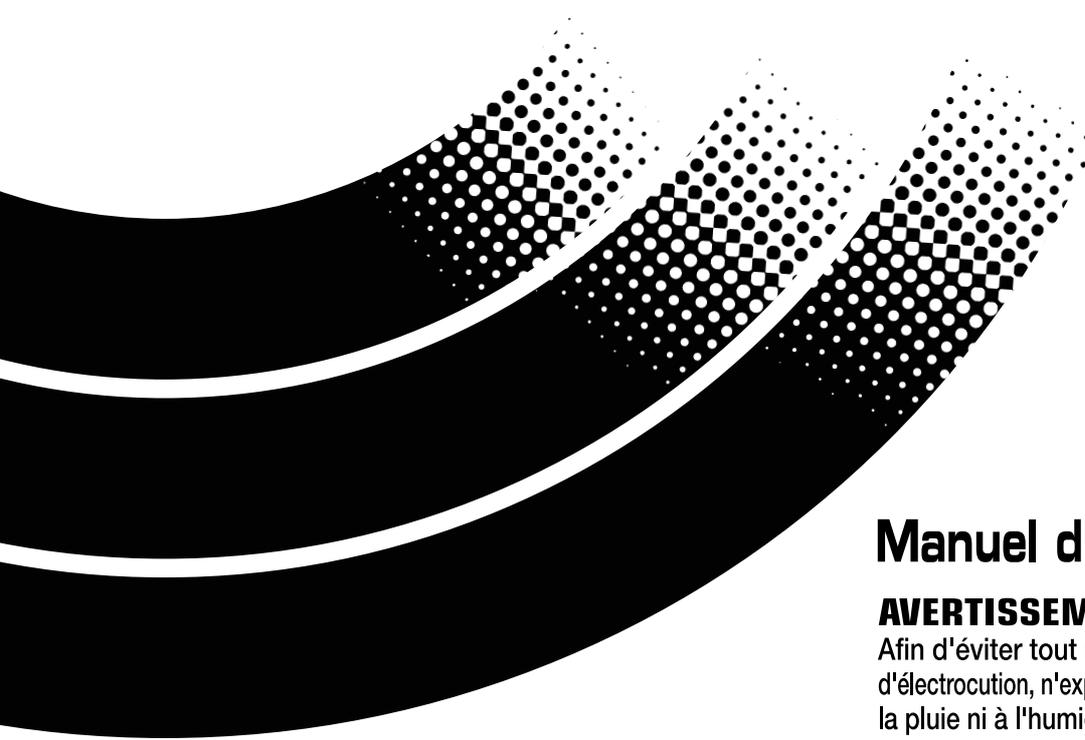


MFC 4000
Music Production Center

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.

Avis important

Ce document est sous Copyright AKAI professional M.I. Corp., et ne peut être ni cité, ni reproduit sous aucun format que ce soit sans la permission écrite de la société.

LIMITATION DE LA POLICE DE GARANTIE LOGICIELLE

Le logiciel fourni avec, ou acheté spécialement pour, les produits AKAI professional a été testé afin de vérifier son fonctionnement. AKAI professional M.I. Corp. fera de son mieux pour corriger les défauts logiciels qui lui sont signalés, lors de futures mises à jour dans la limite des possibilités techniques.

AKAI professional M.I. Corp. ne fait aucune garantie ni représentation qu'elle soit expresse ou implicite concernant les performances ou l'adéquation du système pour un usage particulier.

En aucun cas, AKAI professional M.I. Corp. ne pourra être tenu responsable des dommages directs ou indirects dus à un défaut du logiciel ou de sa documentation. De plus, AKAI professional M.I. Corp. n'acceptera aucune responsabilité concernant les programmes, sons, enregistrements audio ou séquences mémorisés dans ou utilisés avec les produits AKAI professional, ce qui inclut le coût de restauration de ces données.

Les garanties, solutions et réclamations mentionnées ci-dessus sont exclusives et ont priorité sur toutes les autres, qu'elles soient orales ou écrites, expresse ou implicites, dans la limite autorisée par la loi en vigueur dans la zone géographique de l'utilisateur du produit. Aucun employé de AKAI professional M.I. Corp., agent, distributeur ou employé d'un agent ou d'un distributeur n'est autorisé à proposer la moindre variation de cette police.

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

PILE AU LITHIUM

Ce produit utilise une pile au lithium pour la sauvegarde mémoire. Cette pile au lithium doit uniquement être remplacée par un personnel qualifié. De mauvaises manipulations pouvant entraîner des risques d'explosion.

24A-Fr

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

AVERTISSEMENT

La MPC4000 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 MPC4000 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 |
| 220~240 VAC | @ 50 Hz pour l'Europe |
| 240 VAC | @ 50 Hz pour l'Australie |

POUR VOTRE PROTECTION ET CELLE DE LA MPC4000

- Ne touchez jamais la prise d'alimentation avec des mains humides.
- Débranchez toujours la MPC4000 en tirant la prise d'alimentation, pas le cordon.
- Seuls les revendeurs AKAI professionnels ou des ingénieurs qualifiés sont autorisés à réparer ou réassembler la MPC4000. Sous peine de rendre caduque la garantie, des ingénieurs non agréés ne doivent pas toucher aux éléments internes, de plus ils pourraient s'exposer à de sérieux risques d'électrocution.
- N'introduisez pas, et n'autorisez personne à introduire des objets, surtout des objets métalliques dans la MPC4000.
- Utilisez uniquement une alimentation AC, jamais d'alimentation DC.
- Si de l'eau ou tout autre liquide tombe dans ou sur la MPC4000, débranchez-le et appelez votre revendeur.
- Veillez à ce que l'appareil soit bien ventilé, et ne se trouve jamais directement exposé aux rayons du soleil.
- Pour éviter d'endommager les circuits internes, ainsi que la finition externe, tenez la MPC4000 éloigné des sources directes de chaleur (poêle, radiateurs, etc).
- Évitez d'utiliser des insecticides en aérosol, etc. à proximité de la MPC4000. Ils pourraient endommager la surface et s'enflammer.
- N'utilisez pas d'alcool, de diluant ou autres produits chimiques similaires pour nettoyer la MPC4000. Ils endommageraient la finition.
- 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 MPC4000 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 MPC4000, choisissez avec soin son emplacement, et veillez à ce que l'appareil soit utilisé correctement. Évitez d'installer votre MPC4000 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

For U.K. customers only

WARNING
THIS APPARATUS MUST BE EARTHED
IMPORTANT

This equipment is fitted with an approved non-rewireable UK mains plug.

To change the fuse in this type of plug proceed as follows:

- 1) Remove the fuse cover and old fuse.
- 2) Fit a new fuse which should be a BS1362 5 Amp A.S.T.A or BSI approved type.
- 3) Refit the fuse cover.

If the AC mains plug fitted to the lead supplied with this equipment is not suitable for your type of AC outlet sockets, it should be changed to an AC mains lead, complete with moulded plug, to the appropriate type. If this is not possible, the plug should be cut off and a correct one fitted to suit the AC outlet. This should be fused at 5 Amps.

If a plug without a fuse is used, the fuse at the distribution board should NOT BE GREATER than 5 Amp.

PLEASE NOTE: THE SEVERED PLUG MUST BE DESTROYED TO AVOID A POSSIBLE SHOCK HAZARD SHOULD IT BE INSERTED INTO A 13 AMP SOCKET ELSEWHERE.

The wires in this mains lead are coloured in accordance with the following code:

| | |
|-------------------------|-----------|
| GREEN and YELLOW | — Earth |
| BLUE | — Neutral |
| BROWN | — Live |

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, please proceed as follows:

The wire which is coloured GREEN and YELLOW must be connected to the terminal which is marked with the letter E or with the safety earth symbol \perp or coloured GREEN or coloured GREEN and YELLOW.

The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.

The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.

THIS APPARATUS MUST BE EARTHED

Ensure that all the terminals are securely tightened and no loose strands of wire exist.

Before replacing the plug cover, make certain the cord grip is clamped over the outer sheath of the lead and not simply over the wires.

FCC WARNING

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device pursuant to Part 15 of the FCC rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

21B-En

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DE LA MPC4000

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

Do not prevent the unit's ventilation, especially by placing the unit on soft carpet, in a narrow space, or by placing objects on the unit's chassis—top, side, or rear panels. Always keep the unit's chassis at least 10 centimeters from any other objects.

31C-En

CHANGES OR MODIFICATIONS NOT EXPRESSLY APPROVED BY THE MANUFACTURER FOR COMPLIANCE COULD VOID THE USER'S AUTHORITY TO OPERATE THE EQUIPMENT.

32-En

AVIS DE COPYRIGHT

La MPC4000 AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il contient et utilise un logiciel en ROM. Ce logiciel, fourni avec l'appareil, et tous les documents le concernant, incluant ce Mode d'Emploi, 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.

Table des Matières

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | Éléments et leurs fonctions | 1 |
| | Eléments et leurs fonctions | 1 |
| | Panneau supérieur | 1 |
| | Partie haute du panneau supérieur | 1 |
| | Section Q-LINK | 2 |
| | Section des pads | 2 |
| | Section de saisie de données | 3 |
| | Section Mode | 3 |
| | Section Contrôle | 3 |
| | Panneau arrière | 5 |
| | Panneau avant | 6 |
| | Connexions audio/MIDI | 7 |
| | Connexion d'appareils USB | 7 |
| | Connexion d'appareils SCSI | 8 |
| 2 | Présentation de la MPC4000 | 9 |
| | Comment est structurée la MPC4000 | 9 |
| | Section Sampler | 9 |
| | Échantillons (ou Samples) | 9 |
| | Programmes | 9 |
| | Section Séquenceur | 11 |
| | Pistes et séquences | 11 |
| | Section Pad | 12 |
| | Pads 1 à 16 | 12 |
| | Banques de pads (ou Pad banks) | 12 |
| | A propos de la mémoire de la MPC4000 | 12 |
| | Opérations de base de la MPC4000 | 12 |
| | Changement de mode | 12 |
| | Accéder à une page | 13 |
| | Utiliser les touches de fonction | 13 |
| | Éditer une valeur | 13 |
| | Accéder à une fenêtre locale | 13 |
| | Modifier un nom | 14 |
| | Se caler sur un point précis | 14 |
| | Jouer un programme | 15 |
| 3 | Créer et éditer une séquence | 18 |
| | À propos des séquences | 18 |
| | Avant de créer une séquence | 19 |
| | Enregistrement de données MIDI en temps réel | 21 |
| | Enregistrer en temps réel une programmation de batterie | 21 |
| | Enregistrement en temps réel un programme Key Group | 23 |
| | Enregistrement automatique (Auto Punch-In/Out) | 25 |
| | Enregistrement pas à pas | 26 |
| | Édition d'une piste | 28 |
| | Utilisation de l'Éditeur Graphique | 28 |
| | À propos des commandes d'édition | 30 |
| | Utilisation de la liste d'événements en édition | 36 |
| | Copie d'une piste | 37 |
| | Supprimer une piste | 38 |

| | |
|--|-----------|
| Édition d'une séquence | 38 |
| Copier une séquence | 38 |
| Supprimer une séquence | 39 |
| Visualiser les paramètres de toutes les pistes | 39 |
| Sauvegarde et chargement d'une séquence | 41 |
| Sauvegarder toutes les séquences/tous les morceaux | 41 |
| Sauvegarde d'une seule séquence | 42 |
| Chargement d'un fichier ALL (séquences/morceaux) ou d'une seule séquence | 43 |
| 4 Créer et éditer un morceau (Mode Song) | 45 |
| A propos des morceaux (Songs) | 45 |
| Créer un morceau | 45 |
| Éditer un morceau | 46 |
| Effacer un morceau | 48 |
| Convertir un morceau en séquence | 48 |
| 5 Utilisation des Multis et des Parts | 50 |
| A propos des Parts | 50 |
| A propos des Multis | 50 |
| Édition des paramètres de Part | 51 |
| Assigner un programme à une Part | 51 |
| Régler les paramètres de mixage d'une Part | 51 |
| Réglage du port/canal MIDI d'une Part | 52 |
| Réglage de la tessiture d'une Part | 52 |
| Ajouter ou effacer une Part | 53 |
| Créer un Multi | 53 |
| Copier un Multi | 55 |
| Effacer un Multi | 55 |
| Sauvegarder ou charger un Multi | 56 |
| Sauvegarder un Multi | 56 |
| Charger un Multi | 57 |
| 6 Opérations en mode Mixage (Mixer) | 59 |
| A propos du mode Mixage | 59 |
| Utilisation de la Part Mixer | 59 |
| 7 Effets | 61 |
| Opérations de base concernant les effets | 61 |
| Modifier les valeurs des paramètres d'effets | 64 |
| 8 Enregistrement et lecture d'échantillons (Samples) | 65 |
| À propos des échantillons (ou "Samples") | 65 |
| Enregistrer un signal provenant d'une source externe | 66 |
| Préparatifs à l'enregistrement | 66 |
| Enregistrement | 68 |
| Modifier les paramètres d'un échantillon enregistré | 70 |
| Appliquer un Q-FX et rééchantillonner | 73 |
| Utilisation des commandes d'édition pour éditer un échantillon | 75 |
| Diviser un échantillon | 76 |
| Spécifier la région à diviser | 76 |
| Modifier les points de début et de fin de région | 77 |
| Utiliser l'échantillon divisé pour créer une séquence et un Programme | 78 |
| Lire la piste que vous venez de créer | 78 |
| Modifier la hauteur du Programme créé | 79 |
| Modifier le tempo de la phrase | 79 |

| | |
|---|------------|
| Sauvegarde et chargement des échantillons | 80 |
| Sauvegarde des échantillons | 80 |
| Chargement des échantillons | 82 |
| 9 Créer et éditer des programmes | 83 |
| A propos des Programmes (ou Programs) | 83 |
| Créer un nouveau programme | 83 |
| Assigner des échantillons à un programme | 84 |
| Assigner des échantillons à un Key Group Program | 84 |
| Assigner des échantillons à un Drum Program | 87 |
| Assignment de Pad d'un Drum Program | 88 |
| Édition des paramètres sonores | 89 |
| Utilisation des zones | 92 |
| Autres réglages | 94 |
| Sauvegarde et chargement de programmes | 94 |
| Sauvegarder des programmes | 94 |
| Charger un programme | 96 |
| 10 Utilisation de périphériques de stockage | 98 |
| La structure de fichier de la MPC4000 | 98 |
| Opérations de gestion des fichiers sur un périphérique de stockage .. | 98 |
| Effacer un fichier | 98 |
| Rechercher un fichier | 99 |
| Formater un périphérique de stockage | 100 |
| 11 Utilisation de Q-LINK | 102 |
| A propos de Q-LINK | 102 |
| Assigner des paramètres aux potentiomètres et aux faders | 102 |
| Utilisation de Q-LINK Sequence | 104 |
| 12 MIDI et opérations de synchronisation | 106 |
| Émission et réception des événements MIDI | 106 |
| Modifier le circuit des événements MIDI | 106 |
| Filtrage des événements MIDI reçus | 107 |
| Contrôle (Monitor) des événements MIDI | 107 |
| Voir la liste des événements d'un canal particulier | 107 |
| Fonctionnement synchronisé avec d'autres appareils | 108 |
| Synchroniser la MPC4000 à un appareil externe | 108 |
| Synchroniser un appareil externe à la MPC4000 | 110 |
| Caractéristiques | 112 |

1 Éléments et leurs fonctions

Ce chapitre décrit les éléments de la MPC4000 et leurs fonctions, et explique comment établir les branchements.

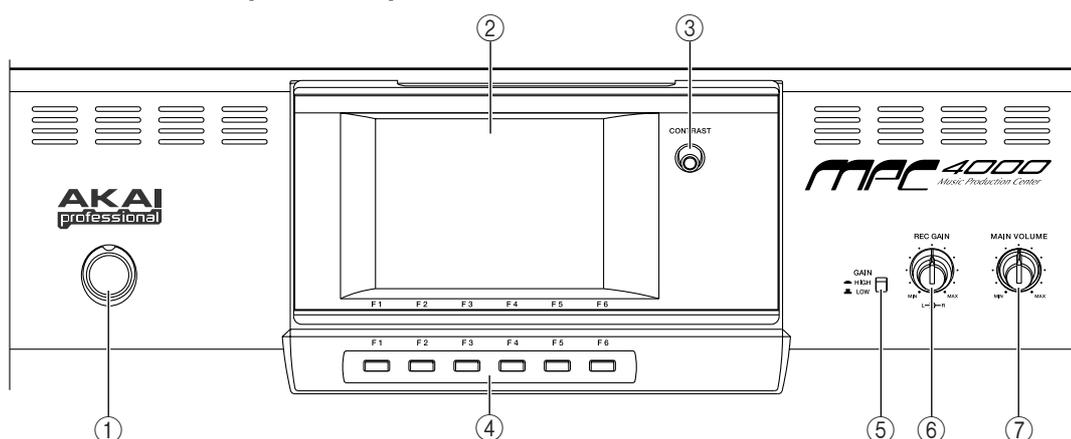
Éléments et leurs fonctions

Ce paragraphe décrit les noms et les fonctions de chaque élément de la MPC4000

* Les noms des potentiomètres, des touches de la façade, ainsi que des divers prises et connecteurs apparaissent entre crochets [] pour les différencier des touches “virtuelles” qui s’affichent à l’écran.

Panneau supérieur

Partie haute du panneau supérieur

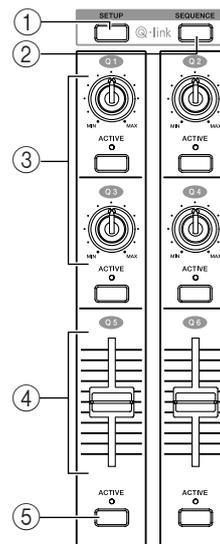


- ① **Bouton [POWER]** : Cet interrupteur allume et éteint l'appareil.
- ② **Écran d'affichage** : C'est un écran rétro-éclairé à cristaux liquides (LCD). L'inclinaison est réglable en cinq positions.
- ③ **Potentiomètre [CONTRAST]** : Cette molette sert à ajuster le contraste de l'écran.
- ④ **Touches [F1]-[F6]** : Ces touches servent à accéder aux pages indiquées sur la ligne inférieure de l'écran, et à exécuter la fonction assignée à chaque touche. La fonction effective dépend de l'écran affiché.
- ⑤ **Commutateur [GAIN]** : Ce commutateur règle le gain du signal en entrée [LINE/MIC] ou [PHONO]. Réglez le sur HI si vous connectez des micros dans la prise [LINE/MIC], ou sur LOW si un appareil à niveau de ligne tel une platine CD est connecté. Lorsque vous faites entrer des signaux d'une platine vinyle par la prise [PHONO], réglez toujours le commutateur sur LOW
- ⑥ **Potentiomètre [REC GAIN]** : Cette molette ajuste le niveau d'enregistrement du signal entrant par les prises [LINE/MIC] ou [PHONO]. La partie droite ajuste le canal droit, la partie gauche le canal gauche.
- ⑦ **Potentiomètre [MAIN VOLUME]** : Ajuste le niveau du signal envoyé via la prise [MAIN OUT].

Section Q-LINK

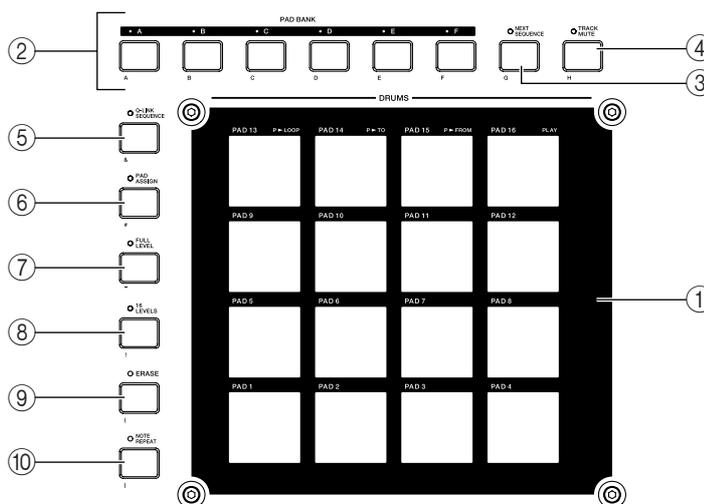
Vous pouvez assigner les paramètres internes de la MPC4000 ou des messages MIDI aux potentiomètres et aux faders de cette section, et les contrôler en temps réel.

- ① **Touche [SETUP]** : Cette touche permet d'accéder à la page de configuration Q-LINK, où vous pouvez sélectionner le paramètre qui sera assigné à chaque potentiomètre et fader.
- ② **Touche [SEQUENCE]** : Cette touche permet d'accéder à la page Q-LINK Sequence où vous pouvez enregistrer des valeurs Q-LINK et les rejouer automatiquement par la suite.
- ③ **Potentiomètres [Q1]-[Q4]** : Un changement de contrôle ou n'importe quel autre paramètre interne peuvent être assignés à ces potentiomètres, vous permettant de contrôler les valeurs en temps réel.
- ④ **Faders [Q5]/[Q6]** : Ces faders sont utilisés pour contrôler les paramètres internes et les changements de contrôle en temps réel. Les paramètres et les changements de contrôle qui peuvent être assignés à ces faders sont les mêmes que pour les potentiomètres de contrôle Q-link.
- ⑤ **Touches [ACTIVE]** : Ces touches vous permettent de spécifier si les opérations potentiomètres/faders sont prioritaires sur les événements enregistrés dans le séquenceur. Si ces touches sont activées (témoin allumé), la position effective des potentiomètres/faders sera prioritaire, même si des changements pour ces mêmes paramètres sont enregistrés dans le séquenceur.



