont sélectionnés, **EDIT** prend la place des touches fonction **INSERT** [F4] et **PASTE** [F5], 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 la fenêtre figurant ci-dessous.



- **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 VAL%	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 le champ Edit type#.

Copier un événement

Pour sauvegarder temporairement les données dans le presse-papiers (clipboard), sélectionnez un événement et copiez-le.

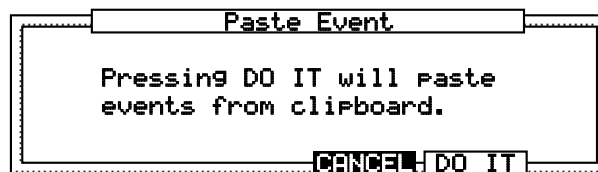
Pour ce faire, appuyez sur COPY[F2] après avoir sélectionné l'événement.

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 Now# 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 différentes, sont sauvegardées dans le presse-papiers, l'écran suivant apparaîtra lorsque vous appuierez sur PASTE [F5].

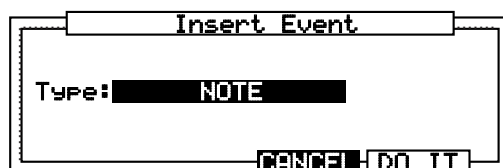


Appuyez sur REPLACE[F4] pour effacer toutes les données déjà présentes dans le presse-papiers et les remplacer par celles que vous venez de sélectionner.

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 **Now#**, puis appuyez sur **INSERT**[F4].



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

NOTE, PITCH BEND, CONTROL CHANGE, PROGRAM CHANGE, CH PRESSURE, POLY PRESSURE, EXCLUSIVE et MIXER.

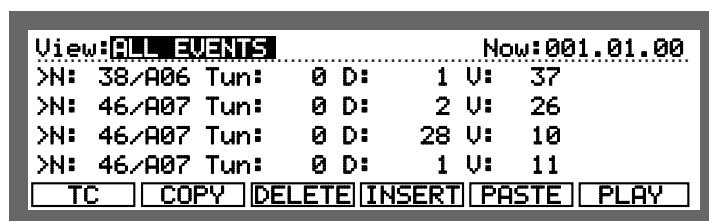
Lorsque **EXCLUSIVE** est sélectionné, un champ permettant d'indiquer la taille (en octets) du message exclusif à entrer apparaît. Réglez ce champ à la valeur correspondant au message exclusif que vous désirez entrer.

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 **MPC2000XL**. 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 à pas (en réglant sur **YES** le champ **Auto Step Increment#** apparaissant dans la fenêtre **Step Edit Options**, voir page 64), 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.

Édition d'événement

L'heure et les notes sont spécifiés ici pour différents types d'édition.

Copier un événement

Lorsque **Copy** est sélectionné dans le champ **Edit:**, l'écran suivant apparaît.

Edit: COPY Time: 001.001.00-001.01.00 Notes: ALL	From s4:80 Tr: 1 To s4:80 Tr: 1 Mode: REPLACE Start: 001.01.00 Copies: 1
EVENTS BARS TrMOVE USER DO IT	

Vous pouvez copier ici tous les événements enregistrés dans une séquence, mais il est nécessaire de choisir un pad pour la piste rythmique et une tessiture pour la piste MIDI.

◆ Fenêtre gauche

- **Time:**
Permet de déterminer les limites de l'événement que vous désirez copier.
- **Notes:**
Permet de régler la note source de la copie. Un numéro de pad apparaîtra si la piste est une piste rythmique, et une tessiture de notes si c'est une piste MIDI. Il est possible d'entrer directement la source de la copie depuis un pad rythmique ou un clavier MIDI.

◆ Fenêtre droite

- **From s4/Tr:**
Sélection de la séquence ou de la piste à copier. Ici, seul son numéro apparaît.
- **To s4/Tr:**
Sélection de la séquence ou de la piste de destination. Ici, seul son numéro apparaît.
- **Mode:**
Permet de définir si les données que vous copiez effaceront les données copiées précédemment (**REPLACE**) ou si elles viendront s'ajouter à celles déjà existantes (**MERGE**). Lorsque **REPLACE** est sélectionné, l'événement se trouvant au lieu de destination de la copie est effacé et remplacé par les données source. Si c'est **MERGE** qui est sélectionné, les données source viendront 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].

Édition de la durée d'une note

Lorsque DURATION est sélectionné dans le champ Edit: l'écran suivant apparaît.

Edit: DURATION	Edit sq: 1 Tr: 1
Time: 001.001.00-001.01.00	Mode: ADD VALUE
Notes: ALL	Value: 1
EVENTS BARS Tr-MOVE USER	DO IT

◆ Fenêtre gauche

- Time:
Permet de déterminer les limites de l'événement que vous désirez éditer.
- Notes:
Permet de régler la note à éditer. Un numéro de pad apparaîtra si c'est une piste rythmique, et une tessiture de notes si c'est une piste MIDI. Il est possible d'entrer directement la note depuis un pad ou un clavier MIDI.

◆ Fenêtre droite

- Edit sq:/Tr:
Sélection de la séquence et de la piste à éditer.
- Mode:
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 VAL%	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:
Réglage de la valeur.

Édition de la vélocité d'une note

Lorsque VELOCITY est sélectionné dans le champ Edit: l'écran suivant apparaît.

Edit: VELOCITY	Edit sq: 1 Tr: 1
Time: 001.001.00-001.01.00	Mode: ADD VALUE
Notes: ALL	Value: 1
EVENTS BARS Tr-MOVE USER	DO IT

◆ Fenêtre gauche

- Time:
Permet de déterminer les limites de l'événement que vous désirez éditer.
- Notes:
Permet de régler la note à éditer. Un numéro de pad apparaîtra si c'est une piste rythmique, et une tessiture de notes si c'est une piste MIDI. Il est possible d'entrer directement la note depuis un pad ou un clavier MIDI.

◆ Fenêtre droite

- **Edit s#:/Tr#**
Sélection de la séquence et de la piste à éditer.
- **Mode:**
ADD VALUE
Ajoute la valeur entrée dans le champ **Value#** à la valeur actuelle.
SUB VALUE
Soustrait la valeur entrée dans le champ **Value#** de la valeur actuelle.
MULTI VALUE %
Multiplie la vélocité (pourcentage) la valeur entrée dans le champ **Value#**.
SET TO VALUE
Donne à la note la vélocité entrée dans le champ **Value#**.
- **Value#**
Réglage de la valeur.

Transposer une note

Lorsque TRANSPOSE est sélectionné dans le champ **Edit#** l'écran suivant apparaît.

Edit# TRANSPOSE Time# 001.001.00-001.01.00 Notes# ALL	Edit s# 1 Tr# 1 Amount# 0 (Except drum track)
EVENTS BARS Tr-MOVE USER DO IT	

◆ Fenêtre gauche

- **Time#**
Permet de déterminer les limites de l'événement que vous désirez éditer.
- **Notes#**
Permet de régler la note à éditer. Un numéro de pad apparaîtra si c'est une piste rythmique, et une tessiture de notes si c'est une piste MIDI. Il est possible d'entrer directement la note depuis un pad ou un clavier MIDI.

◆ Fenêtre droite

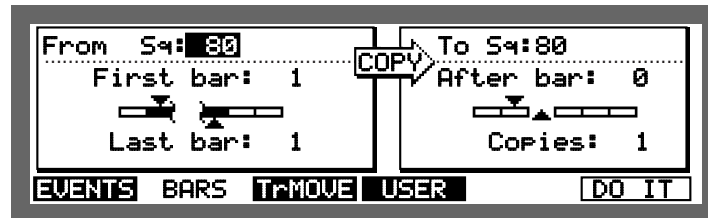
- **Edit s#:/Tr#**
Sélection de la séquence et de la piste à éditer.
- **Amount#**
Réglage de la valeur de transposition (exprimée en demi-tons).

Note: La transposition ne fonctionne pas sur les pistes rythmiques.

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:**
Sélection de la séquence à copier. Ici, seul son numéro apparaît.
- **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

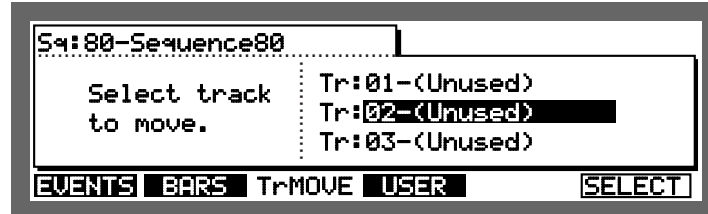
- **Sq:**
Permet de sélectionner la séquence de destination de la copie. Seul le numéro de la séquence apparaît ici.
- **After bar:**
Les données copiées sont collées après la mesure spécifiée ici. Dans ce cas précis, les données présentes ne sont pas effacées : les données insérées repoussent les données initiales.
- **Copies:**
Permet de spécifier le nombre de fois que la zone copiée doit être insérée dans la séquence.

CAUTION: Lors d'une copie par mesure, les données seront copiées piste par piste. Par exemple, les données de la piste 1 seront copiées sur la piste 1 et celles de la piste 2 sur la piste 2, etc.

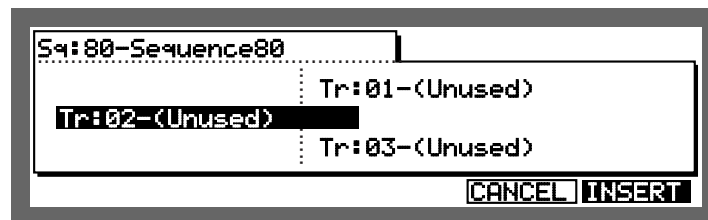
Réordonner les pistes

Permet de réassigner les pistes à l'intérieur d'une séquence.

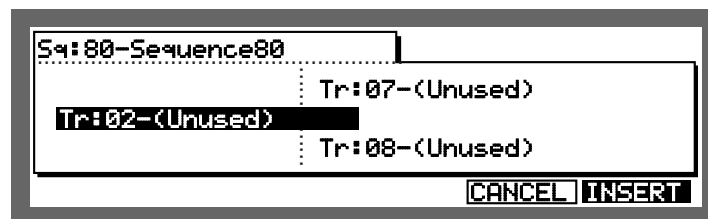
Dans l'écran principal, appuyez sur EDIT[F2], faites apparaître l'écran Event Copy et appuyez sur TrMOVE[F3].



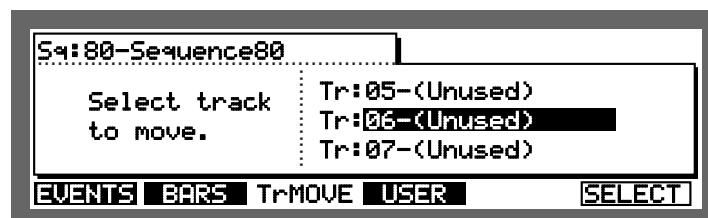
Sélectionnez la séquence dans le champ S4:, puis, avec la touche curseur BAS, positionnez le curseur sur le champ où la piste est affichée. De cette façon, le curseur sélectionnera la piste, qui affiche une liste au milieu, comme représenté ci-dessous. Faites défiler la liste avec la molette DATA, sélectionnez 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.

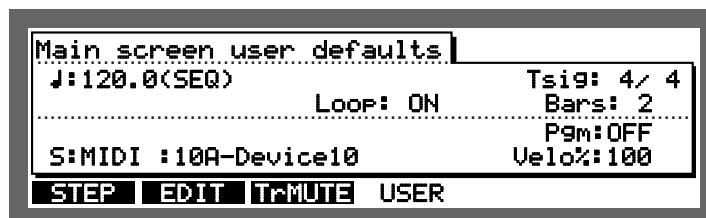


Le nom de la piste reste le même, et les nouveaux numéros de piste apparaissent dans l'ordre.

Préférences concernant les séquences

Permet de régler les préférences s'appliquant à toute séquence nouvellement créée dans l'écran principal.

Dans l'écran principal, appuyez sur EDIT[F2] et faites apparaître l'écran Event Copy, puis appuyez sur USER[F5].



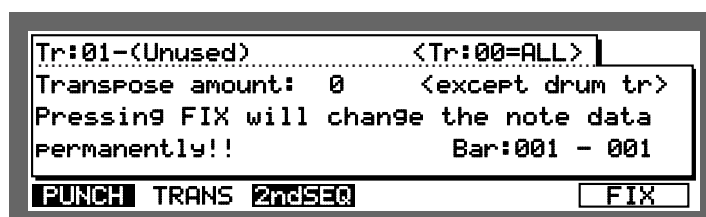
Sélectionnez le champ avec les touches curseur, et réglez le paramètre avec la molette DATA. Les champs qui n'apparaissent pas ici ne peuvent être modifiés.

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

Transposer une piste

Permet de régler la transposition pour chaque piste.

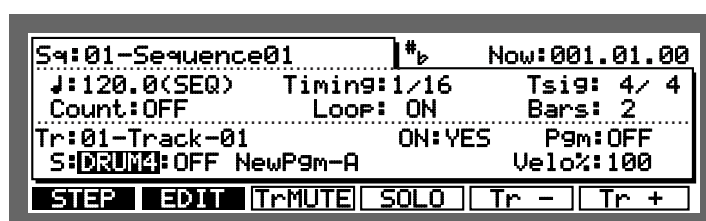
Maintenez la touche SHIFT et appuyez sur MISC (touche 2 du pavé numérique), puis appuyez sur TRANS[F2].



- **Tr:**
Permet de sélectionner la piste que vous désirez transposer. Lorsque ce champ est sur 00, toutes les pistes seront transposées. Toutefois, les pistes rythmiques ne seront pas concernées 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.
- **Bar:**
Permet de délimiter les mesures qui seront transposées (de la mesure X à la mesure Y).

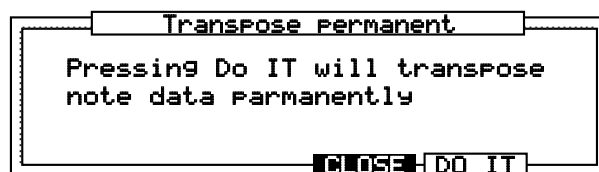
Appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran principal.

#b sera affiché à gauche du champ Now# lorsqu'une piste a été transposée.

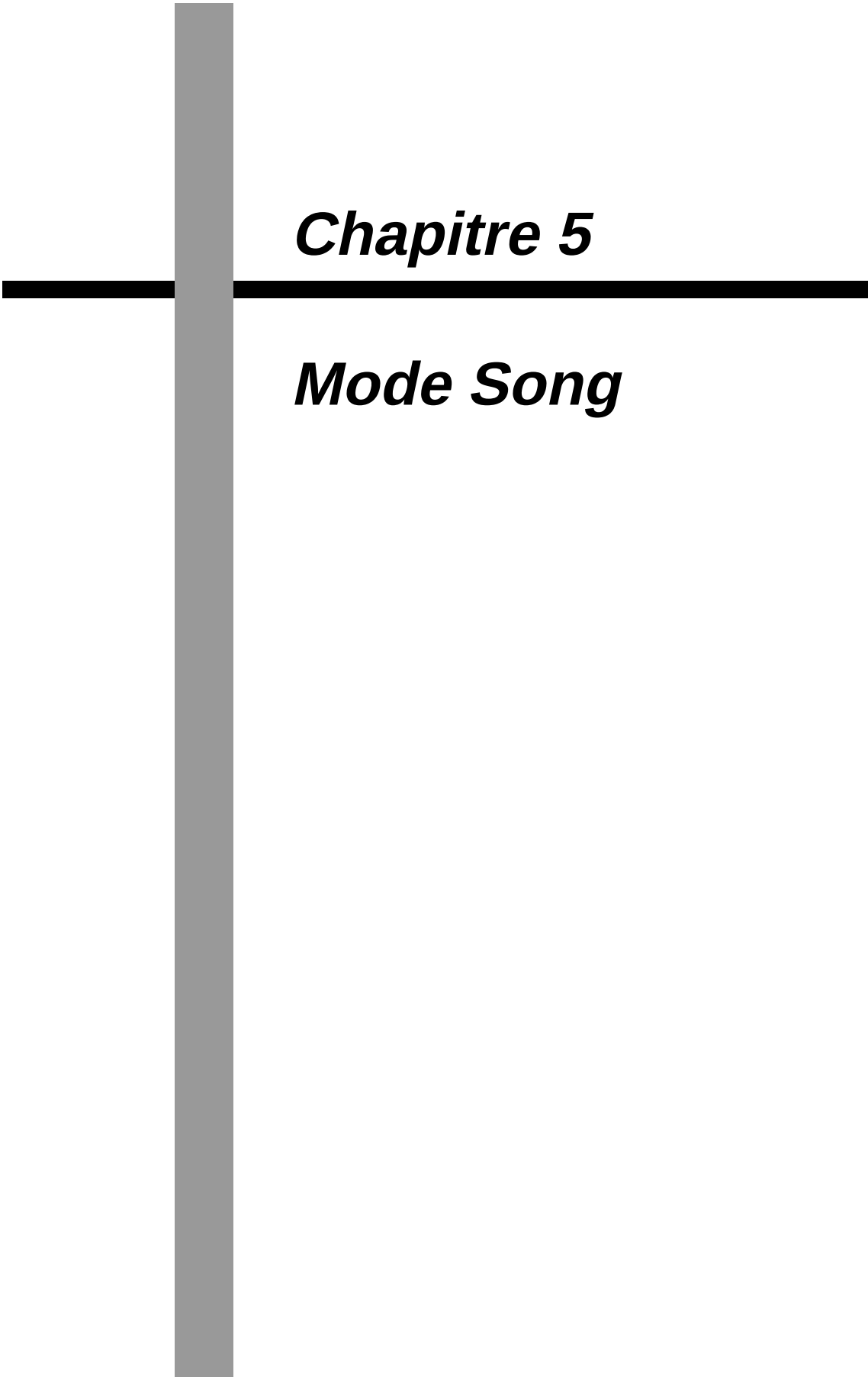


Note: #b ne sera pas affiché lorsque les données sont transposées au moyen de la touche FIX [F6].

Pour transposer et modifier les données, appuyez sur la touche **FIX** [F6].



En appuyant sur **DO IT** [F5], les données seront transposées selon le réglage du champ **Transpose amount**:



Chapitre 5

Mode Song

Présentation

Il existe deux manières de créer des morceaux de musique dans la MPC2000XL. Une de ces manières consiste à créer une longue séquence d'une seule pièce, et l'autre à utiliser le Mode Song, pour jouer plusieurs séquences composant une liste, représentent chacune une partie du morceau final.

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.

Un morceau 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.

La MPC2000XL 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.

Song Mode

Maintenir SHIFT et appuyer sur SONG (touche 1 du pavé numérique). L'écran du Mode Song apparaîtra :

Song:01-(Unused)		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

Tant que cet écran est affiché, le mode Song est actif, cela signifie que si la lecture est déclenchée, c'est le morceau actif qui sera joué et non 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..

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 les touches curseur.

Song:01-(Unused)		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

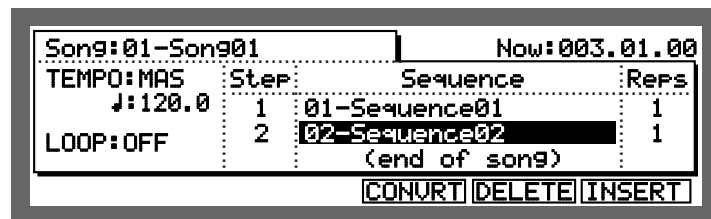
Sélectionnez la séquence en faisant tourner la molette DATA. La séquence sera assignée au premier Pas du morceau.

Song:01-Song01		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01 (end of song)	1
CONVRT DELETE INSERT			

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

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01 (end of song)	1
CONVRT DELETE INSERT			

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.

Changer le nom d'un morceau

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



- Song name:

Ce champ permet de modifier le nom du morceau.

Frapper sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name.

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

Note: If you do not press the ENTER key and move the Default Name: field or other pages with the CURSOR DOWN key, the entered name will be ignored and the name will not change.

- Default name:

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.

Sélectionner un morceau

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Refs
J:120.0			
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

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.

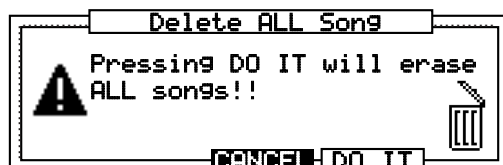
Effacer un morceau

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



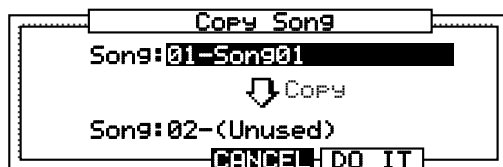
Les données correspondant au morceau sélectionné seront effacées si vous appuyez sur DO IT [F5] et le nom du morceau deviendra (Unused).

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



Copier un morceau

Pour ouvrir la 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].

ATTENTION: 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.

Song: 01-Song01		Now: 001.01.00	
TEMPO: MAS	Step	Sequence	Reps
J: 120.0			
LOOP: OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

- **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 J:.
 - MAS** Le morceau sera joué au tempo Master indiqué dans le champ J:.
- **J:**
Définit le tempo, si **MAS** est sélectionné dans le champ TEMPO:.
Placez le curseur sur le champ J: 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 J: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

Tempo change
Ignore tempo change events in sequence: YES
CLOSE

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

Permet de faire jouer en boucle un certain nombre de pas du morceau, jusqu'à ce que la touche STOP soit appuyée.

Song:01-Song01		Now:001.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
J:120.0			
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

Sélectionnez le champ LOOP: à l'aide des touches curseur puis faites tourner la molette DATA afin de choisir ON (réglez-le sur OFF pour sortir du mode Loop).
Pour déterminer les limites de la boucle, appuyez sur la touche OPEN WINDOW.

LOOP

First step: 1

Last step: 1

Number of steps: 2

CLOSE

- **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.

Sélectionner un Pas et changer de Séquence

Sélectionnez le numéro du pas dans le champ **Step** au moyen des touches 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.

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	02-Sequence02	1
		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

Pour changer la séquence assignée à ce pas, placez le curseur dans la section **Sequence** à l'aide de la touche curseur DROITE.

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	1
	2	03-Sequence03	1
		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

Changez de séquence à l'aide de la molette DATA.

Répéter une séquence

La séquence assignée au pas 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.

Song:01-Song01		Now:003.01.00	
TEMPO:MAS J:120.0	Step	Sequence	Reps
LOOP:OFF	1	01-Sequence01	3
	2	02-Sequence02	1
CONVRT DELETE INSERT			

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 spécifié sont déplacés vers le haut.

Song:01-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:SEQ	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	1	01-Sequence01	3
LOOP:OFF	2	03-Sequence03	1
		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

Song:01-Song01		Now:007.01.00	
TEMPO:MAS	Step	Sequence	Reps
♩:120.0	1	01-Sequence01	3
LOOP:OFF	2	03-Sequence03	1
		(end of song)	
CONVRT DELETE INSERT			

Insérer un Pas

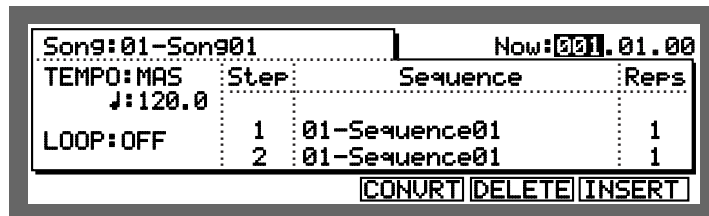
Sélectionnez le numéro du pas ou la séquence que vous voulez insérer avec la touche curseur, puis appuyez sur **INSERT**[F6].

Les pas situés après le point d'insertion reculent d'un cran et la séquence 01 est insérée.

Déplacez le curseur sur le champ **Sequence** du nouveau pas inséré, puis choisissez une nouvelle séquence en faisant tourner la molette DATA.

Aller à un point spécifique dans un morceau

Sélectionnez le champ **Now#** à l'aide des touches curseur et réglez le point du morceau auquel vous souhaitez aller au moyen des touches curseur et de la molette DATA.



Vous pouvez choisir le mode d'affichage du champ **Now#** musical "bar/beat/clock" ou temporel en heures/minutes/secondes.

Le curseur étant toujours dans le champ **Now#**, appuyez sur OPEN WINDOW.



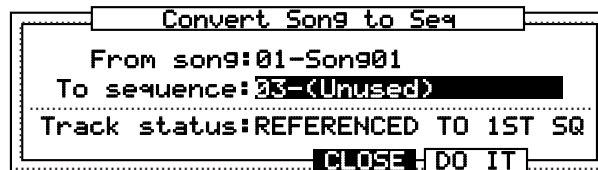
- **Display style#**
Choix du mode d'affichage : BAR, BEAT, CLOCK ou HOUR, MINUTE, SEC.
- **Start time#**
Sélectionnez HOUR, MIN, SEC dans Display Style# pour faire démarrer le compteur temporel dans l'écran principal à partir de la valeur affichée dans ce champ. Cette fonction peut aussi bien servir de point de départ pour la synchronisation à du MTC (MIDI Time Code) ou du code 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

Le mode Song est très pratique pour assembler un morceau. Mais lorsqu'il faut éditer des données précises alors que celui-ci a une structure complexe, il est plus pratique, après avoir créé un morceau en mode Song, de le convertir en une séquence. Ceci permet d'utiliser les fonctions d'édition plus souples du mode Séquence pour terminer votre morceau. Après conversion, les morceaux sont considérés comme des séquences nouvellement créées.

Note: Les réglages de séquence effectués à l'étape 1 de la création du morceau seront appliqués à la nouvelle séquence, comme le nom de la piste, le type de piste (Drum ou MIDI), l'assignation du canal de sortie MIDI, l'assignation du Program Change MIDI, les réglages de mixage, d'accord, de tempo etc... De plus les réglages de boucle, resteront valables dans la séquence convertie.

Pour convertir un morceau, appuyez sur **CONVRT**[F4].



- **From song:**
Sélectionne le morceau à convertir.
- **To sequence:**
Sélectionne la séquence de destination de la conversion.
- **Track status:**
Vous pouvez définir ici le statut de la piste après la conversion en séquence.

REFERENCED TO 1ST SQ

Les réglages (sortie MIDI, réglages de la console stéréo, de tempo, etc.) de chaque piste de la première séquence seront assignés à toutes les séquences suivantes.

OFF TRACKS IGNORED

Les pistes qui ont été désactivées (piste "ON:" réglé sur "NO" dans l'écran principal) ne seront pas converties. Toutes les pistes seront activées après la conversion, mais les données des pistes qui étaient désactivées seront ignorées.

Tous les réglages de paramètre de la première séquence seront utilisés dans la nouvelle séquence.

MERGED ON MIDI CH

Toutes les séquences seront réparties en fonction du canal de sortie MIDI, sur les pistes correspondantes.

Par exemple :

Toutes les données de piste des canaux MIDI 1A à 16A seront réparties sur les pistes 1 à 16

Toutes les données de piste des canaux MIDI 1B à 16B seront réparties sur les pistes 17 à 32

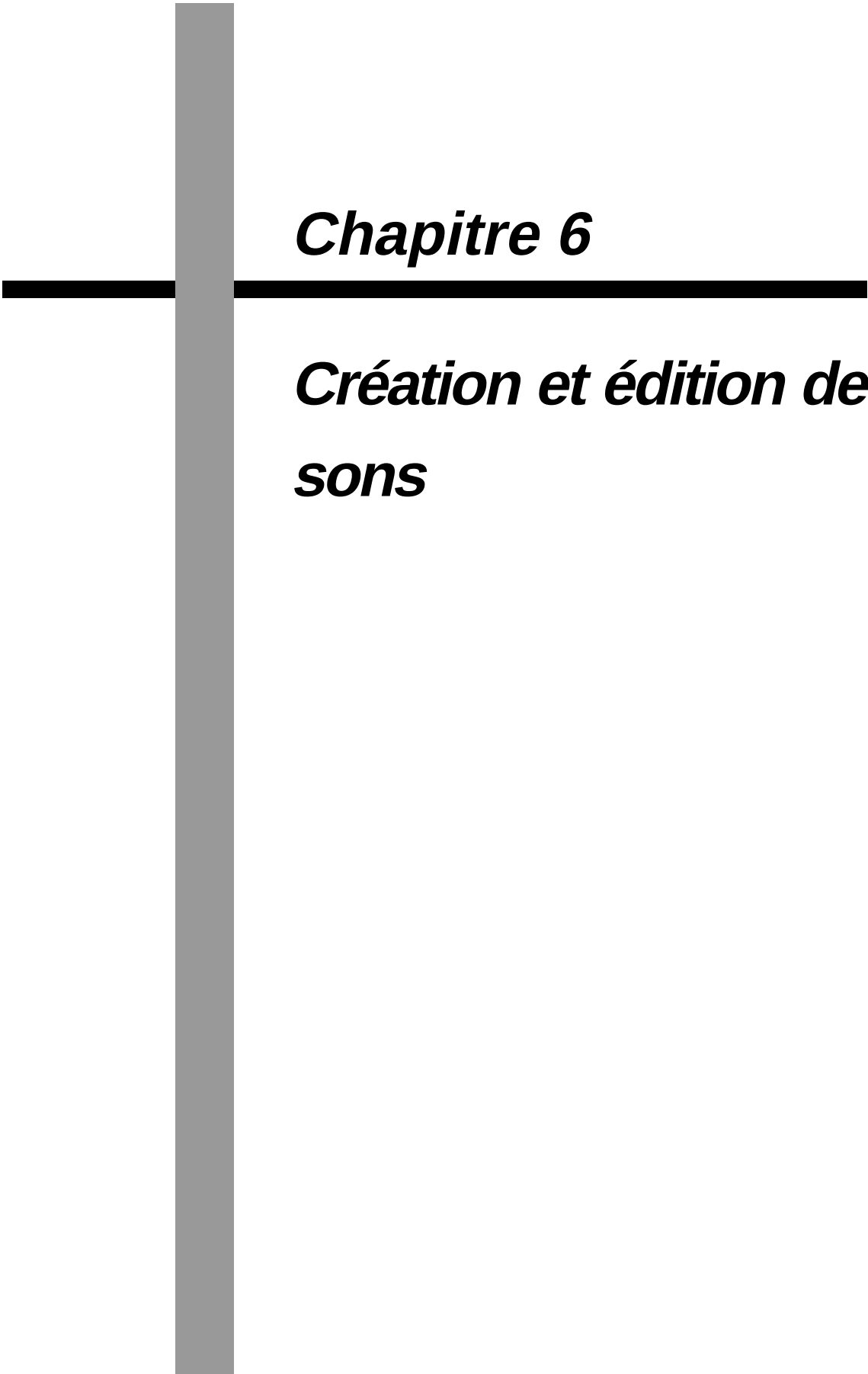
Les pistes rythmiques 1 à 4 seront réparties sur les pistes 33 à 36.

Les données exclusives seront réparties sur les pistes 1 à 32 en fonction du canal MIDI assigné à chaque piste.

Pour convertir, appuyez sur **DO IT** [F5].

ATTENTION: S'il existe 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".

Si la taille de la séquence dépasse les 50 000 notes après conversion, elle ne sera pas convertie.



Chapitre 6

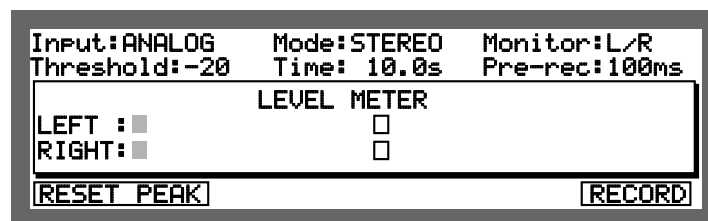
Création et édition de sons

Échantillonner un nouveau son

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 MPC2000XL, 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.