Section des pads

Dans cette section, vous pouvez utiliser les pads sensibles à la vitesse, et faire différents réglages pour ces derniers.



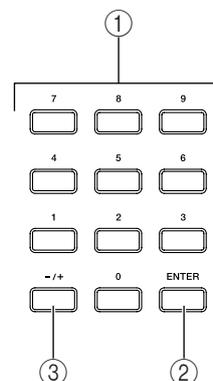
- ① **Pads 1-16** : Ces pads sensibles à la vitesse servent à jouer les sons de la section Sampler et des appareils MIDI externes. Dans certaines pages, ils servent aussi à choisir des pistes ou des séquences.
- ② **Touches PAD BANK [A]-PAD BANK [F]** : Ces touches changent la combinaison de sons/numéros de note qui sont assignés aux pads 1-16 (la "Pad Bank"). Les touches PAD BANK [A]-PAD BANK [F] sélectionnent respectivement les Pads Banks A à F.
- ③ **Touche [NEXT SEQUENCE]** : Cette touche permet d'accéder à la page Next Sequence, où vous pouvez utiliser les pads pour passer d'une séquence à une autre en temps réel.
- ④ **Touche [TRACK MUTE]** : Cette touche permet d'accéder à la page Track Mute, où vous pouvez utiliser les pads en temps réel pour rendre des pistes muettes.
- ⑤ **Touche [Q-LINK SEQUENCE]** : Cette touche est un commutateur marche/arrêt pour la fonction Séquence Q-LINK qui permet de rejouer des valeurs Q-LINK.
- ⑥ **Touche [PAD ASSIGN]** : Cette touche permet d'accéder à la page Pad Assign (Assignation des pads). Où vous pouvez modifier les numéros de note assignés aux pads.
- ⑦ **Touche [FULL LEVEL]** : Lorsque cette touche est activée (témoin allumé), les sons seront joués à la vitesse maximale (127), peu importe la force avec laquelle vous frappez sur les pads.

- ⑧ **Touche [16 LEVEL]** : Lorsque cette touche est activée (témoin allumé), Le son d'un pad spécifique sera assigné aux seize pads, vous permettant de jouer le son selon 16 niveaux de vélocité
- ⑨ **Touche [ERASE]** : Cette touche sert à effacer les événements à l'intérieur d'une piste. Les événements peuvent être effacés en temps réel pendant l'overdub, ou des événements individuels peuvent être effacés pendant que le séquenceur est arrêté. Pour plus de détails, voir p. 23, 25, 28.
- ⑩ **Touche [NOTE REPEAT]** : Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée et appuyez sur l'un des pads, le son assigné à ce pad sera déclenché à répétition. L'intervalle des répétitions peut être ajusté de la croche à la quadruple-croche.

Section de saisie de données

Cette section permet d'entrer des valeurs numériques.

- ① **Touches numériques** : Ces touches servent à entrer une valeur numérique directement dans le champ choisi à l'écran.
- ② **Touche [ENTER]**: Cette touche valide la valeur qui a été saisie à l'aide des touches numériques.
- ③ **Touches [-/+]**: Ces touches changent le signe (négatif/positif) de la valeur qui a été saisie à l'aide des touches numériques.



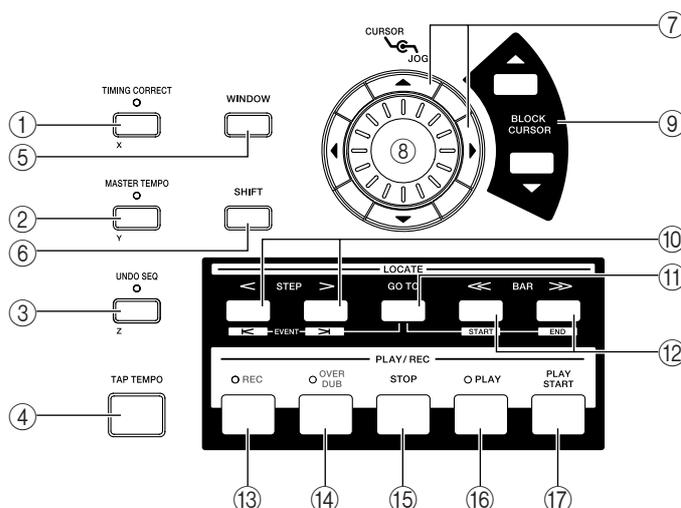
Section Mode

Dans cette section, vous pouvez alterner entre les différents modes de la MPC4000. Chaque touche correspond au mode suivant.

- | | | | | |
|--|---|---|---|--|
| <p>RECORD I (1)</p> <p>MULTI L (4)</p> <p>SAVE O (7)</p> <p>SONG R (10)</p> <p>MAIN U (13)</p> | <p>SAMPLE J (2)</p> <p>MIXER M (5)</p> <p>LOAD P (8)</p> <p>MISC. S (11)</p> <p>SEQ EDIT V (14)</p> | <p>PROGRAM K (3)</p> <p>EFFECT N (6)</p> <p>GLOBAL Q (9)</p> <p>MIDI T (12)</p> <p>STEP EDIT W (15)</p> | <p>① Touche [RECORD] : Mode Enregistrement</p> <p>② Touche [SAMPLE] : Mode Sample</p> <p>③ Touche [PROGRAM] : Mode Programme</p> <p>④ Touche [MULTI] : Mode Multi</p> <p>⑤ Touche [MIXER] : Mode Mixage</p> <p>⑥ Touche [EFFECT] : Mode Effet</p> <p>⑦ Touche [SAVE] : Mode Sauvegarde</p> <p>⑧ Touche [LOAD] : Mode Chargement</p> | <p>⑨ Touche [GLOBAL] : Mode Global</p> <p>⑩ Touche [SONG] : Mode Song</p> <p>⑪ Touche [MISC.] Mode : Mode Divers</p> <p>⑫ Touche [MIDI] : Mode MIDI</p> <p>⑬ Touche [MAIN] : Mode de Base</p> <p>⑭ Touche [SEQ EDIT] : Mode Édition de Séquence</p> <p>⑮ Touche [STEP EDIT] : Mode Édition Pas à Pas</p> |
|--|---|---|---|--|

Section Contrôle

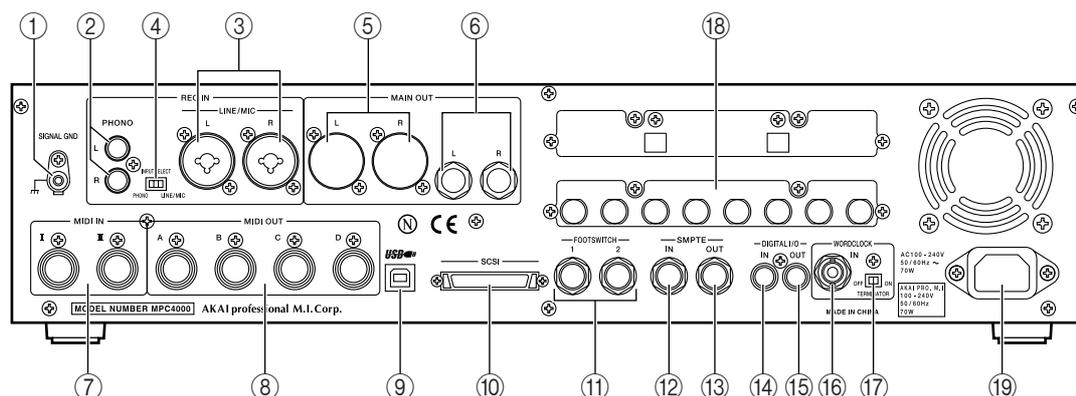
Dans cette section vous pouvez exécuter les opérations de base du séquenceur telles que Locate/Lecture/Enregistrement, et modifier les réglages des différents champs qui sont affichés à l'écran.



- ① **Touche [TIMING CORRECT]** : Cette touche est un commutateur marche/arrêt pour la fonction de correction de timing, qui repositionne les données de note enregistrées dans le séquenceur. Cette fonction est active si le témoin de cette touche est allumé, et les données de note sont alors enregistrées à des intervalles équivalents à la valeur de note sélectionnée.

- ② **Touche [MASTER TEMPO]** : Cette touche sélectionne la source de tempo utilisée par le séquenceur. Si son témoin est allumé, toutes les séquences seront jouées au même tempo. Si son témoin est éteint, chaque séquence sera jouée à son propre tempo.
- ③ **Touche [UNDO SEQ]** : Cette touche sert à revenir à la condition antérieure (fonction Annuler) des événements enregistrés dans le séquenceur. Le témoin s'allume si la fonction Annuler est disponible.
- ④ **Touche [TAP TEMPO]** : Cette touche sert à spécifier manuellement le tempo. Frapper sur cette touche en rythme afin de définir automatiquement le tempo, à la noire.
- ⑤ **Touche [WINDOW]** : Cette touche ouvre une fenêtre permettant d'effectuer des réglages détaillés. Lorsque vous déplacez le curseur vers un champ spécifique sur l'écran et appuyez sur cette touche, une fenêtre dédiée à ce champ s'ouvre. Pressez une nouvelle fois cette touche et la fenêtre se fermera.
- ⑥ **Touche [SHIFT]** : Cette touche s'utilise conjointement avec d'autres touches pour des raccourcis vers certaines fonctions, or pour spécifier une échelle de valeurs.
- ⑦ **Touches CURSEUR [▲]/[▼]/[◀]/[▶]** : Ces touches servent à déplacer le curseur vers le haut, le bas, la gauche ou la droite de l'écran.
- ⑧ **Molette [JOG]** : Cette molette ajuste la valeur du paramètre sur lequel est placé le curseur.
- ⑨ **Touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼]** : Si la page affichée est divisée en blocs, ces touches déplacent le curseur vers le haut ou vers le bas entre les blocs.
- ⑩ **Touches STEP [◀]/[▶]** : Ces touches servent à se déplacer en avant ou en arrière dans la séquence à raison d'une unité de séquence (Step) à la fois. En maintenant la touche [GOTO] enfoncée tout en pressant une de ces touches, vous pouvez vous déplacer jusqu'à l'évènement situé juste avant ou après l'emplacement actuel.
- ⑪ **Touche [GO TO]** : Cette touche est utilisée pour déplacer l'emplacement actuel vers un point de localisation spécifique, ou pour accéder à la fenêtre Locate où vous pouvez enregistrer un point de localisation. Pour plus de détails sur la fenêtre Locate, voir page 15.
- ⑫ **Touches BAR [◀◀]/[▶▶]** : Ces touches servent à se déplacer en avant ou en arrière dans la séquence par unités d'une mesure. En maintenant la touche [GOTO] enfoncée tout en pressant une de ces touches, vous pouvez aller au point de départ ou au point de fin de la séquence.
- ⑬ **Touche [REC]** : Lorsque vous maintenez cette touche enfoncée tout en pressant la touche [PLAY] ou la touche [PLAY START], l'enregistrement débutera sur le séquenceur. Si la piste contient des événements enregistrés au préalable, ils seront remplacés par ces nouveaux événements.
- ⑭ **Touche [OVER DUB]** : Cette touche a principalement la même fonction que la touche [REC], à la différence que les événements nouvellement enregistrés seront ajoutés à la piste sans en effacer les événements précédemment enregistrés.
- ⑮ **Touche [STOP]** : Cette touche arrête la lecture ou l'enregistrement de la séquence.
- ⑯ **Touche [PLAY]** : Cette touche démarre la lecture ou l'enregistrement à partir de l'emplacement actuel dans la séquence.
- ⑰ **Touche [PLAY START]** : Cette touche démarre la lecture ou l'enregistrement au point de départ de la séquence.

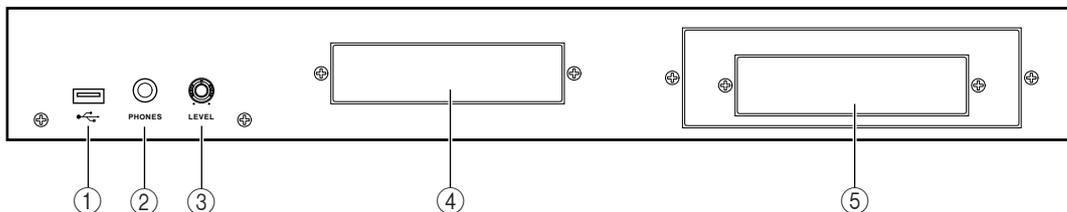
Panneau arrière



- ① **Prise [SIGNAL GND]** : Connectez le fil de masse de votre tourne-disques à cette prise.
- ② **Prises REC IN [PHONO]** : Ce sont les prises d'entrées pour tourne-disques.
* Un égaliseur phono sera appliqué pour compenser la réponse en fréquence du signal qui entre par ces prises. N'y connectez rien d'autres que des tourne-disques.
- ③ **Prises REC IN [LINE/MIC]** : Des micros ou des appareils de niveau ligne peuvent être connectés à ces prises, les connexions peuvent se faire par XLR, ou par Jack 6,35. Les connexions stéréo sont aussi acceptées.
- ④ **Sélecteur [INPUT SELECT]** : Ce commutateur vous permet de sélectionner le signal d'entrée. Le signal de l'entrée [PHONO] sera sélectionné si ce commutateur est en position PHONO. Et le signal des prises [LINE/MIC] sera sélectionné si le commutateur est en position LINE/MIC
- ⑤ **Prises (XLR) [MAIN OUT]** : Ce sont les prises de sortie stéréo principale qui restituent le signal de la section Sampler et le son du clic du métronome. Des câbles munis de prises XLR peuvent être raccordés.
- ⑥ **Prises [MAIN OUT] (Jack 6,35)** : Sorties stéréo permettant de connecter un câble muni d'un Jack 6,35 mm. Le signal en sortie est le même que celui des prises (XLR) [MAIN OUT].
- ⑦ **Prises [MIDI IN I]/[MIDI IN II]** : Ces prises reçoivent des messages MIDI. Les messages MIDI peuvent être reçus indépendamment par chaque prise.
- ⑧ **Prises [MIDI OUT A]-[MIDI OUT D]** : Ces prises transmettent des messages MIDI. Les messages MIDI peuvent être transmis indépendamment via chaque prise A-D.
- ⑨ **Connecteur [USB] (esclave)** : Ce connecteur permet de raccorder la MPC4000 à un ordinateur (Windows/Macintosh) pour le transfert de fichiers ou le contrôle à distance.
- ⑩ **Connecteur SCSI** : Connecteur Sub D 50 broches permettant de connecter des appareils compatibles SCSI. Des lecteurs de CD-ROM SCSI, ou des disques durs peuvent être raccordés. Pour plus de détails sur les connexions SCSI et les appareils acceptés, contactez votre revendeur Akai, ou le Département Akai Professional MI Corp Service.
- ⑪ **Prises [FOOT SWITCH 1]/[FOOT SWITCH 2]** : Vous pouvez raccorder des pédales à ces prises pour effectuer des opérations comme le Punch In/Out.
- ⑫ **Prise [SMPTE IN]** : Cette prise reçoit le Timecode SMPTE (LTC) d'un appareil extérieur. Utilisez-la lorsque vous voulez qu'un appareil externe soit maître du Timecode et que la MPC4000 opère en synchronisation avec cet appareil.
- ⑬ **Prise [SMPTE OUT]** : Cette prise transmet le Timecode SMPTE depuis la MPC4000 vers un appareil externe. Utilisez-la lorsque vous voulez que la MPC4000 soit maître du Timecode et qu'un appareil externe opère en synchronisation avec la MPC4000.
- ⑭ **Prise [DIGITAL IN]** : Connecteur coaxial d'entrée numérique. Le câble de sortie numérique d'un lecteur CD ou DAT peut être raccordé.
- ⑮ **Prise [DIGITAL OUT]** : Connecteur coaxial de sortie numérique. Restitue le même signal que la prise [MAIN OUT].
- ⑯ **Prise [WORDCLOCK IN]** : Connecteur BNC pour recevoir un signal d'horloge d'un appareil externe. Utilisez-le lorsque le traitement du signal audio de la MPC4000 doit être synchronisé avec celui d'un enregistreur externe ou d'une table de mixage numérique.

- ⑰ **Commutateur [TERMINATOR]** : Interrupteur marche/arrêt de la synchro Wordclock. Si vous entrez un signal d'horloge depuis un appareil externe vers la MPC4000, vous devrez normalement le mettre en position ON.
- ⑱ **Slot Option** : Ce slot permet d'installer une carte d'extension vendue séparément.
- ⑲ **Prise secteur** : Connectez-y le cordon secteur fourni.
* Vous devez utiliser le câble fourni avec la MPC4000

Panneau avant

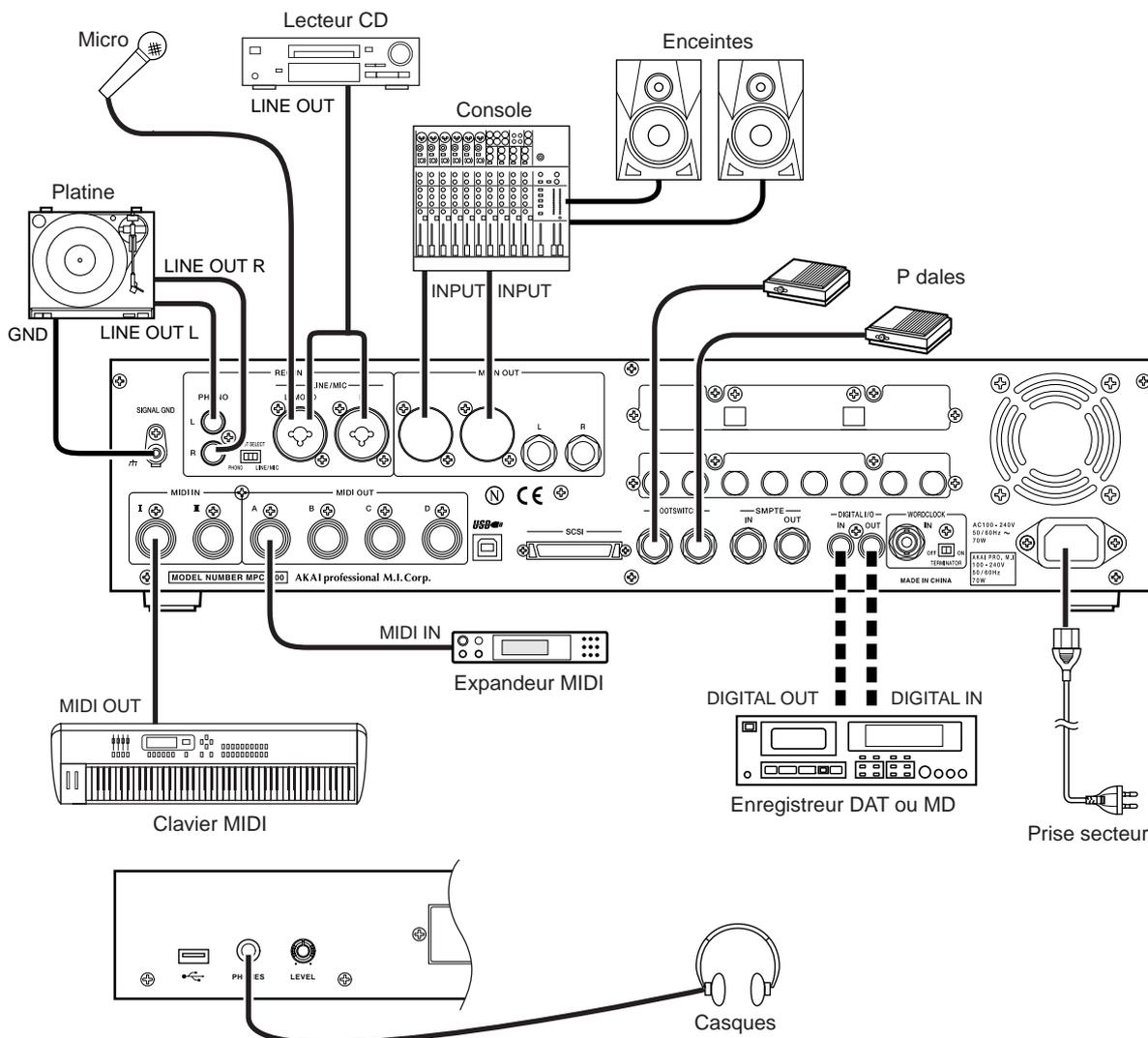


- ① **Connecteur [USB] (hôte)** : Ce connecteur USB vous permet de connecter un lecteur de CD-ROM, un disque amovible ou un clavier USB. A la différence du port USB du panneau arrière, ce port ne peut pas être relié à un ordinateur. Pour plus de détails sur les connexions USB et les appareils acceptés, veuillez contacter votre revendeur Akai.
- ② **Prise [PHONES]** : Jack 6,35 mm stéréo permettant de connecter un casque. Délivre le même signal que les prises [MAIN OUT]
- ③ **Potentiomètre [PHONES LEVEL]** : Bouton de volume assigné à la prise casque.
- ④ **Baie 3 pouces 1/ 2** : Un disque dur ou un ZIP ATAPI peuvent être installés à cet emplacement.
- ⑤ **Baie 5 pouces** : Un lecteur de CD-ROM ATAPI peut être installé à cet emplacement, ainsi qu'un lecteur au format 3,5 pouces. Pour savoir quels sont les appareils compatibles, adressez-vous à votre revendeur Akai ou au Département Akai Professional M.I Service.

Note: Si un lecteur de disque amovible est installé sur la MPC4000, protégez le disque en le retirant du lecteur lorsque vous ne vous en servez pas pour charger ou sauvegarder des données.

Connexions audio/MIDI

Lorsque vous connectez des appareils externes, audio ou MIDI à la MPC4000, effectuez les branchements comme indiqué dans le schéma ci dessous.

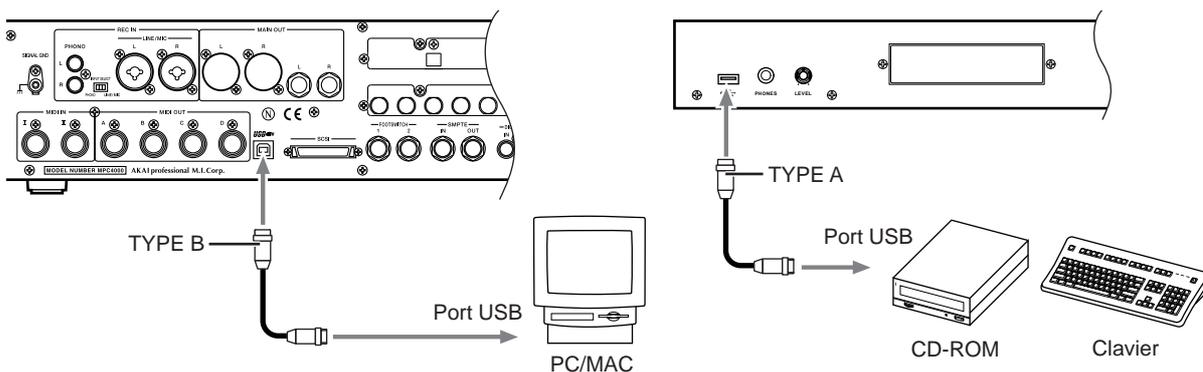


Connexion d'appareils USB

Des ports [USB] sont disponibles sur les faces avant et arrière de la MPC4000.

Le connecteur [USB] arrière (esclave) peut être raccordé à un ordinateur équipé USB (Windows ou Macintosh), Vous permettant de contrôler la MPC4000 depuis un programme d'édition.

Le connecteur [USB] du panneau avant (hôte) peut être raccordé à un périphérique de stockage comme un disque dur ou un CD-ROM destiné à la sauvegarde des données internes de la MPC4000, ou à un clavier ASCII compatible USB pour une saisie plus facile des noms.



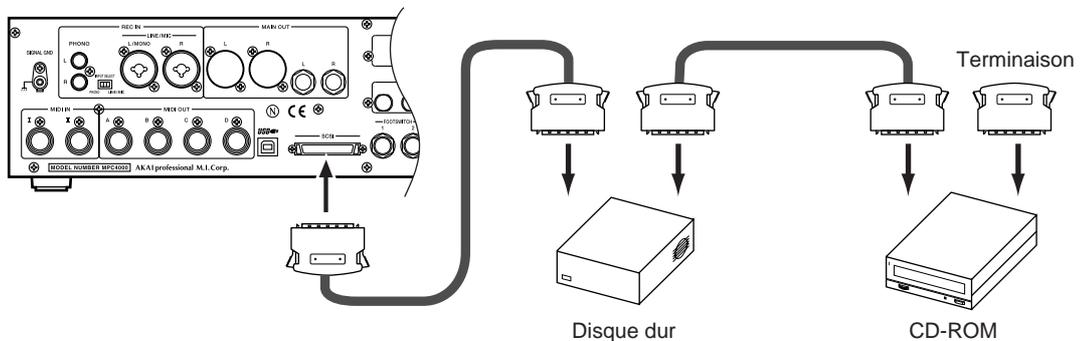
Les appareils USB supportent le “hot plugging”, cela signifie que vous pouvez les brancher et les débrancher même lorsque l’appareil est sous tension. Lorsque vous raccordez un périphérique USB, la MPC4000 le reconnaît automatiquement

Connexion d’appareils SCSI

Le panneau arrière de la MPC4000 dispose d’un connecteur [SCSI] qui permet d’y raccorder par exemple un disque dur SCSI.

Jusqu’à sept périphériques SCSI (incluant la MPC4000) peuvent être raccordés et chacun est identifié par son propre numéro d’identification SCSI. Veuillez observer les précautions suivantes lorsque vous raccordez des périphériques SCSI

- Tous les appareils doivent être mis hors tension avant de raccorder des périphériques SCSI.
- Définissez les numéros d’identification SCSI afin qu’ils n’entrent pas en conflit les uns avec les autres.
- Par défaut le réglage de l’identification SCSI de la MPC4000 est 6. Vous pouvez cependant le modifier si nécessaire. Pour plus de détails, consultez le manuel de référence au format PDF
- Utilisez des câbles SCSI de haute qualité (câbles à haute impédance) pour connecter des périphériques.
- Vous devez utiliser une terminaison SCSI pour le dernier appareil de la chaîne SCSI. (La MPC4000 possède une terminaison active toujours en marche)
- Vous devez mettre sous tension dans l’ordre des appareils SCSI → MPC4000.



2 Présentation de la MPC4000

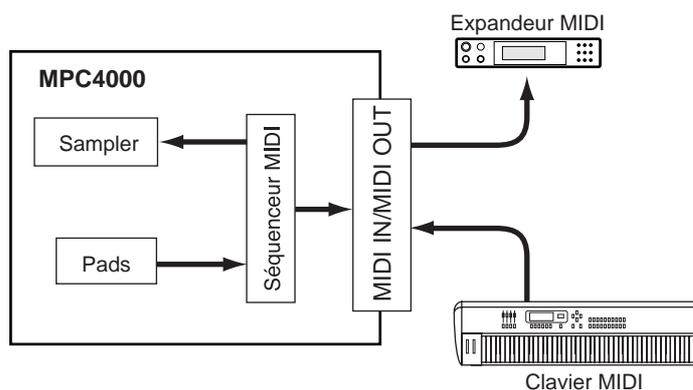
Ce chapitre détaille la structure de la MPC4000, et explique les termes spécifiques que vous devrez connaître en l'utilisant. Ce chapitre décrit aussi l'interface utilisateur de la MPC4000 et comment effectuer les opérations de base.

Comment est structurée la MPC4000

Pour résumer, la MPC4000 est composée des trois sections suivantes

- **Sampler**
- **Séquenceur**
- **Pads/Contrôleurs**

Ces sections communiquent entre elles en interne en utilisant les événements MIDI. Le schéma suivant montre comment les événements MIDI circulent dans la MPC4000 à son statut par défaut.



Un numéro de note MIDI est assigné à chaque pad du panneau supérieur et lorsque vous frappez sur un pad, le message de Note-On correspondant est envoyé à la section Séquenceur, ou aux prises [MIDI OUT].

La section Séquenceur enregistre les événements MIDI qu'elle reçoit depuis les pads ou les prises [MIDI IN]

Lorsque vous faites jouer le séquenceur, ces événements MIDI sont envoyés à la section Sampler ou aux prises [MIDI OUT]

La section Sampler reçoit les événements MIDI du séquenceur, des pads, et des prises [MIDI IN], et produit des sons.

Voyons maintenant de plus près comment chaque section est structurée.

Section Sampler

Échantillons (ou Samples)

Les sons de la section Sampler sont créés à partir d'échantillons de formes d'onde audio appelés "Samples". La MPC4000 peut utiliser des échantillons ayant une résolution de 16 bits ou 24 bits et une fréquence de 44.1/48/96 kHz (stéréo ou mono).

Programmes

Les unités de son utilisées par le Sampler sont appelées "programmes". Un programme est composé d'un ou plusieurs échantillons (données de forme d'onde) ainsi que de filtres, enveloppe, LFO et autres paramètres. La MPC4000 dispose de deux sortes de programmes.

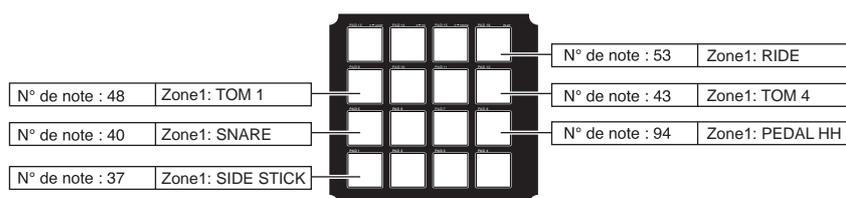
- **Programmes "Drum" ou rythmiques**

Ce type de programme assigne un échantillon différent à chaque numéro de note. Vous utiliserez ces programmes principalement pour jouer des kits de batterie et de percussions ou des échantillons de phrases. Un programme Drum définit des "zones" auxquelles vous pouvez assigner un maximum de quatre échantillons par numéro de note.

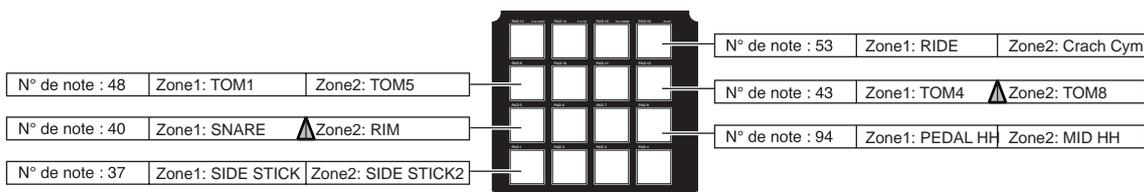
Vous pouvez spécifier l'échelle de vélocité qui jouera chaque zone. Cela vous permet "d'empiler" les échantillons ou de passer de l'un à l'autre par la vélocité.

Pour jouer des percussions avec les pads, vous utiliserez un de ces programmes Drum. Le programme sera joué en fonction des numéros de note assignés à chaque pad.

Le diagramme suivant montre un programme Drum dans lequel un échantillon est assigné à chaque pad.

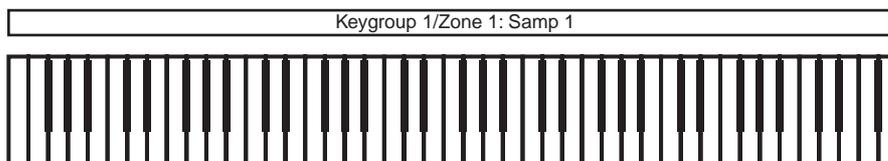


Le diagramme suivant est un exemple où deux échantillons sont assignés à chaque numéro de pad. Pour certains numéros de note, deux échantillons s’enchaînent au moyen d’un fondu (Crossfade) par la vélocité.

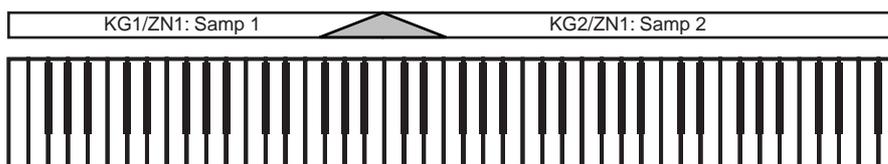


• Programmes “Key Group”

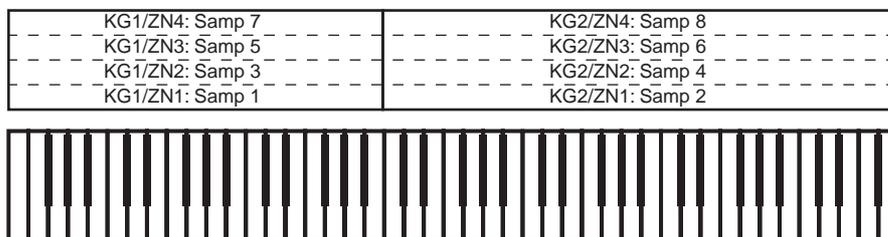
Ce type de programme utilise une suite de numéros de notes consécutifs pour jouer un échantillon à différentes hauteurs. Vous utiliserez les programmes “Key Group” pour jouer des sons de type piano ou basse. La suite de numéros de note à laquelle un échantillon est assigné est appelée “groupe de touches” (ou Key Group) et l’étendue des notes qui jouent un groupe de touches est appelée tessiture (ou “Key Span”). Comme pour les programmes Drum, vous pouvez utiliser un maximum de quatre zones dans un Key Group. Le diagramme suivant est l’exemple d’un sample unique assigné à un Key Group qui comporte seulement une zone. La tessiture spécifiée pour ce groupe correspond au clavier tout entier.



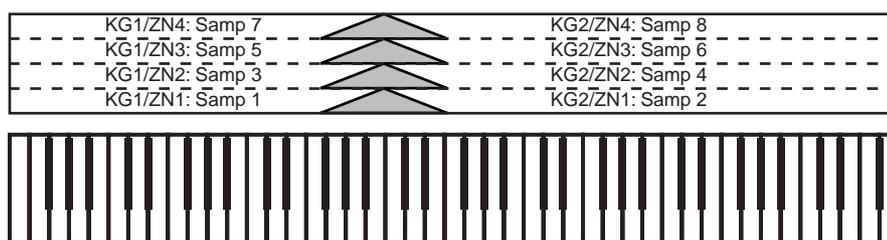
Le diagramme suivant montre un exemple utilisant deux Key Groups, chacun avec sa propre tessiture. Les deux Key Groups s’enchaînent au moyen d’un fondu (Crossfade) par la hauteur.



Le diagramme suivant montre un exemple utilisant deux Key Groups, chacun avec quatre zones. Les deux Key Groups sont déclenchés par la hauteur.



Le diagramme suivant montre aussi deux Key Groups comportant chacun quatre groupes. Toutefois, les deux groupes s'enchaînent au moyen d'un fondu (Crossfade) par la hauteur.

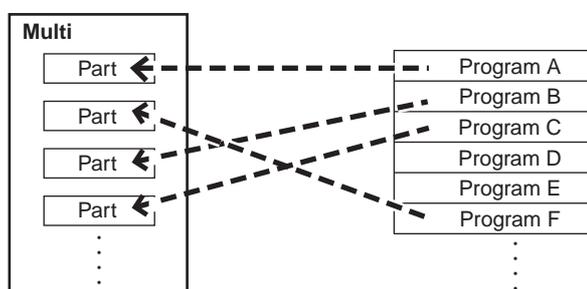


- **Multi**

Un "Multi" est un ensemble de réglages d'exécution pour un ou plusieurs programmes qui permettent au(x) programme(s) d'être joué(s) à partir des pads ou du séquenceur.

Dans un Multi, une "Part" (ou partie) correspond à chacune des zones dans lesquelles vous faites les réglages spécifiques à un programme. Un Multi vous permet d'utiliser jusqu'à 128 Parts.

Pour jouer les programmes de la MPC4000, vous assignez des programmes aux Parts d'un Multi, et spécifiez le niveau, la destination de sortie, le panoramique, le niveau d'effet, etc., pour chaque Part.



La mémoire interne de la MPC4000 peut stocker de nombreux Multis. En chargeant un Multi différent depuis la mémoire interne, vous pouvez instantanément activer les réglages de chaque Part.

Section Séquenceur

Pistes et séquences

Les "séquences" sont les unités de base à partir desquelles un morceau de MPC4000 ou "song" est créé. La MPC4000 permet de créer jusqu'à 128 séquences en mémoire interne et vous pouvez spécifier la durée (1-999 mesures), le tempo, et le chiffre de mesure séparément pour chaque séquence.

A l'intérieur d'une séquence, chaque zone qui enregistre une Part que vous jouez sur les pads ou un clavier MIDI est appelée une "piste" (Track). Une séquence comporte 128 pistes.

| | | |
|--|-----------|--|
| | Piste 1 | |
| | Piste 2 | |
| | Piste 3 | |
| | Piste 4 | |
| | ⋮ | |
| | Piste 127 | |
| | Piste 128 | |

Les événements MIDI enregistrés dans les 128 pistes peuvent être envoyés au Sampler ou transmis via les prises [MIDI OUT]. Vous pouvez assigner librement la destination de chaque piste.

- **Morceaux (ou Songs)**

Vous pouvez arranger plusieurs séquences dans l'ordre de lecture désiré afin de créer un morceau (ou Song). Pour créer un morceau vous devez spécifier le numéro de la séquence et combien de fois elle devra être jouée. En spécifiant au plus 250 de ces "pas" (Steps), vous pourrez créer un morceau constitué des séquences placées dans l'ordre désiré.

Un morceau que vous créez peut être sauvegardé tel que, ou converti en séquence avant d'être écrit.

| Pas n° 1 | Pas n° 2 | Pas n° 3 | Pas n° 4 | Pas n° 5 |
|------------|------------|------------|------------|--------------------------|
| Séquence A | Séquence B | Séquence C | Séquence A | Séquence A (répéter x 1) |

Section Pad

Pads 1 à 16

Le panneau supérieur comporte seize pads sensibles à la vélocité. Ces pads constituent une interface utilisateur qui correspond au clavier d'un synthétiseur. Toutefois, les pads diffèrent d'un clavier MIDI car vous pouvez librement assigner un numéro de note à chaque pad.

Si vous avez sélectionné un programme Drum, vous pouvez assigner un son différent à chaque pad et les jouer. Si vous avez sélectionné un programme Key Group, vous pouvez assigner les hauteurs nécessaires à chaque pad pour jouer une mélodie.

Banques de pads (ou Pad banks)

Un ensemble de numéros de note assignés aux pads 1 à 16 est appelé "Pad Bank". La MPC4000 dispose de six "Pad Banks", A à F. En variant les "Pad Banks", vous pouvez utiliser les seize pads pour jouer 96 sons (ou hauteurs) différent(e)s.

A propos de la mémoire de la MPC4000

Les programmes, échantillons, Multis, séquences, et morceaux dont nous avons parlé jusqu'ici sont tous stockés dans la mémoire interne de la MPC4000. Cependant, la mémoire interne est volatile, et son contenu disparaît lorsque vous éteignez l'appareil.

Si vous voulez conserver vos données, vous devez les enregistrer sur un périphérique de stockage interne ou externe (disque dur, etc).

Vous pouvez stocker (ou charger) des données dans un périphérique en unités de Programmes, Samples, Multis, séquences et Songs.

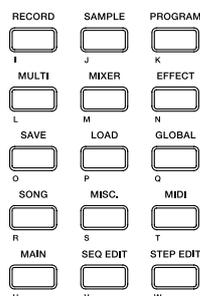
Vous avez aussi la possibilité, de charger/sauvegarder les séquences/songs de la section Séquenceur, et les Programmes/Samples/Multis de la section Sampler en une seule masse de données.

Opérations de base de la MPC4000

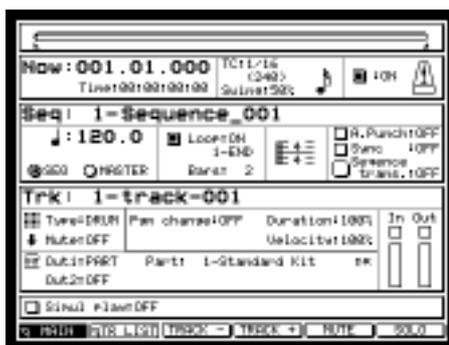
Voici comment effectuer les opérations de base qui sont communes à tous les écrans de la MPC4000.

Changement de mode

Pour effectuer une opération avec la MPC4000, vous devez d'abord utiliser les touches de la section Mode (→p. 3) pour accéder au mode désiré.

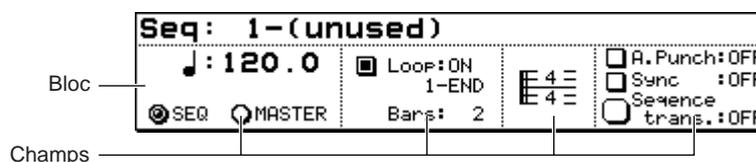


L'écran changera en fonction du mode choisi. L'illustration suivante montre l'écran du mode principal, que vous verrez en allumant l'appareil. Les opérations de la section Séquenceur sont principalement effectuées dans cet écran. Si un écran différent est affiché, vous pouvez presser la touche [MAIN] de la section Mode pour accéder à cet écran.



Accéder à une page

Chaque mode est constitué de plusieurs écrans. Chacun des écrans d'un mode est appelé une "page". Chaque page est divisée en blocs qui contiennent les éléments en rapport, et chaque bloc comporte un ou plusieurs éléments que vous pouvez régler. Une zone dans laquelle vous pouvez modifier les réglages d'un élément est appelée un "champ".



Utiliser les touches de fonction

Six touches de fonction ([F1]-[F6]) sont situées sous l'écran du panneau supérieur.