Si la carte optionnelle IB-M208P est installée, vous avez le choix entre les sorties 1/2, 3/4, 5/6 ou 7/8 pour écouter (Monitor) les sons provenant des prises de sortie séparées Assignable Mix Out.

- **Threshold:**

Ce champ règle le seuil au-dessus duquel l'enregistrement commencera lorsque vous aurez appuyé sur RECORD[F6]. L'échantillonnage commence lorsque le signal reçu dépasse la valeur indiquée ici. La valeur de seuil est également représentée par un $\square$ 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 $\square$ l'échantillonnage démarrera au moment où la touche RECORD[F6] sera enfoncée, quel que soit le niveau d'entrée.

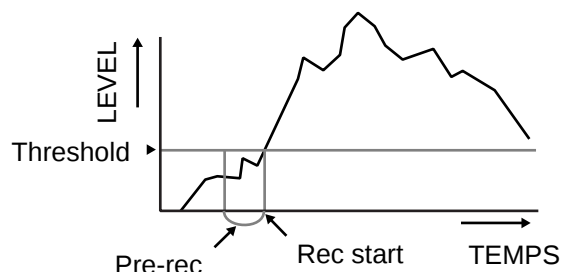
- **Time:**

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 une MPC2000XL sans extension, la durée maximum d'échantillonnage est de 21,9 s mono, ou de 10,9 s stéréo. Dans une MPC2000XL avec extension (total 32 mégaoctets), la durée d'échantillonnage est de 378,6 s mono, ou de 189,2 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 MPC2000XL 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 la valeur maximum, 100 millisecondes.



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

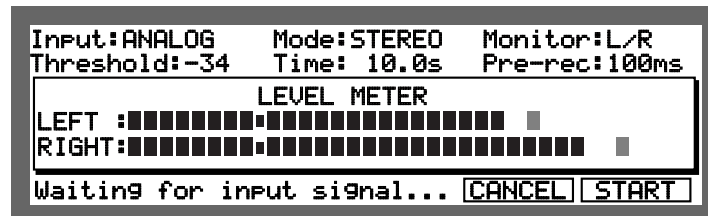
Lorsque cet écran est présent, le vumètre affiche constamment le niveau du signal d'entrée. Le réglage du seuil est représenté graphiquement par un □ dans la plage du vumètre. De plus, un ✖ indique le niveau de crête le plus haut reçu depuis le dernier appui sur RESET PEAK[F1].

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 MPC2000XL est alors prête à enregistrer (standby) et l'écran suivant apparaît.

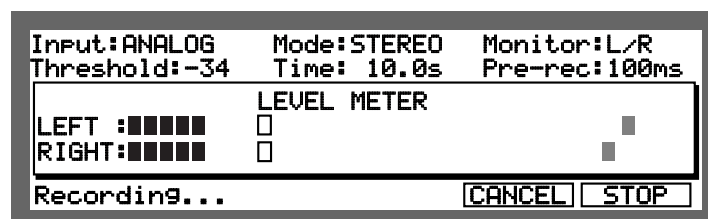


Si le signal dépasse la valeur de seuil (Threshold), l'échantillonnage commence.

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

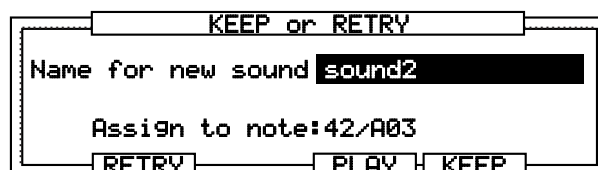
Pour démarrer manuellement l'échantillonnage avant que la valeur ne dépasse le seuil fixé, appuyez sur START[F6].

Pendant l'enregistrement, l'écran suivant apparaît.



L'échantillonnage se termine lorsque la durée fixée dans le champ Time# est écoulée. 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 de l'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.

Appuyez sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name.

Entrez le nom de votre choix, puis appuyez sur la touche ENTER [F5] pour confirmer.

Note: Si vous n'appuyez pas sur ENTER et que vous passez à une autre page, le nom et le son ne seront pas sauvegardés.

- **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'enregistrer 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 sélectionner 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.

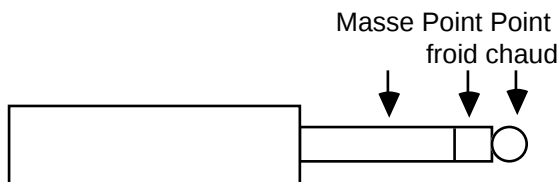
Pour écouter l'échantillon, appuyez sur MAIN SCREEN afin de revenir à l'écran principal, puis appuyez sur le pad auquel vous souhaitez l'assigner.

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.

Note: 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:

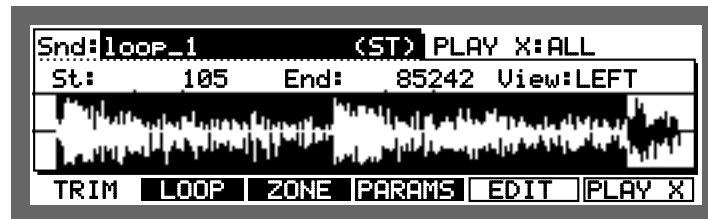


Les jacks mono standard peuvent aussi être utilisés pour l'échantillonnage, dans ce cas, le point froid sera relié à la masse.

Éditer un son

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

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



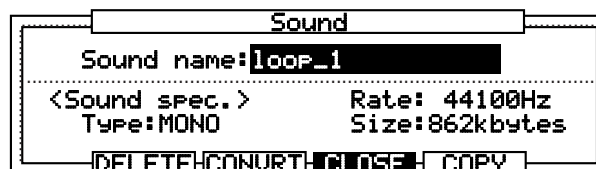
L'affichage des sons et leur ordre peuvent être modifiés dans les écrans TRIM, LOOP ou ZONE, en appuyant à nouveau sur la touche TRIM, LOOP ou ZONE (exemple: F2 dans la page LOOP). L'affichage peut passer de Memory (tri selon l'ordre d'enregistrement dans la mémoire), Size (tri selon la taille du fichier), Name (ordre alphabétique).

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.
Appuyez sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name.

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

Note: Si vous n'appuyez pas sur ENTER et que vous passez à une autre page, le nom et le son ne seront pas sauvegardés

- <Sound spec.>

Affiche les caractéristiques du son sélectionné. Vous ne pouvez pas modifier ces valeurs ici.

Type: Affiche le mode, stéréo ou mono.

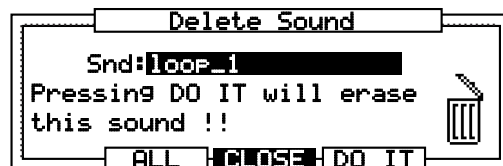
Rate: Affiche la fréquence de l'échantillon.

Size: Affiche la taille du fichier son.

Effacer un son

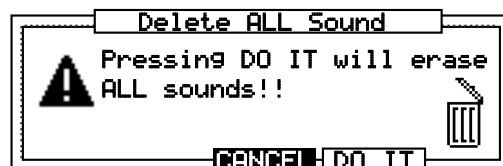
Pour ouvrir la fenêtre Sound, sélectionnez le champ Snd# et appuyez sur OPEN WINDOW.

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



Sélectionnez le son à effacer dans le champ Snd# puis appuyez 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].

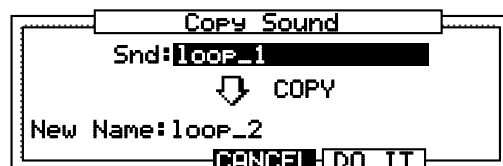


Copier un son

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

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

Sélectionnez le son à copier avec la molette DATA.



Déplacez-vous jusqu'au champ New name# à l'aide de la touche curseur BAS et entrez un nom pour la copie. Appuyez sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name.

Appuyez sur ENTER [F5] pour sauvegarder le nouveau nom.

Appuyez sur DO IT [F5] pour copier le son.

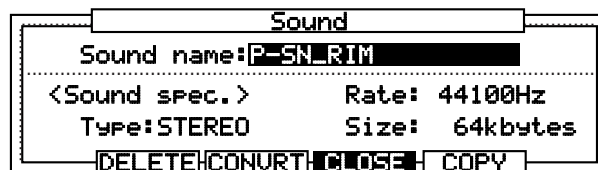
Convertir un son

Vous pouvez convertir un son stéréo en deux sons mono, ou, en sens inverse, convertir deux sons mono en un son stéréo.

Note: L'opération de conversion de sons créant de nouveaux fichiers, veuillez vérifier que vous avez suffisamment d'espace mémoire disponible avant de lancer une telle conversion.

Sélectionner un son

En mode TRIM, appuyez sur OPEN WINDOW alors que le curseur se trouve sur le champ **Snd#**.



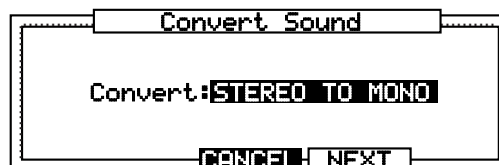
Sound name:

C'est ici que vous pouvez attribuer, si vous le souhaitez, un nouveau nom au son converti (si ce n'est pas le cas, appuyez simplement sur CONVRT [F3]). Pour faire apparaître la fenêtre Name, frappez un des pads ou tournez la molette DATA.

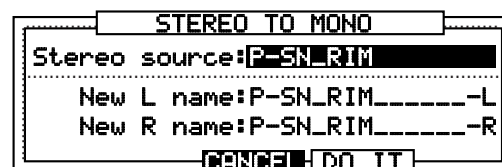
Appuyez sur ENTER [F5] pour valider le nouveau nom, puis appuyez sur CONVRT [F3].

Conversion Stéréo vers Mono

Si c'est un fichier stéréo qui est sélectionné, la fenêtre ci-dessous apparaît.



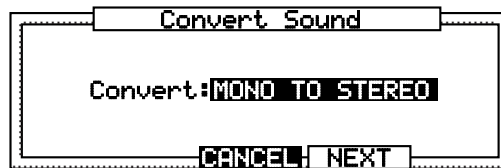
Appuyez sur NEXT [F5].



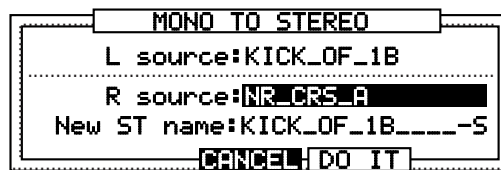
Entrez les noms des nouveaux sons mono dans les champs **New L name:** et **New R name:**. Par défaut, ces noms seront ceux d'origine, agrémentés des suffixes L et R. Pour lancer la conversion, appuyez sur DO IT [F5].

Conversion Mono vers Stéréo

Si c'est un fichier mono qui est sélectionné, la fenêtre ci-dessous apparaît.



Appuyez sur NEXT [F5].



Dans le champ **L source:** apparaît le nom du son sélectionné - ce son "source" sera le canal gauche du son stéréo créé.

Le champ **R source:** permet de choisir le son qui deviendra le canal droit du son stéréo que vous êtes en train de créer. Si vous sélectionnez un son stéréo, seul son canal gauche sera utilisé. Entrez le nom souhaité pour le son stéréo issu de la conversion dans le champ **New St name:**. Par défaut, le nom de ce son sera celui du son source (canal gauche), agrémenté du suffixe S.

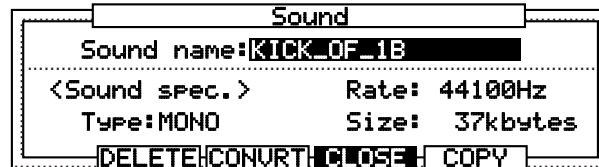
Pour le valider, appuyez sur DO IT [F5].

Note: Si les durées des sons sources gauche et droit sont différentes, c'est le son présent sur le canal droit qui sera automatiquement mis à la même durée que celui du canal gauche. En d'autres termes, si le son du canal droit est au départ plus long que celui du canal gauche, il sera coupé. S'il est plus court, il se verra ajouter du silence.

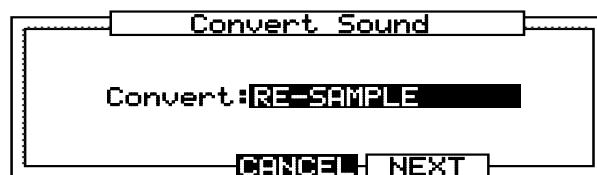
Re-sampling

La fonction de Re-sampling (rééchantillonnage) permet de modifier la fréquence d'échantillonnage du Sample. Elle est très utile pour économiser de la mémoire, ou pour changer "créativement" la qualité du son (pour la "salir" un peu).

Depuis l'écran TRIM, LOOP ou ZONE, sélectionnez le champ Snd# puis appuyez sur OPEN WINDOW



Appuyez sur CONVERT [F3] puis sélectionnez RE-SAMPLE avec la molette DATA



Appuyez sur NEXT [F5].



New Fs:

Permet d'entrer la nouvelle fréquence d'échantillonnage du Sample.

Quality:

Permet de choisir la qualité du Sample.

LOW: Qualité médiocre, mais temps de calcul très court.

MED: Qualité moyenne, temps de calcul plus long.

HIGH: Très bonne qualité, mais temps de calcul très long.

New bit:

Permet de modifier la résolution numérique (nombre de bits) : la meilleure qualité est atteinte pour 16 bits, réglage de base, mais vous pouvez expérimenter des valeurs inférieures si vous désirez "salir" un peu le son.

New name:

Permet d'entrer le nouveau nom de l'échantillon, avec la molette DATA ou les pads.

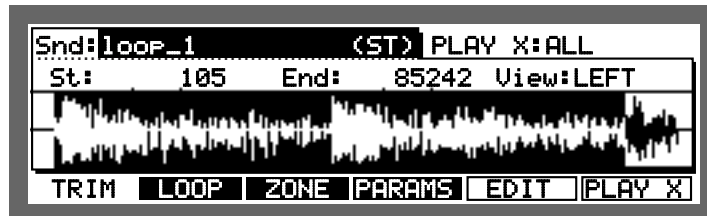
Pour valider le nouveau nom, appuyez sur ENTER [F5].

Appuyez ensuite sur DO IT [F5] pour convertir le l'échantillon.

Note: Comme le processus de re-sampling utilise de la mémoire, il doit y avoir au moins 4 programmes vides de toute donnée pour pouvoir l'entreprendre.

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.
Vous pouvez aussi utiliser le potentiomètre NOTE VARIATION tout en maintenant la touche SHIFT.
- **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.
Vous pouvez aussi utiliser le potentiomètre NOTE VARIATION tout en maintenant la touche SHIFT.
- **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 vitesse, 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 ST	Jouera le son avant le point de départ, réglé dans l'écran TRIM.
BEFORE TO	Jouera le son avant le point TO (Loop to) réglé dans l'écran LOOP.
AFTR END	Jouera le son après le point de fin, réglé dans l'écran TRIM.

Ajuster avec précision le point de départ

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



- **Start:**
Règle le point de départ. Réglez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.
- **Ln9th=**
La durée de l'échantillon (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.
- **Smp1 Ln9th:**
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 vitesse, selon le réglage du champ **PLAY X:**. Voir le paragraphe "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.



- **End#**
Règle le point de fin. Réglez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement un nombre à l'aide du pavé numérique et confirmer la valeur en appuyant sur ENTER.
- **Ln9th=**
La durée de l'échantillon (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.
- **Smp1 Ln9th:**
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.

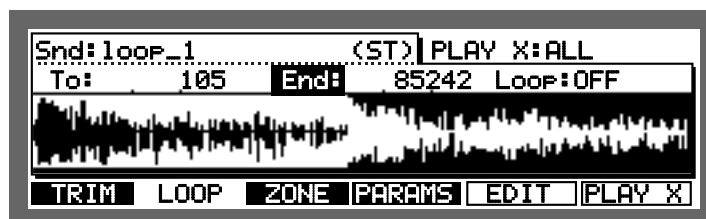
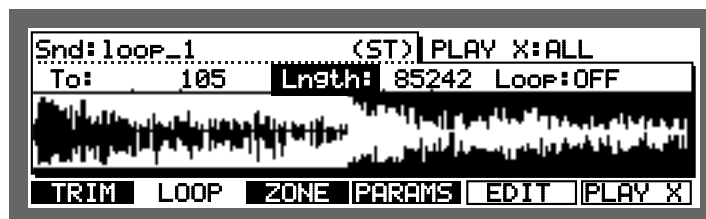
Lorsque **PLAY X[F6]** est appuyé, il est possible de jouer le son sélectionné à pleine vitesse, selon le réglage du champ **PLAY X#**. Voir le paragraphe "Mode TRIM" pour les détails.

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. Vous pouvez aussi utiliser le potentiomètre NOTE VARIATION tout en maintenant la touche SHIFT.



- **Ln9th: / End:**
Règle la durée de la boucle.
Vous avez le choix entre **Ln9th:** ou **End:** en plaçant le curseur ici et en tournant la molette DATA.
Sélectionnez le champ à droite de **Ln9th: / End:** à l'aide du curseur et changez la valeur avec la molette DATA. Pour les grands nombres, entrez-les directement à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER.
Vous pouvez aussi utiliser le potentiomètre NOTE VARIATION tout en maintenant la touche SHIFT.

Ln9th: indique la durée de la boucle entre les points **To:** et **End:**.
End: indique le point de fin.

- **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 vitesse, selon le réglage du champ **PLAY X:**. Voir le paragraphe "Mode TRIM" pour les détails.

Ajuster avec précision le point de bouclage

Sélectionnez le champ **To:** en mode LOOP ou le champ **Ln9th:** et appuyez sur la touche OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Loop fine.



- **To:**
Règle le point où la boucle commence. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER.
- **Ln9th:**
Règle la longueur de la boucle. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER.
- **Loop Ln9th:**
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.

Sélectionnez le champ **Ln9th: /End:** dans l'écran LOOP et appuyez sur OPEN WINDOW pour ouvrir la fenêtre Loop End fine.



- **End:**
Règle le point où la boucle se termine. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER.
- **Ln9th:**
Règle la longueur de la boucle. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER.
- **Loop Ln9th:**
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 fin est modifié, le point de bouclage reste fixe et la longueur de la boucle change.
FIX	Si le point de fin est modifié, la longueur de la boucle reste fixe et le point de bouclage se déplace.

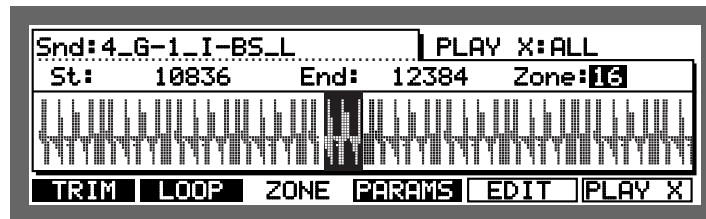
Il est possible d'agrandir ou de réduire l'affichage de la forme d'onde en appuyant sur **ZOOM+[F3]** ou **ZOOM-[F2]**. Appuyez sur **ZOOM-[F2]** pour afficher l'onde entière et fixer approximativement le point de bouclage puis appuyez plusieurs fois sur **ZOOM+[F3]** pour effectuer un réglage plus précis.

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 paragraphe "Mode TRIM" pour les détails.

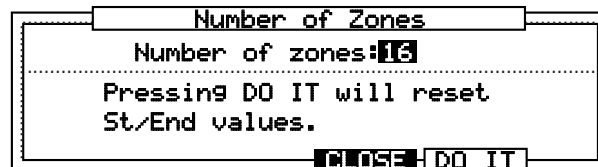
Mode ZONE

Le mode ZONE permet de diviser un échantillon en un certain nombre de parties égales (de 1 à 16). Si votre échantillon contient 2 mesures de 4 temps, vous pouvez le diviser en 8 échantillons d'un temps chacun.

Maintenez SHIFT enfoncée, puis appuyez sur TRIM (ou "5" sur le pavé numérique), puis appuyez sur ZONE [F3]



Sélectionnez le champ Zone: avec les touches curseur, puis appuyez sur OPEN WINDOW.



Entrez le nombre de divisions de l'échantillon désirées avec la molette DATA.

Appuyez sur DO IT [F5] pour revenir à l'écran ZONE.

Pour sélectionner la zone de votre choix, il suffit de tourner la molette DATA alors que vous vous trouvez dans le champ Zone: de l'écran ZONE.

Chaque zone peut être éditée séparément, depuis le mode EDIT (reportez-vous à la section concernant le mode EDIT).

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.



- **Start:**
Règle le point de départ de la zone. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER. Vous pouvez aussi entrer les nombres à l'aide des touches curseur GAUCHE/DROITE en maintenant la touche SHIFT.

Note: Si vous réglez le point de départ, le point de fin de la zone précédente changera aussi.

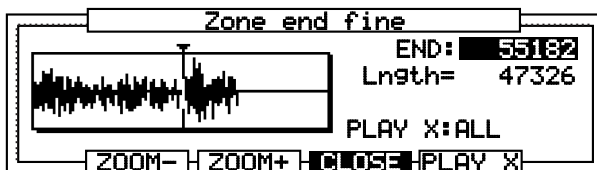
- **Lngh=**
La longueur de la zone (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

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 vitesse, selon le réglage du champ PLAY X:. Voir le paragraphe "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.



- **End#**
Règle le point de départ de la zone. Modifiez la valeur avec la molette DATA ou entrez directement les grands nombres à l'aide du pavé numérique et appuyez sur ENTER. Vous pouvez aussi entrer les nombres à l'aide des touches curseur GAUCHE/DROITE en maintenant la touche SHIFT.

Note: Si vous réglez le point de fin, le point de départ de la zone suivante changera aussi.

- **Ln9th=**
La longueur de la zone (comprise entre les points de départ et de fin) est affichée. Vous ne pouvez pas modifier cette valeur ici.

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 vitesse, selon le réglage du champ **PLAY X#**. Voir le paragraphe "Mode TRIM" pour les détails.

Mode EDIT

Ce mode permet d'éditer l'échantillon sélectionné dans la fenêtre TRIM, LOOP ou ZONE. Depuis les écrans TRIM, LOOP ou ZONE, vous pouvez alors appliquer diverses fonctions d'édition en appuyant sur **EDIT** [F5].

Voici la liste des fonctions d'édition disponibles. Pour en sélectionner une, positionnez le curseur dans le champ **Edit#**, puis tournez la molette Data.

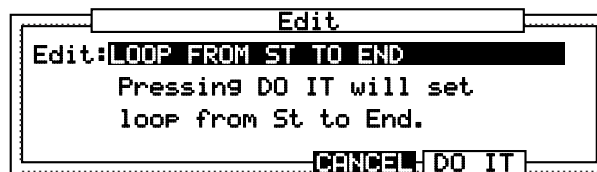
◆ DISCARD

Permet de supprimer les données audio inutiles, correspondant au début ou à la fin de la région sélectionnée.

Pour appliquer cette fonction, appuyez sur **DO IT** [F5].

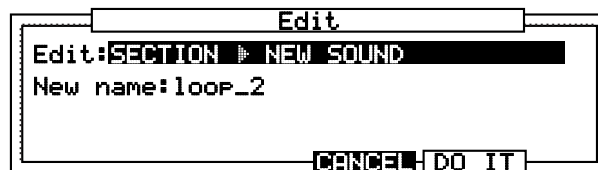


◆ LOOP FROM START TO END



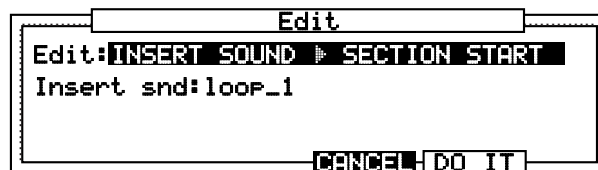
Règle la boucle en fonction des points de départ et de fin de la zone sélectionnée. Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter cette commande.

◆ SECTION ► NEW SOUND



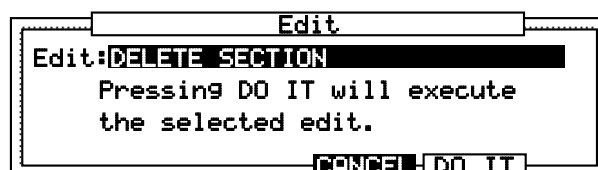
Ceci crée un nouveau son en copiant la zone sélectionnée. Inscrivez le nom du son dans le champ New name: et appuyez sur DO IT [F5] pour effectuer la copie.

◆ INSERT SOUND ► SECTION START



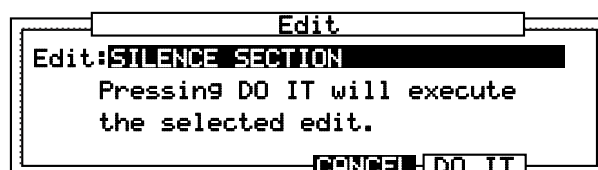
Ceci insère d'autres sons au de point de départ de la zone. Sélectionnez le son que vous voulez insérer dans le champ Insert Snd: et appuyez sur DO IT [F5].

◆ DELETE SECTION



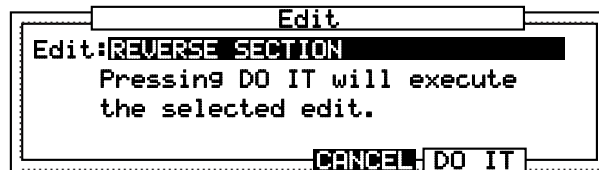
Ceci efface la zone sélectionnée et déplace les données situées après le point de fin vers le point de départ. Appuyez sur DO IT [F5] pour exécuter la commande DELETE SECTION.

◆ SILENCE SECTION



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

◆ REVERSE SECTION

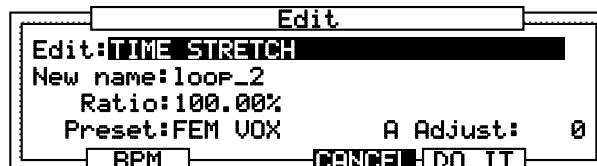


Inverse la zone sélectionnée.

Appuyez sur DO IT[F5] pour exécuter la commande REVERSE SECTION.

◆ TIME STRETCH

La fonction Time Stretch (littéralement, "étirement temporel") recourt à des algorithmes complexes pour raccourcir ou rallonger un échantillon : très utile quand on désire superposer deux échantillons possédant des tempos différents, ou "faire tenir" un échantillon en une durée donnée pour l'utiliser sur une piste.



New name:

C'est ici qu'il faut entrer le nouveau nom de l'échantillon.

Pour choisir les lettres du nom, frappez un pad ou faites tourner la molette DATA.

Entrez le nouveau nom, puis appuyez sur ENTER.

Ratio:

Permet d'entrer le taux de timestretching désiré. Les valeurs possibles vont de 50% (double durée) à 200% (moitié de la durée), 100% correspondant à la durée originale. Les meilleurs résultats sont obtenus pour des valeurs comprises entre 90 et 110% : au-delà, des effets indésirables sont à craindre...

Preset:

La MPC2000XL dispose de 18 Préréglages (ou "Presets") d'algorithmes de timestretching, parmi lesquels vous pouvez choisir celui dont le nom correspond le plus au contenu musical de votre échantillon. Si les résultats obtenus ne vous satisfont pas, essayez d'autres préréglages.

Chaque préréglage est décliné en trois versions : A, B ou C:

A = Timestretching de qualité standard, temps de calcul réduit

B = Timestretching de meilleure qualité, temps de calcul plus long

C = Timestretching d'encore meilleure qualité, temps de calcul encore plus long

Préréglages de Timestretch :

- | | |
|-----------------|-----------------|
| 1. FEM VOX | 10. STACCATO |
| 2. MALE VOX | 11. LFREQ SLOW |
| 3. LOW MALE VOX | 12. MUSIC 1 |
| 4. VOCAL | 13. MUSIC 2 |
| 5. HFREQ RHYTHM | 14. MUSIC 3 |
| 6. MFREQ RHYTHM | 15. SOFT PERC. |
| 7. LFREQ RHYTHM | 16. HFREQ ORCH. |
| 8. PERCUSSION | 17. LFREQ ORCH. |
| 9. LFREQ PERC. | 18. SLOW ORCH. |

Adjust:

Ce champ sert à "personnaliser" le preset sélectionné lorsqu'il vous donne "presque" satisfaction, mais que vous pressentez qu'il fonctionnerait encore mieux avec un petit coup de pouce... Si vous êtes dans ce cas, essayez différentes valeurs ici jusqu'à obtenir le meilleur résultat.

Une valeur positive améliorera le traitement des aigus et des sons percussifs, tandis qu'une valeur négative conviendra mieux aux sons graves.

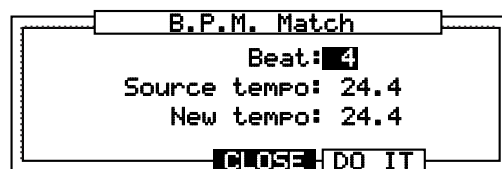
La plupart du temps, ce champ peut être laissé sur zéro.

Pour effectuer le timestretching, appuyez sur **DO IT** [F5].

BPM Match

Cette fonction permet de modifier le tempo de l'échantillon de façon à pouvoir l'insérer dans la piste sur laquelle vous travaillez.

Pour faire apparaître l'écran B.P.M. Match, appuyez sur **BPM** [F2] dans l'écran Timestrech.



Beat:

Permet d'entrer le nombre de temps composant l'échantillon. Si par exemple le vôtre comporte deux mesures à 4 temps, il faut entrer "8" dans ce champ.

Source tempo:

La valeur apparaissant dans ce champ est automatiquement calculée lorsque vous entrez une valeur dans le champ **Beat:**. Si vous connaissez le tempo de l'échantillon, vous pouvez l'entrer ici.

New tempo:

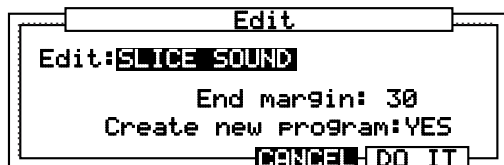
Entrez ici la nouvelle valeur du tempo.

Appuyez sur **DO IT** [F5] pour valider la modification de tempo.

◆ SLICE SOUND

Cette option d'édition n'est accessible que depuis l'écran ZONE.

Après avoir divisé un son en plusieurs zones, cette fonction d'édition sert à transformer chacune de ces zones en un nouvel échantillon. Vous pouvez également créer un nouveau Programme contenant ces échantillons, chacun d'entre eux se voyant assigné à un des 16 pads de la MPC2000XL.



- End margin:

Lorsqu'un échantillon est joué via un pad, sa dernière portion est atténuée par le decay du générateur d'enveloppe. Pour qu'il soit entendu entièrement, il convient donc de rallonger l'échantillon. C'est ce que permet ce champ, où on entre le nombre d'échantillons dont on désire rallonger le sample original. Le nouvel échantillon ainsi constitué se voit attribuer le nom du sample d'origine, auquel est ajouté un chiffre.

Note: L'échantillon correspondant à la dernière ZONE ne se voit rien rajouter.