La fonction de ces touches varie selon le mode ou la page que vous avez choisie. La ligne inférieure de l'écran vous indique les fonctions des touches qui peuvent être utilisées dans le mode ou la page en cours. En appuyant sur la touche de fonction correspondante, vous pouvez exécuter les fonctions affichées.

Par exemple dans la page principale du mode principal, les fonctions suivantes sont assignées à ces touches.

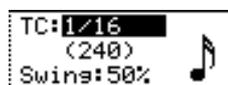


Dans cette page, appuyer sur la touche [F2] (TR LIST) passera à la page Track List du mode principal. Appuyer sur les touches [F3] (TRACK+) ou [F4] (TRACK-) fera défiler les numéros des pistes affichées dans la page principale.

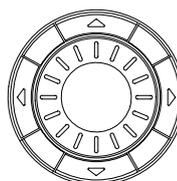
Éditer une valeur

Lorsque vous voulez éditer la valeur d'un champ à l'écran, déplacez le curseur (la zone en surbrillance) sur ce champ, puis tournez la molette [JOG].

Pour déplacer le curseur à l'intérieur d'un bloc, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶]. Pour déplacer le curseur au bloc suivant, au-dessus ou au-dessous, utilisez les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].



Placez le curseur à l'endroit approprié, et tournez la molette [JOG] pour modifier la valeur de ce champ.

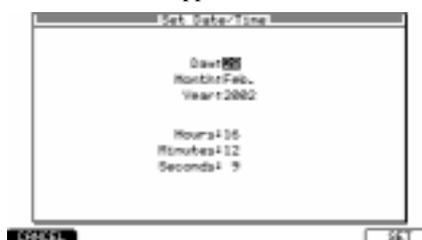


Accéder à une fenêtre locale

Certains éléments à l'écran possèdent une fenêtre locale qui permet de régler certaines options. Pour accéder à ces fenêtres, déplacez le curseur sur le champ de cet élément et pressez la touche [WINDOW].

Par exemple, voici comment accéder à la fonction d'horloge intégrée à la MPC4000.

1. **Pressez la touche [GLOBAL], puis pressez la touche [F1] (GLOBAL).**
La page Global apparaîtra.
2. **Utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour déplacer le curseur vers le champ Date et pressez la touche [WINDOW]**
La fenêtre locale de réglage de la date et l'heure apparaîtra.



3. Utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner l'élément que vous souhaitez régler, puis utilisez la molette [JOG] pour régler la date et l'heure exacte.

4. Pressez la touche [F6] (SET).

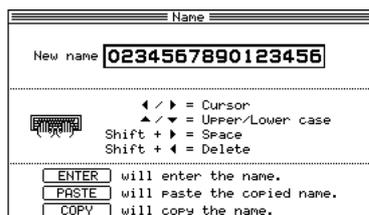
La fenêtre se fermera et la date et l'heure choisies seront utilisées par l'horloge interne.

Note: La date et l'heure spécifiées seront utilisées comme cachet de temps lors de la sauvegarde.

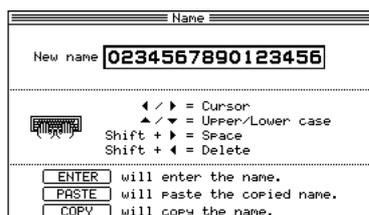
Conseil : Une fenêtre locale peut aussi apparaître lorsque vous entrez la valeur de certains champs ou lorsque vous exécutez une fonction assignée aux touches [F1]–[F6].

Modifier un nom

Lorsque vous souhaitez modifier le nom d'une séquence ou d'un programme, déplacez le curseur dans le champ du nom, et tournez la molette [JOG] pour accéder à la fenêtre locale suivante.



Dans cette fenêtre, utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour déplacer le curseur sur le caractère que vous désirez modifier, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner un caractère. Lorsque vous avez fini, pressez la touche F6 (ENTREE) pour valider le nom.

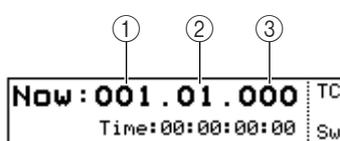


Se caler sur un point précis

La MPC4000 dispose de plusieurs moyens de changer d'emplacement chronologique à l'intérieur d'une séquence ou d'un morceau.

- **En utilisant le champ *Now* (Ici) pour spécifier les mesure/temps/tic**

Les écrans tels la page principale ont un champ *Now* qui indique les mesure/temps/tic actuels. Vous pouvez déplacer le curseur sur tous ces champs et tourner la molette [JOG] pour modifier l'emplacement actuel.



- ① Champ Mesure
- ② Champ Temps (Beat)
- ③ Champ Tic

Ces champs indiquent l'emplacement actuel en mesures, temps et tics. Dans le champ *Tic*, vous pouvez utiliser les touches Curseur [◀]/[▶] pour changer d'unités (10 tics/1 tic).

- **En utilisant les touches STEP [◀]/[▶]/BAR [◀◀]/[>>] / [GO TO]**

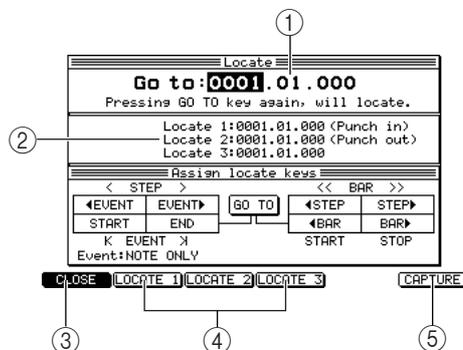
Si la MPC4000 est en état de jouer une séquence ou un morceau, vous pouvez utiliser les touches STEP [◀]/[▶], BAR [◀◀]/[>>] et [GO TO] pour vous déplacer en arrière ou en avant. Chaque touche correspond à l'opération suivante.

| Touches | Action |
|---------------------------------|--|
| Touches STEP [◀]/[▶] | Déplacement en avant ou en arrière, en fonction de la valeur que vous avez entrée dans la Correction de temps. |
| Touches [GO TO] + STEP [◀]/[▶] | Déplacement aux événements enregistrés dans la piste (Voir le manuel de Référence pour les types d'événements) |
| Touches BAR [◀◀]/[>>] | Déplacement d'une mesure. |
| Touches [GO TO] + BAR [◀◀]/[>>] | Déplacement au début (Touche BAR [◀◀]) ou à la fin (Touche BAR [>>]) de la séquence. |

Conseil : Vous êtes libre de modifier les fonctions assignées à ces touches. Pour plus de détails, consultez le manuel de Référence au format PDF.

• En utilisant la fenêtre locale de calage (Locate)

Si la MPC4000 est en état de jouer une séquence, vous pouvez presser la touche [GO TO] pour accéder à une fenêtre locale où vous pourrez effectuer les opérations de calage. Dans cette fenêtre vous pouvez enregistrer l'emplacement actuel comme point de localisation, ou définir un point de localisation en mesure/temps/tic.



① **Champ Go to :** Pour spécifier l'emplacement de destination en mesure/temps/tic.

② **Champs Locate 1 à Locate 3 :** Spécifier des points de localisation. La MPC4000 peut mémoriser jusqu'à trois points de localisation.

③ **Touche [F1] (CLOSE) :** Ferme la fenêtre et vous place à l'endroit du champ *Go to*.

④ **Touches [F2] (LOCATE 1) à [F4] (LOCATE 3) :** Ces touches vous placent aux points de localisation correspondants.

⑤ **Touche [F6] (CAPTURE) :** Cette touche saisit l'emplacement actuel de la séquence dans le champ sélectionné.

Conseil : Les points de localisation 1/2 servent aussi de points d'Auto Punch-in/out (→p. 25).

Jouer un programme

Immédiatement après la mise sous tension, la mémoire interne de la MPC4000 ne contient aucun programme. Pour pouvoir utiliser les pads 1-16 pour jouer un programme de la section Sampler, vous devez charger un programme depuis un appareil de stockage interne ou externe vers la mémoire, et l'assigner à une Part. Voici comment faire :

1. Si vous utilisez une unité de stockage externe, veillez à ce qu'elle soit correctement connectée et mise sous tension.

Pour plus de détails sur les périphériques de stockage, voir p. 7, 8.

2. Appuyez sur la touche [LOAD].

La MPC4000 passera en mode Load (chargement).



3. Déplacez le curseur jusqu'au bloc Disk dans la partie supérieure de la page, et tournez la molette [JOG] pour accéder à la fenêtre locale suivante.

Dans cette fenêtre, vous pouvez choisir le périphérique de stockage à partir duquel vous souhaitez charger un programme.



4. Utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] ou la molette [JOG] pour choisir le périphérique de stockage.

5. Appuyez sur la touche [F5] (SELECT).

Le contenu du périphérique de stockage sera affiché en arborescence dans le bloc de liste de fichiers, dans la partie supérieure de l'écran.



6. Placez le curseur sur le champ View au centre de l'écran, puis utilisez la molette [JOG] pour sélectionner "PROGRAM."

Dans le champ View vous pouvez choisir le type de fichiers que vous souhaitez voir apparaître dans la liste. Si vous choisissez PROGRAM, seuls les fichiers programmes seront affichés.

7. Placez le curseur sur la liste de fichiers et utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶] pour sélectionner le fichier que vous désirez charger.

Dans la liste des fichiers, utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer entre les niveaux, et les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner un fichier ou un dossier dans le niveau actuel.

Par exemple, lorsque vous accédez pour la première fois à une unité de stockage, la partie gauche de la liste des fichiers sera le répertoire racine, et la partie droite affichera les fichiers et les dossiers contenus dans le répertoire racine.



Lorsque le répertoire [ROOT] (racine) est sélectionné, pressez la touche Curseur [▶] pour déplacer le curseur vers la partie droite de la liste des fichiers.



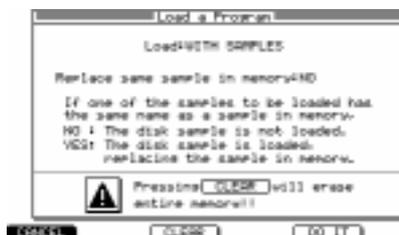
Si vous voulez descendre d'un niveau sous le dossier [ROOT], utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le dossier, puis pressez la touche Curseur [▶] pour dérouler l'affichage vers la droite. La partie droite de la liste affiche maintenant le contenu du dossier nouvellement sélectionné. (Pour remonter d'un niveau, utilisez la touche Curseur [◀]).



Pour sélectionner un fichier dans le niveau (répertoire) en cours, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour déplacer le curseur vers le dossier.

8. Lorsque vous avez sélectionné un fichier programme, appuyez sur la touche [f6] (DO IT).

La fenêtre Load a Program (Chargement de programme) apparaîtra.



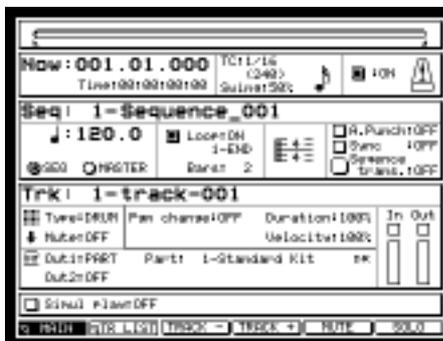
9. Assurez-vous que le champ *Load* est réglé sur WITH SAMPLES, puis pressez la touche [F5] (DO IT).

La MPC4000 chargera le programme. Si le champ *Load* est réglé sur WITH SAMPLES, les échantillons nécessaires seront chargés en mémoire avec le programme.

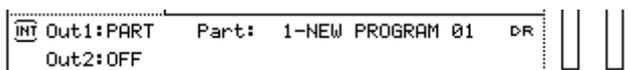
Le programme est maintenant chargé dans la mémoire. Pour le jouer, vous devez l'assigner à une Part.

10. Pressez la touche [MAIN] dans la section Mode.

La page principale apparaît. Vous pouvez y créer et y jouer des séquences.



11. Dans le bloc Track situé au milieu de la page, assurez-vous que le champ *Out1* est bien réglé sur PART, et que le champ *PART* a une valeur de 1.



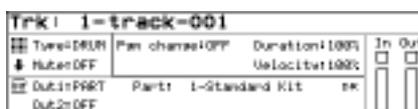
12. Placez le curseur sur la partie droite du champ *PART*, puis tournez la molette [JOG].

La fenêtre suivante s'ouvre.



13. Tournez la molette [JOG] pour sélectionner le programme, puis pressez la touche [F6] (SELECT) pour valider le programme.

Le programme est désormais assigné à la Part 1. Vous pouvez maintenant utiliser les pads pour jouer le programme sélectionné.



3 Créer et éditer une séquence

Ce chapitre explique comment enregistrer des événements MIDI afin de constituer une séquence, et comment modifier ensuite les événements MIDI ainsi enregistrés.

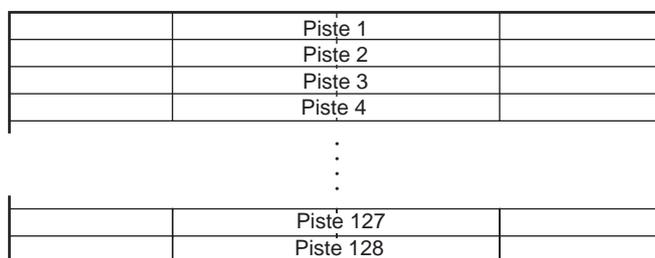
À propos des séquences

Une “séquence” est le plus petit constituant d’un morceau programmé sur une MPC4000. Vous pouvez spécifier la longueur (de 1 à 999 mesures), le tempo et le chiffrage de mesure de chaque séquence. Sur la MPC4000, un morceau peut très bien ne comporter qu’une seule séquence, ou être constitué de plusieurs séquences distinctes, disposées de façon à constituer le morceau complet.

La mémoire interne de la MPC4000 peut contenir jusqu’à 128 séquences. À la mise sous tension de l’appareil, toutes les séquences sont vides. Pour créer une nouvelle séquence, il faut sélectionner une séquence vide puis l’enregistrer ou la modifier.

Note: Le contenu de la mémoire interne disparaît dès que vous mettez l’appareil hors tension : par conséquent, les séquences déjà créées sont perdues. Si vous désirez préserver vos séquences, il faut les sauvegarder sur un périphérique de stockage externe avant d’éteindre la MPC4000.

Une séquence possède jusqu’à 128 pistes, chacune contenant les données correspondant à l’exécution du morceau, sous forme d’événements MIDI : messages de Note On/Off et Control Change, générés par les pads ou arrivant sur les prises [MIDI IN I]/[MIDI IN II].



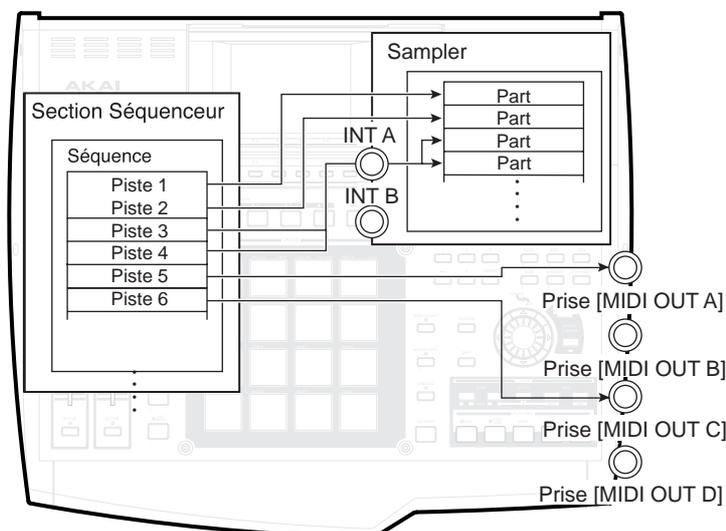
Il existe deux types de pistes.

- **DRUM**..... Ces pistes “rythmiques” permettent de visualiser et de modifier les événements MIDI enregistrés dans un éditeur graphique de type matriciel (→p. 28). Ce type de piste est recommandé pour les sons de batterie, de percussions.
- **INST**..... Ces pistes “instrument” permettent de visualiser et de modifier les événements MIDI enregistrés dans un éditeur graphique de type “rouleau de piano” (→p. 28). Ce type de piste est recommandé pour les sons de basse, de piano.

Conseil : Vous pouvez à tout moment modifier le type de la piste, même si des événements MIDI y sont déjà enregistrés.

Les données MIDI correspondant aux événements enregistrés sont envoyées sur la destination de sortie spécifiée pour chaque piste, parmi les choix suivants :

- **Prise [MIDI OUT A] à [MIDI OUT D]**
- **INT-A/INT-B (ports de réception MIDI virtuels de la section Sampler)**
- **Parties spécifiques de la section Sampler**

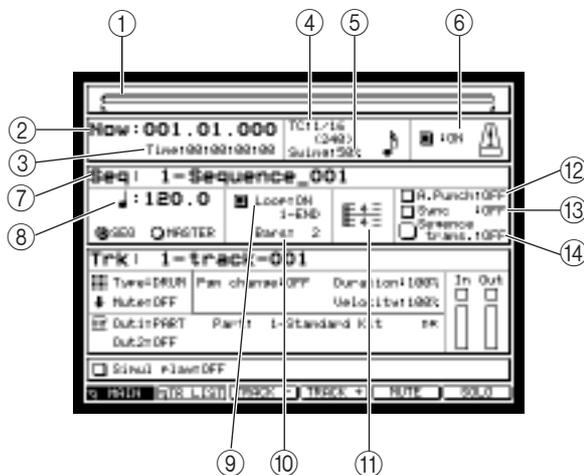


Avant de créer une séquence

Avant de pouvoir enregistrer des événements MIDI sur une piste, il faut spécifier certains paramètres : nombre de mesures, chiffrage de mesure, tempo...

1. Appuyez sur la touche [MAIN].

La page principale apparaît. La plupart des étapes permettant de créer une séquence s'effectuent dans cette page. Réglez les paramètres de la séquence dans le bloc de séquence décrit ci-après.



- ① **Barre de position** : Dans cette barre horizontale, une tête de lecture indique l'emplacement actuel dans la séquence. La longueur de la barre correspond à la durée totale de la séquence.
- ② **Champ Now** : Ce champ indique la position instantanée dans la séquence, en mesures/temps/tics.
- ③ **Champ Time** : Indique la position instantanée dans la séquence, en heures/minutes/secondes/images.
- ④ **Champ TC** : Permet de spécifier la valeur de note minimale (résolution) utilisée pour la correction temporelle (TC signifie Time Correction).
- ⑤ **Champ Swing** : Permet de doser le côté "swing", autrement dit le décalage des temps faibles vers l'avant ou l'arrière. Il apparaît si vous avez sélectionné 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 dans le champ TC.
- ⑥ **Champ Metronome** : Permet d'activer/désactiver le métronome.
- ⑦ **Champ Seq** : Permet de sélectionner la séquence que vous désirez enregistrer ou éditer. Ce champ indique le nom de la séquence sélectionnée.
- ⑧ **Champ Tempo** : Permet de déterminer le tempo de la séquence.
- ⑨ **Champ Loop** : Permet d'activer/désactiver la lecture en boucle de la séquence. Le champ situé immédiatement sous le champ Loop permet de modifier la région lue en boucle. Cette dernière est délimitée par les icônes dans la barre de position.
- ⑩ **Champ Bars** : Permet de faire apparaître la fenêtre Change Bars, où vous pouvez spécifier le nombre de mesures de la séquence.
- ⑪ **Champ Time signature** : Permet de faire apparaître la fenêtre Change Time Signature, permettant de spécifier le chiffrage de mesure de la séquence.
- ⑫ **Champ A.Punch** : Permet d'activer/désactiver la fonction d'entrée/sortie d'enregistrement automatique (Auto Punch-In/Out).
- ⑬ **Champ Sync** : Permet d'activer/désactiver la synchronisation avec d'autres appareils.
- ⑭ **Champ Sequence trans.** : Permet de transposer toute une piste de type Instrument, dans une amplitude de ± 12 demi-tons.

2. Placez le curseur sur le champ Seq, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner une séquence vide.

Lorsqu'une séquence vide est sélectionnée, le champ Seq indique "x-(Unused)" (x représentant le numéro de la séquence, de 1 à 128). Par défaut, une séquence vide possède une mesure à 4/4, dure 2 mesures et a un tempo de 120.

Conseil : À la mise sous tension, toutes les séquences de l'appareil sont vides.

Lorsque vous enregistrez des événements MIDI dans une séquence, celle-ci se voit attribuer automatiquement par défaut un nom du type "Sequence_xxx" (xxx étant un nombre compris entre 1 et 128).

Si le curseur se trouve dans le champ Seq., il suffit d'appuyer sur la touche [WINDOW] pour accéder à la fenêtre Sequence, qui permet de modifier le nom de la séquence, ou d'éditer toute la séquence (→p. 38).

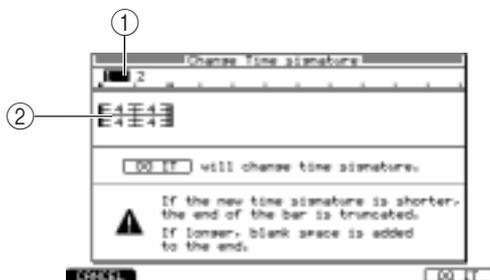
3. Placez le curseur dans le champ **Bars**, puis tournez la molette [JOG].

La fenêtre Change Bars apparaît. Vous pouvez y spécifier le nombre de mesures désiré pour la séquence.

4. Tournez la molette [JOG] pour spécifier le nombre de mesures désiré, puis validez en appuyant sur la touche [F6] (DO IT).

Si vous avez augmenté la valeur du paramètre, de nouvelles mesures sont ajoutées après la mesure en cours. Si vous avez réduit la valeur du paramètre, des mesures seront supprimées à partir de la fin de la séquence.

5. Si vous désirez modifier la mesure de la séquence, placez le curseur sur le champ indiquant son chiffrage actuel, puis tournez la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre locale suivante.



① Numéros de mesures : Ces chiffres indiquent les numéros de mesures à l'intérieur de la séquence.

① Champ de chiffrage de mesure : Permet de spécifier le chiffrage de mesure de la séquence. Les choix possibles sont : 1/4 à 16/4, 1/8 à 16/8, 1/16 à 16/16, 1/32 à 32/32.

6. Placez le curseur sur le champ de **chiffrage de mesure**, puis tournez la molette [JOG] pour afficher la valeur désirée.

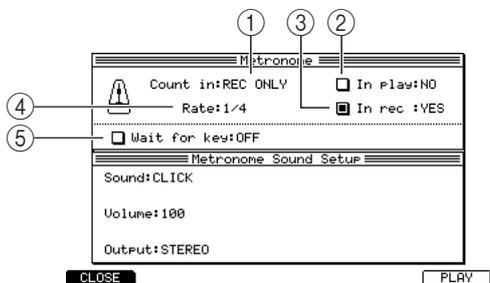
Conseil : Pour changer un chiffrage de mesure se trouvant au milieu d'une séquence, placez le curseur sur le numéro de mesure puis tournez la molette [JOG] pour spécifier le numéro de mesure désiré. Pour sélectionner plusieurs mesures, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur la touche curseur [▶]. Dès lors, modifier la valeur de chiffrage de mesure dans cette condition permet de modifier le chiffrage de mesure de toutes les mesures se trouvant dans la région sélectionnée.

7. Pour valider les changements, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

La fenêtre se referme alors.

8. Si vous désirez procéder aux réglages concernant le métronome, placez le curseur sur le champ **Metronome** puis appuyez sur la touche [WINDOW].

La fenêtre Metronome apparaît.



① Champ Count in : Spécifie quand le décompte est audible. OFF désactive le décompte, REC ONLY ne l'active qu'en enregistrement, et REC+PLAY l'active en enregistrement et en lecture.

② Champ In play : Indique si le métronome est audible lors de la lecture de la séquence.

③ Champ In rec : Indique si le métronome est audible lors de l'enregistrement de la séquence.

④ Champ Rate : Permet de sélectionner la valeur de note correspondant au son émis par le métronome. Valeurs possibles : de 1/4 (noire) à 1/32(3) (triolet de triple-croche).

⑤ Champ Wait for key : Lorsque ce champ est sur ON, l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur un pad ou que vous jouez sur votre clavier MIDI.

9. Après avoir procédé au paramétrage de chaque champ, appuyez sur la touche [WINDOW] pour refermer la fenêtre.

10. Vérifiez que le métronome est activé (champ **Metronome** sur ON).

11. Placez le curseur sur le champ **Tempo**, puis réglez le tempo désiré à l'aide de la molette [JOG].

Conseil : Vous pouvez également régler le tempo en temps réel, en frappant en rythme sur la touche [TAP TEMPO]. Cette méthode est pratique si vous désirez faire correspondre le tempo d'une séquence à une boucle rythmique échantillonnée.

12. Si vous désirez que la séquence soit lue en boucle en lecture ou en enregistrement, vérifiez que le champ **Loop** est bien réglé sur ON.

Vous voilà arrivé à la fin des préparatifs de la création d'une séquence.

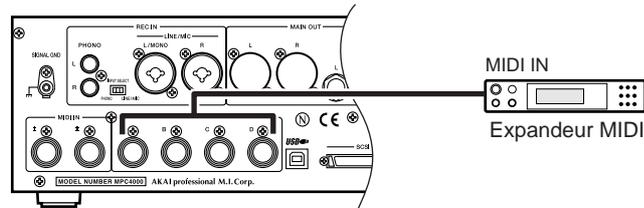
Enregistrement de données MIDI en temps réel

Cette section se propose d'expliquer comment enregistrer en temps réel sur une piste ce que vous jouez sur les pads ou sur un clavier MIDI.

Enregistrer en temps réel une programmation de batterie

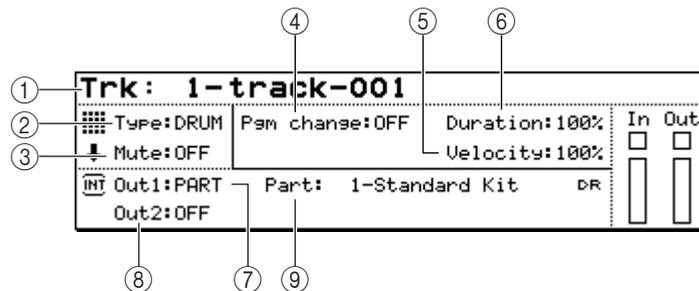
Voici comment utiliser les pads pour jouer un son de batterie du Sampler interne ou issu d'une boîte à rythmes reliée à la prise [MIDI OUT] de la MPC4000, et enregistrer ce que vous jouez sur une piste vide.

1. Si vous désirez utiliser comme source sonore un programme de batterie du Sampler interne, chargez le programme désiré dans la mémoire interne de la MPC4000.
2. Si vous désirez utiliser une boîte à rythmes externe en tant que source sonore, reliez une des prises [MIDI OUT A] à [MIDI OUT D] à l'entrée MIDI IN de votre source sonore MIDI.

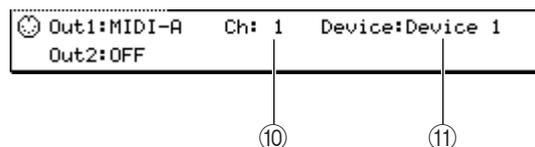


3. Appuyez sur la touche [MAIN] pour accéder à la page principale.

Le bloc Track de la page principale permet de sélectionner la piste que vous désirez enregistrer, et de spécifier la destination de sortie.



- ① **Champ Trk** : Permet de sélectionner la piste que vous désirez enregistrer.
- ② **Champ Type** : Permet de choisir le type de la piste.
- ③ **Champ Mute** : Permet d'activer/désactiver la piste.
- ④ **Champ Pgm Change** : Permet de spécifier le numéro de Program Change envoyé à la destination de sortie lors de la lecture de la séquence.
- ⑤ **Champ Velocity** : Permet de spécifier une valeur d'offset de 0 à 200%, appliquée, lors de la lecture, aux vitesses de tous les événements de notes.
- ⑥ **Champ Duration** : Permet de spécifier une valeur d'offset de 0 à 200%, appliquée, lors de la lecture, aux durées de tous les événements de notes.
- ⑦ **Champ Out1**:
- ⑧ **Champ Out2** : Ces champs permettent d'indiquer les destinations de sorties de la piste. Régler les champs OUT1 et OUT2 sur des destinations différentes permet d'envoyer les événements d'une même piste vers deux destinations de sortie.
- ⑨ **Champ Part** : Permet de sélectionner le(s) numéro(s) de Part(s) et le(s) programme(s) auquel(s) les données de la piste seront envoyées. Ce champ n'apparaît que si PART est sélectionné comme destination de sortie dans les champs Out1/Out2.



- ⑩ **Champ Ch** : Permet de sélectionner le(s) canal(s) MIDI sur le(s)quel(s) les données de la piste seront envoyées. Ce champ n'apparaît que si vous avez sélectionné OUT-A à OUT-D ou INT-A/INT-B comme destination de sortie pour Out1/Out2.
- ⑪ **Champ Device** : Indique un nom d'appareil assigné à ceux qui sont reliés aux prises [MIDI OUT A] à [MIDI OUT D]. Pour assigner un nom d'appareil, placez le curseur sur ce champ puis appuyez sur la touche [WINDOW].

4. Placez le curseur sur le champ *Trk*, puis sélectionnez la piste que vous désirez enregistrer en tournant la molette [JOG].

Après mise sous tension de l'appareil, toutes les pistes de la séquence sont vierges. Ces pistes vides de toutes données se voient assigner le nom de piste "(Unused)".

Conseil : Pour passer directement à la piste supérieure ou inférieure suivante, il suffit d'utiliser la touche [F4] (-) ou [F5] (+). Lorsque vous enregistrez des événements MIDI, les pistes se voient assigner un nom du type "track-xxx" (xxx étant un nombre compris entre 001 et 128).
Lorsque le curseur se trouve dans le champ *Trk*, appuyez sur la touche [WINDOW] pour accéder à la fenêtre *Track*, qui permet de modifier le nom de la piste ou d'éditer la piste elle-même.

5. Vérifiez que le champ *Type* est réglé sur DRUM.

Conseil : Vous pourrez modifier ce réglage plus tard si nécessaire.

6. Placez le curseur sur le champ *Out1*, puis sélectionnez une des destinations de sortie suivantes pour la piste, en tournant la molette [JOG].

PART Une Part spécifique de la section Sampler

OUT A Prise [MIDI OUT A]

OUT B Prise [MIDI OUT B]

OUT C Prise [MIDI OUT C]

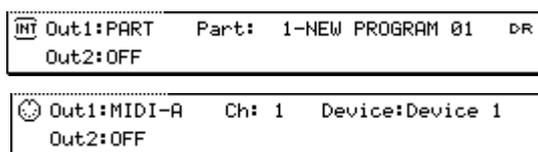
OUT D Prise [MIDI OUT D]

INT-A Port virtuel d'entrée MIDI A de la section Sampler

INT-B Port virtuel d'entrée MIDI B de la section Sampler

En temps normal, il convient de choisir PART si vous désirez utiliser un programme sur le Sampler interne, ou OUT A à OUT D si vous désirez utiliser un son issu d'une boîte à rythmes externe.

Selon la destination de sortie spécifiée, les champs situés à droite du champ *OUT1* changent comme suit.



7. Placez le curseur sur le champ *Part* ou sur le champ *Ch*, puis, en tournant la molette [JOG], spécifiez le numéro de Part (si vous avez sélectionné Part:) ou le numéro de canal MIDI (si vous avez sélectionné OUT A-OUT D).

Dès que vous frapperez sur les pads ou lancerez le séquenceur, les événements MIDI seront transmis à la Part ou au canal MIDI dont vous avez spécifié ici le numéro.

Conseil : Si vous avez sélectionné comme destination de sortie un port MIDI virtuel (INT-A/INT-B) de la section Sampler, spécifiez le canal MIDI de la même façon que décrit ci-avant. Réglez-le en fonction du canal de réception MIDI de la Part que vous désirez jouer).
Les mêmes étapes s'appliquent pour régler le champ *Out2*.

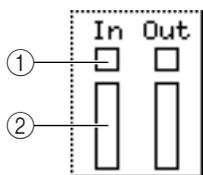
8. Si vous avez sélectionné PART comme destination de sortie, placez le curseur à droite du champ *PART*, puis sélectionnez le numéro de Part désiré. Placez ensuite le curseur de nouveau à droite, puis choisissez le son (programme) de batterie que vous jouerez depuis cette Part.

Le programme sera alors assigné à la Part que vous avez sélectionnée. Pour plus de détails concernant la sélection d'un programme, veuillez vous référer à la p. 15.

Conseil : Si vous le désirez, vous pouvez spécifier un numéro de Program Change en plaçant le curseur sur le champ *Pgm Change* puis en tournant la molette [JOG]. Lorsque vous lirez la séquence, un message de changement de programme correspondant au numéro spécifié dans ce champ sera envoyé à la destination de sortie.

9. Frappez sur les pads et vérifiez que vous entendez le programme ou la source de sons MIDI.

Si vous désirez passer à une autre banque de pads, appuyez sur les touches PAD BANK [A] à [F]. Le contenu du champ *In* changera selon le pad sur lequel vous aurez frappé.



① : Cet indicateur clignote à réception d'un événement MIDI.

② **Bar**: Cette échelle indique sous forme graphique la valeur de vélocité de l'événement de note reçu. Plus elle est haute, plus la valeur est élevée.

Conseil : Le champ Out indique le statut de sortie de la piste. Sa représentation à l'écran est identique à celle du champ In.

10. Placez le curseur sur le champ TC, puis sélectionnez la résolution d'enregistrement des événements de note (intervalle minimal entre deux notes successives) parmi les valeurs suivantes, en tournant la molette [JOG].

1/8 correspond à une croche, 1/8(3) à un triolet de croche, 1/16 correspond à une double-croche, 1/16(3) à un triolet de double-croche, 1/32 correspond à une triple-croche, 1/32(3) à un triolet de triple-croche, 1/64 correspond à une quadruple-croche, 1/64(3) à un triolet de quadruple-croche, OFF(96) à 10 tics (soit 1/96 de noire), et OFF à la désactivation de la fonction de correction temporelle (soit une précision au 1/960 de noire).

La fonction de correction temporelle (Timing Correct) permet d'aligner, lors de leur enregistrement, les événements de notes sur une grille temporelle d'un pas déterminé. Lorsque cette fonction est activée, le témoin de la touche [TIMING CORRECT] s'allume.

Conseil : Il est possible d'enregistrer les événements de note avec la fonction de correction temporelle désactivée, puis d'appliquer cette fonction par la suite. Pour les détails, reportez-vous au manuel de référence au format PDF. Pour activer/désactiver la fonction de correction temporelle, il suffit d'appuyer sur la touche [TIMING CORRECT].

11. Pour lancer l'enregistrement, maintenez enfoncée la touche [REC] puis appuyez sur la touche [PLAY]. Frappez alors sur les pads tout en écoutant le métronome.

Les touches [REC] et [PLAY] s'allument alors, et l'enregistrement commence sur la piste sélectionnée.

Conseil : Si vous appuyez sur la touche [PLAY START] au lieu de la touche [PLAY], l'enregistrement démarre toujours du début de la séquence. Si vous appuyez sur la touche [OVER DUB] à la place de la touche [REC], les événements MIDI sont conservés, et les événements nouvellement enregistrés viennent s'y ajouter. Si le champ Loop est réglé sur ON/1-END, arrivée à la fin de la séquence, la MPC4000 revient au début et continue à enregistrer. À ce stade, le témoin de la touche [OVER DUB] s'allume, à la place de celui de la touche [REC] et les événements MIDI nouvellement enregistrés viennent s'ajouter aux précédents.

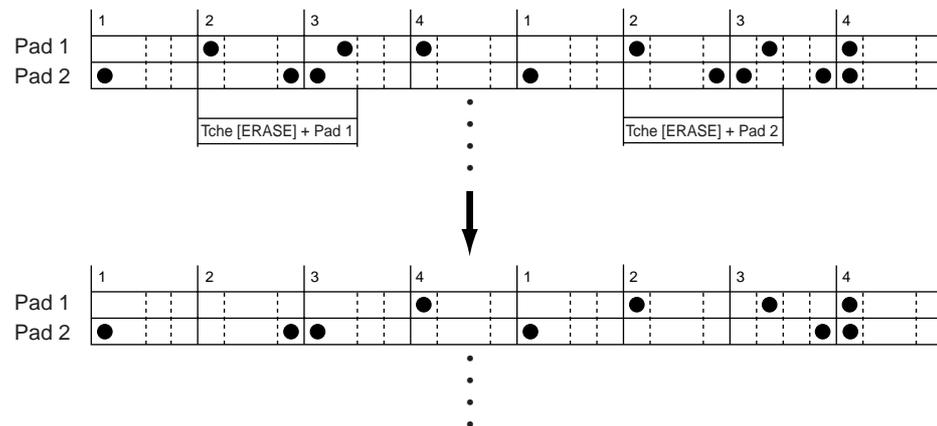
12. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP].

Dès que vous enregistrez ou éditez une piste, le témoin [UNDO SEQ] s'allume. À ce stade, si vous appuyez sur la touche [UNDO SEQ], la piste retourne à son état antérieur (avant édition).

13. Pour écouter ce que vous avez enregistré, appuyez sur la touche [PLAY] (ou sur [PLAY START]).

14. Pour effacer un événement de note entré par erreur, maintenez enfoncée la touche [OVER DUB] et appuyez sur la touche [PLAY]. Puis, juste avant l'arrivée de la note que vous désirez effacer, maintenez enfoncée la touche [ERASE] tout en appuyant sur le pad correspondant.

Le ou les événements de note correspondant(s) seront effacés lorsque vous appuierez sur le pad.



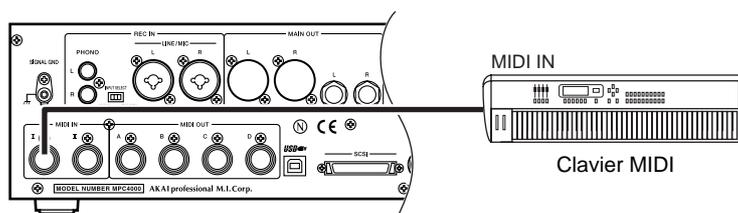
15. Sauvegardez la séquence si désiré (→p. 41).

Enregistrement en temps réel un programme Key Group

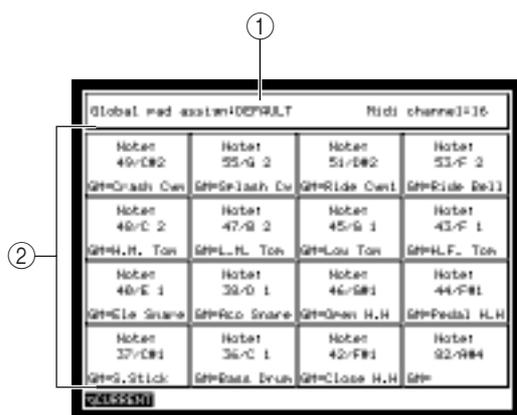
Voici comment utiliser les pads ou un clavier MIDI pour jouer un Programme Key Group (groupe de touches) à partir du Sampler interne ou d'un module de sons externe, et enregistrer ce que vous jouez.

1. Si vous désirez utiliser un Key Group Program comme source sonore, chargez le programme désiré dans la mémoire interne de la MPC4000.
2. Si vous désirez utiliser un module de sons MIDI externe comme source sonore, reliez votre module à la MPC4000 (voir page 7).
3. Si vous désirez utiliser un clavier MIDI externe comme contrôleur au lieu des pads de la MPC4000, reliez la sortie MIDI OUT de votre clavier à la prise [MIDI IN I] ou [MIDI IN II] de la MPC4000.

Ce clavier MIDI, une fois relié aux prises [MIDI IN I] ou [MIDI IN II], permet de jouer des programmes et d'enregistrer des séquences de la même façon qu'en utilisant les pads.



4. Appelez la page principale du mode de base, en appuyant sur la touche [MAIN].
5. Placez le curseur sur le champ *Trk*, puis à l'aide de la molette [JOG] sélectionnez une nouvelle piste.
6. Placez le curseur sur le champ *Type*, puis, en tournant la molette [JOG], réglez-le sur INST.
7. Placez le curseur sur le champ *Out1*, et sélectionnez la destination de sortie désirée pour la piste, en tournant la molette [JOG].
8. Placez le curseur sur le champ *PART* ou *Ch*, puis sélectionnez le numéro de Part ou le canal MIDI en tournant la molette [JOG].
Si vous avez sélectionné PART comme sortie, vous pouvez également sélectionner le programme qui sera joué par cette Part(→p. 15).
9. Frappez sur les pads (ou jouez sur votre clavier MIDI), et vérifiez que vous pouvez entendre le programme ou la source de sons MIDI.
10. Si vous désirez changer les numéros de notes assignés aux pads, appuyez sur [PAD ASSIGN].
La page Pad Assign apparaît - elle permet de modifier le numéro de note pour chaque pad.



① **Champ Global pad assign (assignation globale des pads)** : Permet de modifier les numéros de note initialement assignés aux pads. Choix possibles : DEFAULT ou CHROMATIC.

② **Pads**: Cette zone indique le numéro de note assigné à chaque pad.

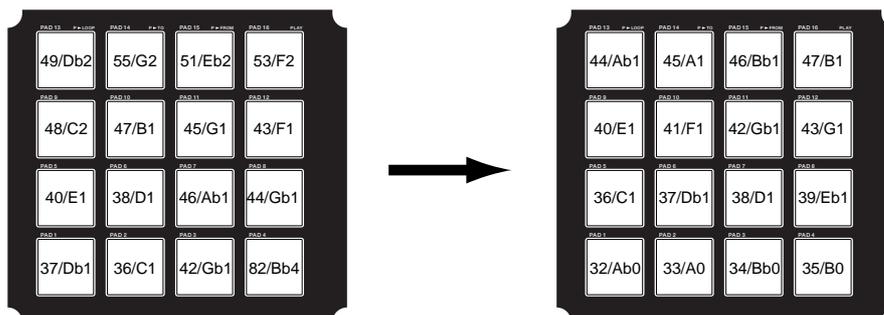
Note: Certains programmes du Sampler interne sont configurés de façon à jouer les sons dans une configuration idéale. Le champ Global pad assign (assignation globale des pads) n'apparaît pas dans le cas d'une piste pour laquelle un tel programme est sélectionné.