- Create new Program:

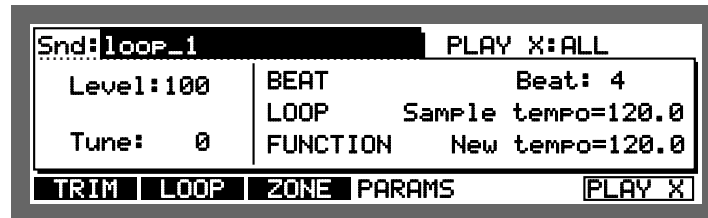
Réglez ce champ sur YES si vous désirez créer un nouveau Programme constitué des différents échantillons séparés (chacun d'entre eux se verra assigné à un des 16 pads). Le nom du Programme sera celui du sample d'origine "découpé". Si vous ne désirez pas créer un nouveau Programme, entrez NO.

Pour appliquer la fonction Slice Sound, appuyez sur DO IT [F5].

Réglage des paramètres du 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].

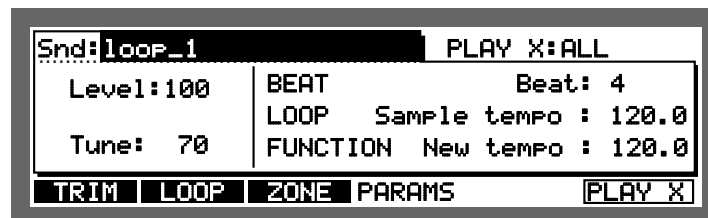


- **Snd:**
Utilisez la molette DATA pour sélectionner le son dont vous voulez modifier les paramètres.
- **Level:**
Règle le volume du son. Réglez la valeur avec la molette DATA ou utilisez le pavé numérique pour entrer directement un nombre puis appuyer sur la touche ENTER.
- **Tune:**
Règle la hauteur 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 paragraphe "Mode TRIM" pour les détails.

Fonction Beat Loop

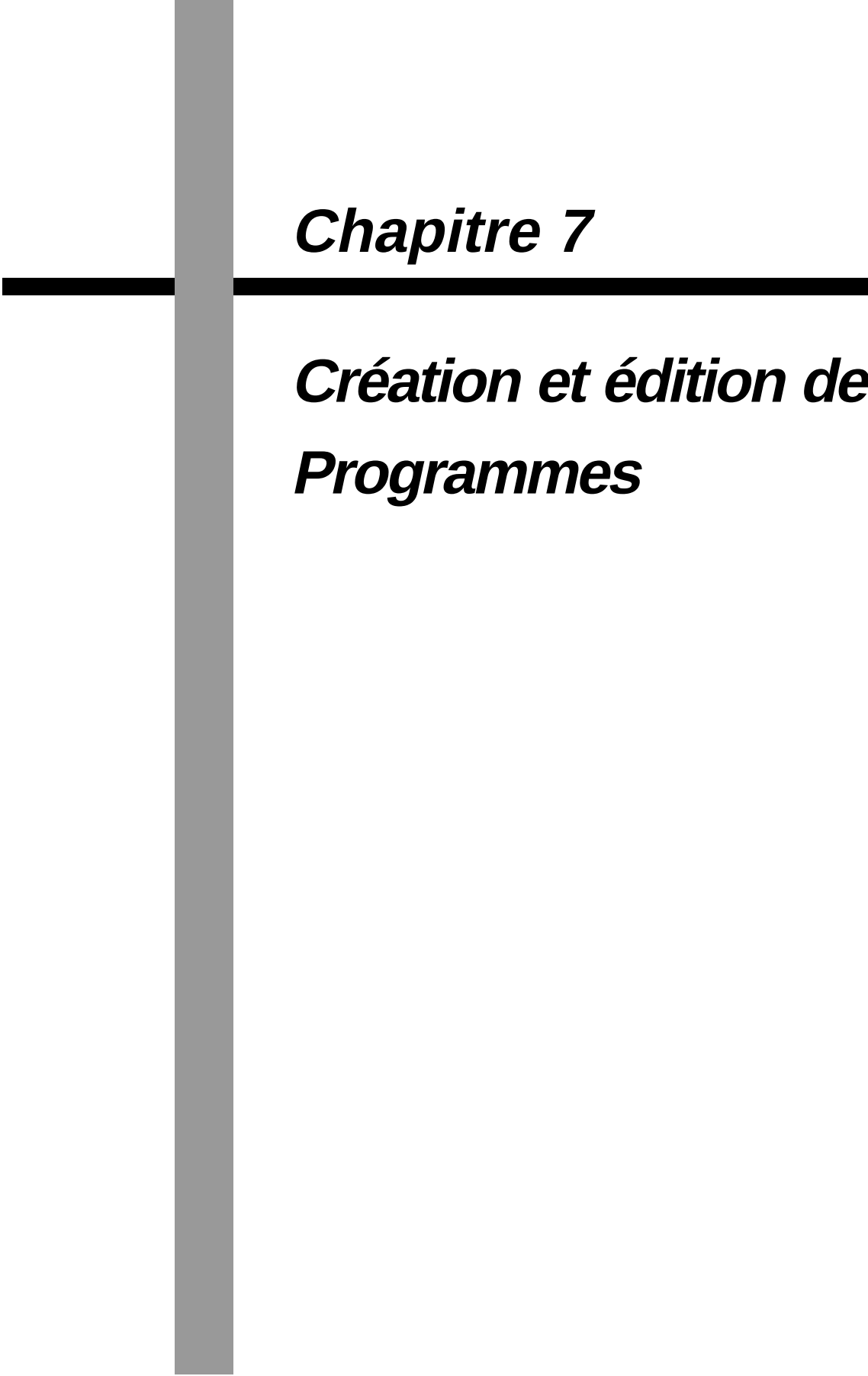
Réglage de la FONCTION BEAT LOOP, à droite de l'écran des Paramètres de Son.



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 nombreuses 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 (non bouclés).

- **Beat:**
Règle la durée de la phrase jouant en boucle (nombre de temps). Par exemple, dans un morceau échantillonné à quatre temps, si la durée est quatre temps (par mesure), entrez 4.
- **Sample tempo:**
Ce réglage est relatif à la durée de l'échantillon. Le tempo d'origine de l'échantillon est calculé d'après sa durée et le nombre de temps réglé dans le champ **Beat**:.
- **New tempo:**
Le tempo du son est déterminé par les réglages d'accord (**Tune**) à gauche. Pour synchroniser le tempo avec d'autres sons, reportez-vous à ce champ lorsque vous réglez le champ **Tune**: à gauche. Pour faire correspondre le tempo de deux phrases, réglez **New tempo**: de chaque phrase sur la même valeur en réglant le champ **Tune**:.



Chapitre 7

Création et édition de Programmes

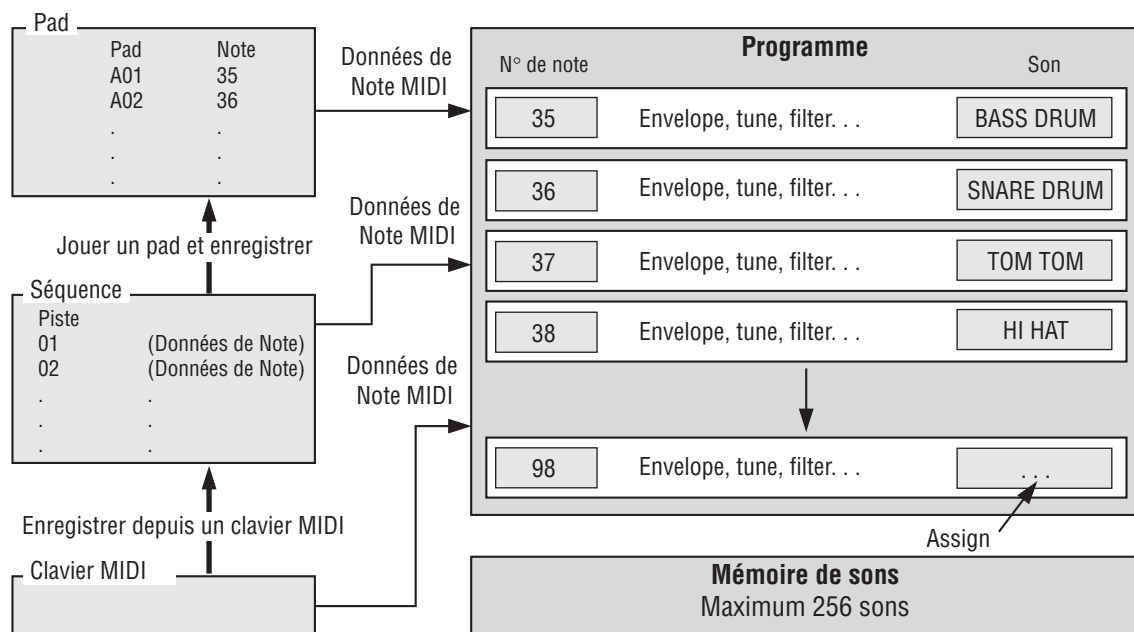
Qu'est-ce que les Programmes ?

Un programme est un ensemble de sons assignés à 64 numéros de note (notes 38 à 98). Il est possible de définir l'enveloppe ou le filtre individuellement sur chaque numéro de note et de créer 24 programmes. Quatre programmes peuvent être relus en même temps.

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.

Les numéros de note prééglés pour les drum pads sont les suivants :

PAD A	PAD B	PAD C	PAD D
Pad 1-16 = 35 - 50	Pad 1-16 = 51 - 66	Pad 1-16 = 67 - 82	Pad 1-16 = 83 - 98

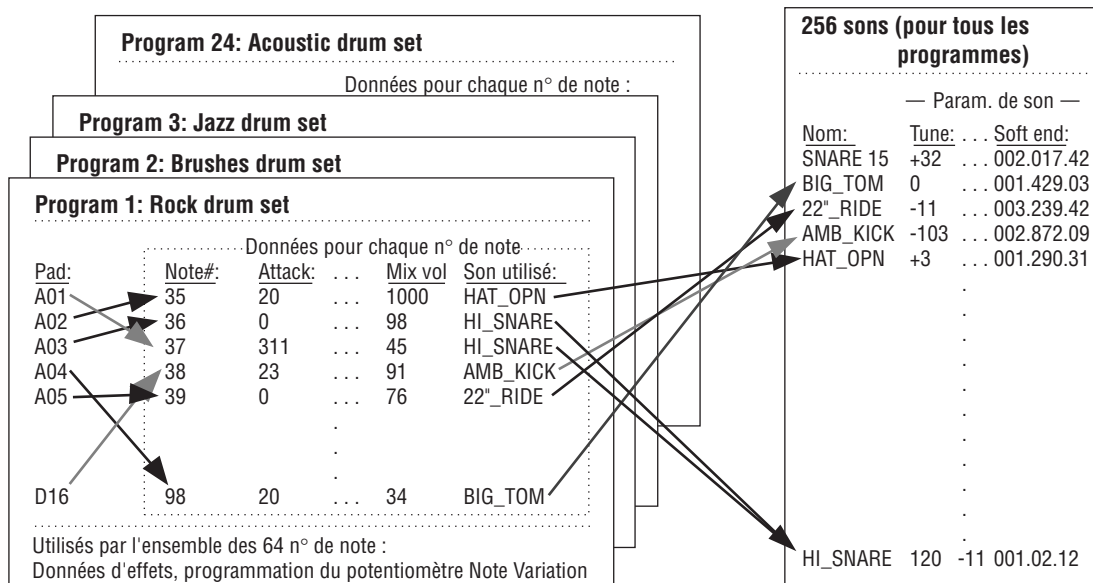


Pour jouer sur les pads comme sur une boîte à rythme et enregistrer des motifs rythmiques, il faut enregistrer un motif rythmique qui sera assigné au pad. Ceci en changeant le mode d'enregistrement. Le numéro de note assigné au pad servira alors à déclencher une séquence au lieu de jouer les sons d'origine 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.

ATTENTION: Toutes les données de programme seront perdues lors de l'extinction, veuillez à sauvegarder vos programmes sur disque.

Le schéma suivant montre comment les données sont organisées dans les programmes :



Création d'un Programme

Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique), l'écran de sélection des programmes "DRUM 1-4" apparaît. Comme quatre programs peuvent être joués en même temps, vous pouvez sélectionnez celui ("DRUM 1 - 4") que vous voulez éditer. Si vous ne voulez faire jouer qu'un seul programme, sélectionnez DRUM 1.

1-NEW PROGRAM A sera affiché dans le champ Pgm#. S'il y a des programmes en mémoire dans la MPC2000XL, vous pouvez en sélectionner un en plaçant le curseur sur ce champ et en faisant tourner la molette DATA.

Pour créer un programme entièrement nouveau, utilisez celui qui est affiché : **1-NEW PROGRAM A**, et assignez-lui des sons ou éditez-le.

Comment créer des programmes :

- ① Chargez les sons depuis le disque (ou échantillonnez les sons) que vous souhaitez utiliser dans le programme. (Voir les chapitres “Création et édition de sons” et “Opérations sur disque”).
- ② Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (touche 6 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran Program Edit.
- ③ Sélectionnez parmi les programmes “DRUM 1 - 4” (F1 - F4).
- ④ Assignez un numéro de note au Drum Pad. Si vous ne jouez pas sur la MPC2000XL à partir d'autres appareils, comme un clavier MIDI, le réglage par défaut peut être utilisé.
- ⑤ Assignez un son au numéro de note. Ceci assignera le son au Drum Pad.
- ⑥ Appuyez sur PARAMS [F2] pour afficher l'écran des paramètres afin de les régler.
- ⑦ Maintenez SHIFT et appuyez sur MIXER (touche 7 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran Mixer puis réglez le volume ou le panoramique du son. Si vous avez installé les 8 sorties séparées (Assignable Mix Out) ou la carte d'effets optionnelles, vous pouvez aussi les régler.
- ⑧ **SAUVEGARDER LE PROGRAMME OBTENU SUR DISQUE.**

Sélectionner un Programme et lui assigner un son

Le mode d'édition des programmes dispose de cinq écrans et des fonctions suivantes :

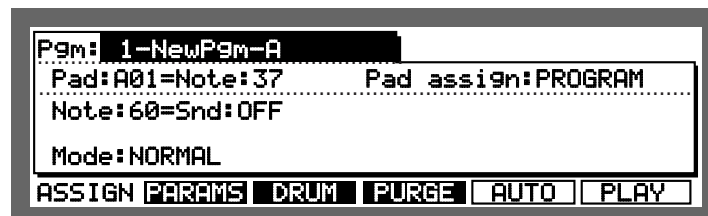
1. **Assign Screen** Pour assigner un numéro de note au pad, et un son au numéro de note.
2. **Parameter Screen** Pour éditer la sonorité au moyen de l'enveloppe, du filtre, etc.
3. **DRUM screen** Pour sélectionner "DRUM 1 - 4" et effectuer la configuration MIDI du sampler interne.
4. **PURGE screen** Pour effacer de la mémoire tous les sons inutilisés (ceux qui ne sont assignés à des programmes).
5. **AUTO screen** Pour assigner automatiquement des sons différant d'un demi-ton aux 64 drum pads (PAD A01 - D16) – tessiture 35 - 98 d'un clavier MIDI.

Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (touche numérique 6), puis sélectionnez "DRUM 1-4". Il s'agit du premier écran "ASSIGN" permettant d'assigner les sons à un programme.



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: S'il n'y a aucun autre programme sauvegardé ou chargé, le fait de tourner la molette DATA n'aura aucun effet.

Changer le nom d'un Programme

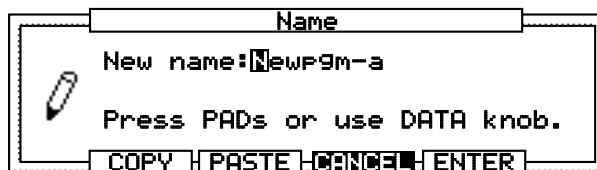
Ouvrez la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm# et appuyez sur OPEN WINDOW.



- **Program name:**

Ce champ permet de modifier le nom du Programme.

Tapez sur un pad ou faites tourner la molette DATA afin d'afficher la fenêtre Name.



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 passez à d'autres pages, le nom que vous venez d'entrer sera ignoré et le nom original ne sera pas modifié..

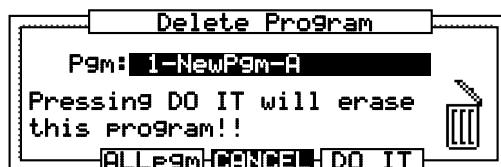
- **MIDI Program change:**

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 Programm

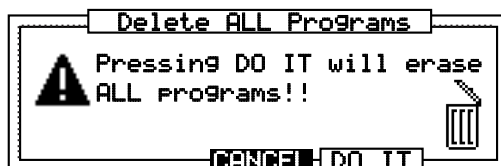
Ouvrez la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm# et appuyez sur OPEN WINDOW.

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.

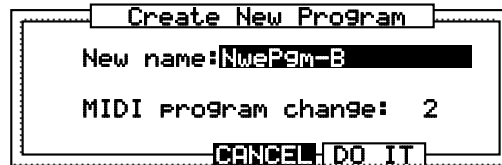
Si vous appuyez sur ALL Pgm[F3], le message d'avertissement suivant apparaîtra et tous les programmes seront effacés lorsque vous appuierez sur DO IT[F5].



Créer de nouveaux Programmes

Ouvrez la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm# et appuyez sur OPEN WINDOW.

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

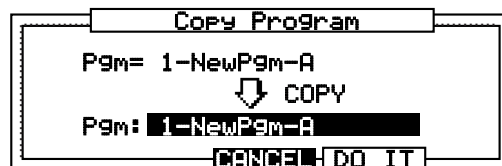


- **New name:**
Permet de donner un nom au programme. Voir "Changer le nom d'un Programme" pour inscrire le nom.
- **MIDI program change:**
Permet de choisir le numéro du Programme.

Copier des programmes

Ouvrez la fenêtre Program, sélectionnez le champ Pgm# et appuyez sur OPEN WINDOW.

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



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

Appuyez sur DO IT [F5] pour copier le programme.

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".

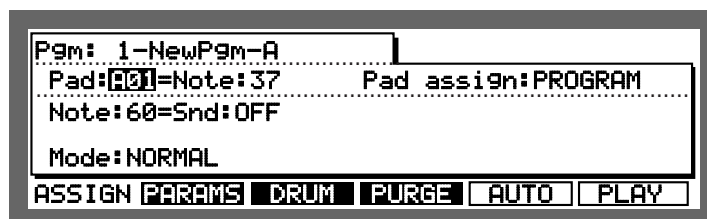
Assigner des notes aux DRUM PADS

Les numéros de note pré-réglés pour les drum pads sont les suivants :

PAD A	PAD B	PAD C	PAD D
Pad 1-16 = 35 - 50	Pad 1-16 = 51 - 66	Pad 1-16 = 67 - 82	Pad 1-16 = 83 - 98

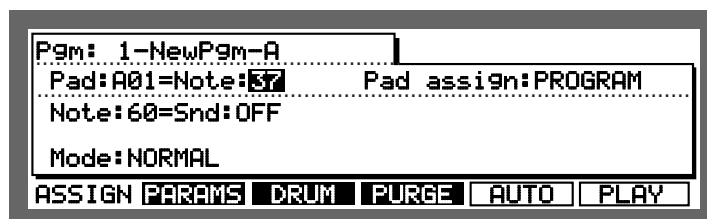
Vous pouvez leur assigner différents numéros de note si vous le souhaitez.

Depuis l'écran Program, sélectionnez le champ Pad# à l'aide des touches curseur puis sélectionnez le drum pad auquel vous voulez assigner une note à l'aide de la molette DATA ou en frappant sur un des drum pads.

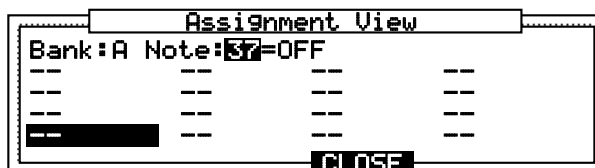


Sélectionnez la Note# sur la droite en appuyant sur la touche curseur DROITE, puis réglez le numéro de note voulu en faisant tourner la molette DATA.

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 afficher la liste des notes assignées aux drum pads en sélectionnant le champ Pad# ou Note#, puis en appuyant sur la touche OPEN WINDOW.



Sélectionnez un drum pad à l'aide des touches curseur ou en frappant sur le drum pad. Le numéro de note assigné à ce pad sera affiché en haut de l'écran.

Assigner des sons à des notes

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

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.

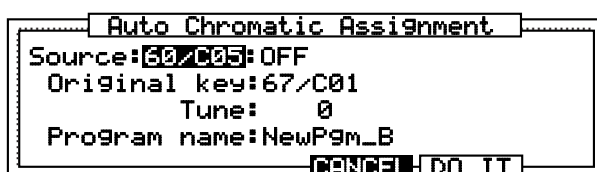
Même si le curseur se trouve dans le champ **Snd#**, il est possible de régler le champ **Pad#** en jouant sur un pad. Si la valeur du champ **Pad#** est modifiée, celle du champ **Note#** sera automatiquement changée. Ainsi, il est possible de régler en continu les assignations de sons sans déplacer le curseur.

Lorsque le curseur se trouve dans le champ **Snd#**, appuyer sur OPEN WINDOW affichera la fenêtre Sound contenant les informations correspondantes. Reportez-vous au chapitre "Création et édition de sons" pour les détails.

Assignation chromatique automatique

Permet d'assigner automatiquement des sons accordés par pas d'un demi-ton aux 64 drum pads (PAD A01 à D16) – notes 35 à 98 d'un clavier MIDI.

Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (touche numérique 6), sélectionnez DRUM 1– 4 et appuyez sur AUTO [F5].



Dans les champs **Source** et **Original key**, sont indiqués le numéro de note MIDI et le numéro du drum pad : 60/C05 indique la note MIDI 60/la banque de pad C, le drum pad n° 5.

- **Source#**
Sélectionnez le son et le numéro de note MIDI à assigner. Vous pouvez sélectionner le son à l'aide des drum pads ou de la molette DATA (le nom du son apparaît également).
Note: Les paramètres du son sélectionné ici seront copiés sur chaque note.
- **Original key#**
Sélectionnez la note sur le clavier MIDI/drum pad qui jouera le son à sa hauteur d'origine.
- **Tune#**
Permet d'appliquer un décalage à la hauteur d'origine. Ce réglage affectera chaque note.

- **Prog name:**

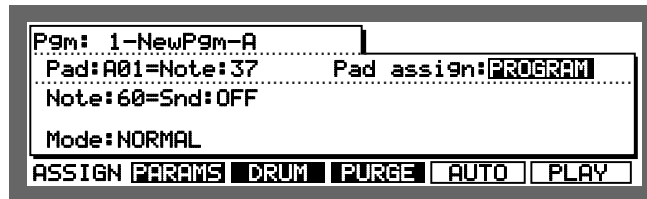
Tapez sur un pad ou faites tourner la molette DATA afin d'afficher la fenêtre Name.
Entrez un nom et appuyez sur ENTER [F5] pour sauvegarder le nouveau nom.

Tant que cette fenêtre est ouverte, le programme peut être joué selon les paramètres assignés.

Appuyez sur DO IT [F5] lorsque vous avez terminé d'entrer les données.

Les modes Pad Assign / Initialize Pad Assign

Sélectionnez le mode Pad Assign (Assignment des pads) dans le champ Pad assign:.

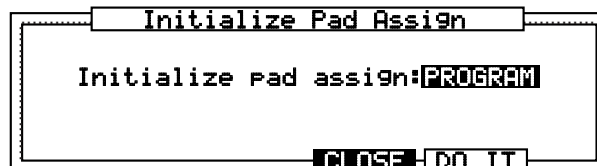


L'assignation des pads est mémorisée en tant qu'assignation globale et peut être adaptée aux autres programmes.

PROGRAM	Mémore les assignations de pad pour chaque programme.
MASTER	Adapte l'assignation globale à ce programme.

ATTENTION: L'assignation globale des pads 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 l'assignation des pads, sélectionnez le champ Pad assign: et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



L'assignation des pads du programme sélectionné sera initialisée si vous choisissez PROGRAM avec la molette DATA. Si vous sélectionnez MASTER, c'est l'assignation globale qui sera initialisée et tous les programmes réglés sur MASTER le seront également.

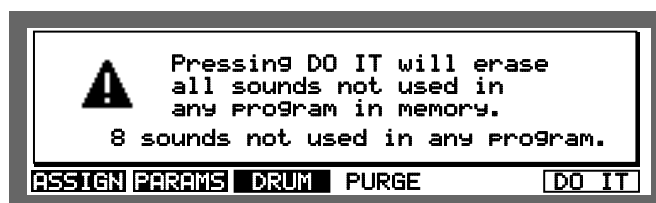
Pour effectuer la réinitialisation, appuyez sur DO IT [F5].

Effacer de la mémoire les sons inutilisés

Vous pouvez effacer de la mémoire tous les sons inutilisés (ceux qui ne sont pas assignés à des programmes).

Appuyez sur PURGE [F4].

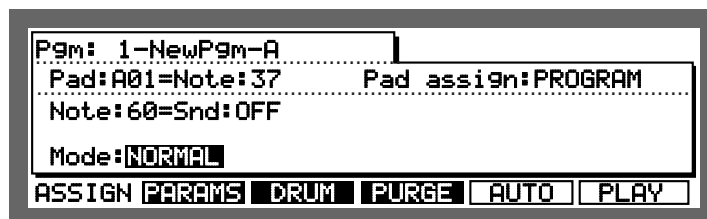
Le nombre de sons inutilisés est affiché en bas du message.



Appuyez sur DO IT [F6] pour effacer les sons inutilisés.

Mode de génération sonore du Programme

En réglant le mode de génération sonore, vous avez la possibilité de générer trois sons simultanément ou de changer de son grâce à la vélocité ou au Decay.



Sélectionnez le champ **Mode** avec la touche curseur puis choisissez 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.

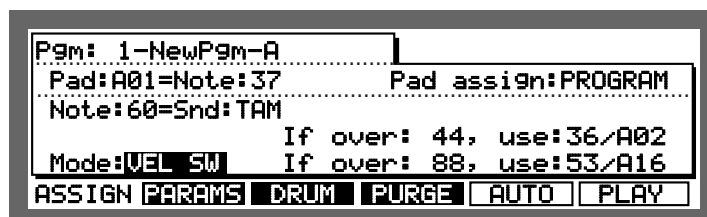
SIMULT

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 60.



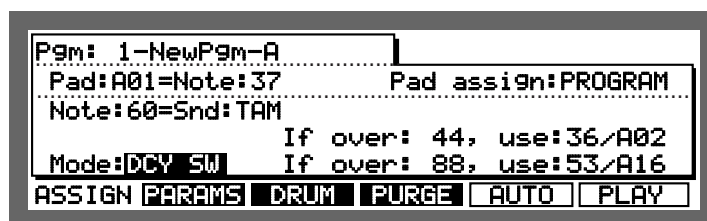
VEL SW

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 60 avec une vélocité allant jusqu'à 44, 36/A02 pour une vélocité comprise entre 45 et 88, et 53/A16 si la vélocité est égale ou supérieure à 89.



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 60 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.



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. Appuyez à nouveau sur PARAMS [F2], pour afficher l'écran de sélection DRUM 1-4.

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 page 113.

Sélection de notes

Permet de sélectionner le son à éditer.

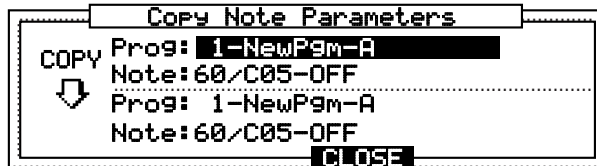
Sélectionnez le champ Note: avec les touches curseur puis choisissez la note à éditer en faisant tourner la molette DATA ou en frappant sur le pad. Le nom du son assigné apparaît à droite du numéro de note.



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 fenêtre Copy Note Parameter, sélectionnez le champ Note# et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



Dans la partie supérieure de la fenêtre, utilisez la molette DATA pour sélectionner le programme et le numéro de note du son que vous voulez copier.

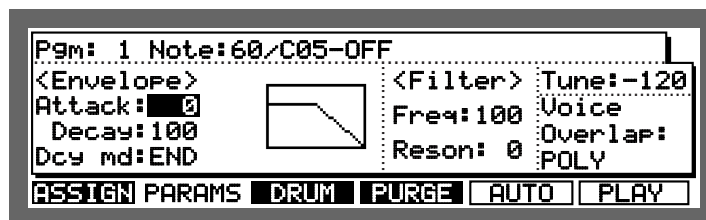
Dans la partie inférieure de la fenêtre, utilisez la molette DATA pour sélectionner le programme et le numéro de note dans lequel vous allez copier le premier.

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 paramètre 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.
- **Decy 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 overlap# est supplanté par la NOTE OFF quel que soit l'affichage. Voir page 126)
START Le Decay commence après le temps d'attaque.

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

Tant que l'un des champs d'enveloppe est sélectionné, le fait d'appuyer sur OPEN WINDOW affichera la fenêtre suivante.



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. Régulé 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 vélocité, en temps réel, lorsqu'un drum pad est frappé.

Réglage du filtre

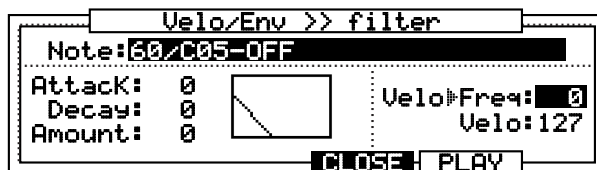
Permet de modifier le filtre concernant le son assigné à chaque note.

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

Tant que l'un de ces champs est sélectionné, le fait d'appuyer sur OPEN WINDOW affichera la fenêtre suivante.

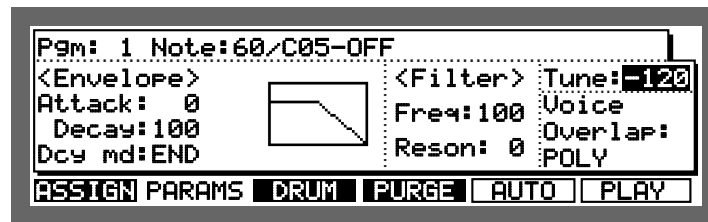


Il est possible de régler la vitesse selon laquelle le filtre évolue en fonction des réglages d'enveloppe et de vitesse.

- **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 vitesse. Plus cette valeur est élevée, plus le son devient clair en fonction de la vitesse. Régulé sur 0, le son reste le même quelle que soit la vitesse.
- **Velo:**
Ce champ indique la vitesse, 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.

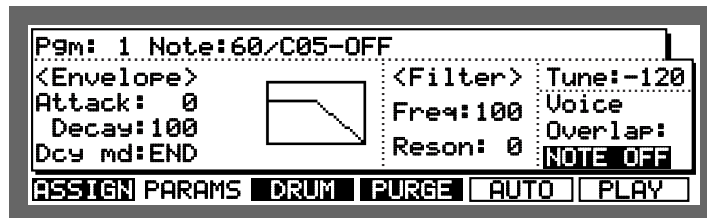
Sélectionnez le champ **Tune:** et appuyez sur la touche OPEN WINDOW.



- **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.



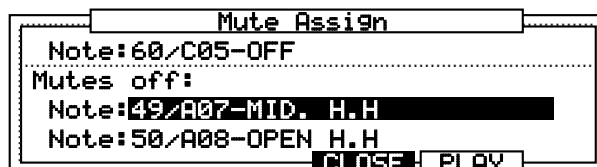
Sélectionnez le champ **Voice Overlap:** avec les touches curseur puis choisissez un des trois modes suivants avec la molette DATA.

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 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 **Dcy md:** est réglé sur END, la boucle est réglée sur ce mode..

Tant que le champ **Voice Overlap:** est sélectionné, appuyez sur OPEN WINDOW.