Pour modifier l'assignation des pads dans ce type de programme, il faut l'éditer (→p. 88).

11. Placez le curseur sur le champ *Global pad assign*, puis faites tourner la molette [JOG] pour le régler sur CHROMATIC.

Les numéros de note assignés aux pads 1 à 16 changeront. Le réglage initial DEFAULT (assignation de pad adaptées aux programmes Drum) deviendra CHROMATIC (dans ce mode, les numéros de notes sont assignés par pas d'un demi-ton).

Une fois les réglages terminés, appuyez sur la touche [MAIN] pour revenir à la page principale.



Conseil : Appuyez sur les touches PAD BANK [A]–[F] pour accéder aux ensembles de pads 1 à 16.

12. Placez le curseur sur le champ TC, puis spécifiez le réglage temporel désiré.

13. Pour commencer l'enregistrement, maintenez enfoncée la touche [REC] puis appuyez sur la touche [PLAY]. Frappez sur les pads en écoutant le métronome.

Les témoins des touches [REC] et [PLAY] s'allument, puis l'enregistrement commence sur la piste sélectionnée. Si le champ Loop est réglé sur ON/I-END, dès que la fin de la séquence est atteinte, la MPC4000 revient automatiquement au début et reprend l'enregistrement. À ce stade, c'est le témoin de la touche [OVER DUB] qui s'allume à la place de celui de la touche [REC], et les nouveaux événements MIDI enregistrés viennent s'ajouter aux anciens.

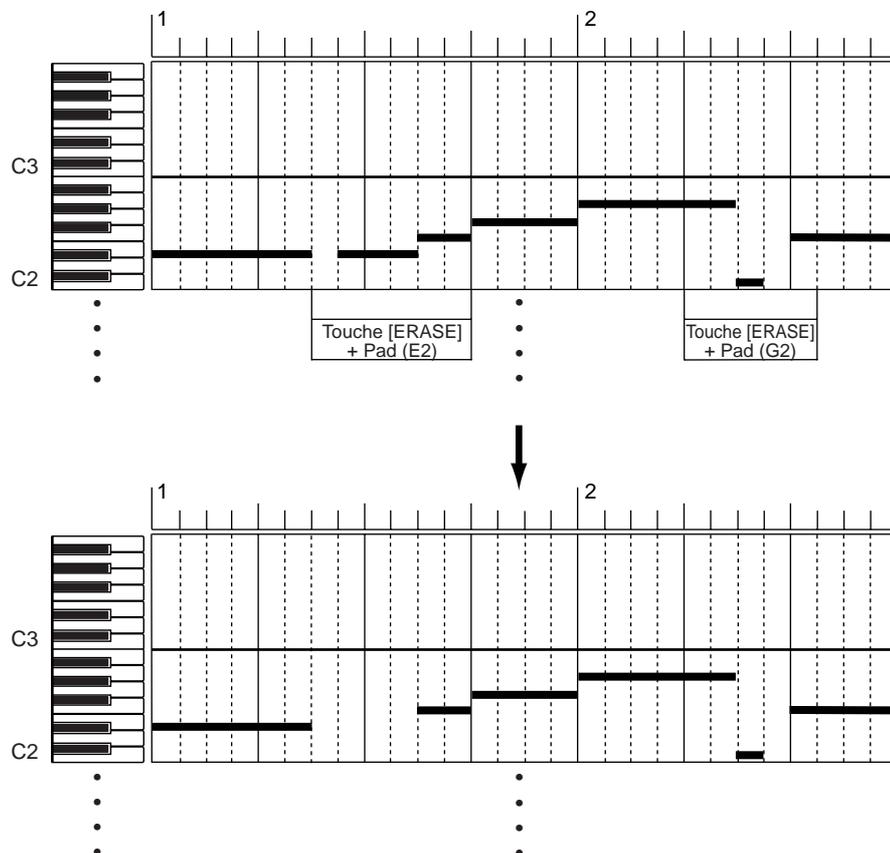
Conseil : Si vous utilisez la molette de Pitch Bend ou un autre contrôleur de votre clavier MIDI en cours d'enregistrement, ces événements dont la valeur varie constamment seront enregistrés avec les événements de notes.

14. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez sur la touche [STOP].

15. Pour écouter ce que vous venez d'enregistrer, appuyez sur la touche [START] (ou la touche [PLAY START]).

16. Pour effacer un événement de note entré par mégarde, maintenez enfoncée la touche [OVER DUB] puis appuyez sur la touche [PLAY]. Puis juste avant l'arrivée de la note que vous désirez effacer, maintenez enfoncée la touche [ERASE] tout en appuyant sur le pad correspondant.

Si vous effacez le début (Note-On) d'un événement de note, c'est tout l'événement de note qui disparaît.



17. Sauvegardez la séquence si désiré (→p. 41).

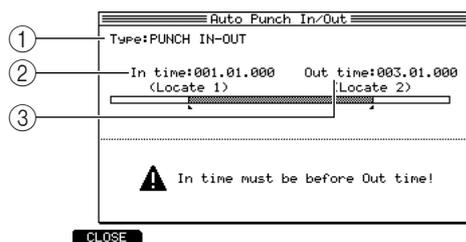
Enregistrement automatique (Auto Punch-In/Out)

La fonction d'enregistrement automatique (Auto Punch-In/Out) permet de ne réenregistrer qu'une partie spécifique de ce que vous venez d'enregistrer sur une piste, en frappant sur les pads ou en jouant sur votre clavier MIDI.

1. Vérifiez que c'est bien la page principale qui est à l'écran.

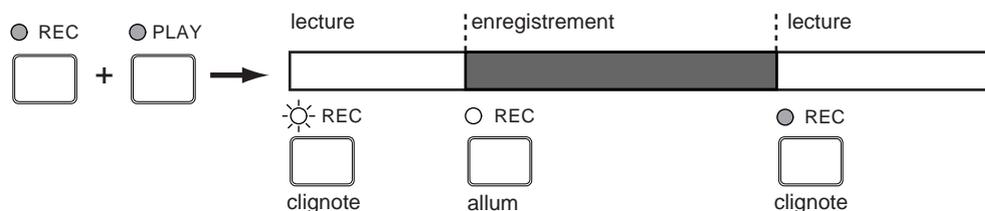
Les réglages concernant l'enregistrement automatique s'effectuent dans le bloc Sequence.

2. Placez le curseur sur le champ A.Punch, puis appuyez sur la touche [WINDOW]. La fenêtre locale suivante apparaît.



① **Champ Type** : Permet de choisir une des trois méthodes d'enregistrement automatique suivantes : PUNCH IN ONLY, (seule l'entrée en enregistrement s'effectue automatiquement), PUNCH OUT ONLY (seule la sortie d'enregistrement s'effectue automatiquement) et PUNCH IN-OUT (entrée et sortie d'enregistrement s'effectuent automatiquement).

- ② **Champ In time** : Pour spécifier le point d'entrée en enregistrement, en mesures/temps/tics.
 - ③ **Champ Out time** : Pour spécifier le point de sortie d'enregistrement, en mesures/temps/tics.
3. **Vérifiez que le champ Type est réglé sur PUNCH IN-OUT.**
Si ce n'est pas le cas, placez le curseur sur le champ Type, puis sélectionnez PUNCH IN-OUT en tournant la molette [JOG]. Le graphique situé au centre de la fenêtre change en fonction du type d'enregistrement automatique sélectionné.
 4. **Placez le curseur sur le champ In time, puis spécifiez le point d'entrée désiré en tournant la molette [JOG].**
Le point d'entrée est repéré par un symbole **I** sur la barre de position de la page principale.
 5. **De la même façon, placez le curseur sur le champ Out time, puis spécifiez le point de sortie désiré en tournant la molette [JOG].**
Le point de sortie est repéré par un symbole **□** sur la barre de position de la page principale.
 6. **Appuyez sur la touche [F1] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.**
 7. **Vérifiez que le curseur se trouve sur le champ A.Punch, puis réglez-le sur ON, en tournant la molette [JOG].**
La fonction d'enregistrement automatique (Auto Punch-In/Out) est alors activée.
 8. **Placez le curseur sur le champ Trk du bloc de piste, puis sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer.**
 9. **Placez-vous, dans la séquence, en un endroit situé avant le point d'entrée.**
 10. **Maintenez enfoncée la touche [REC] puis appuyez sur la touche [PLAY] (ou sur [PLAY START]).**
Le témoin de la touche [PLAY] s'allume, tandis que celui de la touche [REC] se met à clignoter, et la lecture de la séquence commence. Une fois le point d'entrée en enregistrement atteint, le témoin de la touche [REC] cesse de clignoter et reste allumé, puis l'enregistrement commence.
Lorsque le point de sortie d'enregistrement est atteint, le témoin de la touche [REC] s'éteint, et la lecture reprend.

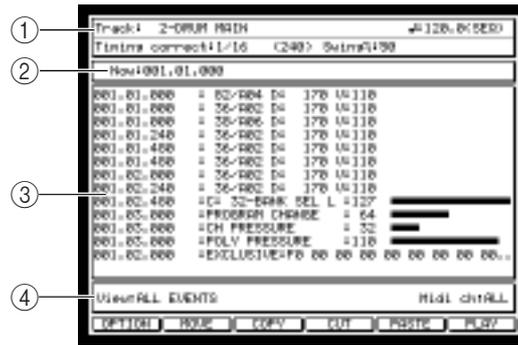


11. **Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur la touche [STOP].**
12. **Placez le curseur sur le champ A.Punch, puis réglez-le sur OFF.**
La fonction d'enregistrement automatique est alors désactivée.

Enregistrement pas à pas

L'enregistrement pas à pas permet d'entrer les notes une à une, alors que la séquence est à l'arrêt. Cette méthode est pratique pour enregistrer une phrase qui serait difficile à jouer en temps réel. Voici comment utiliser la liste des événements pour enregistrer des événements de notes pas par pas :

1. **Dans la page principale, placez le curseur sur le champ Trk, puis sélectionnez la piste sur laquelle vous désirez enregistrer en pas à pas.**
2. **Sélectionnez la destination de sortie de la piste, puis spécifiez le numéro de Part et de programme ou de canal MIDI que vous désirez jouer (→p. 21).**
3. **Appuyez sur la touche [STEP EDIT].**
La page Step Edit (édition par pas) apparaît. Elle permet d'entrer et de modifier des événements MIDI. Au centre de l'écran apparaît la liste des événements : elle indique les événements MIDI contenus dans la piste.



① **Champ Track** : Sélection de la piste dans laquelle vous désirez enregistrer en pas à pas.

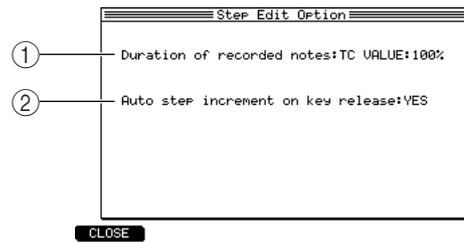
② **Champ Now** : Indique l'emplacement actuel dans le morceau, et permet de spécifier celui où vous désirez entrer un événement de note.

③ **Liste des événements** : Indique le type et la valeur de chaque événement MIDI enregistré dans la piste.

④ **Champ View** : Permet de sélectionner le type d'événement MIDI apparaissant dans la liste des événements.

4. Appuyez sur la touche [F1] (OPTION) pour accéder à la fenêtre du menu Step Edit Option.

Cette fenêtre permet de définir les options concernant l'enregistrement pas à pas.



① **Champ duration of recorded notes** : Permet de spécifier la durée des événements de notes que vous entrez.

② **Champ Auto step increment on key release** : Permet de sélectionner si l'insertion d'une note décalera l'emplacement actuel (YES) ou s'il restera au même endroit (NO).

5. Placez le curseur sur le champ *Auto step increment on key release*, puis réglez-le sur YES en tournant la molette [JOG].

6. Placez le curseur sur le champ *Duration of recorded notes*, puis réglez-le sur VALUE en tournant la molette [JOG].

Si vous avez sélectionné TC VALUE, la valeur de note que vous avez spécifiée dans le champ *Timing correct* apparaîtra ici. La valeur numérique à droite du champ indique la durée de la note entrée, exprimée en pourcentage de la valeur de correction temporelle. Si cette valeur est de 100%, la durée de la note entrée sera identique à celle de correction temporelle.

Conseil : Si vous réglez ce champ sur AS PLAYED, la durée de l'événement de note dépendra de la durée pendant laquelle vous maintenez enfoncé(e) le pad ou la touche de votre clavier MIDI. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence au format PDF.

7. Appuyez sur la touche [F1] (CLOSE).

Les réglages sont alors validés, et la fenêtre se referme.

8. Placez le curseur sur le champ *Timing Correct*, puis réglez la correction (en fait, le terme exact serait plutôt "résolution) temporelle sur la valeur de note la plus courte que vous désirez entrer (habituellement, une croche, une double croche, etc.).

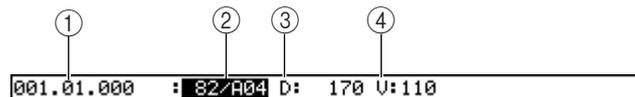
9. Placez le curseur sur la région mesure/temps/tic du champ *Now*, et spécifiez le point à partir duquel vous désirez commencer l'enregistrement pas à pas.

10. Appuyez sur la touche [REC] ou [OVER DUB].

Le témoin de la touche [OVER DUB] s'allume, et vous pouvez commencer l'enregistrement en pas à pas.

11. Frappez sur les pads (ou jouez sur votre clavier MIDI).

Les événements de notes seront enregistrés aux intervalles définis par la valeur du paramètre *Timing Correct*, et vous avancerez d'un pas dans le morceau (durée du pas égale à la valeur de la note). La valeur de vélocité correspond à la force avec laquelle vous avez frappé sur le pad ou la touche de votre clavier MIDI. Les événements de notes enregistrés apparaissent dans la liste des événements de la façon suivante.



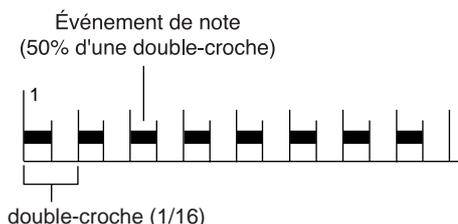
① **Mesure/temps/tic** : Ce champ indique l'emplacement occupé par la note enregistrée.

② **Numéro de note** : Ce champ indique le numéro correspondant à la note enregistrée, ainsi que le numéro de pad correspondant (dans le cas d'une piste de type DRUM) ou le nom de la note (dans le cas d'une piste de type INST).

③ **Champ D** : Indique la durée de la note, exprimée en tics.

④ **Champ V** : Indique la valeur de vélocité de la note.

Si vous avez modifié la valeur apparaissant à droite du champ TC VALUE dans le point 6, c'est ce pourcentage qui détermine la durée des notes que vous entrez. Si par exemple la valeur de correction temporelle est de 1/16 (soit une double croche) et que le pourcentage Duration est de 50%, la durée de la note entrée sera de la moitié d'une double croche, soit une triple croche.



Conseil : Pour entrer un accord, il suffit d'appuyer simultanément sur deux (ou plus) pads ou notes de votre clavier MIDI.

12. Pour entrer un silence, appuyez sur la touche STEP [>].

Vous avancez alors dans le morceau d'une valeur de note égale à la valeur de Timing Correct.

13. Continuez de la sorte l'enregistrement en pas à pas.

Si, une fois arrivé à la fin de la séquence, vous désirez continuer l'enregistrement pas à pas en repartant du début, placez le curseur sur le champ Now, puis modifiez l'emplacement actuel avec la molette [JOG].

Conseil : Pour revenir instantanément au début de la séquence, il suffit de maintenir enfoncée la touche [GO TOP] tout en appuyant sur la touche BAR [<<<].

14. Une fois l'enregistrement en pas à pas terminé, appuyez sur la touche [STOP].

Vous quittez alors le mode d'enregistrement en pas à pas.

Conseil : Vous pouvez également enregistrer en mode pas à pas dans la page Sequence Edit. Dans ce cas, les événements de notes que vous enregistrez apparaissent dans un éditeur graphique.

Édition d'une piste

Les pages suivantes expliquent comment éditer (modifier) les événements de notes et les événements continus à valeur variable d'une piste.

Utilisation de l'Éditeur Graphique

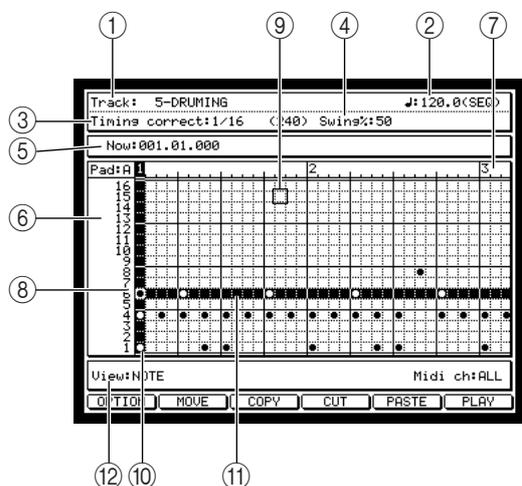
La MPC4000 dispose d'un affichage graphique permettant de visualiser les événements de notes en cours d'édition, ainsi que les événements continus à valeur variable d'une piste, comme par exemple les messages de Control Change. Voici comment utiliser l'affichage graphique pour éditer les événements MIDI :

Édition d'une piste rythmique (Drum)

L'éditeur graphique matriciel permet de copier, supprimer et modifier les événements de notes enregistrés dans une piste rythmique (type Drum).

1. Dans la page principale, sélectionnez une piste rythmique, puis appuyez sur la touche [SEQ EDIT] afin d'accéder à la page Sequence Edit.

Lorsque vous sélectionnez une piste de type rythmique puis appuyez sur la touche [SEQ EDIT], l'éditeur graphique matriciel apparaît.



① **Champ Track :** Indique le nom de la piste en cours d'édition.

② **Champ Tempo :** Indique la valeur du tempo de la séquence.

③ **Champ Timing correct :** Indique la valeur minimale de correction temporelle. La valeur apparaissant dans ce champ conditionne également la résolution de l'axe horizontal (échelle temporelle) de l'éditeur graphique.

④ **Champ Swing :** Indique la dose de "swing" intervenant lors de la correction temporelle.

⑤ **Champ Now :** Indique l'emplacement actuel dans la séquence, en mesures/temps/tics. Modifier cette valeur change l'emplacement dans la séquence.

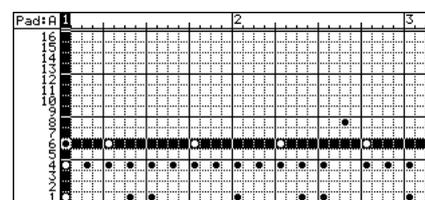
- ⑥ **Éditeur graphique** : Dans cette région apparaissent les événements de notes et les événements à variables en continu enregistrés sur la piste. Elle permet de sélectionner la partie à éditer.
- ⑦ **Graduation temporelle** : Correspond à l'axe des temps pour la piste. Les graduations de cette règle conditionnent la plus petite région pouvant être sélectionnée.
- ⑧ **Numéro du pad** : Ce champ indique le numéro du pad correspondant aux événements de notes enregistrés dans la piste.
- ⑨ **Grille** : Cette grille sert à spécifier la région à éditer. Si une case de la grille contient un ou plusieurs événements de notes, elle est repérée par un symbole ●.
- ⑩ **Marqueur vertical** : Indique l'emplacement actuel. Il peut servir à sélectionner la région d'édition sur la règle temporelle.
- ⑪ **Marqueur horizontal** : Sert à sélectionner le numéro du pad que vous désirez éditer.
- ⑫ **Champ View** : Sélection du type d'événement MIDI à faire apparaître dans l'éditeur graphique.

Conseil : Si l'éditeur graphique n'est pas en mode matriciel, modifiez la valeur du champ View sur NOTE. Vous pouvez aussi à tout moment utiliser le champ Track pour sélectionner une autre piste en édition.

2. **Si vous désirez modifier la banque de pads visualisée dans l'éditeur graphique, appuyez sur une touche PAD BANK [A] à [F] pour faire apparaître la banque de pads correspondante.**
L'éditeur graphique matriciel visualise les événements par groupes provenant d'une même banque de pads. Si vous changez de banque de pads, l'affichage passe au jeu de notes appartenant à la banque de pads que vous venez de sélectionner.
3. **Placez le curseur sur le champ *Timing Correct*, puis spécifiez la résolution de la graduation temporelle.**
Habituellement, cette résolution correspond au plus petit intervalle temporel séparant les notes que vous désirez éditer.
4. **Placez le curseur sur le numéro de mesure, de temps ou de tic du champ *Now*, puis placez le marqueur vertical à l'emplacement que vous désirez éditer.**
Lorsque le curseur se trouve dans l'éditeur graphique, vous pouvez également utiliser les touches Curseur [◀]/[▶] ou la molette [JOG] pour déplacer le marqueur vertical.
5. **Pour déplacer le curseur dans l'éditeur graphique, utilisez les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].**
6. **Sélectionnez la région de la grille que vous désirez éditer.**

- **Pour sélectionner un seul emplacement sur la grille**

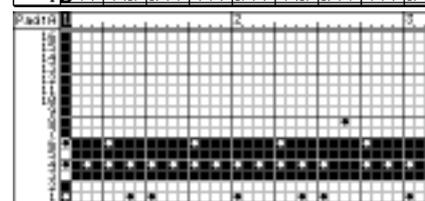
Appuyez sur le pad correspondant à l'événement de note que vous désirez éditer. Le marqueur horizontal ira se placer à l'emplacement correspondant au pad.



- **Pour sélectionner plusieurs emplacements sur la grille**

Appuyez sur le pad correspondant à l'événement de note que vous désirez éditer, puis en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶] pour étendre la région sélectionnée.

Ce sont les emplacements de la grille compris dans l'intersection entre les marqueurs verticaux et horizontaux qui seront sélectionnés. Vos opérations d'édition concerneront par conséquent tous les événements de notes se trouvant dans les grilles sélectionnées.



Conseil : Pour lire la région sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la touche [F6] (PLAY).

Lorsque vous spécifiez une région, la commande assignée à la touche [F5] (PASTE) se transforme en EDIT.

Pour ne visualiser que les événements de notes correspondant à la région sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la touche [WINDOW] puis d'utiliser la liste des événements (→ p. 36).

7. **Pour accéder à la commande d'édition que vous désirez utiliser, utilisez la touche [ERASE] ou les touches [F2] (MOVE) à [F5] (EDIT).**
Lorsque vous appuyez sur une de ces touches, une fenêtre correspondant à la commande d'édition s'ouvre. Voici quelle est l'assignation des fonctions d'édition aux touches.
 - **Touche [ERASE]** : Efface la région sélectionnée.
 - **Touche [F2] (MOVE)**: Déplace la région sélectionnée.
 - **Touche [F3] (COPY)**: Copie la région sélectionnée.
 - **Touche [F4] (CUT)**: Coupe la région sélectionnée.

- **Touche [F5] (EDIT):** Convertit les valeurs de vitesse/de durée de tous les événements de notes compris dans la région sélectionnée.

8. Lancez la commande d'édition.

Pour plus de détails concernant la procédure, veuillez vous référer à la section suivante.

À propos des commandes d'édition

Les pages qui suivent expliquent les particularités des commandes d'édition assignées aux touches [ERASE] et [F2] à [F4] dans la page d'édition de séquence.

■ Touche [ERASE]

Cette commande d'édition efface la région sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur la touche, la fenêtre Erase apparaît



① **Champ Track :** Indique le nom de la piste dont les données seront effacées.

② **Champ Time :** Indique la région de la graduation temporelle dans laquelle les données seront effacées.

③ **Champ Erase :** Indique le type d'événements MIDI qui seront effacés.

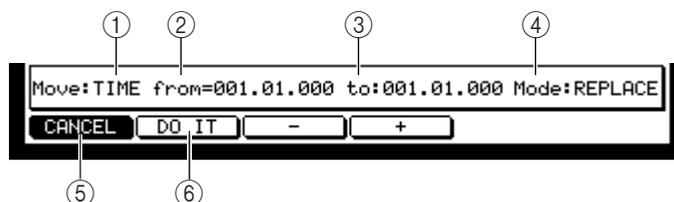
④ **Champ Notes :** Indique la fourchette de noms de notes/numéros de pads qui seront effacés.

⑤ **Touche [F1] (CANCEL):** Permet d'annuler la commande d'effacement, et referme la fenêtre Erase.

⑥ **Touche [F6] (DO IT):** Permet d'exécuter la commande d'effacement.

■ Touche [F2] (MOVE)

Cette commande permet de déplacer la région sélectionnée. Lorsque vous appuyez sur cette touche, le champ suivants apparaissent dans le bas de l'écran.



① **Champ Move :** Indique le sens (horizontal ou vertical) dans lequel les données seront déplacées. Si ce champ indique TIME, les données peuvent être déplacées suivant l'axe temporel, vers la gauche ou la droite. S'il est réglé sur NOTE, les notes peuvent être déplacées vers le haut ou le bas. Si la piste est de type rythmique, alors ce champ ne peut être réglé que sur Time.

② **Champ from :** Indique la position actuelle des événements MIDI à déplacer.

③ **Champ to :** Indique l'emplacement où les données seront déplacées, en mesures/temps/tics.

④ **Champ Mode :** Permet de définir si les événements MIDI déplacés remplacent (REPLACE) ou se mélangent (MERGE) aux événements MIDI éventuellement présents dans la région de destination du déplacement.

⑤ **Touche [F1] (CANCEL) :** Annule la commande de déplacement, et referme la fenêtre Erase.

⑥ **Touche [F2] (DO IT) :** Permet d'exécuter la commande de déplacement.

Conseil : Pour affiner le placement de la région au tic près, utilisez les touches [F3] (-) et [F4] (+).

■ Touche [F3] (COPY)

Cette commande permet de copier les événements MIDI dans le presse-papiers (une partie de la mémoire servant à stocker temporairement des données), ou de les sauvegarder sous forme de bibliothèque. Si vous appuyez sur cette touche alors qu'une seule grille est sélectionnée, le ou les événements de notes se trouvant dans cette grille sont copiés dans le presse-papiers. Si vous appuyez sur cette touche alors que plusieurs grilles sont sélectionnées, la fenêtre Copy Data apparaît.



① **Champ Time** : Indique, par numéros de mesures, la région actuellement sélectionnée.

② **Champ Notes** : Indique la tessiture des numéros de notes dans la sélection.

③ **Champ New name** : Permet d'entrer le nom qui sera utilisé pour désigner la bibliothèque si vous sauvegardez la région copiée sous forme d'une bibliothèque de phrase.

④ **[Touche [F1] (CANCEL)** : Annule la commande de copie et de refermer la fenêtre.

⑤ **Touche [F5] (LIBRARY)** : Sauvegarde la région sélectionnée, sous forme de bibliothèque de phrases.

⑥ **Touche [F6] (CLIP BD)** : Copie la région sélectionnée dans le presse-papiers.

■ Touche [F4] (CUT)

Cette commande permet de couper les événements MIDI contenus dans la région sélectionnée. Ils sont alors placés dans le presse-papiers ou sauvegardés sous forme de bibliothèque de phrases. Si vous appuyez sur cette touche alors qu'une seule grille est sélectionnée, le ou les événements de notes se trouvant dans cette grille sont coupés. Si vous appuyez sur cette touche alors que plusieurs grilles sont sélectionnées, la fenêtre Cut Data apparaît.



Les champs se trouvant dans cette fenêtre possèdent des fonctions identiques à celles concernant la commande COPY.

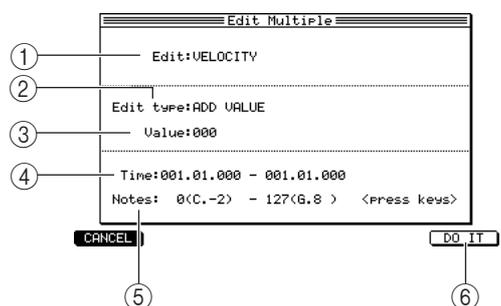
Conseil : La touche [F4] (CUT) copie les événements sélectionnés puis les efface. Autrement dit, vous pouvez aussi utiliser cette commande pour supprimer des événements.

■ Touche [F5] (EDIT)/(PASTE)

Selon que vous avez sélectionné ou non une région dans l'éditeur graphique, la commande d'édition assignée à la touche [F5] change. Dans le premier cas, c'est la fonction EDIT, et dans le second, la fonction PASTE qui est disponible.

• EDIT

Cette commande permet de modifier les événements MIDI contenus dans la région sélectionnée. Si c'est elle qui est assignée à la touche [F5], la fenêtre Edit Multiple apparaît lorsque vous appuyez sur la touche.



① **Champ Edit** : Choix de l'élément (vélocité ou durée) à modifier. N'apparaît que si vous avez sélectionné des événements de notes.

② **Champ Edit type** : Choix de la méthode de modification de la valeur parmi les quatre suivantes.

• **ADD VALUE**: La valeur apparaissant dans le champ *Value* vient s'ajouter à celles en cours.

• **SUB VALUE**: La valeur apparaissant dans le champ *Value* est soustraite de celles en cours.

• **MULT VAL%**: Les valeurs en cours sont multipliées par la valeur apparaissant dans le champ *Value*.

• **SET TO VAL**: Les valeurs en cours sont toutes remplacées par la valeur apparaissant dans le champ *Value*.

③ **Champ Value** : Ce champ sert à entrer la valeur prise en compte par les fonctions précédentes.

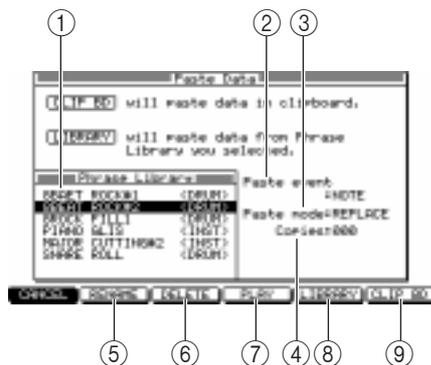
④ **Champ Time** : Indique la région temporelle sélectionnée. Vous pouvez éditer ces valeurs pour procéder à des ajustements fins dans la région sélectionnée.

⑤ **Champ Notes** : Indique les valeurs numéros de notes de la région sélectionnée. Vous pouvez éditer ces valeurs pour modifier l'éventail des hauteurs sélectionnées.

⑥ **Touche [F6] (DO IT)** : Exécute la commande d'édition.

• PASTE

Cette commande permet de coller les événements MIDI copiés ou coupés. Si c'est cette commande qui est assignée à la touche [F5], la fenêtre Paste Data apparaît lorsque vous appuyez sur la touche.



- ① **Champ Phrase Library :** Ce champ indique la liste des bibliothèques de phrases enregistrées dans la Flash-ROM de la MPC4000.
- ② **Champ Paste event :** Choix des événements MIDI qui seront collés. Si vous choisissez NOTE, seules les données de notes se trouvant dans la bibliothèque seront collées.
- ③ **Champ Paste mode :** Permet de choisir la façon dont les événements MIDI existant déjà à la destination seront gérés. Vous pouvez choisir entre MERGE (les données collées viennent se combiner aux événements MIDI existants) ou REPLACE (les données collées viennent remplacer les événements MIDI existants).

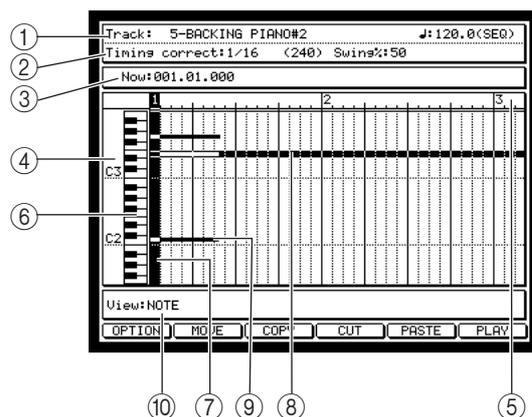
- ④ **Champ Copies :** Permet de spécifier le nombre de fois que les données seront copiées.
- ⑤ **Touche [F2] (RENAME) :** Permet de renommer la bibliothèque de phrases sélectionnée.
- ⑥ **Touche [F3] (DELETE) :** Permet de supprimer la bibliothèque de phrases sélectionnée.
- ⑦ **Touche [F4] (PLAY) :** Lit la bibliothèque de phrases sélectionnée.
- ⑧ **Touche [F5] (LIBRARY) :** Permet de coller la bibliothèque de phrases sélectionnée à l'emplacement défini par le champ *Now*.
- ⑨ **Touche [F6] (CLIP BD) :** Permet de coller les événements MIDI que vous avez coupés/copiés à l'emplacement défini par le champ *Now*.

Éditer une piste de type INST

Vous pouvez utiliser un éditeur graphique de type "rouleau de piano" pour effectuer des opérations d'édition telles que la copie (Copy) ou la suppression (Delete) sur les événements de notes enregistrés sur une piste de type INST.

1. Sélectionnez une piste de type INST dans la page principale, puis appuyez sur la touche [SEQ EDIT].

Après avoir sélectionné une piste de type INST puis appuyé sur la touche [SEQ EDIT], l'éditeur graphique de type "rouleau de piano" apparaît.



- ① **Champ Track :** Sélection de la piste à faire apparaître dans l'éditeur graphique.
- ② **Champ Timing correct :** Indique la valeur de note correspondant à l'unité minimale de correction de timing. La valeur apparaissant dans ce champ détermine également la résolution de l'axe horizontal (graduation temporelle) de l'éditeur graphique.
- ③ **Champ Now :** Indique l'emplacement actuel dans la séquence, en mesures/temps/ tics.
- ④ **Éditeur graphique :** Représentation graphiquement les événements de notes et variables en continu, permettant de sélectionner la région à éditer.

- ⑤ **Graduation temporelle :** Cette règle correspond à l'axe des temps de la piste. Les graduations sur la règle correspondent à la plus petite unité de sélection d'une région.
- ⑥ **Nombres de notes :** Cette région indique les noms (numéros) des notes des événements de notes enregistrés sur la piste.
- ⑦ **Marqueur vertical :** Cette "tête de lecture" indique l'emplacement actuel. Il sert à spécifier la région d'édition dans la graduation temporelle.
- ⑧ **Marqueur horizontal :** Sert à spécifier l'étendue des numéros de note à éditer.

- ⑨ **Événement de note** : Les événements de notes enregistrés dans la piste apparaissent sous forme de barres horizontales, dont la longueur (de gauche à droite) indique la durée de l'événement de note.
- ⑩ **Champ View** : Sélection du type d'événement MIDI qui apparaîtra dans l'éditeur graphique.

Conseil : Si l'éditeur graphique n'est pas de type "rouleau de piano", faites passer le champ View sur NOTE. Vous pouvez utiliser à tout moment le champ TRACK pour sélectionner une piste différente en l'édition.

2. **Pour modifier l'étendue des notes visualisées dans l'éditeur graphique, placez le curseur dedans, puis appuyez plusieurs fois sur les touches Curseur [▲]/[▼] afin de faire défiler le rouleau de piano vers le bas ou le haut.**

Conseil : Pour modifier instantanément l'étendue des notes visualisées, il suffit d'appuyer sur le pad ou la note de votre clavier MIDI correspondant au numéro de note que vous désirez voir.

3. **Placez le curseur sur le champ Timing correct, puis spécifiez la résolution de la graduation temporelle.**

Normalement, il faut régler la résolution de la grille sur le plus petit intervalle temporel séparant les événements de notes que vous désirez éditer.

4. **Placez le curseur sur le numéro de mesure, de temps ou de tics du champ Now, puis placez le marqueur vertical au début de la région que vous désirez éditer.**

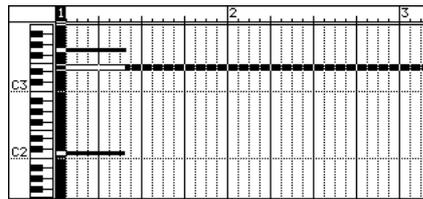
Si le curseur se trouve à l'intérieur de l'éditeur graphique, vous pouvez également utiliser les touches Curseur [◀]/[▶] ou la molette [JOG] pour déplacer le marqueur vertical.

5. **Pour déplacer le curseur à l'intérieur de l'éditeur graphique, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼].**

6. **Sélectionnez l'événement de note que vous désirez éditer.**

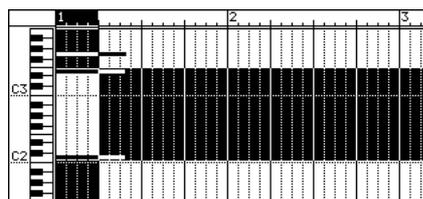
- **Pour sélectionner une seule note**

Appuyez sur le pad ou sur la touche du clavier MIDI correspondant à l'événement de note que vous désirez éditer. Le marqueur horizontal va alors se placer sur ce numéro de note.



- **Pour sélectionner plusieurs notes**

Appuyez sur le pad ou sur la touche du clavier MIDI correspondant à l'un des événements de notes que vous désirez éditer, puis maintenez enfoncée la touche [SHIFT] et étendez la région de sélection avec les touches Curseur [▲]/[▼][◀]/[▶].



La région sélectionnée sera celle définie par l'intersection des marqueurs horizontaux et verticaux. Tous les événements de notes dont les débuts (Note-On) sont inclus dans cette région seront sélectionnés en édition.

Conseil : Pour lire la région sélectionnée, il suffit d'appuyer sur la touche [F6] (PLAY).

Lorsque vous sélectionnez une région, la fonction assignée à la touche [F5] (PASTE) devient (EDIT).

Si vous appuyez sur la touche [WINDOW], les événements de notes inclus dans la région sélectionnée apparaîtront dans la liste des événements (→p. 36).

7. **Pour appliquer la commande d'édition de votre choix, utilisez la touche [ERASE] ou [F2] (MOVE) à [F5] (EDIT).**

Veillez vous référer page 30 pour plus de détails sur les fonctions assignées à chaque touche et à son fonctionnement.

Édition d'événements variables en continu

Vous pouvez utiliser l'éditeur graphique pour visualiser sous forme graphique les événements variables en continu - par exemple, les messages de Control Change ou de Pitch Bend. Le point par point suivant explique comment utiliser l'éditeur graphique pour visualiser et éditer des événements variables en continu (Control Change) enregistrés sur une piste.

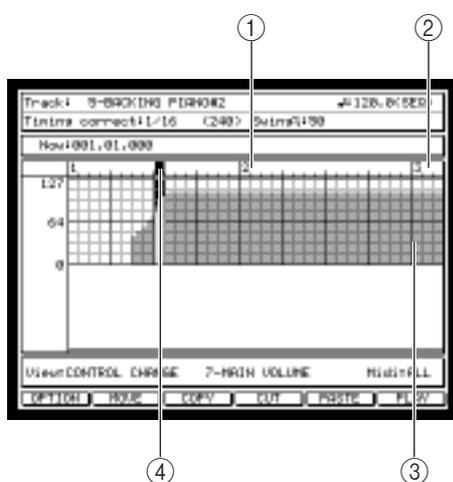
1. Dans la page principale, sélectionnez la piste que vous désirez éditer, puis appuyez sur la touche [SEQ EDIT].

La page Sequence Edit apparaît. L'édition d'événements variables en continu s'effectue de la même manière que pour les pistes de type DRUM et INST. Quel que soit le type de piste que vous éditez, vous pouvez utiliser la procédure suivante pour éditer les événements variables en continu.

Conseil : Vous pouvez à tout moment choisir une autre piste en édition, en utilisant le champ Track.

2. Placez le curseur sur le champ View, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner l'événement variable en continu que vous désirez éditer.

Dans l'éditeur graphique, utilisez le champ View pour sélectionner le type d'événement MIDI que vous désirez éditer. Si vous avez sélectionné un événement variable en continu, le contenu de ce type d'événement sera visualisé sous forme graphique.



① **Graphique** : Cette partie représente les valeurs des événements variables en continu. La direction gauche/droite représente l'axe temporel, et la direction haut/bas les valeurs des événements variables en continu.

② **Graduation temporelle** : Elle sert à se repérer sur l'axe temporel. Ses graduations représentent la plus petite durée pouvant être sélectionnée.

③ **Valeur de l'événement variable en continu** : Cette région indique les valeurs des événements variables en continu.

④ **Marqueur** : Indique l'emplacement actuel. Sert à sélectionner les événements variables en continu que vous désirez éditer.

Vous pouvez éditer les types suivants d'événements variables en continu :

- PITCH BEND
- CONTROL CHANGE
- CH PRESSURE (Pression de touche par canal)
- POLY PRESSURE (Pression de touche polyphonique)

Si vous sélectionnez CONTROL CHANGE ou POLY PRESSURE, un champ apparaît à droite de l'écran : il permet de spécifier le numéro de Control Change ou de note.

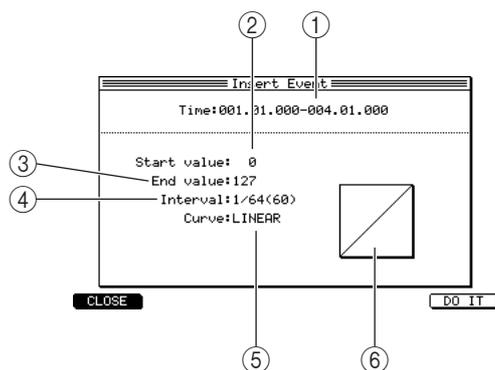
3. Si vous avez sélectionné CONTROL CHANGE ou POLY PRESSURE, appuyez sur la touche Curseur [►] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner le numéro de Control Change ou de note.
4. Placez le curseur sur le champ *Timing correct*, puis tournez la molette [JOG] afin de spécifier la résolution de la graduation temporelle.
5. Placez le curseur sur le champ *Now*, puis placez le marqueur au début de la région que vous désirez éditer.
6. Avec les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼], déplacez le curseur dans la région graphique. Vous pouvez utiliser les touches Curseur [◀]/[▶] pour déplacer le marqueur selon les unités affichées dans la graduation temporelle.
7. Pour sélectionner la région que vous voulez éditer, appuyez sur la touche Curseur [►] en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].
8. Sélectionnez la commande d'édition de votre choix en appuyant sur la touche [ERASE] ou [F2] (MOVE) à [F5] (EDIT).