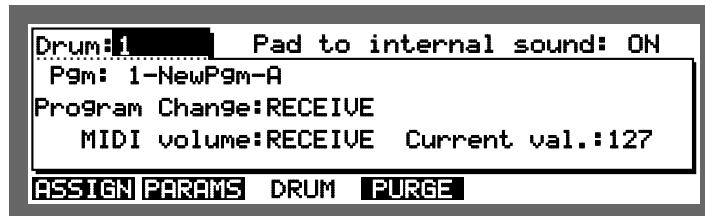
Lorsqu'une des notes du champ **Note:** sur la ligne du bas, est générée, la note la plus basse est étouffée lorsqu'une note affichée sur la ligne du haut est générée. C'est pratique lorsque vous voulez arrêter le son d'une charleston ouverte par une charleston fermée.

Pour désactiver cette fonction, sélectionnez le champ **Mutes off: Note:** puis choisissez **--/OFF** en faisant tourner la molette DATA vers la gauche.

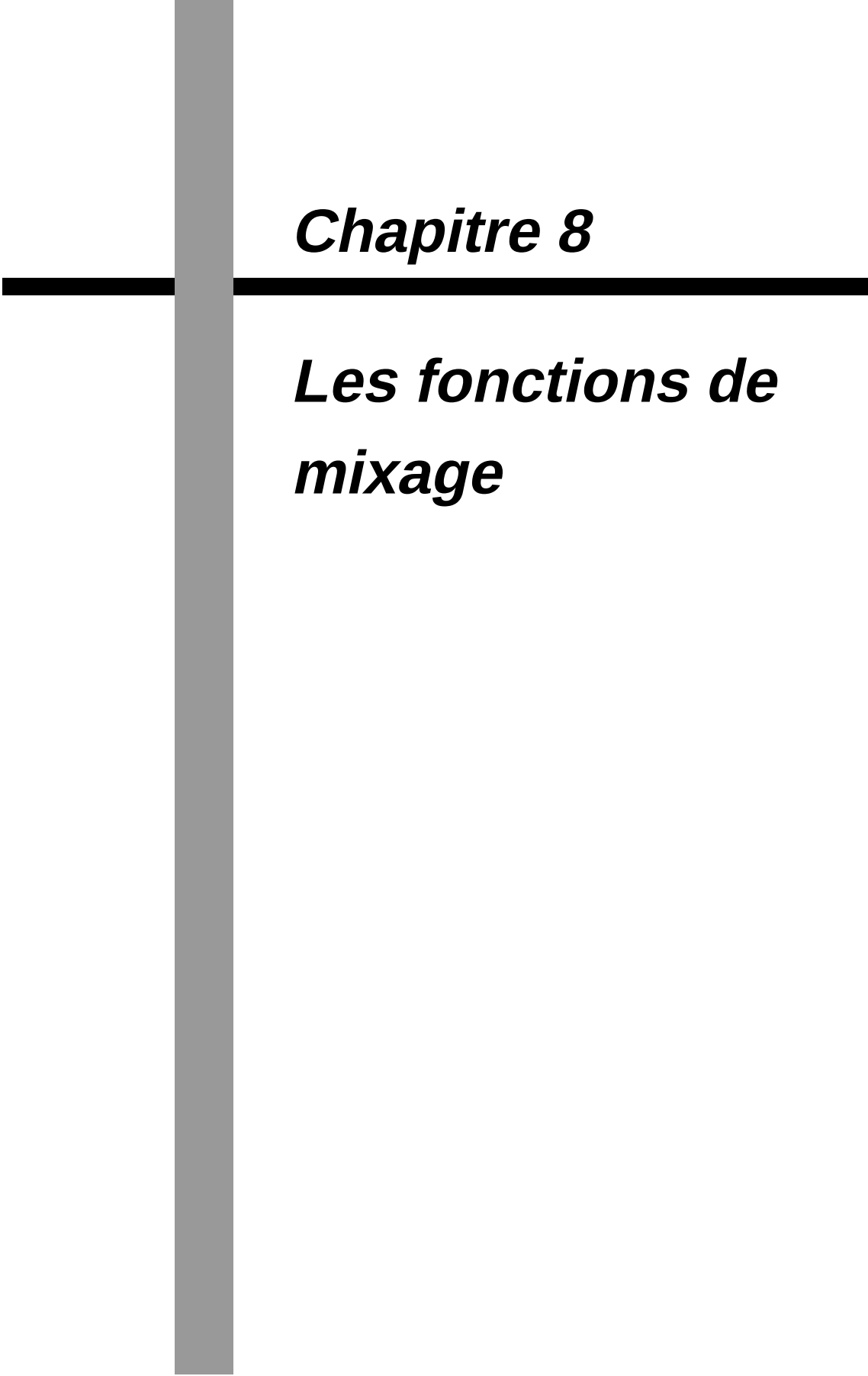
Réglages MIDI de l'échantillonneur

Pour effectuer les réglages MIDI de l'échantillonneur interne.

Maintenez SHIFT et appuyez sur PROGRAM (touche numérique 6), sélectionnez "DRUM 1-4". Puis appuyez sur DRUM (F3). Appuyez à nouveau sur DRUM [F3] pour afficher l'écran de sélection DRUM 1-4.



- **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.
- **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.
- **Current val:**
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 MPC2000XL reçoit un volume MIDI de 0, l'échantillonneur ne générera 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.
- **Pad to internal sound:**
Ce réglage déconnecte l'échantillonneur interne des drum pads. Réglez-le sur OFF lorsque vous n'utilisez pas la fonction de séquence de la MPC2000XL 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.



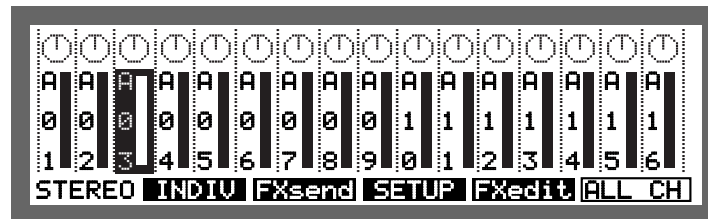
Chapitre 8

Les fonctions de mixage

Table de Mixage stéréo

La MPC2000XL 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.

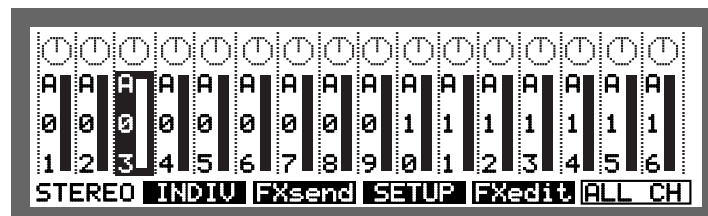
Maintenez SHIFT et appuyez sur MIXER (touche numérique 7), puis sélectionnez "DRUM 1-4". L'affichage de la console apparaît.



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 les touches PAD BANK B, C ou D et changez de banque.

Réglage du Volume

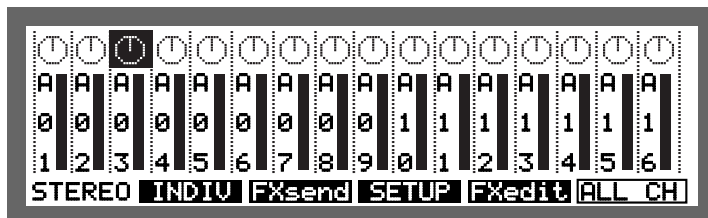
Sélectionnez la voie dont le volume doit être réglé, au moyen de la touche curseur GAUCHE ou DROITE ou en tapant sur son drum pad. L'icône de panoramique, en haut, étant sélectionnée, utilisez la touche curseur BAS pour placer le curseur dans le champ de volume.



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.

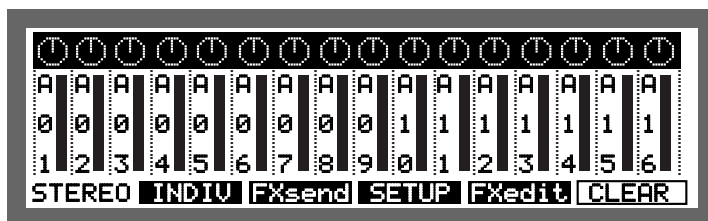
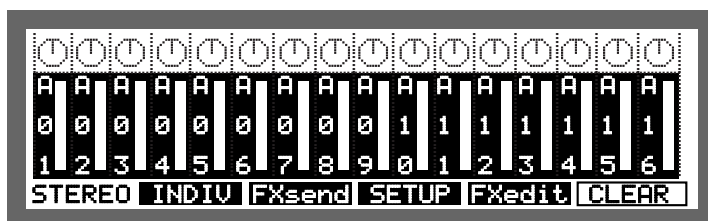


Réglez le panoramique avec la molette DATA. Le bouton de panoramique représenté graphiquement à l'écran tourne en fonction de la valeur entrée.

Réglage global du Volume et du panoramique

Permet de régler ensemble toutes les voies et de régler le volume ou le panoramique de toutes les voies en même temps.

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 sur **CLEAR** [F6] pour sortir du mode de réglage global.

Maintenir **SHIFT** et frapper sur les drum pads, permet de sélectionner plusieurs voies simultanément.

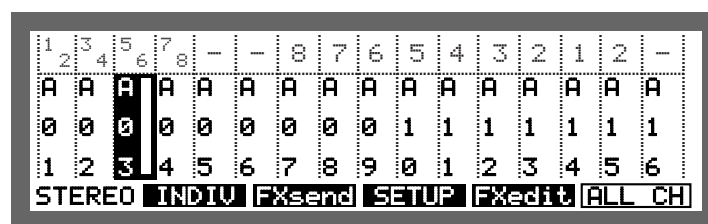
Réglage des sorties séparées et des départs effet (Option)

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

ATTENTION: Si la carte de sorties séparées (IB-M208P) ou la carte d'effets (EB16) n'est pas installée, les réglages effectués ici n'auront aucun effet.

Maintenez SHIFT et appuyez sur MIXER (touche numérique 7), puis sélectionnez "DRUM 1-4". L'affichage de la console apparaît.

Appuyez alors sur INDIV[F2] pour faire apparaître l'écran Individual Out.

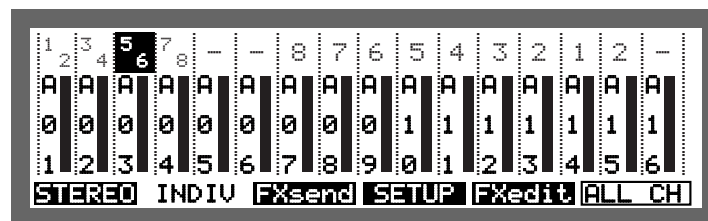


La partie supérieure de l'écran sert à régler le niveau de sortie (sur la prise de sortie). La partie inférieure sert à régler le niveau de départ effet.

Pour passer d'une banque à l'autre, utilisez la touche PAD BANK.

Assigner les sons aux sorties séparées

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 dont vous voulez régler la sortie. Il est également possible de sélectionner la voie au moyen des drum pads.



Sélectionnez la sortie avec la molette DATA. Les nombres 1 à 8 correspondent à chacune des prises de sorties séparées situées à l'arrière. Lorsque le son à traiter est stéréophonique, il est possible de sélectionner des nombres à deux chiffres, tels que 1₂ ou 3₄. Dans ce cas, le nombre impair représente le canal de gauche et le nombre paire celui de droite (Sortie 1 = gauche/ Sortie 2 = droite).

ATTENTION: Si la carte de sorties séparées (IB-M208P) ou la carte d'effets (EB16) n'est pas installée, les réglages effectués ici n'auront aucun effet.

Réglage du niveau de Sortie

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/DROITE ou en frappant sur un pad.

1	2	3	4	5	6	7	8	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6				
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit ALL CH																			

Réglez le niveau avec la molette DATA. Le fader représenté graphiquement à l'écran monte ou descend en fonction de la valeur entrée.

Réglage global des sorties séparées et de leurs niveaux

Permet de relier ensemble toutes les voies et de régler le volume de sortie ou l'assignation de toutes les voies en même temps.

Appuyez sur ALL CH [F6] et sélectionnez d'un coup les réglages du niveau de sortie ou l'assignation de sortie de la banque sélectionnée. Vous pouvez passer du réglage du niveau de sortie à celui de l'assignation à l'aide des touches curseur HAUT ou BAS.

1	2	3	4	5	6	7	8	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6				
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit CLEAR																			

1	2	3	4	5	6	7	8	-	-	8	7	6	5	4	3	2	1	2	-
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6				
STEREO INDIV FXsend SETUP FXedit CLEAR																			

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

Appuyez sur CLEAR [F6] pour sortir du mode de réglage global.

Départs Effets

Le départ effet ne peut être utilisé que si la carte d'effets optionnelle EB16, est installée.
Pour faire apparaître l'écran de départ effet, appuyez sur FXsend [F3].

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	R1	M1	R2	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

Assignment de l'Effet à utiliser

Après avoir positionné le curseur en haut de l'écran avec la touche curseur HAUT, sélectionnez le canal auquel vous désirez affecter un effet, à l'aide des touches curseur GAUCHE/DROITE ou des pads.

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

Sélectionnez ensuite l'effet que vous désirez utiliser, avec la molette DATA :

M1 / M2 = Multieffet 1 ou 2
R1 / R2 = Réverbération1 ou 2

Réglage du niveau de départ effet

Positionnez le curseur dans la partie inférieure de l'écran, avec la touche curseur BAS, puis sélectionnez le canal dont vous désirez ajuster le niveau de départ effet (avec les touches curseur GAUCHE/DROITE ou les pads).

R1	R2	R1	R2	M1	M2	M2	R1	R1	M1	M1	M1	M1	M1	M1	M1
A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A	A
0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1
1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	1	2	3	4	5	6
STEREO		INDIV		FXsend		SETUP		FXedit		ALL CH					

Régalez alors le niveau de départ effet avec la molette DATA.

Régler les paramètres Effect Send Level/Effect Assign sur tous les canaux simultanément

La touche ALL CH [F6] permet, lorsqu'on se trouve dans l'écran Effect Send Level ou Effect Assign, de répercuter simultanément sur tous les canaux les réglages effectués.

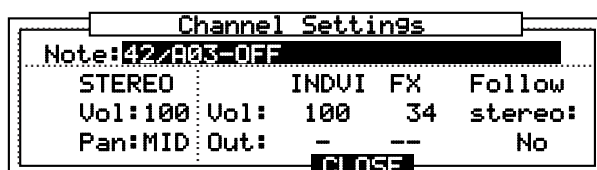
Pour sortir de ce mode, appuyez sur la touche CLEAR [F6] .

Réglage du niveau ou du panoramique de chaque note

Jusqu'à cette section, les réglages de niveau ou de panoramique 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.

Maintenez SHIFT et appuyez sur MIXER (touche numérique 7), puis sélectionnez "DRUM 1-4". L'affichage de la console apparaît.

Sélectionnez une des voies à l'aide des drum pads ou des touches curseur GAUCHE/DROITE, appuyez sur OPEN WINDOW et l'écran "Channel Settings" (Réglages de voie) apparaîtra.



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.

Partie gauche de l'écran :

STEREO sert à régler le niveau et le panoramique du signal apparaissant sur les sorties STEREO OUT de la face arrière.

Partie droite de l'écran :

INDIV sert à sélectionner la prise de sortie séparée et à régler le niveau de sortie (si la carte optionnelle a été installée).

FX sert à sélectionner un effet et à régler son niveau de départ.

Follow stereo: Si ce paramètre est réglé sur YES, les niveaux des sorties séparées et ceux de départ effet seront modifiés dès que ceux de la table de mixage stéréo interne le seront. S'il est réglé sur NO, les niveaux des sorties séparées et ceux de départ effet seront inchangés lorsque ceux de la table de mixage stéréo interne seront modifiés.

Configuration de la table de mixage

Maintenez SHIFT et appuyez sur MIXER (touche numérique 7), puis sélectionnez "DRUM 1-4". L'affichage de la console apparaît.

Appuyez sur SETUP [F4] pour faire apparaître l'écran de configuration de la console.

Mixer setup		Master Level	
Stereo mix source: PROGRAM		0dB	
INDIV/FX source: PROGRAM		FX drum	
Copy Pgm mix to drum: YES		Drum: 1	
Record mix changes: NO			
DRUM 1	DRUM 2	DRUM 3	DRUM 4
SETUP		FXedit	

Dans le champ Stereo mix#, vous pouvez régler la console de sortie stéréo, et dans Indiv/FX source#, la console de sorties séparées. Les paramètres que nous détaillons ci-après sont les mêmes pour chacun de ces deux champs.

PROGRAM

Lorsque ce mode est sélectionné, les réglages de la console ou des sorties séparées seront modifiés selon les réglages enregistrés à l'intérieur de chaque programme.

DRUM

Enregistre les réglages de la console ou des sorties séparées dans un fichier 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 console et ceux des sorties séparées resteront inchangés lorsque le programme ou la séquence seront modifiés et les réglages DRUM seront toujours appliqués.

Copy on Pgm mix to drum:

Sert à copier les réglages de la console de mixage du Programme dans DRUM, lorsque le Programme assigné à la batterie doit être appelé via Program Change.

Enregistrer les réglages de la table de mixage interne dans une séquence

Record Mix Change# Permet d'enregistrer les modifications des réglages de la console dans une séquence.

Mixer setup		Master Level	
Stereo mix source: PROGRAM		0dB	
INDIV/FX source: PROGRAM		FX drum	
Copy Pgm mix to drum: YES		Drum: 1	
Record mix changes: NO			
DRUM 1	DRUM 2	DRUM 3	DRUM 4
SETUP		FXedit	

Sélectionner YES dans ce champ permet d'enregistrer dans un séquenceur toutes les modifications apportées à la table de mixage interne. Ces données de mixage (dites "Mix Change"), après enregistrement dans le séquenceur, apparaissent dans la page Step Editing, comme expliqué ci-après, et peuvent être éditées comme tout autre événement MIDI.

STEREO LEVEL	N: 64/A01	L: 100	████████
STEREO PAN	N: 64/A01	P: R50	████████
INDIV LEVEL	N: 64/A01	L: 100	████████
FXsend LEVEL	N: 64/A01	L: 100	████████

Les données de Mix Change sont enregistrées sous forme de données MIDI Exclusives. Voici leur contenu : F0 47 00 44 45 (Type événement) (numéro de Pad) (Valeur) F7

Il y a quatre types d'événements.

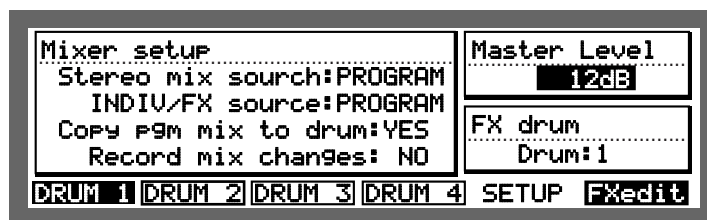
- 01 STEREO LEVEL
- 02 STEREO PAN
- 03 FXsend LEVEL
- 05 INDIV LEVEL

Les numéros de Pad A01 à D16 correspondent à 00 ~ 3F.

Les valeurs peuvent être réglées de 00 à 64.

Réglage du niveau général (Master Level)

Pour régler le niveau de sortie général de la MPC2000XL, utilisez la section Master Level.



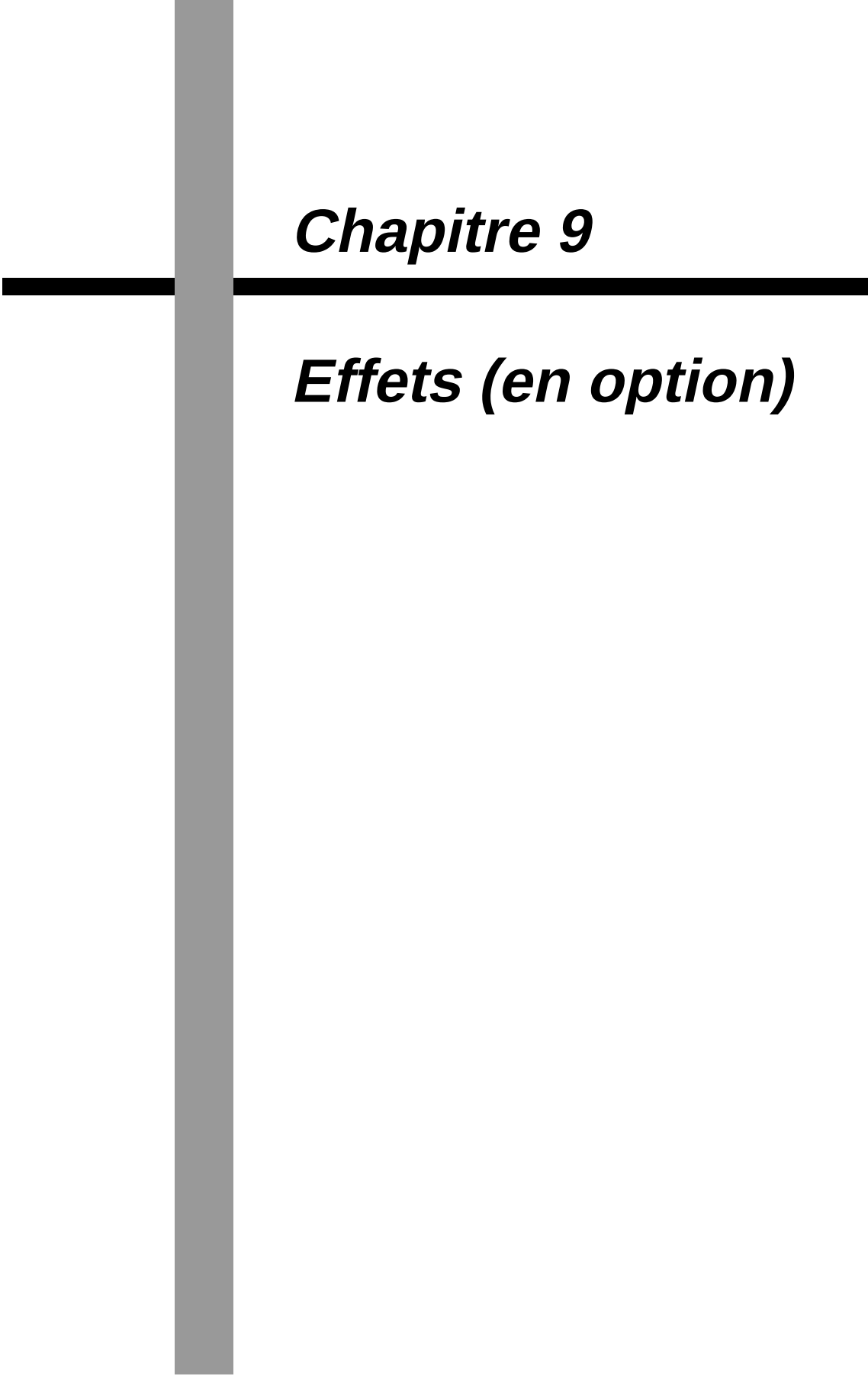
Master Level:

Sert à régler le niveau de sortie général de la MPC2000XL.

La MPC2000XL peut générer un maximum de 32 sons simultanément. Toutefois, il existe une grande différence de niveau de sortie si un seul son ou plusieurs sont générés simultanément. Lorsque vous jouez beaucoup de sons en même temps, le niveau de sortie peut devenir trop élevé, 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 ne jouez pas beaucoup de sons en même temps, vous aurez moins de bruit de fond en augmentant le niveau.

FX drum

Sert à sélectionner parmi les quatre réglages "DRUM 1 - 4" celui que vous voulez utiliser avec les effets.



Chapitre 9

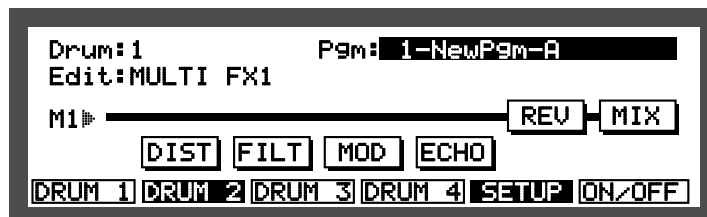
Effets (en option)

L'installation d'une carte d'effets optionnelle (référence EB16) permet d'ajouter des effets aux sons enregistrés dans la MPC2000XL.

Édition des effets

En maintenant la touche SHIFT enfoncée, appuyez sur MIXER (touche "7" du pavé numérique), puis sélectionnez "DRUM 1-4".

L'écran Mixer apparaît alors : appuyez sur Fxedit [F5] pour faire apparaître l'écran Effects.



La carte d'effets EB16 contient 2 multieffets et 2 réverbères. Les multieffets font intervenir plusieurs modules (un par type d'effet), chacun de ces modules pouvant être édité.

Les réglages d'effets correspondant à MULTI FX1, MULTI FX2, REVERB 1 et REVERB 2 peuvent être modifiés individuellement.

Drum: Sert à sélectionner un des 4 programmes de batterie pouvant être utilisés simultanément sur la MPC2000XL. C'est ici qu'on entre les valeurs des paramètres des effets assignés au programme de batterie sélectionné.

Note : Chaque programme de batterie peut disposer de ses propres paramètres d'effets, mais une seule série de paramètres d'effets peut être utilisée à la fois.

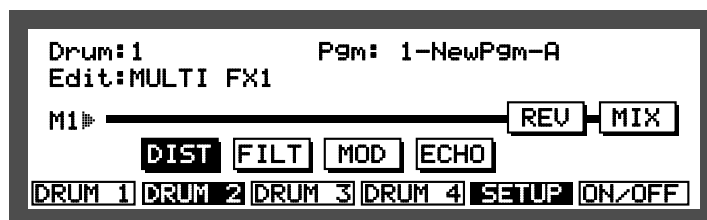
Pgm: Permet d'afficher le programme assigné à la batterie sélectionnée dans le champ Drum:. C'est ici qu'on peut changer de programme.

Edit: Permet de sélectionner l'effet à éditer.

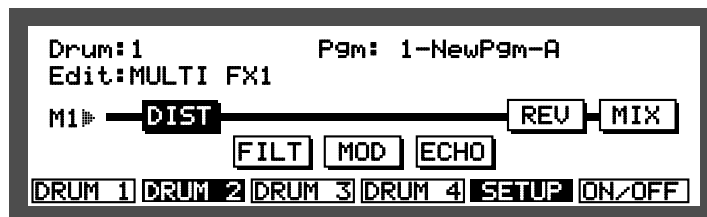
Activer/désactiver chaque Effet

Chaque multieffet contient 5 types d'effets différents, ainsi qu'un commutateur MIX. Chaque effet peut être activé/désactivé, de même que le commutateur de MIX.

Pour sélectionner l'effet que vous désirez activer ou désactiver, il suffit d'utiliser les touches curseur GAUCHE/DROITE.



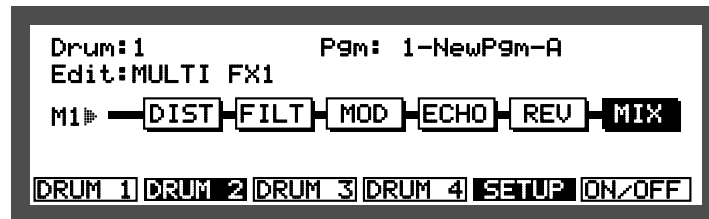
Pour activer/désactiver l'effet sélectionné, appuyez sur ON/OFF [F6].



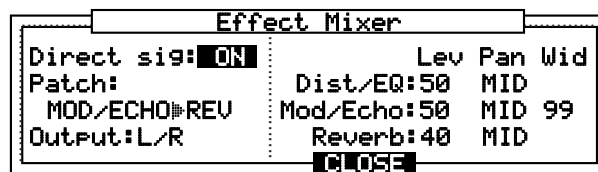
Lorsque le commutateur MIX se trouve en position OFF, le son de tous les effets sera coupé, quel que soit leur réglage (ON/OFF).

Multieffets

La MPC2000XL incorpore deux multieffets, chacun d'eux possédant cinq modules d'effets. Vous pouvez modifier la disposition des modules à votre guise. Sélectionnez **MULTI FX1** ou **FX2** dans le champ **Edit:** dans l'écran **FXedit**, puis sélectionnez **MIX** avec les touches curseur.



Appuyez sur **OPEN WINDOW** pour ouvrir la fenêtre **Effect Mixer**.



Direct sig: Permet de conserver ou de couper le signal direct lorsqu'il part dans un effet. En position **ON**, le niveau et le panoramique de ce signal direct sont déterminés par la console stéréo.

Patch: Permet de déterminer l'ordre des effets traversés par le signal.

Output: Permet de sélectionner les sorties empruntées par l'effet (gauche/droite ou 1/2, 3/4, 5/6, 7/8).

Dist/EQ: Permet de régler le niveau de sortie et le panoramique des modules distorsion et filtre.

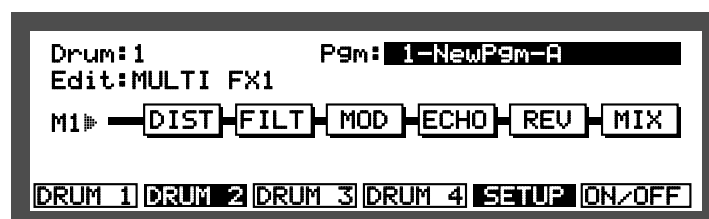
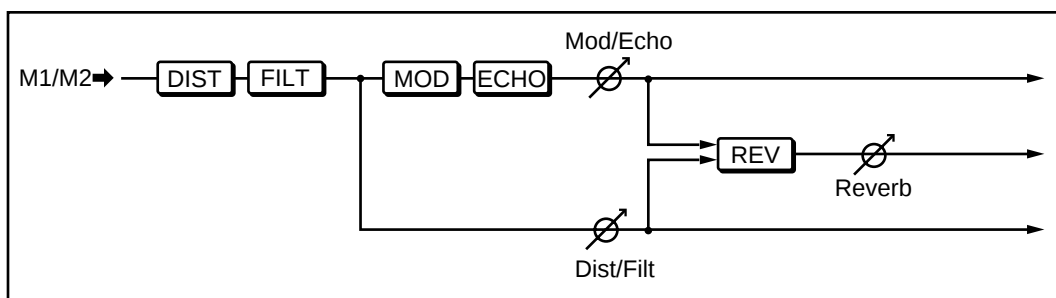
Mod/Echo: Permet de régler le niveau de sortie et le panoramique des modules de modulation et délai/écho. Le paramètre **Wid** correspond à la "largeur stéréo" de l'effet. S'il est réglé à la valeur 0, le signal de sortie de l'effet est monophonique.

Reverb: Permet de régler le niveau de sortie et le panoramique du module de réverb.

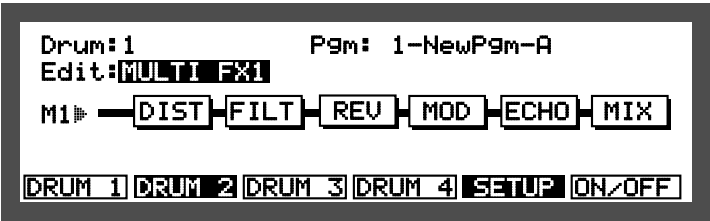
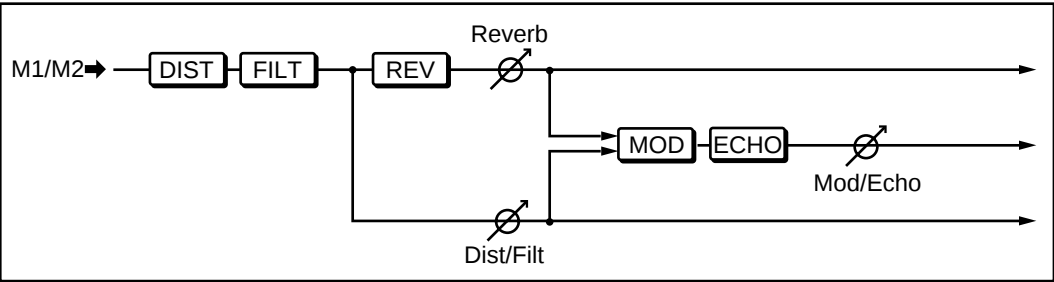
Déterminer l'ordre des modules d'effet dans un Programme

C'est dans le champ **Patch:** qu'on choisit l'ordre des modules.

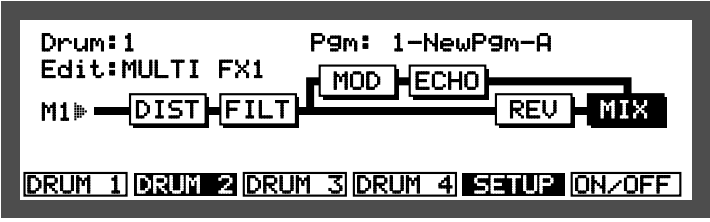
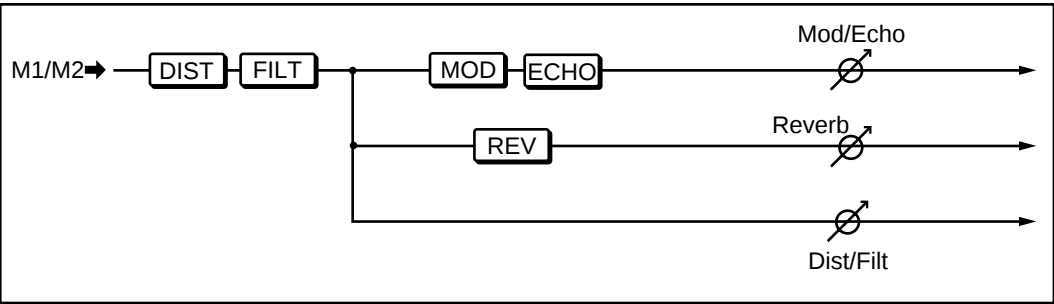
Lorsque **MOD/ECHO -> REV** est sélectionné, la disposition des modules d'effets est la suivante :



Lorsque REV►MOD/ECHO est sélectionné, la disposition des modules d'effets est la suivante :



Lorsque MOD/ECHO+REV est sélectionné, la disposition des modules d'effets est la suivante :

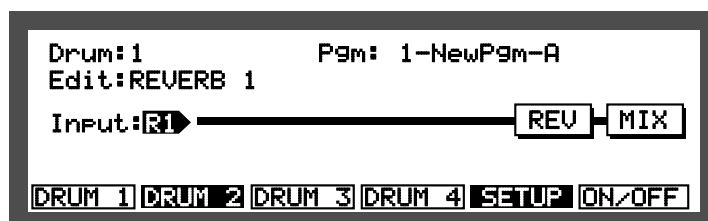


Effets de réverbération

En plus des deux multieffets, la MPC2000XL incorpore deux processeurs réservés aux réverbérations. Vous pouvez soit les sélectionner directement depuis l'écran FXsend, soit les utiliser avec les multieffets, en choisissant parmi quatre points de prélèvement du signal dans les multieffets. Rien ne vous empêche d'utiliser la réverbère R1 (R2) alors que M1 (M2) est sélectionnée dans l'écran FXsend.

Voici comment utiliser REVERB1 et REVERB2 :

Sélectionnez REVERB 1 ou REVERB 2 dans le champ Edit: puis sélectionnez le champ Input: avec les touches curseur.



Vous pouvez alors choisir la façon dont vous désirez utiliser la réverbère avec la molette DATA.

Si c'est R1 (R2) qui est sélectionné, le signal d'effet vient s'ajouter à celui du canal sélectionné pour R1 (R2) dans l'écran FXsend.

Si c'est M1 (M2) qui est sélectionné, le signal d'effet vient s'ajouter à celui du canal sélectionné pour M1 (M2) dans l'écran FXsend.

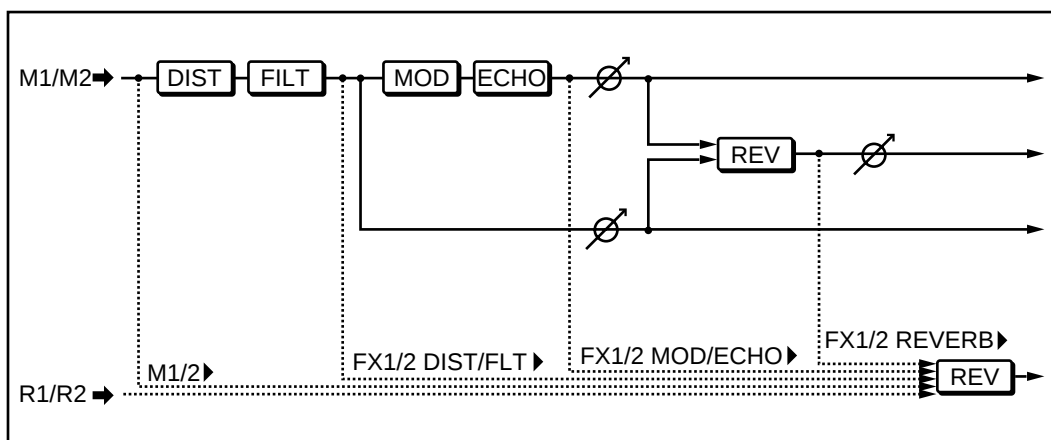
Si c'est FX1 (FX2) DIST/FLT qui est sélectionné, le signal d'effet vient s'ajouter après passage dans le multieffet DISTORTION et 4-BAND FILTER.

Si c'est FX1 (FX2) MOD/ECHO qui est sélectionné, le signal d'effet vient s'ajouter après passage dans le multieffet DISTORTION et 4-BAND FILTER.

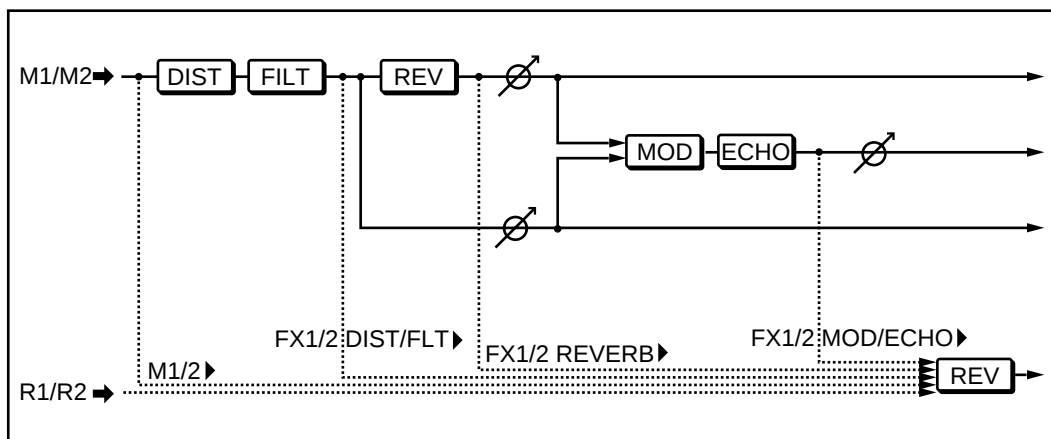
Si c'est FX1 (FX2) REVERB qui est sélectionné, le signal d'effet vient s'ajouter après passage dans le multieffet REVERB.

Les schémas suivants représentent, pour chaque patch du multieffet (configuration de modules sélectionnée dans le champ Patch: de la fenêtre MIX), le chemin parcouru par le signal :

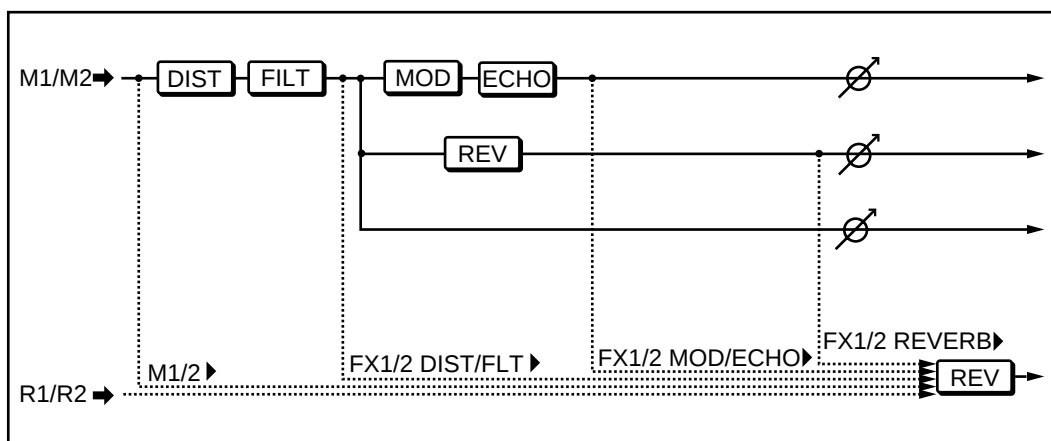
Lorsque MOD/ECHO➔REV est sélectionné



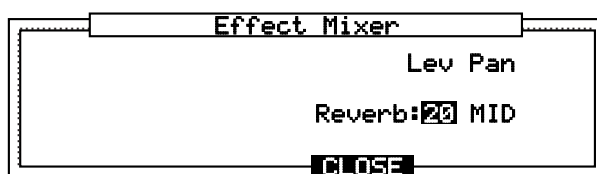
Lorsque REV►MOD/ECHO est sélectionné



Lorsque MOD/ECHO+REV iest sélectionné

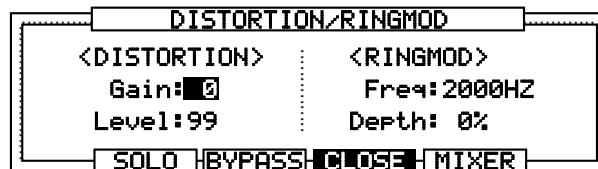


Le niveau de sortie et le panoramique se règlent dans la fenêtre Effect Mixer. Pour ce faire, sélectionnez le module MIX, puis appuyez sur OPEN WINDOW.



Édition de chaque effet

Régalez le champ Edit:# sur MULTI FX1 (ou 2), sélectionnez avec les touches curseur un module d'effet (DIST, FILT, MOD, ECHO, REV) puis appuyez sur OPEN WINDOW.



Les touches de fonction sont identiques pour toutes les fenêtres d'effet.

Appuyer sur **SOLO** [F2] permet d'écouter l'effet ouvert dans cette fenêtre en ignorant tous les autres effets.

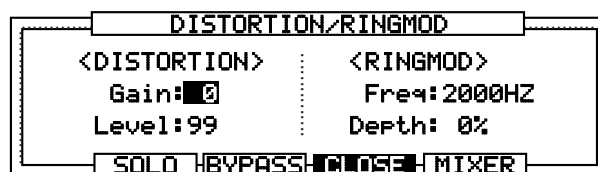
Appuyer sur **BYPASS** [F3] permet d'ignorer l'effet ouvert dans cette fenêtre.

Appuyer sur **MIXER** [F5] ouvre la fenêtre Effect Mixer.

Distorsion/Modulateur en anneaux

L'effet de distorsion simule la déformation sonore obtenue en saturant une entrée de signal.

Le modulateur en anneaux est un effet utilisant un oscillateur interne pour modifier le caractère même d'un son. On obtient alors un son métallique dépourvu de hauteur, très reconnaissable.



<DISTORTION>

Gain# Ce champ permet de régler le gain de la distorsion. L'effet devient plus prononcé à mesure que la valeur du gain croît.

Level# Permet de doser le niveau de l'effet.

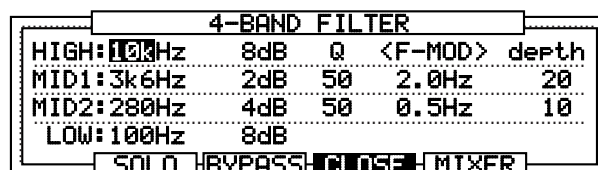
<RINGMOD>

Freq# Permet d'ajuster la fréquence de modulation. Une valeur basse produit un effet de trémolo, une valeur élevée donnant plutôt un son évoquant celui d'une cloche.

Depth# Permet de doser la profondeur de l'effet .

4 Band Filter

Cet égaliseur est muni de quatre bandes : un passe-haut, deux passe-bandes pour les médiums et un passe-bas. La fréquence de chacune de ces bandes est variable, et recoupe celles de ses voisines. Les filtres médium peuvent produire un effet d'Auto-Wah, en modulant leur fréquence.



Les paramètres Q des deux filtres médium permettent de déterminer la largeur de la bande corrigée. Plus la valeur choisie est élevée, plus la bande corrigée s'étend.

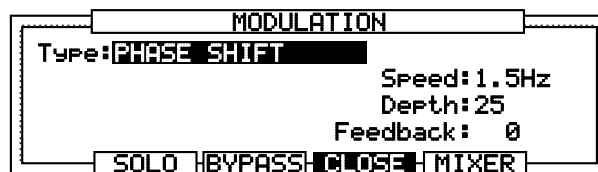
<F-MOD> permet de régler la fréquence de modulation, tandis que depth ajuste la profondeur de modulation.

Modulation

Les effets de modulation incluent le Phaser, le Flanger, le Chorus, la simulation de haut-parleur tournant, l'Auto-Pan et le Pitch-Shifter.

<Phaser>

Sélectionnez PHASE SHIFT dans le champ Type: de la fenêtre Modulation. Cet effet ajoute une sensation de balayage au son.



Speed: Permet de déterminer la vitesse de l'effet de phase.

Depth: Permet de doser la profondeur de l'effet.

Feedback: Permet de doser le niveau de signal de sortie de l'effet repartant vers son entrée.

<Flanger>

Sélectionnez FLANGE dans le champ Type: de la fenêtre Modulation. Cet effet ajoute également une sensation de balayage au son.



Speed: Permet de déterminer la vitesse de l'effet de Flange.

Depth: Permet de doser la profondeur de l'effet.

Feedback: Permet de doser le niveau de signal de sortie de l'effet repartant vers son entrée.

<Chorus>

Sélectionnez CHORUS dans le champ Type: de la fenêtre Modulation. Cet effet donne une impression d'ensemble, comme si plusieurs instruments jouaient ensemble.



Speed: Permet de déterminer la vitesse de l'effet de Chorus.

Depth: Permet de doser la profondeur de l'effet.

Feedback: Permet de doser le niveau de signal de sortie de l'effet repartant vers son entrée.

<Rotary Speaker>

Sélectionnez **ROTARY SPEAKERS** dans le champ **Type#** de la fenêtre Modulation. Cet effet simule le son d'un haut-parleur rotatif.

MODULATION	
Type: ROTARY SPEAKER	
Speed1: 0.5Hz	MIDI control #: 1
Depth: 30	Acceleration: 2.0s
	Speed2: 6.5Hz
☐ SOLO ☐ BYPASS ☐ CLOSE ☐ MIXER	

Speed1:

Permet de déterminer la vitesse de rotation du haut-parleur.

Depth:

Permet de doser la profondeur de l'effet.

MIDI control#:

Permet de déterminer le numéro du contrôleur MIDI modifiant la vitesse de rotation, choisi librement parmi les 128 valeurs possibles.

Acceleration:

This sets the time it takes to change the rotating speed of the speakers from Speed 1 to Speed 2 (or vice versa). This produces a real-life effect.

Speed2:

Permet de déterminer une autre vitesse de rotation du haut-parleur. Avec un contrôleur MIDI, vous pouvez passer de la valeur entrée dans ce champ à celle de **Speed1**.

Note: Le passage de la valeur *Speed1* à la valeur *Speed2* s'effectue pour la valeur de contrôleur MIDI 64.

<Modulation et Auto-pan>

Sélectionnez **FMOD/AUTOPAN** dans le champ **Type#** de la fenêtre Modulation. Cet effet permet de créer des vibratos, des effets Doppler.

MODULATION	
Type: FMOD/AUTOPAN	<AUTOPAN>
<F-MOD> Speed: 0.5Hz	Speed: 0.5Hz
Depth: 0	Depth: 99
Feedback: 0	Mode: PAN
☐ SOLO ☐ BYPASS ☐ CLOSE ☐ MIXER	

<F-MOD>

Speed:

Permet de déterminer la fréquence de modulation.

Depth:

Permet de doser la profondeur de l'effet.

Mode:

Permet de choisir le type d'effet.

- PAN** Envoie simplement le son à gauche puis à droite.
- L>R** Le niveau du signal augmente lors du déplacement gauche-droite, puis diminue lors du retour droite-gauche. On a alors l'impression d'un son tournant.
- R>L** Effet identique à celui décrit ci-dessus, mais dans l'autre sens.
- TREM** Effet de trémolo - rien à voir avec les panoramiques ci-dessus.

<Pitch Shifter>

Sélectionnez **PITCH SHIFT** dans le champ **Type** de la fenêtre Modulation. Cet effet modifie la hauteur du son d'origine.

MODULATION		
Type:	PITCH SHIFT	Left Right
Tune:-	0.05	0.05
SOLO BYPASS CLOSE MIXER		

Tune : Permet de déterminer l'amplitude de la transposition. Cet effet, stéréo, demande d'être paramétré à gauche et à droite.

<Pitch Shifter et Feedback>

Sélectionnez **PITCH+FEEDBACK** dans le champ **Type** de la fenêtre Modulation. Cet effet ajoute un effet de délai à la transposition.

Note: Cet effet utilise la ligne de délai, et ignore par conséquent l'effet **DELAY/ECHO** décrit plus loin dans ce chapitre.

MODULATION		
Type:	PITCH+FEEDBACK	Left Right
Tune:-	0.05	0.05
Delay:	0ms	0ms
Feedback:	0	0
SOLO BYPASS CLOSE MIXER		

Tune : Permet de déterminer l'amplitude de la transposition. Cet effet, stéréo, demande d'être paramétré à gauche et à droite.

Delay : Permet de déterminer la durée du délai. Les valeurs possibles vont de 0 à 335 ms. Cet effet, stéréo, demande à être paramétré à gauche et à droite.

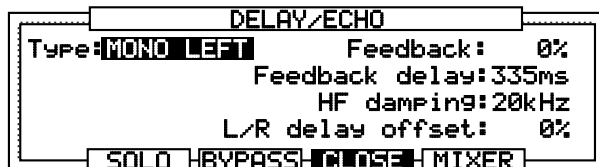
Feedback : Permet de doser le niveau de signal de sortie de l'effet repartant vers son entrée. Cet effet, stéréo, demande à être paramétré à gauche et à droite.

Delay/Echo

Le délai (une seule répétition du signal) / écho (plusieur répétitions) est un effet permettant d'augmenter l'ampleur du son en retardant légèrement le signal original. Il en existe quatre modes.

<MONO LEFT>

Sélectionnez MONO LEFT dans le champ Type: de la fenêtre DELAY/ECHO, un délai monophonique sera ajouté à la sortie gauche (LEFT) de l'effet stéréo



Feedback : Permet de doser le taux de réinjection du signal.

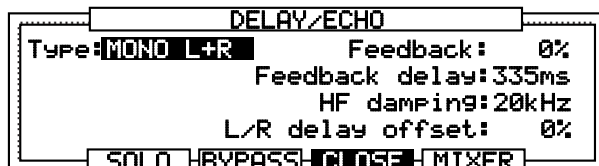
Feedback delay: Permet d'ajuster le temps de délai, de 0 à 670 ms.

HF damping: Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle les aigus seront atténués à chaque répétition du signal.

L/R delay offset: Dès que la valeur de ce paramètre est non nulle, vous créez un effet panoramique sur le signal retardé. Il faut entrer une fraction du temps de **Feedback delay**. Si la valeur est positive, le son va de droite à gauche ; si elle est négative, le son va de gauche à droite.

<MONO L+R>

Si vous choisissez MONO L+R dans le champ Type: de la fenêtre DELAY/ECHO, vous mélangez les sorties gauche et droite de l'effet stéréo, ce qui crée par conséquent un effet de délai mono.



Feedback : Permet de doser le taux de réinjection du signal.

Feedback delay: Permet d'ajuster le temps de délai, de 0 à 670 ms.

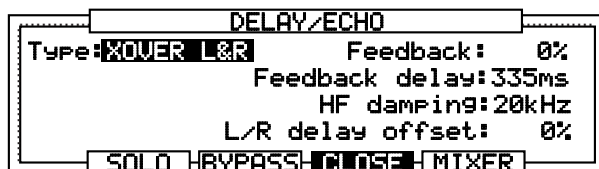
HF damping: Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle les aigus seront atténués à chaque répétition du signal.

L/R delay offset: Dès que la valeur de ce paramètre est non nulle, vous créez un effet panoramique sur le signal retardé. Il faut entrer une fraction du temps de **Feedback delay**. Si la valeur est positive, le son va de droite à gauche ; si elle est négative, le son va de gauche à droite.

Note: Lorsque vous sélectionnez un effet monophonique, les signaux gauche et droit seront réunis même si c'est un effet de MODULATION stéréo qui est sélectionné. Pour préserver la stéréo de l'effet de MODULATION, sélectionnez un effet de DELAY/ECHO stéréo lui aussi.

<X-OVER L&R>

Sélectionnez **X-OVER L&R** dans le champ **Type:** de la fenêtre DELAY/ECHO. Le signal retardé du canal gauche est envoyé sur la sortie droite, et vice versa. On obtient ainsi un intéressant effet de délai avec panoramique.



Feedback : Permet de doser le taux de réinjection du signal.

Feedback delay: Permet d'ajuster le temps de délai, de 0 à 335 ms.

HF damping: Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle les aigus seront atténués à chaque répétition du signal.

L/R delay offset: Dès que la valeur de ce paramètre est non nulle, vous créez un effet panoramique sur le signal retardé. Il faut entrer une fraction du temps de **Feedback delay**. Si la valeur est positive, le son va de droite à gauche ; si elle est négative, le son va de gauche à droite.

<STEREO>

Si vous choisissez **STEREO** dans le champ **Type:** de la fenêtre DELAY/ECHO, le signal stéréo retardé part en stéréo vers la sortie de l'effet.



Feedback : Permet de doser le taux de réinjection du signal. Le volume du signal réinjecté peut être réglé individuellement à gauche et à droite.

Feedback Delay: Permet d'ajuster le temps de délai, de 0 à 335 ms. Le temps de délai peut être réglé individuellement à gauche et à droite.

HF damping: Permet de déterminer la fréquence à partir de laquelle les aigus seront atténués à chaque répétition du signal. Ceci peut être réglé individuellement à gauche et à droite.

Reverb

L'effet de réverbération ajoute de la résonance au son original. Il en existe trois types principaux : Hall (Room), Gate et Reverse.

<HALL, ROOM>

Le champ **Type:** de la fenêtre Reverb permet de choisir entre **LARGE HALL**, **SMALL HALL**, **LARGE ROOM** et **SMALL ROOM**. Chaque position crée une sensation d'espace différente.

REVERB	
Type:	LARGE HALL
Predelay:	50ms
Time:	51
Diffuse:	90
Near:	35
LF damping:	10Hz
HF damping:	13kHz
SOLO BYPASS CLOSE MIXER	

Predelay: Permet de déterminer la durée entre le son direct et le début du signal réverbéré.

Time: Permet de déterminer la durée totale de résonance, jusqu'à extinction du son.

Diffuse: Permet de doser la densité des réflexions sonores formant la réverbération. Avec des valeurs basses, l'effet de réverbère est plus marqué. Avec des valeurs élevées, l'effet est plus doux.

Near: Permet de déterminer la distance par rapport à la source sonore. Plus la valeur de ce paramètre est élevée, plus le son semblera proche ; avec des valeurs faibles, le son semblera distant.

LF damping: Permet de doser l'atténuation des fréquences graves dans la réverbère.

HF damping: Permet de doser l'atténuation des fréquences aiguës dans la réverbère.

<GATE>

Lorsque vous sélectionnez **GATED 1** ou **GATED 2** dans le champ **Type:** de la fenêtre Reverb, vous obtenez une réverbère dont la résonance est coupée brutalement. Les caractéristiques de résonance de la réverbère **GATE 2** la font sembler plus synthétique.

REVERB	
Type:	GATED 1
Predelay:	50ms
Time:	50
Diffuse:	90
SOLO BYPASS CLOSE MIXER	

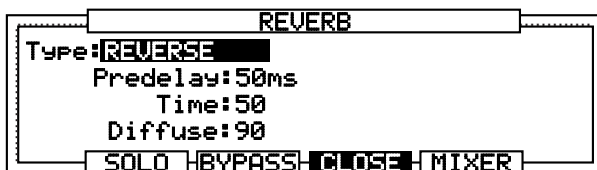
Predelay: Permet de déterminer la durée entre le son direct et le début du signal réverbéré.

Time: Permet de déterminer la durée totale de résonance, jusqu'à extinction du son.

Diffuse: Permet de doser la densité des réflexions sonores formant la réverbération. Avec des valeurs basses, l'effet de réverbère est plus marqué. Avec des valeurs élevées, l'effet est plus doux.

<REVERSE>

Lorsque vous sélectionnez REVERSE dans le champ Type: de la fenêtre Reverb, la résonance de la réverbération est inversée.



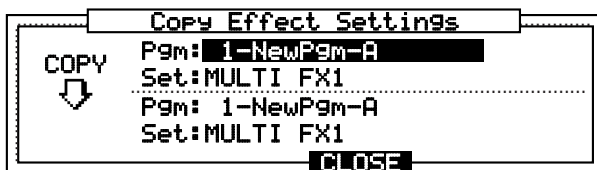
Predelay: Permet de déterminer la durée entre le son direct et le début du signal réverbéré.

Time: Permet de déterminer la durée totale de résonance, jusqu'à extinction du son.

Diffuse: Permet de doser la densité des réflexions sonores formant la réverbération. Avec des valeurs basses, l'effet de réverbération est plus marqué. Avec des valeurs élevées, l'effet est plus doux.

Copier un effet

Vous pouvez sauvegarder quatre séries de paramètres d'effets (MULTI FX 1 et 2, REVERB 1 et 2) pour chaque Programme. Pour ouvrir la fenêtre Copy Effect Settings (Copier les paramètres d'effets), il suffit d'appuyer sur OPEN WINDOW après avoir sélectionné le champ Edit: dans la fenêtre FXedit.



Pgm: (supérieur) Sélectionne le nom du Programme que vous désirez copier.

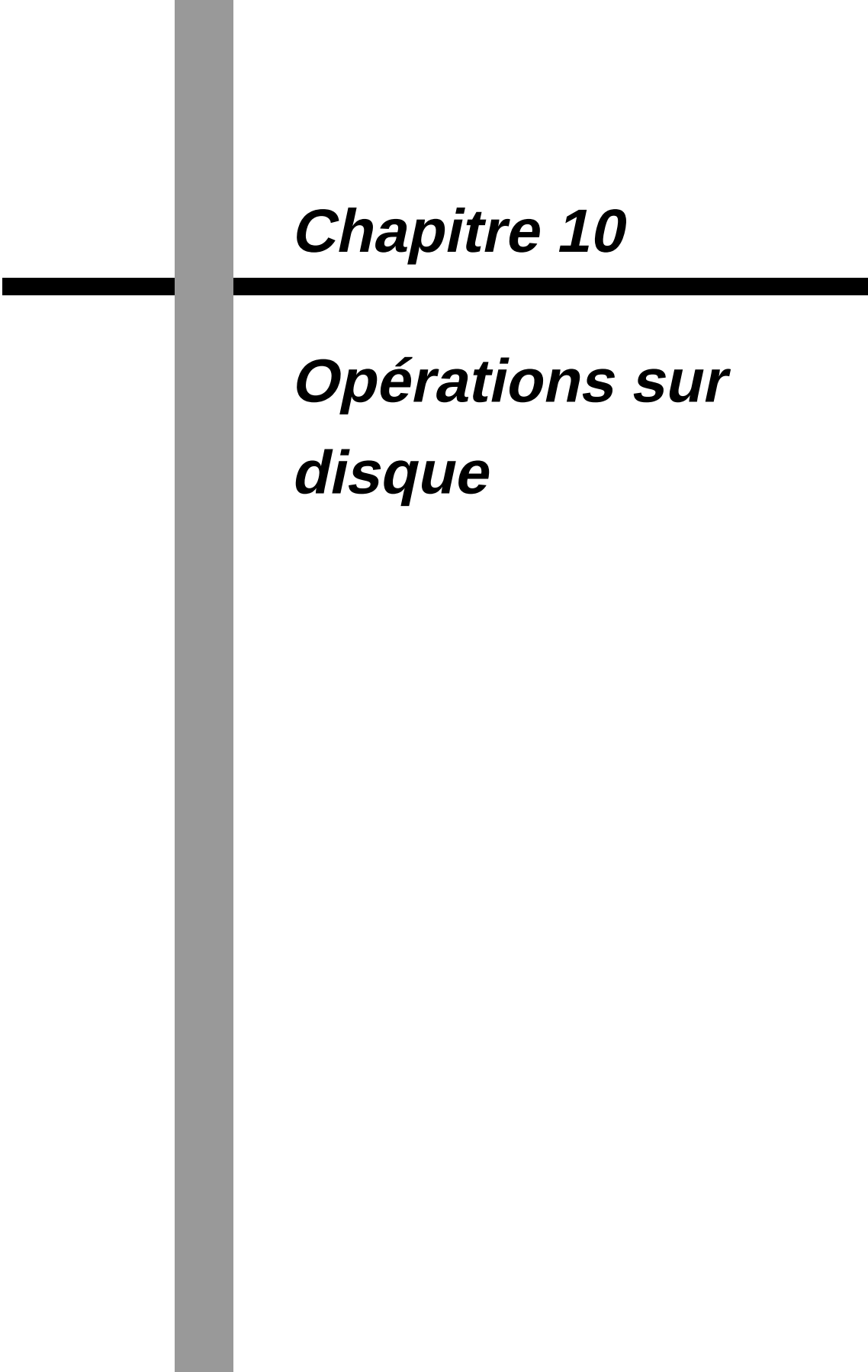
Set: (supérieur) Sélectionne le set d'effets à copier.

Pgm: (inférieur) Sélectionne le nom du Programme dans lequel vous désirez copier les paramètres.

Set: (inférieur) Sélectionne le set d'effets de destination de la copie.

Note: Les paramètres de réverbération ne peuvent être copiés que si la source de la copie est MULTI FX et la destination est REVERB, ou que si la source de la copie est REVERB et que la destination est MULTI FX.

Pour lancer effectivement la copie, appuyez sur DO IT [F5].



Chapitre 10

Opérations sur disque

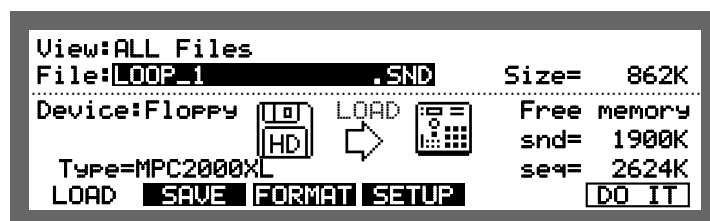
Présentation

Lorsque la MPC2000XL 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 MPC2000XL 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 MPC2000XL. D'une part les disquettes utilisant le lecteur interne et d'autre part les autres appareils SCSI connectés au moyen des prises SCSI situées à l'arrière, dont les lecteurs de disque magnéto-optiques (MO), de disquettes ZIP ou les disques durs.

Écran du mode Disk

Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique). L'écran suivant apparaît.



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



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 MPC2000XL ne sera pas capable de donner cette indication.

SCSI

Il existe différents types de lecteurs SCSI. La MPC2000XL affichera l'icône en fonction du type d'appareil connecté à la MPC2000XL.



Disque dur



Lecteur de CD-ROM



Lecteur de disque MO

Cette icône peut également être affichée :



MPC2000XL

Avant d'utiliser une disquette

N'APPUYEZ 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 MPC2000XL, est allumé. Les données ou la disquette risquent d'être endommagées ou détruites.

INSTALLATION du périphérique primaire

Lors de l'installation du périphérique primaire le MPC2000XL cherche le fichier pour le charger automatiquement lors de sa mise sous tension. Le type de fichier à charger peut également être chargé.

- ① Maintenir la touche SHIFT enfoncée et appuyer sur LOAD (3 au pavé numérique) suivi de SETUP [F4]. L'écran SETUP suivant apparaît.



- ② Sélectionner le périphérique primaire (Primary device) qui devient actif lorsque le MPC2000XL est mis sous tension. Les options disponibles sont, FLOPPY, SCSI-0 ~ SCSI-7 et F-ROM.
- ③ Déplacer le curseur vers le champ "Auto loading file type" et sélectionner le type de fichier à charger.
Le type de fichier chargé automatiquement du périphérique primaire ci-dessus est sélectionné lorsque le MPC2000XL est mis sous tension.
Les options disponibles sont, APS+ALL, ALL, APS et OFF (se référer à l'explication suivante sur les types de fichiers). Le MPC2000XL charge d'abord le fichier APS et/ou ALL repéré automatiquement.

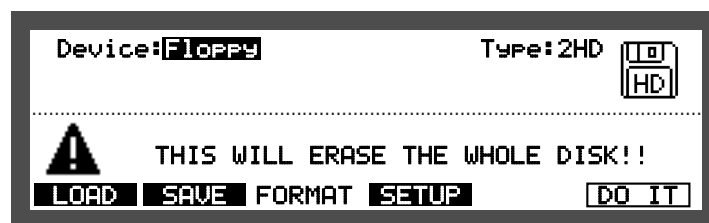
Formatage d'un disque

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 MPC2000XL.

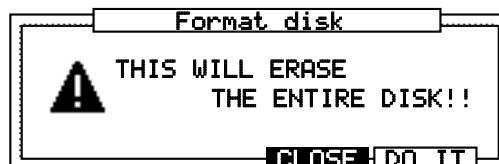
ATTENTION: Le formatage efface toutes les données se trouvant sur le disque.

Formater une disquette

- ① Insérez une disquette dans le lecteur de la MPC2000XL, maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique). Appuyez sur FORMAT [F3] pour afficher l'écran de formatage.
- ② En sélectionnant FLOPPY dans le champ Device#, l'écran suivant apparaît.



- ③ Sélectionnez le type de disquette dans le champ Type#. La MPC2000XL 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.

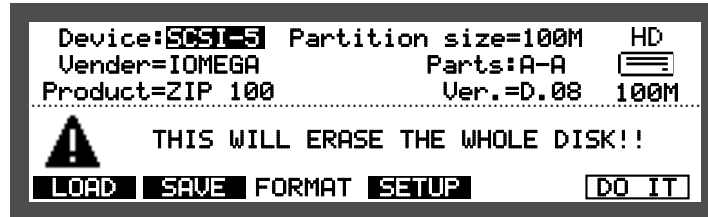
Lorsque la disquette est formatée, l'écran suivant apparaît.



Si vous n'avez pas d'autres disquettes à formater, appuyez sur MAIN SCREEN pour revenir à l'écran principal.

Formater un disque SCSI

- ① Connectez la MPC2000XL 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 Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique). Appuyez sur FORMAT [F4] pour afficher l'écran de formatage.
- ③ Sélectionnez le numéro d'identification SCSI du lecteur dans le champ Device#.



Les champs Vendor=, 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 partitionnement. 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.

Note: Si un disque partitionné est connecté à un PC, les données de partition peuvent être détruites, ce qui empêche toute lecture des données.

- 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 MPC2000XL n'est pas compatible avec les disques MO 1024K (ou plus) par secteur.

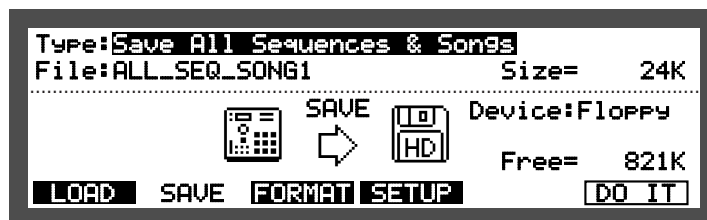
Sauvegarde des données

Lorsque la MPC2000XL est mise hors tension, toutes les données sont effacées. Si vous voulez conserver des données, il faut les sauvegarder sur disque avant d'éteindre.

La MPC2000XL utilise plusieurs types de fichier sur la MPC2000XL, leur nom comporte une extension différente selon le type.

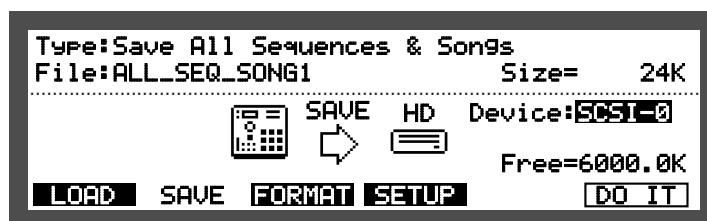
_____.ALL	Fichier contenant 99 séquences et 20 morceaux.
_____.MID	Un fichier de séquence, au standard MIDI.
_____.APS	Tous les programmes en mémoire dans la MPC2000XL lors de la sauvegarde. Les sons en mémoire sont sauvegardés dans un fichier son séparé lorsqu'un fichier APS est sauvegardé. Un fichier 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 MPC2000XL.
_____.WAV	Un fichier son.

- ① Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique) pour passer en mode Disk mode. 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.

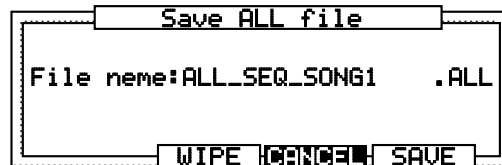
- ③ Sélectionnez le type de fichier à sauvegarder dans le champ Type:. L'opération diffère légèrement selon le type choisi.

4-1. Save All Sequence & Songs

Sauvegarde toutes les données de séquence et de morcerau dans la mémoire de la MPC2000XL.

Sélectionnez **Save All Sequence & Songs**. Le nom du fichier apparaît dans le champ **File#**.

Appuyez sur **DO IT** [F6].



Vous pouvez modifier le nom du fichier que vous venez de sauvegarder dans le champ **File name#**.

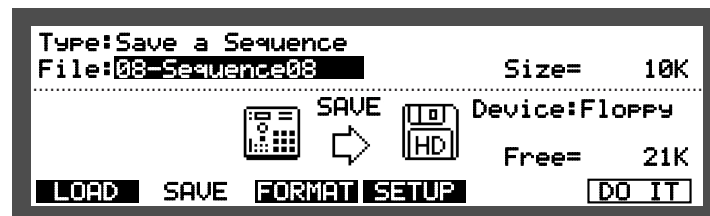
Tapez sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name.

Après avoir inscrit le nom de votre choix, appuyez sur la touche **ENTER** [F5] pour confirmer. Si vous sauvegardez sans appuyer sur **ENTER** le nom inscrit sera ignoré le fichier gardera le nom précédent.

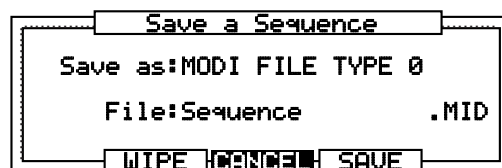
4-2. Save a Sequence

Sauvegarde les données d'une séquence dans la mémoire du MPC2000XL. Les données de séquence de la MPC2000XL seront sauvegardées sous forme d'un fichier MIDI standard (SMF).

Sélectionnez **Save a Sequence** puis choisissez la séquence à sauvegarder dans le champ **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 MPC2000XL tels que les noms de pistes seront effacées.

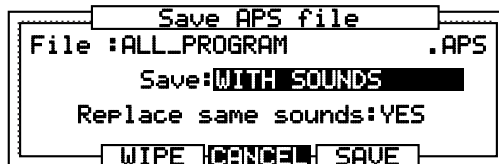
MIDI FILE TYPE 1

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 sélectionné apparaît dans le champ **File#**.

4-3. Save All Program & Sounds

Sauvegarde tous les programmes et sons dans la mémoire de la MPC2000XL. Sélectionnez **Save All Program & Sounds**. Le champ **File#** le nom du fichier à sauvegarder. Appuyez sur **DO IT**[F6].



```
Save APS file
File :ALL PROGRAM .APS
Save:WITH SOUNDS
Replace same sounds:YES
WIPE CANCEL SAVE
```

Vous pouvez modifier le nom du fichier que vous venez de sauvegarder dans le champ **File name#**.

Choisissez de sauvegarder aussi les sons dans le champ **Save#**. Si **WITH SOUNDS** ou **WITH.WAV** est sélectionné le son sera aussi sauvgardé.

Lorsque **WITH SOUNDS** est sélectionné, les sons sont sauvegardés sous forme de fichiers son MPC2000XL (.SND). Lorsque **WITH.WAV** est sélectionné, ils sont sauvegardés sous forme de fichiers WAV (.WAV).

Les fichiers WAV sont compatibles avec les ordinateurs mais sont plus longs à sauvegarder et à charger que les fichiers .SND.

Si **APS ONLY** est sélectionné, seules les données de programme seront sauvegardées (pas les sons).

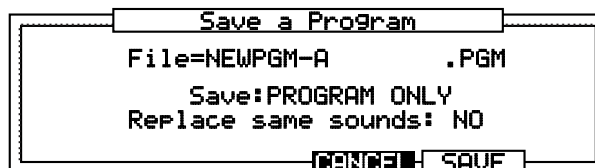
Si vous choisissez **YES** dans le champ **Replace same sound#**, les nouveaux sons remplaceront ceux portant le même nom déjà présents sur le disque. Si vous choisissez **NO**, ils ne seront pas remplacés.

4-4. Save a Program & Sounds

Sauvegarde un programme dans la mémoire de la MPC2000XL.

Sélectionnez **Save a Program & Sounds**. Choisissez le programme à sauvegardé dans le champ **File#**.

Appuyez sur **DO IT**[F6].



```
Save a Program
File=NEWPGM-A .PGM
Save:PROGRAM ONLY
Replace same sounds: NO
CANCEL SAVE
```

Choisissez de sauvegarder aussi les sons dans le champ **Save#**. Si **WITH SOUNDS** ou **WITH.WAV** est sélectionné le son sera aussi sauvgardé.

Lorsque **WITH SOUNDS** est sélectionné, les sons sont sauvegardés sous forme de fichiers son MPC2000XL (.SND). Lorsque **WITH.WAV** est sélectionné, ils sont sauvegardés sous forme de fichiers WAV (.WAV).

Les fichiers WAV sont compatibles avec les ordinateurs mais sont plus longs à sauvegarder et à charger que les fichiers .SND.

Si **PROGRAM ONLY** est sélectionné, seules les données de programme seront sauvegardées (pas les sons).

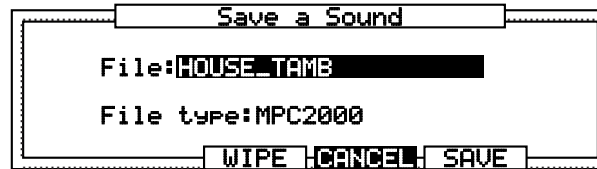
Si vous choisissez **YES** dans le champ **Replace same sound#**, les nouveaux sons remplaceront ceux portant le même nom déjà présents sur le disque. Si vous choisissez **NO**, ils ne seront pas remplacés.

Le nom de fichier du programme à sauvegarder apparaît dans le champ **File#**.

4-5. Save a Sound

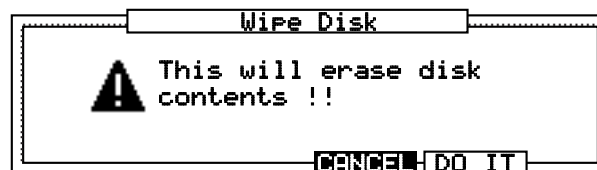
Sauvegarde chaque son dans la mémoire de la MPC2000XL. Sélectionnez **Save a Sound**.

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#**.

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 sauvegarde.

Si vous n'avez plus d'autres fichiers à sauvegarder, appuyez sur **MAIN SCREEN** pour revenir à l'écran principal.

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 MPC2000XL. 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.

Sauvegarde dans des dossiers sur un appareils SCSI

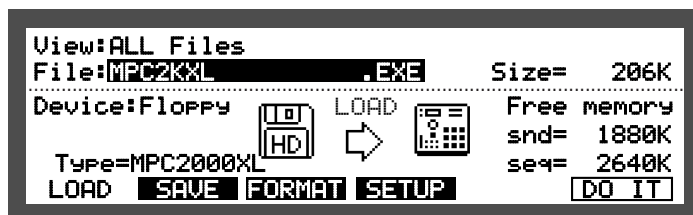
Créer un nouveau dossier

Si vous disposez d'un appareil SCSI connecté à la MPC2000XL, vous pouvez constituer des dossiers séparés dans lesquels vous sauvegarderez vos fichiers, comme sur un ordinateur.

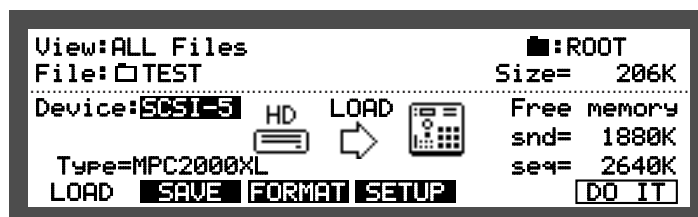
Par exemple, vous pouvez avoir des dossiers séparés pour les sons de percussion, les sons de piano, les boucles, etc.

Vous pouvez aussi avoir des dossiers à l'intérieur de dossiers.

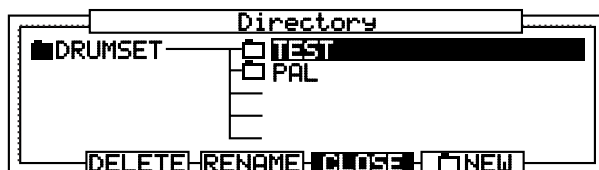
- ① Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique).



- ② Placez-vous sur le champ **Device:** à l'aide des touches surseur et sélectionnez le numéro d'identification SCSI ID que vous avez attribué à votre disque externe avec la molette DATA (si aucun appareil n'est réglé sur le numéro SCSI ID la mention "No SCSI device!" apparaîtra).



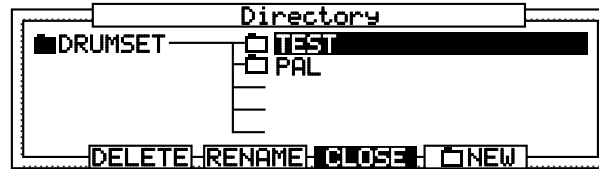
- ③ Placez-vous sur le champ de dossier (□) en haut à droite de l'écran et appuyez sur OPEN WINDOW afin d'ouvrir la fenêtre Directory. (Vous pouvez aussi appuyez sur OPEN WINDOW lorsque le curseur est dans le champ **File:** de l'écran LOAD.) Il y aura un fichier "ROOT" (racine) déjà nommé. La liste figurant à gauche ne montre que les 8 premières lettres du nom du dossier.



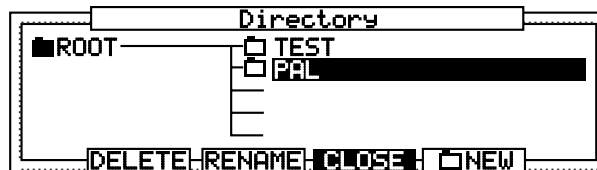
- ④ Appuyez sur NEW [F5]. Tapez sur un pad ou faites tourner la molette DATA pour afficher la fenêtre Name. Appuyez sur ENTER [F5] pour sauvegarder le nouveau nom et créer le dossier.
- ⑤ Appuyez sur CLOSE [F4] pour revenir à l'écran "LOAD" (vous pouvez continuer à créer d'autres dossiers avant d'appuyer sur "Close"). Le dernier dossier sélectionné apparaîtra dans le champ **File:** et vous pourrez alors sauvegarder dans ce dossier.

Créer des dossiers dans les dossiers (sous-dossiers)

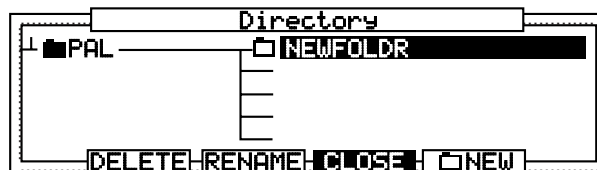
- ① Pour créer un sous-dossier, suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe “Créer un nouveau dossier”.



- ② Sélectionnez un des dossiers existant au moyen des touches curseur HAUT/BAS.



- ③ Appuyez sur la touche curseur DROITE pour ouvrir le dossier (appuyez sur la touche curseur GAUCHE pour revenir en arrière dans les dossiers). La liste figurant à droite indique à la fois les dossiers et les fichiers.

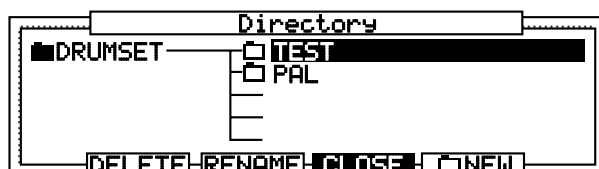


- ④ Suivez les étapes 4 à 5 du paragraphe “Créer un nouveau dossier”.

Sélection des dossiers/fichiers

Après avoir créé des dossiers et des fichiers, vous aurez besoin de pouvoir naviguer parmi ceux-ci afin de sauvegarder ou de charger des fichiers.

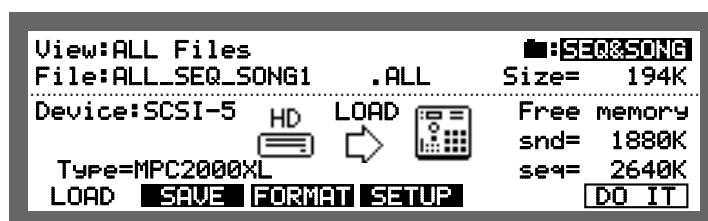
- ① Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe “Créer un nouveau dossier”.



- ② Utilisez les touches curseur pour sélectionner un fichier ou un dossier.
Touches HAUT/BAS : pour se déplacer verticalement dans la liste des fichiers/dossiers.
Touche DROITE : pour ouvrir les dossiers.
Touche GAUCHE : pour revenir au dossier précédent.



- ③ Appuyez sur **Close** [F4] pour revenir à l'écran “LOAD”.
 Le dernier dossier ou fichier sélectionné apparaîtra dans le champ **File:** et vous pourrez alors sauvegarder dans ce dossier ou charger le fichier sélectionné.



Note:

Une fois qu'un dossier est sélectionné et qu'il apparaît en haut à droite de l'écran LOAD, vous pouvez sélectionner des fichiers de ce dossier dans le champ **File:** et faire défiler le contenu de ce dossier à l'aide de la molette DATA.

Effacer des dossiers

- ① Suivez les étapes 1 à 2 du paragraphe “**Sélection des dossiers/fichiers**”.
- ② Appuyez sur `DELETE` [F2]. La fenêtre Delete Folder apparaît.



- ③ Appuyez sur `DO IT` [F5].
Le dossier et tout son contenu seront effacés.

Renommer des dossiers

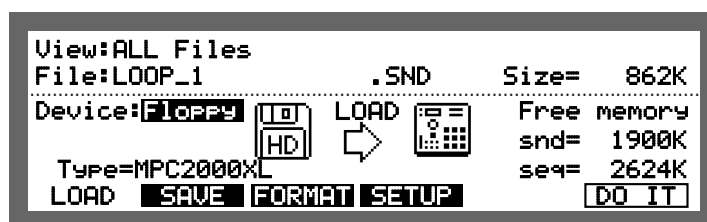
- ① Suivez les étapes 1 à 2 du paragraphe “**Sélection des dossiers/fichiers**” et sélectionnez le dossier à renommer.
- ② Appuyez sur `RENAME` [F3]. La fenêtre Name apparaît.
Entrez le nouveau nom et appuyez sur `ENTER` [F5] pour valider ce nom.
- ③ Appuyez sur `Close` [F4] pour revenir à l'écran du mode Disk.

Charger des fichiers

Les fichiers ayant les suffixes suivants peuvent être chargés directement dans la MPC2000XL :

_____.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 multiples.
_____.WAV	Fichier de forme d'onde PC.
_____.SET	Ensemble de sons

- ① Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique) pour afficher l'écran LOAD (Chargement).



- 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.
Si vous chargez depuis un fichier/dossier se trouvant sur un appareil SCSI externe, voir le paragraphe "**Sélection des dossiers/fichiers**".

- **Type:**

Affiche les données contenues dans le périphérique choisi dans le champ Device:.

MPC2000XL	Un disque MPC2000XL.
MPC2000XL	Un disque MPC2000XL.
MPC3000	Un disque MPC3000/MPC60.
S3000	Un disque S3000.
S1000	Un disque S1000.
PC	Un disque formaté MS-DOS.
????	Un disque non formaté au d'un format incompatible.

- **Size:**

Affiche la taille des données pour le fichier sélectionné dans le champ File:.

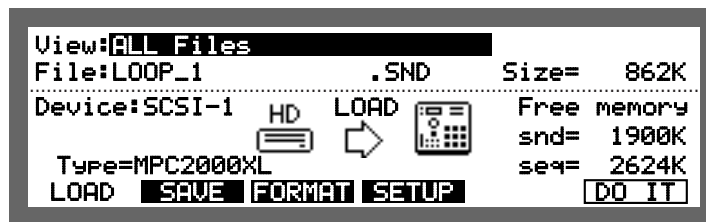
- **Free memory snd=**

Affiche l'espace mémoire libre pour les sons dans la MPC2000XL.

- **Free memory seq=**

Affiche la mémoire disponible pour les séquences.

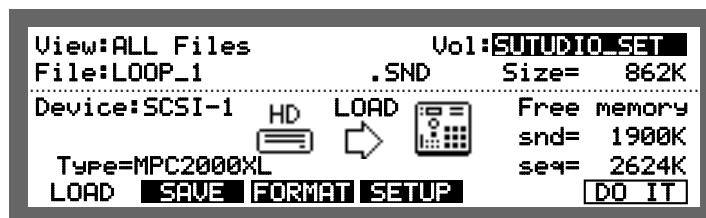
Note: Lorsque SCSI est sélectionné dans le champ Device:, le champ Part: apparaît sur l'écran.



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:.



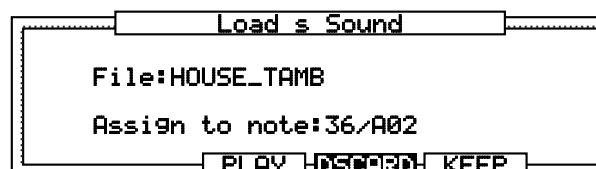
Les disques provenant d'un S1000 ou S3000 sont divisés en partitions et ces petites parties mémoires sont appelées des Volumes. Pour choisir un fichier, sélectionnez une partition dans le champ Part:, un volume dans le champ Vol:, et le fichier son dans le champ File:.

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. (audio).

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.

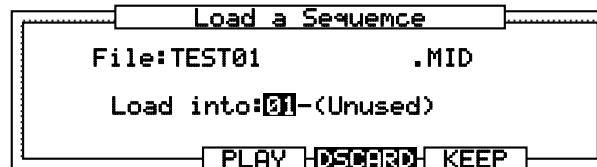
Sélectionnez le numéro de note ou de pad de percussion que vous désirez assigner au son chargé dans le champ Assign to note:. Il est possible d'utiliser la commande rotative Data ou de faire une sélection directe en jouant le pad. Sélectionnez _/OFF en tournant la commande DATA si vous ne désirez pas assigner le son à un numéro de note.

Si vous ne désirez pas garder le son chargé, appuyez sur DISCARD [F4] pour l'effacer.

Appuyez sur KEEP[F5] pour assigner le son à un drum pad.

4-2. Charger un fichier de séquence .SEQ ou un fichier MIDI standard .MID

Appuyez sur DO IT[F6] pour charger le fichier. La fenêtre suivante apparaîtra lorsque le chargement sera terminé.



```
Load a Sequence
File:TEST01 .MID
Load into:01-(Unused)
PLAY DISCARD KEEP
```

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.

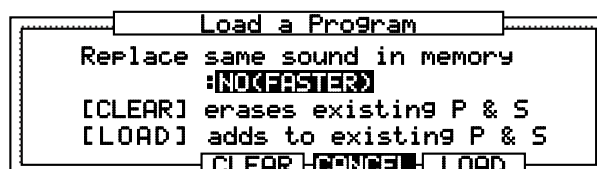
Note: La MPC2000XL peut charger des fichiers de séquence comportant 50 000 événements de note au maximum (des fichiers ayant approximativement une taille de 250 ko) par séquence. Si vous essayez de charger un fichier plus gros, seuls les 50 000 premiers événements note seront chargés.

Si vous ne voulez pas conserver ce fichier, appuyez sur DISCARD [F4].

4-3. Charger des fichiers Programme .PGM

Lorsqu'un programme est chargé, les données dépendantes, programme et son, sont aussi chargées.

Appuyez sur DO IT[F6] pour afficher la fenêtre suivante.



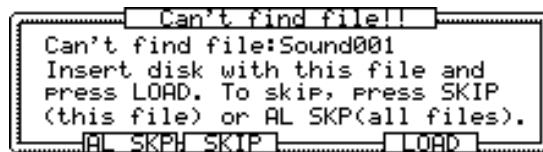
```
Load a Program
Replace same sound in memory
NO(FASTER)
[CLEAR] erases existing P & S
[LOAD] adds to existing P & S
CLEAR CANCEL LOAD
```

Le champ Replace same sound in memory: (remplacer le même son en mémoire) servira si vous désirez remplacer le son en mémoire de la MPC2000XL 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 MPC2000XL. 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 et charger le nouveau programme.

Appuyez sur LOAD [F5] pour l'ajouter aux programmes et sons existants.

ATTENTION: La fenêtre suivante pourra apparaître lors du chargement d'un programme, lorsque les fichiers sons ne sont pas trouvés.



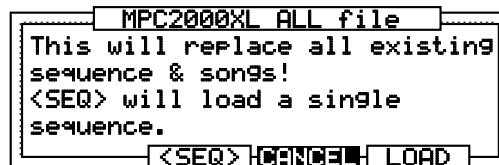
Insérez alors la disquette contenant les sons affichés dans le champ Can't find file: (fichier introuvable) et appuyez sur LOAD[F5]. Si vous avez sauvegardés ces sons sur d'autre disques, insérez le disque suivant et appuyez sur LOAD[F5].

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.

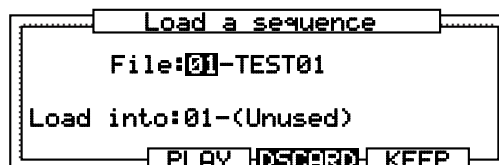
4-4. Fichiers .ALL

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.



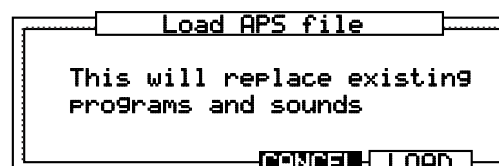
La procédure ici est la même que pour charger une séquence ou un fichier MIDI.

Note: La MPC2000XL peut charger des fichiers de séquence comportant 50 000 événements de note au maximum (des fichiers ayant approximativement une taille de 250 ko) par séquence. Si vous essayez de charger un fichier plus gros, seuls les 50 000 premiers événements note seront chargés

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..



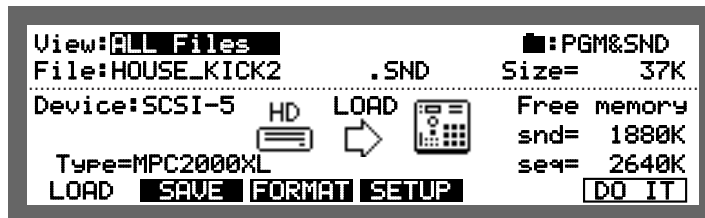
Appuyez sur LOAD[F5] pour charger le programme et ses sons. Attention car tous les programmes et sons déjà en mémoire seront effacés.

Lorsque vous avez terminé, appuyez sur MAIN SCREEN pur revenir à l'écran principal et jouer les sons.

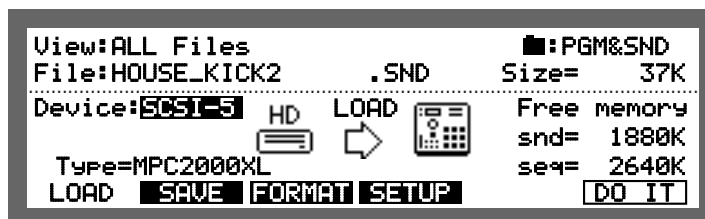
Effacer un fichier du disque

Vous pouvez sélectionner les fichiers d'un disque pour les effacer.

1. Maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique).

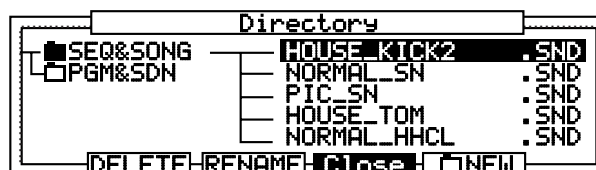


2. Placez le curseur sur le champ Device: et sélectionnez l'appareil contenant le fichier à effacer.

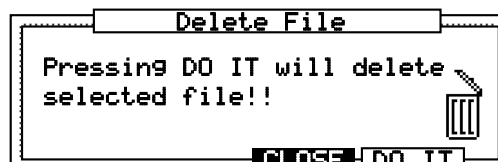


Note: Vous pouvez choisir le type de fichier que vous désirez afficher dans le champ File: du champ View:. Il est possible de sélectionner une extension spécifique dans le champ View:, afin de n'afficher que les fichiers ayant cette extension, ce qui est plus pratique pour retrouver un fichier lorsqu'il y en a beaucoup sur un disque.

3. Placez le curseur sur le champ File: et appuyez sur OPEN WINDOW pour afficher la fenêtre Directory.



4. Sélectionnez le fichier que vous désirez effacer avec les touches curseur (voir le paragraphe "Sélection des dossiers/fichiers") et appuyez sur DELETE [F2].



5. Appuyez sur DO IT [F5] pour effacer le fichier sélectionné.
Si la touche ALL [F3] est enfoncée, la fenêtre "Delete ALL files" apparaîtra et tous les fichiers se trouvant au même niveau que celui sélectionné pourront être effacés. Sélectionnez le type de fichier dans le champ Delete:.

Les options de type de fichier sont les suivantes :

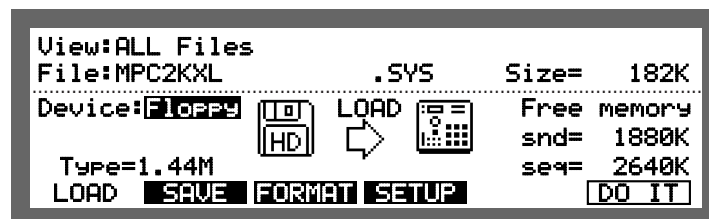
ALL FILES	Efface tous les fichiers
.SND	Efface seulement les fichiers sons MPC2000XL
.PGM	Efface les fichiers de programme
.APS	Efface les fichiers contenant les données "All Program & Sound"
.MID	Efface les fichiers au standard MIDI
.ALL	Efface les fichiers d'ensemble de séquence et Song
.WAV	Efface les fichiers audio de type WAV
.SEQ	Efface les fichiers de séquence
.SET	Efface les fichiers d'ensemble de sons

Appuyez sur **DO IT [F5]** pour effacer tous les fichiers du type spécifié.

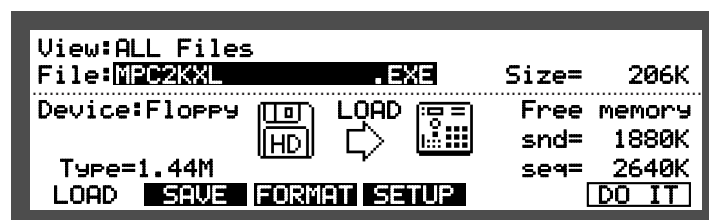
Chargement et mise à jour du système d'exploitation

Il sera nécessaire de temps en temps de mettre à jour le système d'exploitation, qui sera fourni sur disquettes ou pourra être téléchargé depuis notre site Internet.

Pour mettre à jour le système d'exploitation, insérez la disquette (ou connectez l'appareil SCSI contenant les fichiers du système d'exploitation), maintenez SHIFT et appuyez sur LOAD (touche 3 du pavé numérique).



Sélectionnez soit le fichier MPC2KXL.EXE soit le fichier MPC2KXL.SYS dans le champ **File:** et appuyez sur **DO IT [F6]**.



Appuyez à nouveau sur **DO IT [F6]**, le système sera automatiquement mis à jour et un écran apparaîtra pour vous demander de redémarrer la MPC2000XL.

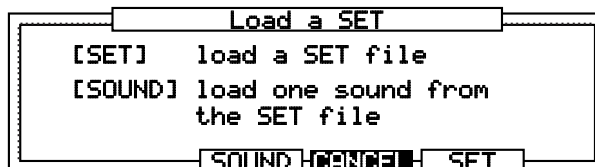
Charger des fichiers créés sur MPC60/60II AKAI

Charger un fichier son (.SND)

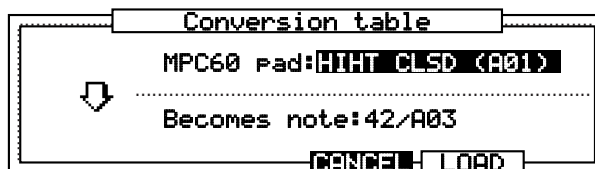
Suivez les étapes 1 à 4-1 du paragraphe "Charger des fichiers" et sélectionnez le fichier .SND à l'étape 3.

Charger un fichier d'ensemble de sons (.SET)

Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe "Charger des fichiers" et sélectionnez le fichier .SET à l'étape 3. Puis appuyez sur DO IT [F6].

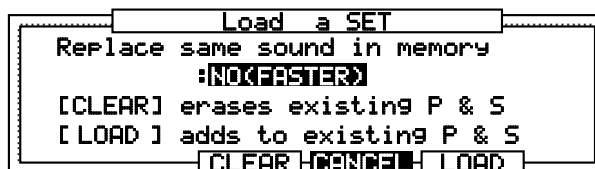


Appuyez sur SET [F5].



Les sons assignés à la MPC60/60II peuvent maintenant être convertis afin de correspondre au numéros de note de la MPC2000XL.

Sélectionnez un des pads de la MPC60/60II dans le champ MPC60 Pad:, puis sélectionnez le numéro de note auquel vous désirez l'assigner dans le champ Becomes note:, puis appuyez sur LOAD [F5].

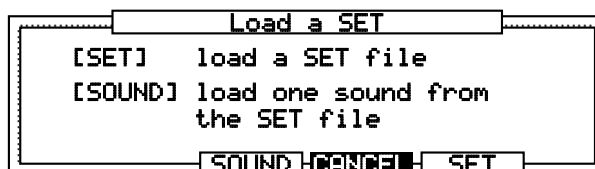


Puis reprenez à l'étape 4.

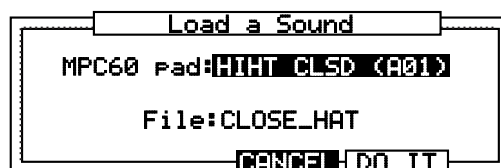
Charger un son à partir d'un fichier Set

De cette manière, vous pouvez charger un son particulier depuis un fichier Set.

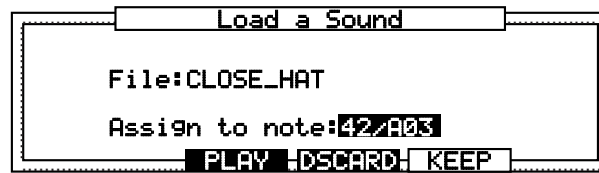
Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe "Charger des fichiers" et sélectionnez le fichier .SET à l'étape 3. Puis appuyez sur DO IT [F6].



Appuyez sur SOUND [F3].



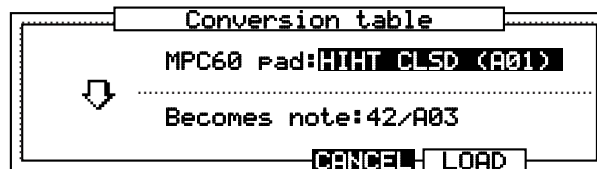
Sélectionnez un des pads de la MPC60/60II dans le champ MPC60 Pad:, ou sélectionnez le nom du son dans le champ File:, puis appuyez sur DO IT [F5].



Le son chargé peut être joué en appuyant sur **PLAY** [F3].
 Réglez le numéro de note à assigner dans le champ **Assign to note:**.
 Pour sauvegarder le son, appuyez sur **KEEP** [F5]. Pour effacer le son afin de libérer de la mémoire, appuyez sur **DISCARD** [F4].

Charger un fichier de séquence (.SEQ)

Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe "Charger des fichiers" et sélectionnez le fichier **.SET** à l'étape 3. Puis appuyez sur **DO IT** [F6].



Le numéro de pad enregistré dans les données de séquence de la MPC60/60II peut maintenant être converti en numéro de note de la MPC2000XL.

Sélectionnez un des pads de la MPC60/60II dans le champ **MPC60 Pad:**, puis sélectionnez le numéro de note auquel vous désirez l'assigner dans le champ **Becomes note:**, puis appuyez sur **LOAD** [F5].

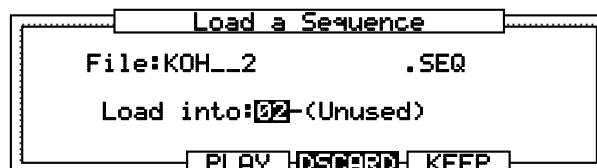
Note:

Lorsque des fichiers de séquence et de sons de MPC60/60II sont chargés et utilisés en même temps, il est nécessaire de faire correspondre les réglages à ceux de la table de conversion du fichier Set d'ensemble de sons.

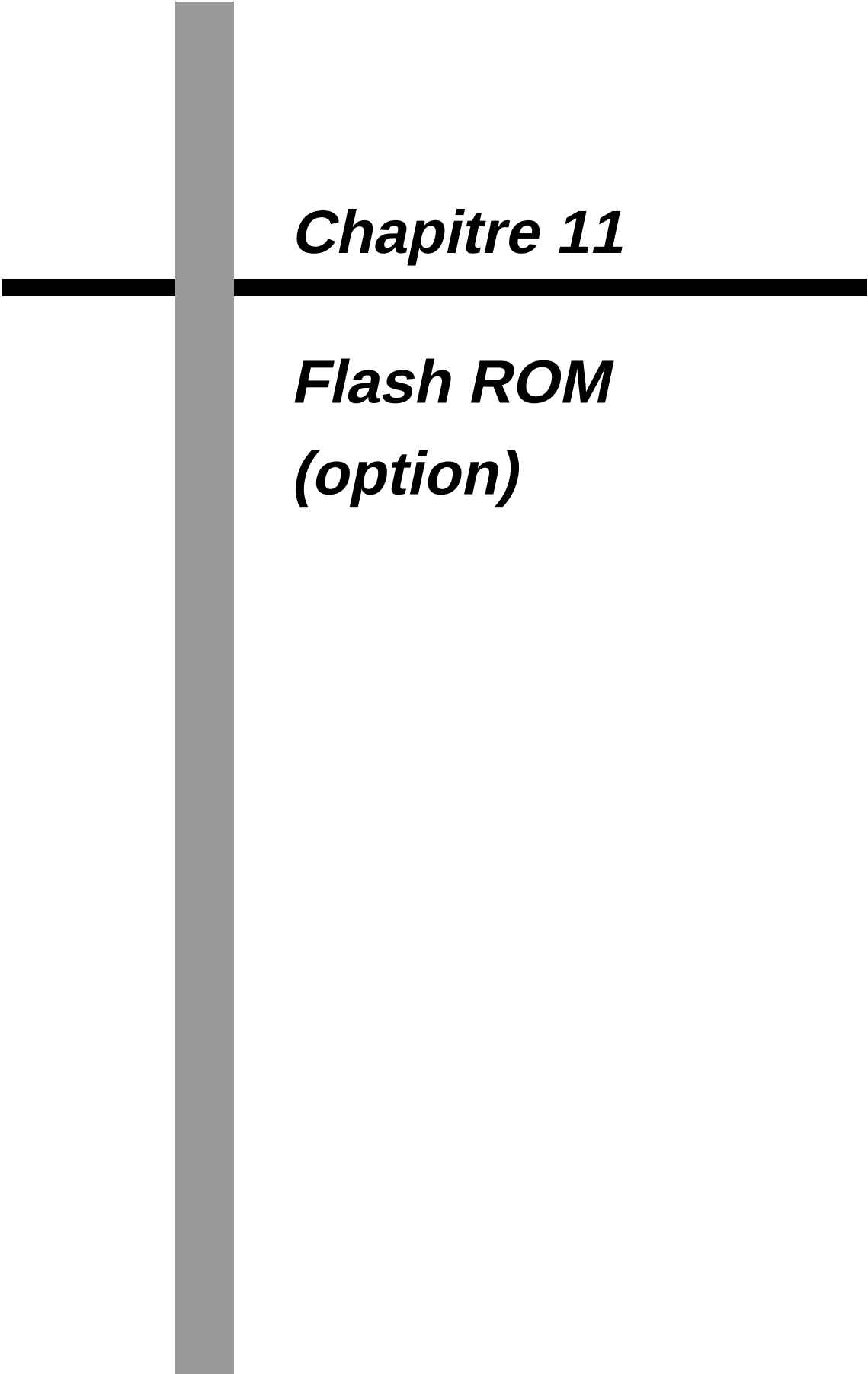
Appuyez sur **DO IT** [F6].

Charger un fichier All (.ALL)

Suivez les étapes 1 à 3 du paragraphe "Charger des fichiers" et sélectionnez le fichier **.SET** à l'étape 3. Puis appuyez sur **DO IT** [F6].



Puis reprenez à l'étape 4.



Chapitre 11

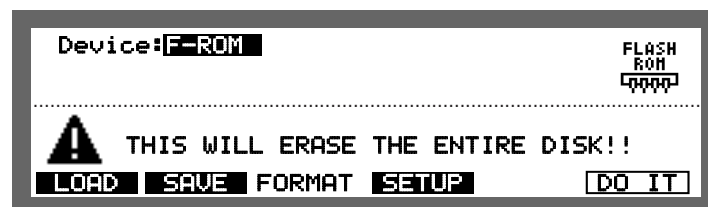
Flash ROM (option)

Flash ROM

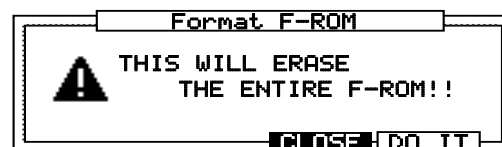
En installant la carte optionnelle de Flash ROM FMX008M (qui intègre 8 Mo de mémoire), vous pouvez sauvegarder des données en Flash ROM, ce qui permet d'économiser de l'espace. Pour installer la carte de Flash ROM, veuillez vous référer au manuel qui l'accompagne.

Formatage de la Flash ROM

Avant d'utiliser la Flash ROM, il faut la formater. Passez en mode Disk en maintenant SHIFT enfoncée, puis en appuyant sur LOAD (touche "3" du pavé numérique). Sélectionnez ensuite F-
ROM dans le champ Device:, puis appuyez sur FORMAT [F3] afin de faire apparaître l'écran Formatn.



Appuyez sur DO IT [F6].

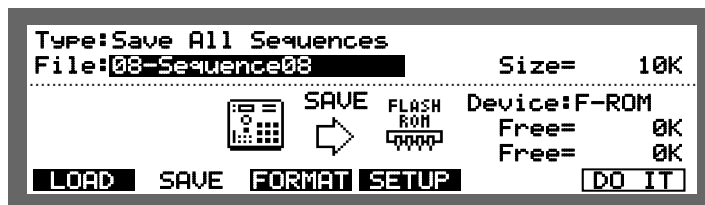


Le message reproduit ci-dessus apparaît - le formatage commencera lorsque vous appuierez sur DO IT [F5].

Note: Lors du formatage, toutes les données présentes dans la Flash-ROM seront effacées.

Sauvegarde en Flash ROM

Vous pouvez sauvegarder en Flash-ROM n'importe quelles données, exactement comme vous le feriez sur une disquette ou un périphérique SCSI. Maintenez SHIFT enfoncée, puis appuyez sur LOAD (touche "3" du pavé numérique), et enfin sur SAVE [F2].

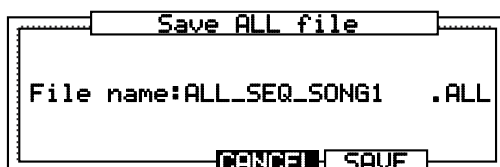


File: Ce champ permet de sélectionner le fichier que vous désirez sauvegarder.

Device: Sélectionnez F-ROM.

Frag'd= Ce champ indique la taille des données fragmentées. Veuillez vous référer au paragraphe "Fragmentation de la Flash-ROM", ci-après.

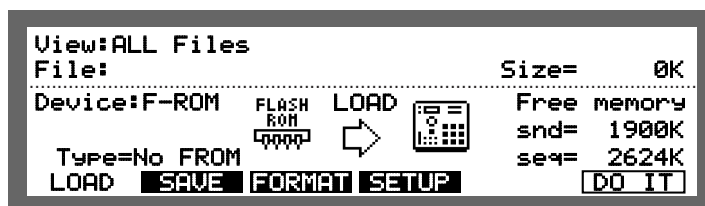
Appuyez sur DO IT [F6].



Appuyez sur SAVE [F5] pour sauvegarder le fichier.

Charger des données depuis la Flash-ROM

Le chargement de données depuis la Flash-ROM s'effectue de la même façon que pour un disque ordinaire. Maintenez SHIFT enfoncée puis appuyez sur LOAD (touche "3" du pavé numérique), et appuyez sur LOAD [F1].



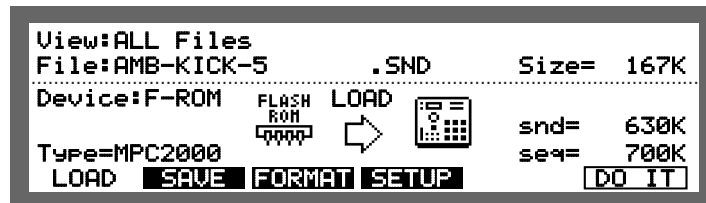
Positionnez le curseur sur le champ **Device:** puis sélectionnez F-ROM. Positionnez ensuite le curseur sur le champ correspondant au dossier supérieur droit, puis appuyez sur OPEN WINDOW afin d'ouvrir la fenêtre Directory. Vous pouvez aussi, pour ouvrir cette fenêtre, appuyer sur OPEN WINDOW alors que le curseur se trouve dans le champ **File:**. Sélectionnez un fichier avec les touches curseur, appuyez sur Close [F4] afin de retourner au champ LOAD, puis appuyez sur DO IT [F6] pour charger les données

Note: Vous ne pourrez pas charger un son depuis la Flash-ROM s'il existe déjà un son du même nom dans la RAM (mémoire interne) de la MPC2000XL.

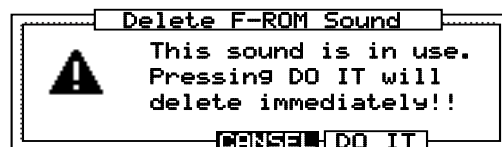
Supprimer des données de la Flash ROM

Vous pouvez supprimer un fichier de la Flash-ROM exactement comme vous le feriez avec un disque ordinaire.

Positionnez le curseur dans le champ **Device:**, puis sélectionnez **F-ROM**. Positionnez alors le curseur sur le champ correspondant au dossier supérieur droit, puis appuyez sur **OPEN WINDOW** afin d'ouvrir la fenêtre **Directory**.



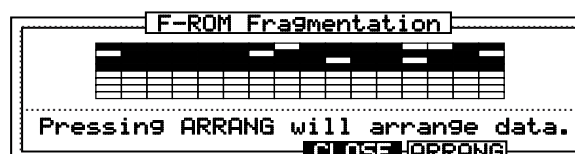
Appuyez sur **DELETE** [F2] puis sélectionnez avec les touches curseur le fichier que vous désirez effacer.



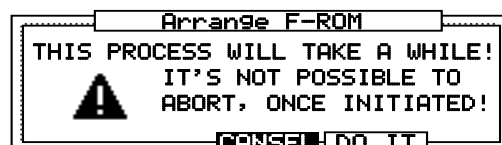
Appuyez sur **DO IT** [F5] pour effacer le fichier.

Fragmentation de la Flash ROM

Lorsque la MPC2000XL écrit des données dans la Flash-ROM, elle le fait en continu dans l'espace mémoire disponible. Toutefois, après effacement de certains fichiers, des espaces vides apparaissent entre les données conservées. Si la MPC2000XL ne peut y écrire d'un bloc les données à sauvegarder, elle va voir plus loin dans la mémoire. Il peut donc très bien arriver, s'il y a plusieurs espaces vides trop réduits (apparaissant dans le champ **Frags** de l'écran **Save**) pour accueillir le fichier, que la MPC2000XL annonce qu'elle n'a pas assez de place mémoire, alors que la mémoire totale disponible est supérieure au poids du fichier à sauvegarder ! Il faut alors procéder à une opération de défragmentation de la Flash-ROM. La MPC2000XL procède alors à une réorganisation des données présentes en Flash-ROM afin de récupérer le maximum d'espace libre possible. Pour ce faire, sélectionnez **F-ROM** dans le champ **Device:** de n'importe quel écran de mode **Disk**, puis appuyez sur **OPEN WINDOW**.

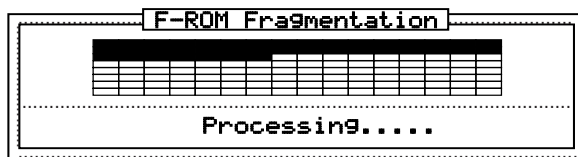


La fenêtre fera alors apparaître l'état de fragmentation des données, les données existantes étant représentées en noir. Appuyez sur **ARRANG** [F5] pour défragmenter les données. Le message suivant apparaîtra alors.



Appuyez sur **DO IT** [F5] pour lancer le processus.

Note: *N'éteignez pas la MPC2000XL en cours de défragmentation de la Flash-ROM. Toutes les données seraient perdues, et irrécupérables.*



Pendant l'opération de défragmentation, l'écran ci-dessus apparaît .

Note: *Cette opération de défragmentation peut prendre quelques minutes.*

Éditer un son présent en Flash ROM

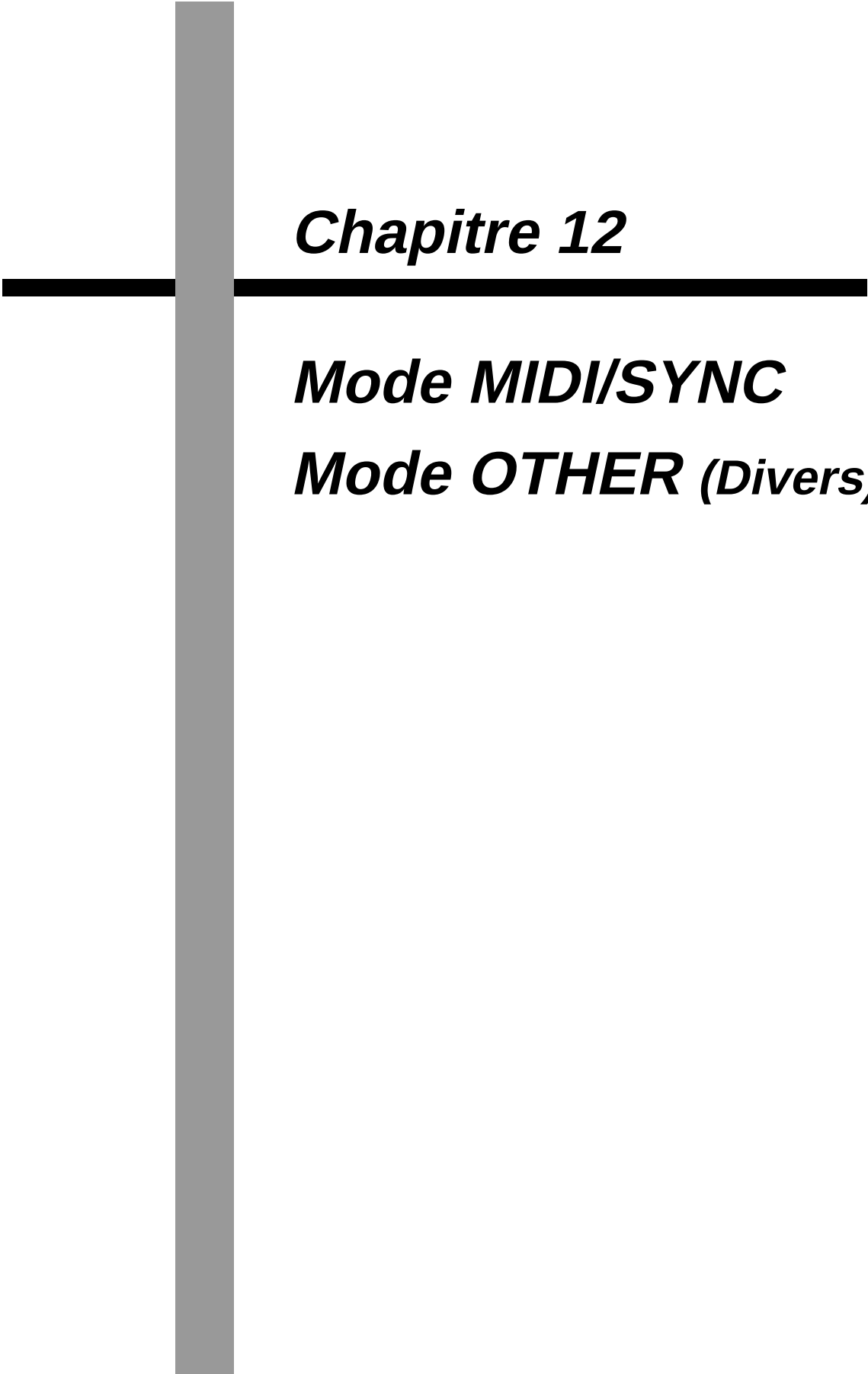
Lorsque vous chargez des données audio stockées en Flash-ROM, seules les informations concernant leur emplacement sont envoyées en RAM, les données elles-mêmes restent en Flash-ROM. Vous pouvez ainsi par conséquent gérer davantage de données en RAM. Toutefois, si vous désirez éditer les données audio stockées en Flash-ROM, il est indispensable de les charger provisoirement en RAM.

Cette opération s'effectue exactement comme lorsque vous désirez charger "normalement" des sons : il suffit de maintenir enfoncée SHIFT, puis d'appuyer sur LOAD (ou sur la touche "3" du clavier numérique).

À ce stade, les données audio elles-mêmes ne sont pas encore transférées dans la RAM de la MPC2000XL.

Chargez à nouveau le même son, et les données audio seront transférées en RAM.

Une fois ce transfert effectué, vous pouvez vous livrer à toutes les opérations d'édition normales. Une fois que vous avez fini, il suffit de sauvegarder les nouvelles données en Flash-ROM. Si vous utilisez le même nom que pour les données d'origine, celle-ci seront effacées.



Chapitre 12

Mode MIDI/SYNC

Mode OTHER (Divers)

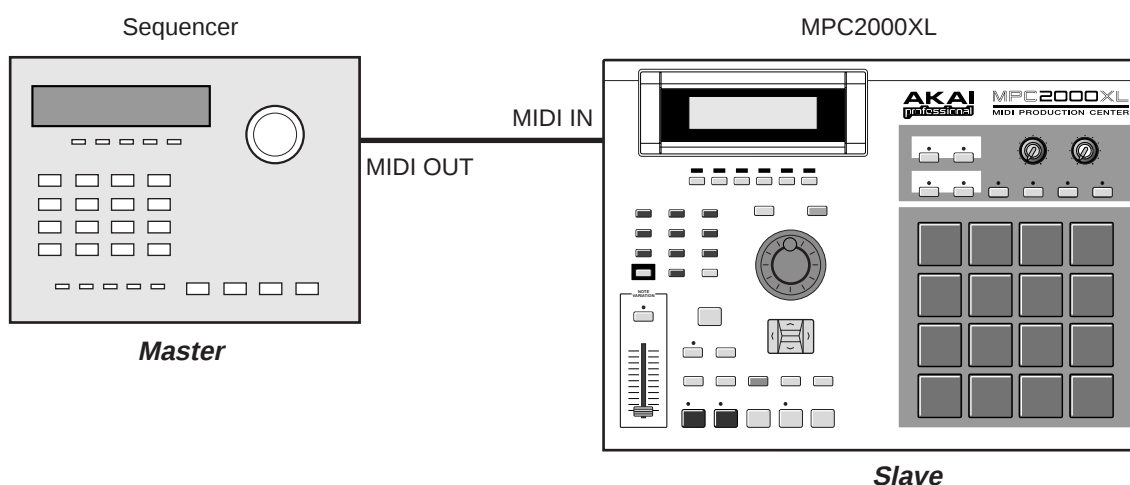
Mode MIDI/SYNC

La MPC2000XL 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 MPC2000XL.

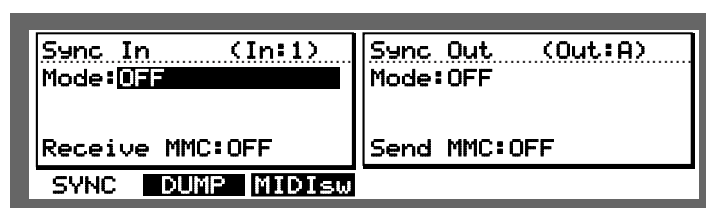
Si vous utilisez la MPC2000XL seule, ou si vous la connectez à un générateur de sons MIDI et utilisez un autre séquenceur ou magnétophone multipiste, il n'est pas nécessaire de régler le canal.

Synchronisation de la MPC2000XL avec d'autres séquenceurs

Pour utiliser un autre séquenceur comme master, en lui synchronisant la MPC2000XL, il faut connecter la prise MIDI Out du séquenceur à la prise MIDI In de la MPC2000XL.



Maintenez SHIFT et appuyez sur MIDI/SYNC (touche 9 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran du mode MIDI/SYNC.



Pour configurer la MPC2000XL 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.

```

Sync In   (In:1)
Mode:MIDI CLOCK
Shift early(ms): 0
Receive MMC:OFF

```

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 MPC2000XL.

```

Sync In   (In:1)
Mode:MIDI TIME CODE
Frame rate:25
Receive MMC:OFF

```

Frame rate:

Réglez ce champ sur la même fréquence d'image que celle utilisée par l'appareil maître.

Vous pouvez régler le départ (start time) de la séquence ou du morceau si vous utilisez la synchronisation MTC. Placez le curseur sur le champ **Now:** dans l'écran principal ou Song et appuyez sur OPEN WINDOW pour afficher la fenêtre suivante.

```

Time Display
Display style:BAR,BEAT,CLOCK
Start time:00h00m00s00f00
Frame rate:25
CLOSE

```

Start time: La lecture démarrera lorsque le timecode entré dans ce champ sera atteint.

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.

```

Sync Out   (Out:A)
Mode:OFF
Send MMC:OFF

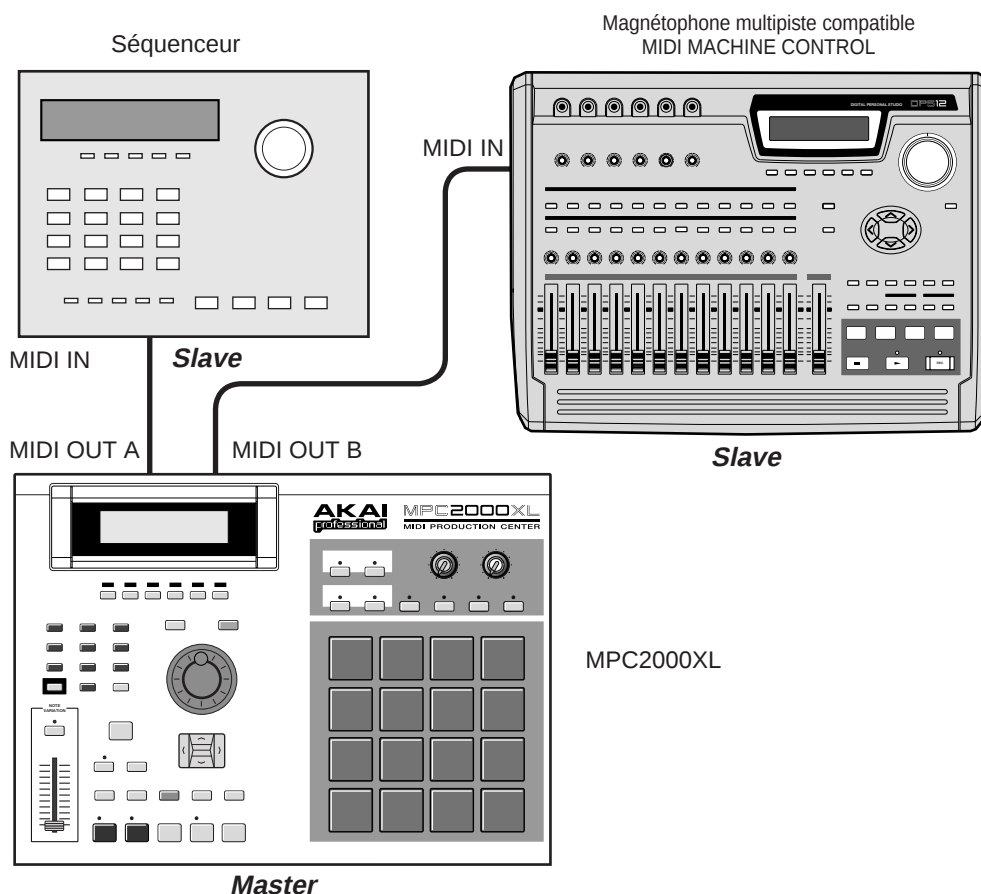
```

Receive MMC:

Permet de recevoir les messages MIDI Machine Control.

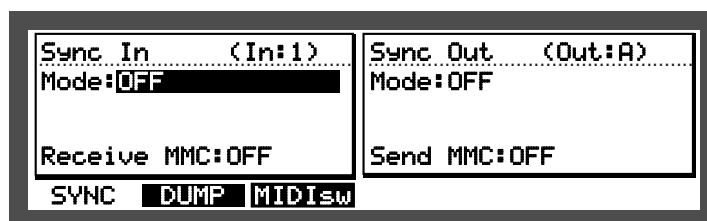
Synchronisation d'un autre séquenceur ou d'un magnétophone à la MPC2000XL

Pour régler la MPC2000XL comme Master et lui synchroniser un autre séquenceur, connectez la prise MIDI Out de la MPC2000XL à la prise MIDI In du séquenceur.



ATTENTION: Pour pouvoir synchroniser un magnétophone multipiste à la MPC2000XL, il faut qu'il soit compatible avec des messages de commande de type MMC.

Maintenez SHIFT et appuyez sur MIDI/SYNC (touche 9 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran du mode MIDI/SYNC.



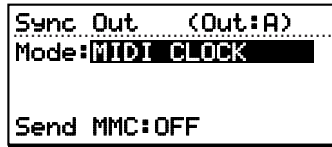
Pour configurer la MPC2000XL comme maître, afin qu'elle envoie des signaux de synchronisation MIDI, procédez au réglage de la fenêtre **Sync Out**, située sur la droite.

Tout d'abord, dans le champ **Out:**, sélectionnez la sortie MIDI sur laquelle les données de synchronisation seront émises. Les deux prises MIDI OUT A/B de la MPC2000XL peuvent être utilisées en même temps.

Dans le champ **Mode:**, sélectionnez le type de signal de synchronisation que vous utiliserez : MIDI Clock ou MIDI Time Code.

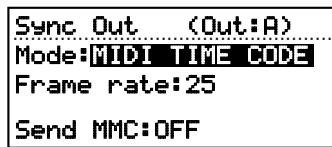
◆ MIDI CLOCK

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 MPC2000XL déterminera celui de la lecture du séquenceur esclave..



◆ MIDI TIME CODE (MTC)

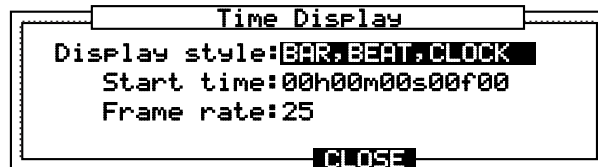
Par opposition au signal de MIDI Clock, le MIDI Time Code est un signal de synchronisation "absolu". En d'autres termes, il ne transporte aucune indication de tempo : par conséquent, il est nécessaire de procéder aux éventuelles modifications de tempo à la fois sur le séquenceur esclave et sur la MPC2000XL.



Frame rate:

Réglez ce champ sur la même fréquence d'image que celle utilisée par l'appareil maître.

Vous pouvez régler le départ (start time) de la séquence ou du morceau si vous utilisez la synchronisation MTC. Placez le curseur sur le champ **Now** dans l'écran principal ou Song et appuyez sur OPEN WINDOW pour afficher la fenêtre suivante.



Start time: La lecture démarrera lorsque le timecode entré dans ce champ sera atteint.

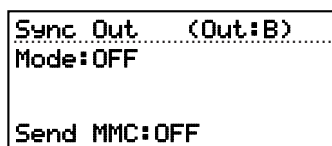
Frame rate: Permet de déterminer la fréquence d'image du timecode.

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.



Synchronisation avec un timecode SMPTE

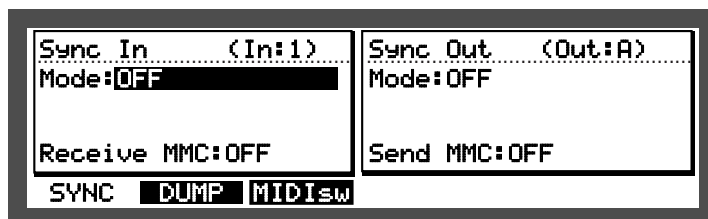
En installant la carte SMPTE optionnelle IC-M2TC, vous accédez à des fonctions de synchronisation SMPTE. Le SMPTE est un signal de timecode renfermant des informations temporelles absolues.

Connexions

Pour recevoir le timecode provenant de l'appareil externe, il faut relier sa prise SMPTE OUT au jack SMPTE IN de la face arrière de la MPC2000XL. Pour envoyer un timecode vers un appareil externe, reliez sa prise SMPTE IN au jack SMPTE OUT de la face arrière de la MPC2000XL.

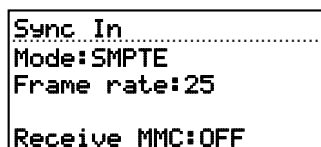
Réglage des Directions

La synchronisation via SMPTE se paramètre exactement de la même façon que la synchronisation via MIDI. Maintenez SHIFT enfoncée, puis appuyez sur MIDI/SYNC (touche "8" du pavé numérique) afin de faire apparaître l'écran du mode MIDI/SYNC.



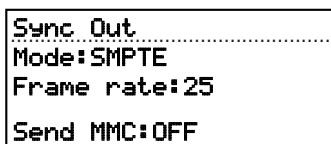
Réception d'un timecode SMPTE

Sélectionnez SMPTE dans le champ Mode: situé dans la partie gauche de l'écran (dans ce cas, les réglages effectués dans le champ In: sont ignorés).



Émission d'un timecode SMPTE

Sélectionnez SMPTE dans le champ Mode: situé dans la partie droite de l'écran (les réglages du champ Out: ne sont valides qu'en émission de MMC).



Les réglages de fréquence d'image et de timecode de début sont les mêmes que pour le MTC.

MIDI Sample Dump

Le format standard MIDI Sample Dump permet d'échanger des données de sons entre la MPC2000XL et tout autre appareil compatible.

Configuration pour le Sample Dump

Reliez la MPC2000XL et l'appareil externe avec des câbles MIDI, selon la méthode de la "poignée de mains" (MIDI OUT de la MPC2000XL vers MIDI IN de l'appareil externe, et MIDI IN de la MPC2000XL vers MIDI OUT de l'appareil externe). Maintenez SHIFT enfoncée, appuyez sur MIDI/SYNC (touche "9" du pavé numérique) afin de faire apparaître l'écran de mode MIDI/SYNC, puis appuyez sur la touche DUMP [F2].

RECEIVE (In:2) Receive ready while this page is open. Request No.: 0	TRANSMIT (Out:B) Snd: sound1 device ID: 0
SYNC DUMP MIDIsw	REQUES SEND

Réception de données MIDI Sample Dump

Sélection des ports MIDI d'entrée/sortie

Sélectionnez respectivement dans les champs In# et Out# les ports MIDI d'entrée/sortie utilisés pour la connexion avec l'appareil externe.

Réglage du numéro d'identification de l'appareil externe

Faites correspondre le numéro d'identification ("ID number") avec celui de l'appareil externe dans le champ Device ID# de l'écran TRANSMIT.

Sélection du numéro de requête (Request Number)

Vous pouvez spécifier quel son vous désirez recevoir de l'appareil externe en sélectionnant le numéro de ce son dans le champ Request No. #. Veuillez vous référer au mode d'emploi de l'appareil externe pour tout ce qui concerne l'assignation des sons et les numéros de sons.

Note: Ce réglage n'est pas nécessaire si vous n'envoyez aucun message de Request.

Réception du Sample Dump

La réception du Sample Dump débute soit dès l'envoi des données d'échantillon par l'appareil externe, soit en envoyant un message de Sample Dump Request à l'appareil externe en appuyant sur REQUES [F5]. En cours de réception des données de Sample Dump, le message suivant apparaîtra.

RECEIVE (In:2) Receive ready while this page is open. Request No.: 0	TRANSMIT (Out:B) Snd: (no sound) device ID: 0
Receiving.....	CANCEL

Si vous désirez interrompre la réception du Sample Dump, appuyez sur **CANCEL** [F6]. Une fois la réception du Sample Dump terminée, la fenêtre suivante apparaîtra.

Keep or Retry		
Name for new sound:sound001 (Press ENTER to commit.) Assign to note:--/OFF		
RETRY	PLAY	KEEP

Pour lire le son, appuyez sur **PLAY** [F4].

Entrez le nom désiré pour l'échantillon reçu dans le champ **Name for new sound:**, puis assignez-le à un numéro de note (Note Number) dans le champ **Assign to note:**.

Appuyez sur **RETRY** [F2] pour commencer une nouvelle procédure de réception de données, ou sur **KEEP** [F5] pour garder l'échantillon en mémoire.

Par défaut, le son reçu sera automatiquement baptisé "MIDI 0-n" (n étant le numéro du son reçu).

Envoi de données Sample Dump

Sélection des ports d'entrée/sortie MIDI

Sélectionnez respectivement dans les champs **In:** et **Out:** les ports MIDI d'entrée/sortie utilisés pour la connexion avec l'appareil externe.

Choix du son à envoyer

Sélectionnez le son à envoyer dans le champ **Snd:**.

Note : Si le son sélectionné est stéréo, le champ de sélection L/R apparaîtra à la suite du nom du son. Choisissez alors quel côté du son vous désirez envoyer.

Réglage du numéro d'identification de l'appareil externe

Faites correspondre le numéro d'identification ("ID number") avec celui de l'appareil externe dans le champ **Device ID:** de l'écran **TRANSMIT**.

Lancer l'émission du Sample Dump

Appuyez sur **SEND** [F6] pour lancer l'émission des données de Sample Dump.

RECEIVE (In:2) Receive ready while this page is open. Request No.: 127 Sending.....	TRANSMIT (Out:B) Snd: Sound 1 device ID: 127 CANCEL
--	---

Si vous désirez interrompre l'envoi des données de Sample Dump, appuyez sur **CANCEL** [F6].

*Note: À réception d'un message de Sample Dump Request, les données du son correspondant au numéro demandé seront émises, quelle que soit la sélection préalable dans le champ **Snd:**.*

Configuration d'une pédale MIDI Footswitch

Vous pouvez commander diverses fonctions de la MPC2000XL via des messages MIDI de Control Change, envoyés depuis des appareils MIDI externes à la MPC2000XL.

Assignment de la fonction de la pédale MIDI Footswitch

L'assignation de la fonction de la pédale MIDI Footswitch s'effectue en mode MIDI/SYNC. Maintenez SHIFT enfoncée, appuyez sur MIDI/SYNC (touche "9" du pavé numérique) pour faire apparaître l'écran de mode MIDI/SYNC, puis appuyez sur MIDISW [F3].

Switch 1	Switch 2	Switch 3	Switch 4
Ctrl: 10	Ctrl: 26	Ctrl: 69	Ctrl: 127
Function: ODUB/PNCH	Function: ODUB+PLAY	Function: F6	Function: PAD 10
SYNC DUMP MIDISW			

Vous pouvez alors régler le message MIDI de Control Change commandant chaque commutation dans le champ Ctrl: et sa fonction dans le champ Function:.

Note : Chaque fonction est activée dès réception d'une valeur supérieure ou égale à 64. Toutefois, TAP et PAD 01 à 16 seront activées pour des valeurs supérieures ou égales à 64, et désactivées pour des valeurs inférieures.

Les fonctions assignables sont les suivantes.

PLAY STRT	Même fonction que la touche PLAY START.
PLAY	Même fonction que la touche PLAY.
STOP	Même fonction que la touche STOP.
REC+PLAY	Même fonction que la touche PLAY en maintenant enfoncée la touche REC.
ODUB+PLAY	Même fonction que la touche PLAY en maintenant enfoncée la touche OVERDUB.
REC/PUNCH	Passage en PLAY depuis le mode STOP, passage en REC (Punch-in) depuis le mode PLAY, ou passage en PLAY (Punch-out) depuis le mode REC.
ODUB/PNCH	Passage en PLAY depuis le mode STOP, passage en OVERDUB (Punch-in) depuis le mode PLAY, ou passage en PLAY (Punch-out) depuis le mode OVERDUB.
TAP	Même fonction que la touche TAP TEMPO.
PAD BANK A à D	Même fonction que les touches PAD BANK A - D.
PAD 1 à 16	Simule l'enfoncement d'un pad à pleine vélocité.
F1 à F6	Même fonction que la touche de fonction correspondante. La fonction elle-même varie selon l'écran affiché.

Note : Lors de l'enregistrement de la séquence, les messages de Control Change assignés à cette pédale MIDI ne seront pas enregistrés. De même, les messages de Control Change enregistrés dans la séquence seront ignorés en lecture.

Le canal MIDI de réception de ces messages de Control Change est sélectionné dans la fenêtre MIDI Input Window (Dans l'écran principal, sélectionnez le champ Track type : - à droite du S# - puis appuyez sur OPEN WINDOW).

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 MPC2000XL.

Écran OTHERS

Maintenez SHIFT et appuyez sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran du mode OTHER.



- **Tap averaging:**

Vous pouvez régler le tempo en frappant en rythme la touche TAP TEMPO. La MPC2000XL procède au réglage en faisant la moyenne des tempos calculés entre deux frappes.

Réglez le nombre de frappes servant au calcul 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.

Maintenez SHIFT et faites tourner la molette DATA afin de régler le contraste de l'écran LCD. Il est possible de le régler quel que soit le mode affiché.

Écran INIT

Maintenez SHIFT et appuyez sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran du mode OTHER puis appuyez sur INIT [F2] pour afficher l'écran INIT.

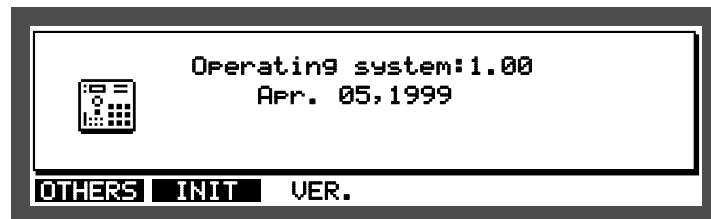


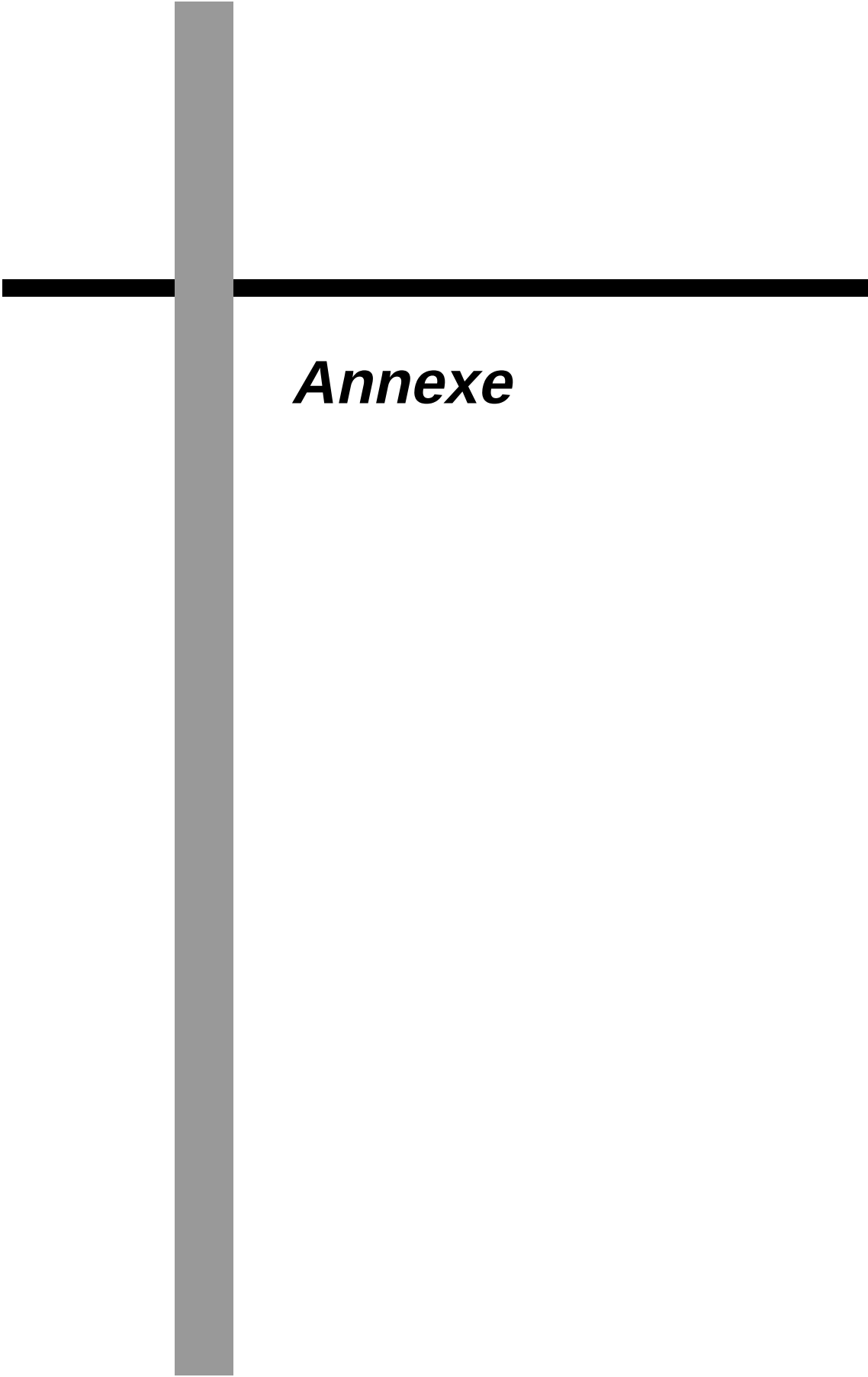
Appuyez sur DO IT [F6] pour effacer les données de paramètre de la mémoire de la MPC2000XL afin de les réinitialiser à leur valeur par défaut.

Écran VER.

Maintenez SHIFT et appuyez sur OTHER (touche 8 du pavé numérique) afin d'afficher l'écran du mode OTHER puis appuyez sur VER. [F3] pour afficher l'écran indiquant la Version.

Le numéro de la version du système d'exploitation qui se trouve actuellement chargé dans la mémoire de la MPC2000XL apparaît alors.



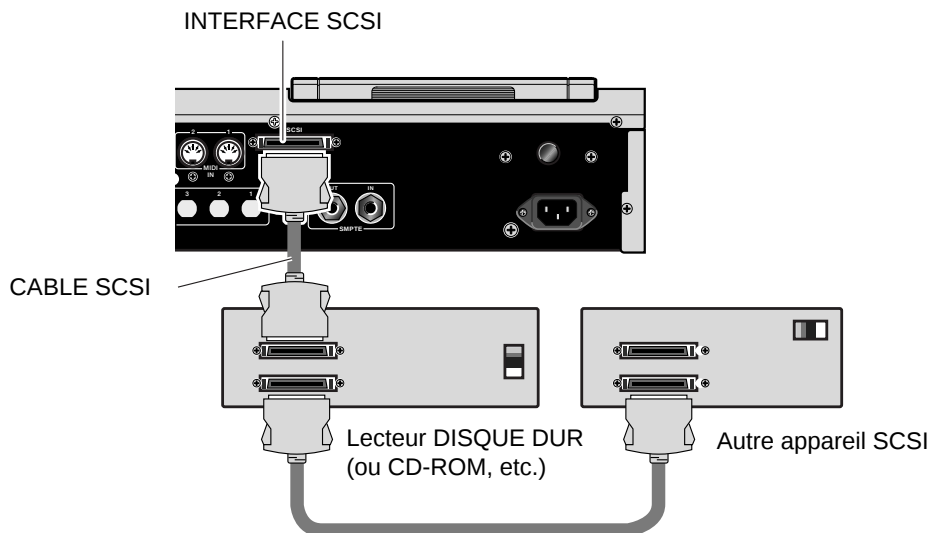


Annexe

Notes concernant l'utilisation de disques durs SCSI

Connexion d'un disque dur SCSI externe

Les appareils SCSI (disques durs, lecteurs MO, etc.) sont connectés de la manière suivante :



La MPC2000XL 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 réglant 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 lecteurs SCSI puissent être utilisés avec la MPC2000XL, 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.

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.

Une bonne connexion SCSI nécessite une masse individuelle pour chaque conducteur. 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 MPC2000XL, ils risquent de poser des problèmes.

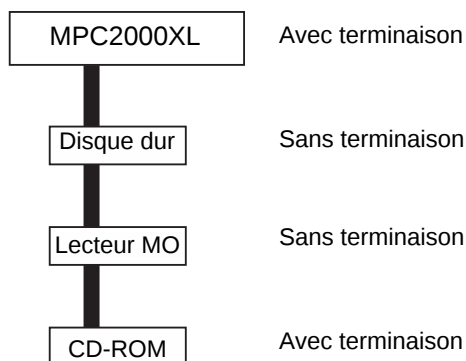
Les câbles plats, cités précédemment, possèdent des masses individuelles, et sont généralement plus fiables, mais ils sont utilisés à l'intérieur des machines. Ils sont blindés séparément, mais parfois quand ce blindage est insuffisant, des bruits résiduels peuvent apparaître dans le signal audio lorsque le disque ou la disquette est en activité. Ceci peut aussi arriver lorsque les câbles audio passent à proximité des câbles SCSI. Si ce n'est pas un problème pour vous (par exemple en studio), ces câbles sont généralement très bons et présentent une bonne fiabilité. Par contre en situation Live, ce n'est pas vraiment idéal.

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 MPC2000XL est le 6, ceux des périphériques ne devront jamais être le 6 et devront être tous différents. Pour régler le numéro SCSI d'un périphérique, reportez-vous à son manuel..

Terminaison

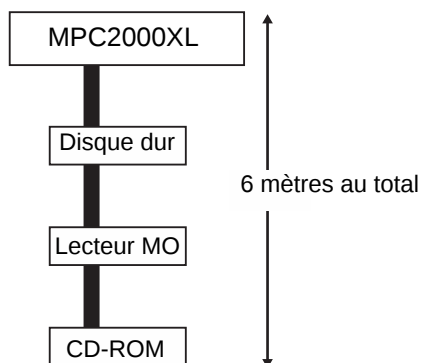
Une chaîne SCSI doit être équilibrée à chaque bout par une «terminaison». Ce type de terminaison, composée par des résistances, est le plus souvent intégrée dans les périphériques. La MPC2000XL comporte sa propre terminaison. Il est donc préférable qu'il soit placé systématiquement à un bout de la chaîne SCSI. Les périphériques placés entre la MPC2000XL 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.



L'utilisation incorrecte des terminaisons peut provoquer des erreurs de données et entraîner 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 MPC2000XL 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 MPC2000XL 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.

Remarque importante :

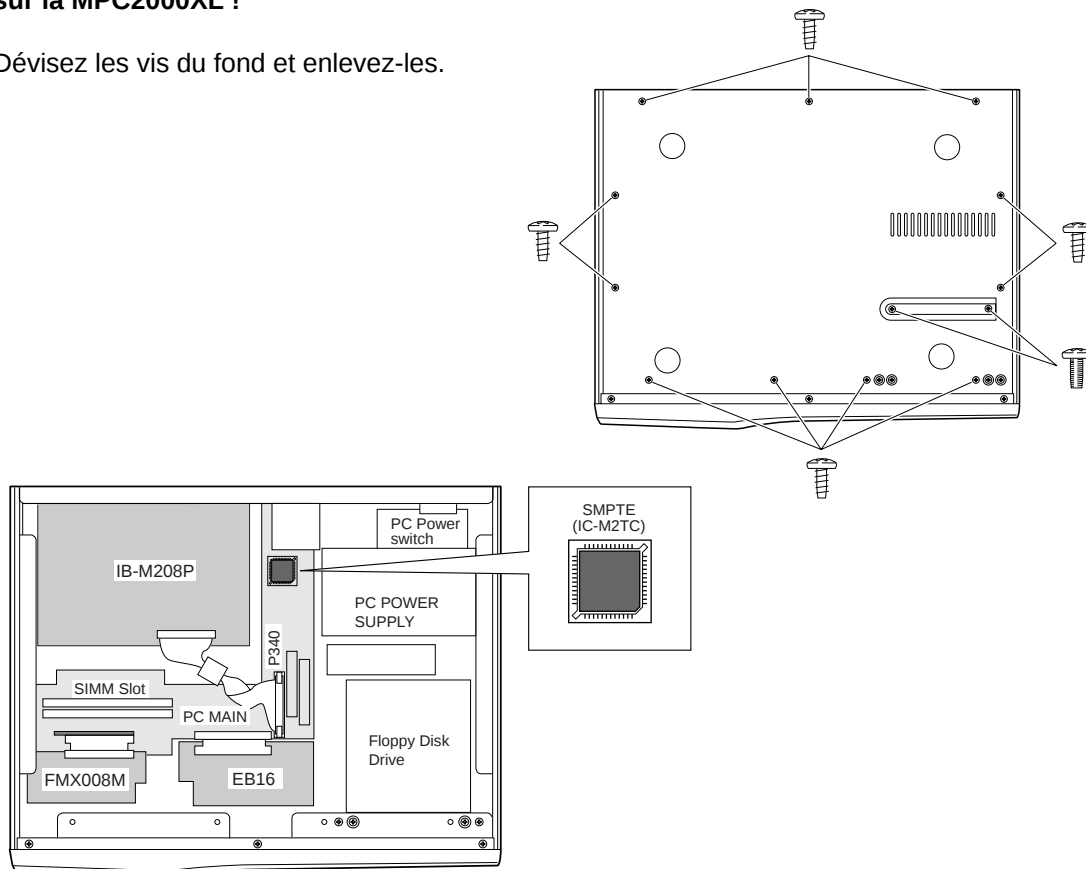
Consultez votre revendeur AKAI professional pour l'installation des options (mémoires incluses) dans la MPC2000XL. Si vous le faites vous même, vous risquez d'endommager l'appareil. Dans ce cas, la garantie ne s'appliquera pas en cas de dysfonctionnement, de dommage, ou autre panne pouvant survenir à la suite d'une mauvaise manœuvre.

Emplacement des cartes optionnelles dans la MPC2000XL

Carte SMPTE IC (IC-M2TC), carte d'effets (EB16), Flash ROM (FMX008M), 8 sorties séparées avec E/S numérique (IB-M208P), Carte mémoire SIMM (S3SM16).

Débranchez le cordon d'alimentation de la MPC2000XL avant d'effectuer toute intervention sur la MPC2000XL !

Dévissez les vis du fond et enlevez-les.



IC-M2TC

Veillez à ce que le circuit intégré soit bien positionné lors de son installation. Orientez le circuit intégré pour qu'il rentre correctement dans son support.

EB16

Insérez cette carte dans le connecteur J330 sur la carte mère (PC MAIN) et fixez-la avec les vis fournies.

FMX008M

Connectez cette carte avec la nappe et fixez-la avec les vis fournies.

(Note : Si la carte FMX008M est mal installée, cela peut l'endommager ou endommager la carte mère de la MPC2000XL.)

IB-M208P

Enlevez le PANNEAU ARRIÈRE et installez cette option comme indiqué sur l'illustration. Puis, fixez-la avec les vis fournies et reliez le câble au connecteur P340 de la carte mère.

(Note : Veillez à ce que le circuit IC522 et que l'anneau de ferrite (intégré au câble de connexion) ne touchent pas le châssis de l'appareil.)

Installation de l'extension mémoire

La mémoire interne de la MPC2000XL peut être augmentée jusqu'à 32 Méga Octets en utilisant des barrettes SIMM. La MPC2000XL est fournie d'origine avec 2 Mo de mémoire soudée, et deux slots sont disponibles pour installer des extensions sous formes de barrettes 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 barrette 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 barrettes SIMM existent aussi en différentes tailles. Veuillez noter que les configurations ci-dessous peuvent être utilisées dans la MPC2000XL.

Interne	Slot SIMM 1	Slot SIMM 2	TOTAL
2M	None	None	2M
2M	16M	None	18M
2M	16M	16M	32M*
2M	32M	—	32M*

* Si 2 barrettes SIMM de 32 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 MPC2000XL 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 MPC2000XL. 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 106(H) x 331(P) mm
- Poids 5,5 kg
- Alimentation 100-240 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 2 Mo en standard (21,9 secondes mono ou 10,9 secondes stéréo), extensible à 32 Mo.
- Format des données 16 bits linéaire
- Filtre dynamique Filtre passe-bas 12dB/Octave dynamique avec résonance, par voix
- Nbre de sons max. en mémoire 256
- Nbre de sons par programme 24
- Sons assignés par programme 64
- Nbre de voix simultanées 32

Séquenceur

- Événements max. 300 000 notes (maximum 50 000 notes par séquence) (équivalent en notes)
- Résolution 96 parts par 1/4-note (ppq)
- 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 vitesse 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 input (L et R) Jack stéréo 6,35 x 2, symétrique 40dBu, imp. entrée 39k Ω ; 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 100 Ω ; Max. niveau de sortie +17dBu
- 8 sorties séparées Jack 6,35 x 8, asymétrique +11dBu, imp. sortie 100 Ω (option); Max. niveau de sortie +17dBu
- Sortie casque Jack stéréo 6,35 x 1, 200mW/32 Ω
- MIDI IN DIN 5 broches x 2
- MIDI OUT DIN 5 broches x 2 (indépendantes)
- Port SCSI Connecteur SCSI 50 broches high-pitch x 1

Options

- EB16 Carte processeur multi-effets
- FMX008M Carte Flash ROM 8Mo
- IB-M208P Carte 8 sorties séparées et entrée/sortie numérique
- IC-M2TC Carte SMPTE
- S3SM16 Carte SIMM 16 Mo

Accessoires en standard

- Câble secteur 1
- CD ROM 1 / Disque sonothèque
- Manuel d'utilisation 1

0 dBu = 0.775 Vrms

Fiches d'Implémentation MIDI

Fiche d'Implémentation MIDI

Date: Mai 1999

Model: MPC2000XL (section **générateur sonore**)

Version: V1.0

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	utilisée dans la fonction Note Repeat
Pitch Bender		X	X	
Control Change	7	X	O	peut être assigné au potentiomètre Note Variation
Prog Change	(n° réels)	X	0 - 127	
Système exclusif		O	O	Dépôt d'échantillon seulement
System Common	: Song Position : Song Select : Tune	X X X	X X X	
Système Temps réel	: Clock : Commandes	X X	X X	
Messages auxiliaires	: Local ON/OFF : All Notes Off : Active Sense : Reset	X X X X	X O X X	
Note:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI
X : NON

Fiche d'Implémentation MIDI

Date: Mai 1999

Modèle : MPC2000XL (section **séquenceur**)

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 1 127	O	O	Voir note ci-dessous
Prog Change	n° réels	O 0 - 127	O 0 - 127	
Système Exclusif		O	O	ID: 45h Enregistrement Séquentiel uniquement
Système Common	: Song Position : Song Select : Tune	O X X	O X X	
Système Temps réel	: Clock : Commandes	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 depuis l'écran principal : sélectionner le champ Track Type et appuyer sur OPEN WINDOW) 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 ce manuel, à la section "Réception des données MIDI".				

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI
X : NON



AKAI professional M.I. Corp.