Reportez-vous à la page 30 pour les fonctions assignées à chaque touche et plus de détails sur chacune.

Ajouter des événements variables en continu

La commande INSERT permet d'ajouter des événements variables en continu, selon une courbe que vous spécifiez. Par exemple, voici comment créer facilement un fade-in/fade-out (entrée ou sortie progressive) à un endroit spécifique dans une séquence.

1. Dans la fenêtre principale, sélectionnez la piste dans laquelle vous désirez ajouter des événements variables en continu, puis appuyez sur la touche [SEQ EDIT].
La page Sequence Edit s'ouvre alors.
2. Placez le curseur sur le champ *View*, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner le type d'événement variable en continu que vous désirez ajouter.
3. Si vous avez sélectionné CONTROL CHANGE ou POLY PRESSURE, appuyez sur la touche Curseur [▶] pour déplacer le curseur, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner le numéro de Contrôleur Continu ou le numéro de note.
4. Placez le curseur sur le champ *Timing correct*, puis tournez la molette [JOG] pour spécifier la résolution de la graduation temporelle.
5. Placez le curseur sur le champ *Now*, puis placez le marqueur à l'emplacement où vous désirez ajouter des événements.
6. Pour déplacer le curseur dans l'éditeur graphique, utilisez les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].
7. Pour spécifier la région dans laquelle vous désirez ajouter des événements variables en continu, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur la touche Curseur [▶].
8. Appuyez sur la touche [OVER DUB].
À ce stade, vous pouvez ajouter des événements MIDI à la piste. La touche [F6] se voit assigner la commande INSERT.
9. Appuyez sur la touche [F6] (INSERT).
La fenêtre Insert Event apparaît. Elle permet d'ajouter des événements variables en continu, du type indiqué, selon une courbe que vous spécifiez.



① **Champ Time** : Spécifie (en mesures/temps/tics) les points de début et de fin définissant l'endroit où vous allez ajouter des événements variables en continu.

② **Champ Start value** : Permet de spécifier la valeur de l'événement variables en continu au point de départ.

③ **Champ End value** : Permet de spécifier la valeur de l'événement variables en continu au point de fin.

④ **Champ Interval** : Permet de spécifier l'espace séparant les événements variables en continu.

⑤ **Champ Curve** : Permet de choisir la courbe régissant la variation des événements ajoutés.

⑥ **Graphique** : Ici apparaît la représentation graphique de la courbe des événements variables en continu qui seront ajoutés. Le bord gauche correspond au point de début (Start), le bord droit à celui de fin (End).

Conseil : Si l'éditeur graphique représente une matrice ou un "rouleau de piano", vous pouvez utiliser cette fenêtre pour ajouter des événements de notes.

10. Vérifiez que le champ *Time* indique bien les points de début et de fin spécifiés lors du point 7.
Si vous avez spécifié une région avant d'ouvrir la fenêtre Insert Event, les points de début et de fin correspondant à cette région seront automatiquement entrés dans le champ *Time*. Toutefois, vous pouvez toujours modifier ces valeurs par la suite.

Conseil : Si vous désirez n'entrer qu'un seul événement variable en continu, réglez les valeurs de début et de fin à la même valeur (même emplacement).

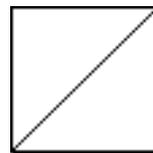
11. Placez le curseur sur le champ *Start value* puis tournez la molette [JOG] pour spécifier la valeur de départ.
12. Placez le curseur sur le champ *End value*, puis tournez la molette [JOG] pour spécifier la valeur de fin.
13. Si désiré, placez le curseur sur le champ *Interval*, puis tournez la molette [JOG] afin de spécifier la densité avec laquelle les événements variables en continu seront ajoutés.

Les valeurs disponibles pour ce champ s'échelonnent de 1/4 (noire) à 1 tic (1/960 de noire). Plus cette valeur est faible, plus la variation des événements de contrôleur sera progressive.

14. Placez le curseur sur le champ *Curve*, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner une des courbes suivante.

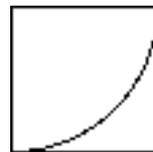
• **LINEAR**

La valeur change "en ligne droite", de façon linéaire, de la valeur de début à la valeur de fin.



• **LOGARITHM**

La valeur change selon une courbe logarithmique, depuis la valeur de début à la valeur de fin. Si la valeur croît, son augmentation devient de plus en plus rapide à mesure qu'on se rapproche du point de fin. Si la valeur décroît, cette décroissance est de plus en plus lente à mesure qu'on se rapproche du point de fin.



• **EXPONENTIAL**

La valeur change selon une courbe exponentielle, depuis la valeur de début à la valeur de fin. Si la valeur croît, son augmentation devient de plus en plus lente à mesure qu'on se rapproche du point de fin. Si la valeur décroît, cette décroissance est de plus en plus rapide à mesure qu'on se rapproche du point de fin.



15. Pour exécuter la commande et ajouter les événements variables en continu, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

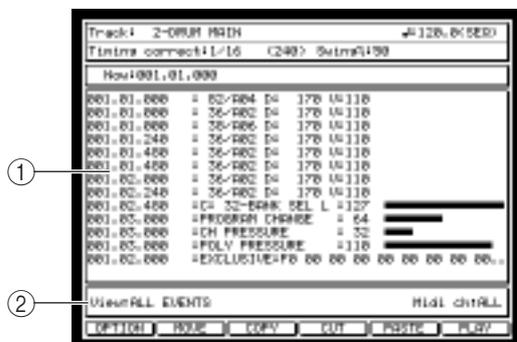
Conseil : Les événements variables en continu peuvent également être ajoutés en page Step Edit (voir la section suivante), Utilisation de la liste d'événements en édition

Utilisation de la liste d'événements en édition

La liste d'événements permet de visualiser et d'éditer les valeurs de données d'événements MIDI distincts, déjà enregistrés dans une piste. Très pratique si vous ne désirez éditer qu'un seul événement MIDI, ou si vous désirez procéder à des ajustements "en finesse" de la valeur ou de la durée d'un événement MIDI.

1. Appuyez sur la touche [STEP EDIT].

La page Step Edit apparaît. Elle permet d'utiliser la liste des événements MIDI pour en éditer certains.



① **Liste des événements :** La partie située tout à gauche (champ Time) indique les emplacements des événements MIDI, exprimés en mesures/temps/tics, puis le type d'événement et la valeur des données. Les champs autres que le champ Time diffèrent selon le type d'événement MIDI.

② **Champ View :** Ce champ permet de sélectionner le type d'événement MIDI visualisé dans la liste des événements.

2. Pour déplacer le curseur dans la liste des événements, utilisez les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].

3. Placez le curseur sur le champ *Time* des événements MIDI, puis tournez la molette afin de faire apparaître l'événement MIDI que vous désirez éditer.

Lorsque le curseur se trouve dans le champ Time, il suffit de faire tourner la molette [JOG] pour faire défiler la liste.

4. Pour placer le curseur sur l'événement MIDI, appuyez sur la touche Curseur [►].

Les événements MIDI seront visualisés comme suit :

• **Événements de notes**

Numéro de note (numéro de pad)/durée/vélocité.

: 82/A04 D: 170 U:110

• **Événements variables en continu**

Type d'événement/numéro de contrôleur ou de note (pour les événements de type Control Change/Poly-Pressure)

Type d'événement MIDI/valeur de l'événement variable en continu (pour les autres événements)

```
:C: 32-BANK SEL L :127 ██████████
:PROGRAM CHANGE : 64 ██████████
```

- **Système Exclusif**

Chaque octet du message (en hexadécimal)

```
:EXCLUSIVE:F0 00 00 00 00 00 00 00..
```

5. **Pour modifier la valeur de l'événement MIDI, tournez la molette [JOG].**

Pour éditer une valeur de système exclusif, utilisez la touche Curseur [▶] pour passer d'un octet à l'autre.

6. **Si vous désirez modifier le timing d'un événement, appuyez sur la touche [F2] (MOVE).**

Le champ *to*: sert à spécifier le point de destination du déplacement, en mesures/temps/tics. Appuyez ensuite que la touche [F2] (DO IT) pour envoyer l'événement à l'emplacement spécifié.

7. **Répétez les points 3 à 6 jusqu'à achèvement de l'édition de la piste.**

Conseil : La liste d'événements permet également de spécifier une région puis d'utiliser des commandes comme Copy ou Paste, exactement comme dans l'éditeur graphique. Pour spécifier une région, placez le curseur sur le champ Time, puis en maintenant enfoncée la touche [SHIFT], appuyez sur les touches Curseur [▲]/[▼]. Vous pouvez appuyer sur la touche [OVER DUB] pour ajouter des événements de notes ou des événements variables en continu (voir page 26 pour la procédure à observer).

Copie d'une piste

Voici comment copier une piste sur une autre piste à l'intérieur d'une même séquence.

1. **Appelez la page principale, puis placez le curseur sur le champ Trk.**

2. **Appuyez sur la touche [WINDOW].**

Le menu Track apparaît. Cette fenêtre permet d'éditer le nom de la piste ou de copier/supprimer des pistes individuellement.

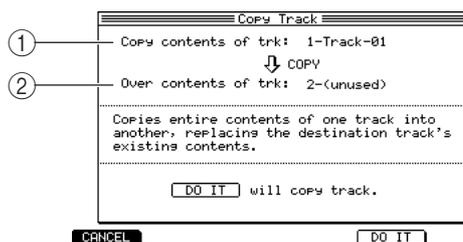


① **Champ Track name** : Permet de modifier le nom de la piste.

② **Champ Trk** : Permet d'éditer le nom attribué par défaut aux pistes.

3. **Appuyez sur la touche [F6] (COPY).**

La fenêtre Copy Track apparaît.



① **Champ Copy contents of trk** : Permet de sélectionner la piste-source de la copie.

② **Champ Over contents of the trk** : Permet de sélectionner la piste-destination de la copie.

4. **Placez le curseur sur le champ Copy contents of trk, puis sélectionnez la piste-source de la copie avec la molette [JOG].**

5. **Placez le curseur sur le champ Over contents of trk, puis choisissez une piste vide avec la molette [JOG].**

Conseil : Rien n'empêche de sélectionner comme destination de copie une piste contenant déjà des événements MIDI enregistrés. Dans ce cas, ces données sont effacées à l'issue de la copie.

6. **Pour exécuter la copie, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).**

Supprimer une piste

Voici comment supprimer une piste dans une séquence.

1. **Appelez la fenêtre principale, puis placez le curseur sur le champ Trk.**

2. **Appuyez sur la touche [WINDOW].**

La fenêtre Track apparaît.

3. Appuyez sur la touche [F4] (DELETE).

La fenêtre Delete Track apparaît.



① **Champ Delete track** : Permet de sélectionner la piste à supprimer.

4. Placez le curseur sur le champ *Delete track*, puis sélectionnez la piste que vous désirez supprimer en tournant la molette [JOG].

5. Pour exécuter la commande de suppression, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

La piste spécifiée est alors supprimée, et devient une piste vide. Son nom redevient “(Unused)” (inutilisé).

Édition d’une séquence

Les pages qui suivent expliquent comment effectuer des opérations d’édition concernant une séquence dans sa globalité : par exemple copier ou supprimer une séquence.

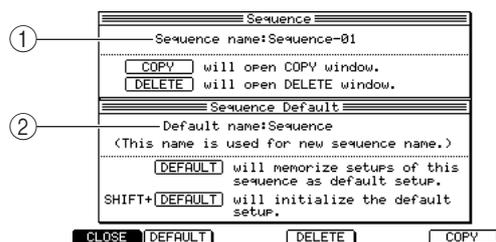
Copier une séquence

Voici comment copier une séquence se trouvant dans la mémoire de la MPC4000 dans un emplacement de séquence vide.

1. Appelez la fenêtre principale, puis placez le curseur sur le champ Seq.

2. Appuyez sur le champ [WINDOW].

La fenêtre Sequence apparaît. Elle permet de modifier le nom de la séquence, ou de copier/supprimer une séquence.

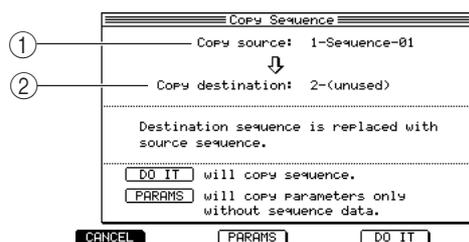


① **Champ Sequence name** : Permet de modifier le nom de la séquence.

② **Champ Default name** : Permet de modifier le nom attribué par défaut aux séquences.

3. Appuyez sur la touche [F6] (COPY).

La fenêtre Copy Sequence apparaît.



① **Champ Copy source** : Permet de sélectionner la séquence-source de la copie.

② **Champ Copy destination** : Permet de sélectionner la séquence-destination de la copie.

4. Placez le curseur sur le champ *Copy source*, puis sélectionnez la séquence-source de la copie en tournant la molette [JOG].

5. Placez le curseur sur le champ *Copy destination*, puis sélectionnez la séquence-destination de la copie en tournant la molette [JOG].

Conseil : Rien n’empêche de sélectionner comme destination de copie une séquence contenant déjà des événements MIDI enregistrés. Dans ce cas, ces données sont effacées à l’issue de la copie.

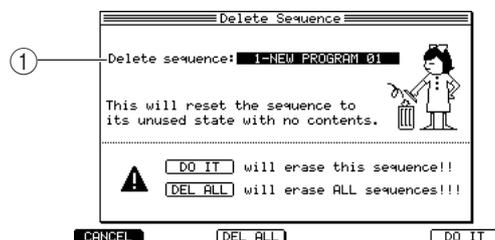
6. Pour exécuter la copie, appuyez sur la touche [F5] (DO IT).

Conseil : Si vous appuyez sur la touche [F3] (PARAMS) au lieu de la touche [F5] (DO IT), seuls les réglages tels que le nom de la séquence et les paramètres des pistes seront copiés ; les événements MIDI eux-mêmes ne le seront pas. Cette particularité est très pratique si vous désirez créer deux séquences (ou plus) possédant les mêmes réglages.

Supprimer une séquence

Voici comment supprimer une séquence se trouvant en mémoire dans la MPC4000.

1. **Appeler la fenêtre principale, puis placez le curseur sur le champ Seq.**
2. **Appuyez sur la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence apparaît.
3. **Appuyez sur la touche [F4] (DELETE).**
La fenêtre Delete Sequence apparaît.



① **Champ Delete sequence :** Permet de sélectionner la séquence à supprimer.

4. **Placez le curseur sur le champ *Delete sequence*, puis sélectionnez la séquence que vous désirez supprimer en tournant la molette [JOG].**
5. **Pour exécuter la suppression, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).**
La séquence correspondante est alors supprimée, et redevient vide. Son nom redevient par conséquent "x-(Unused)", où x est le numéro de la séquence, compris entre 1 et 128.

Conseil : Si vous appuyez sur la touche [F3] (DEL ALL) au lieu de la touche [F6] (DO IT), la fenêtre Delete ALL Sequences apparaît. Elle permet de supprimer d'un coup toutes les séquences se trouvant dans la mémoire de la MPC4000.

Visualiser les paramètres de toutes les pistes

Vous pouvez faire apparaître une liste de toutes les pistes de la séquence, indiquant les destinations de sortie et les statuts de Mute (On/Off) de chaque piste. Vous pouvez également placer le curseur sur les divers paramètres visualisés, et modifier leurs valeurs si désiré.

1. **Appeler la fenêtre principale, puis sélectionnez la séquence dont vous désirez visualiser les paramètres.**
2. **Appuyez sur la touche [F2] (TR LIST).**
La première fois que vous appuyez sur la touche [F2] après avoir mis la MPC4000 sous tension, la page Out1 apparaît : elle dresse la liste des réglages des champs Out1 pour chaque piste.
3. **Si nécessaire, appuyez sur la touche [F2] (OUT 1) à [F4] (PARAMS) pour visualiser les paramètres que vous désirez éditer.**
La liste des pistes voit les paramètres répartis sur trois pages.

• Page Out1

Pour chaque piste, apparaissent les valeurs entrées dans le champ Out1 (sortie de destination, numéro de Part ou canal MIDI), le type de piste et le statut Mute (On/Off).

| Seq: 4-FUNK I | ITRO | | | Seq transpose:OFF |
|---------------|--------------|------|-----------------------|-------------------|
| Track list | | | | |
| No. | Name | Type | Out1 | |
| 3 | RESO SVNTH | U10 | OUT-A Ch:16:Se000#1 | |
| 4 | DRUM | DRUM | PART 23:FUNK DRUM#5 | |
| 5 | PIANO | U10 | PART 6:ULTIMATE PIANO | |
| 6 | ELEC BASS | U10 | PART 2:MUTE BASS | |
| 7 | RESO SVNTH | U10 | OUT-A Ch:16:Se000#1 | |
| 8 | RVTHM GUITAR | U10 | PART 13:CUTTING#14 | |
| 9 | (unused) | | | |
| 10 | (unused) | | | |
| 11 | (unused) | | | |
| 12 | (unused) | | | |

① **Champ Seq transpose :** Indique l'amplitude de la transposition qui sera appliquée à toutes les pistes de type INST de la séquence.

② **Champ No./Name :** Indique le numéro et le nom de la piste.

③ **Champ Type :** Indique le type de chaque piste. Les pistes de type DRUM sont indiquées par le symbole , les pistes de type INST par le symbole .

④ **Champ Mute :** Indique le statut Mute de chacune des pistes. Le symbole  indique Off, et le symbole  indique On (piste muette).

⑤ **Champ Out1 :** Indique le réglage du champ Out1 pour chacune des pistes.

⑥ **Champ Ch/Device :** Indique le canal MIDI et le nom de l'appareil vers lequel chaque piste est envoyée en sortie. Ce champ apparaît si la destination de sortie est OUT A à OUT D/INT-A/INT-B.

⑦ **Champ Part number/program :** Indique le numéro de Part et le nom du programme auquel chaque piste est assignée en sortie. Ce champ apparaît si la destination de sortie est PART.

• **Page Out2**

Pour chaque piste, cette page indique la valeur du champ Out2 (réglage de sortie de destination, numéro de Part ou de canal MIDI) et statut de Mute (On/Off).

①

| Track list | | | |
|------------|--------------|-------|------|
| No. | Name | Type | Out2 |
| 3 | RESO SYNTH | UIT → | OFF |
| 4 | DRUM | III → | OFF |
| 5 | PIANO | UIT → | OFF |
| 6 | ELEC BASS | UIT → | OFF |
| 7 | RESO SYNTH | UIT → | OFF |
| 8 | RYTHM GUITAR | UIT → | OFF |
| 9 | (unused) | | |
| 10 | (unused) | | |
| 11 | (unused) | | |
| 12 | (unused) | | |

① **Champ Out2** : Indique le réglage du champ Out2 pour chaque piste.

Ch: Le champ champ/appareil et le champ numéro de Part/programme sont identiques à ceux d'Out1.

• **Page PARAMS**

Cette page indique les numéros de Program Change, la valeur de transposition, les valeurs d'offset de durée/de vélocité et le niveau de départ effet pour chaque piste.

① ② ③ ④ ⑤

| Track list | | | | | | | | | | |
|------------|--------------|-----|---|-----|----|-----|-----|----|----|-----|
| No. | Name | P | m | Tr | ns | Dur | a% | Ve | o% | Out |
| 3 | RESO SYNTH | OFF | # | + | 2 | 100 | 100 | ■ | ■ | ■ |
| 4 | DRUM | OFF | | OFF | | 100 | 100 | ■ | ■ | ■ |
| 5 | PIANO | OFF | b | - | 3 | 100 | 100 | ■ | ■ | ■ |
| 6 | ELEC BASS | OFF | | OFF | | 100 | 100 | ■ | ■ | ■ |
| 7 | RESO SYNTH | OFF | | OFF | | 100 | 100 | ■ | ■ | ■ |
| 8 | RYTHM GUITAR | | | | | | | | | |
| 9 | (unused) | | | | | | | | | |
| 10 | (unused) | | | | | | | | | |
| 11 | (unused) | | | | | | | | | |
| 12 | (unused) | | | | | | | | | |

① **Champ Pgm** : Indique le numéro de Program Change qui sera transmis à la lecture de la séquence.

② **Champ Trans** : Indique la valeur de transposition pour chaque piste.

③ **Champ Dura%** : Indique la valeur d'offset de durée, sous forme de pourcentage.

④ **Champ Velo%** : Indique la valeur d'offset de vélocité, sous forme de pourcentage.

⑤ **Champ Out** : Indique le statut de sortie d'événement MIDI de la piste.

4. Placez le curseur sur le champ No./Name de la page désirée, puis sélectionnez les pistes dont vous désirez modifier les valeurs avec la molette [JOG].
5. Appuyez plusieurs fois sur la touche Curseur [▶] afin de sélectionner le paramètre que vous désirez modifier.

Conseil : Utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]/[◀]/[▶] pour placer le curseur directement sur un champ.

6. Tournez la molette [JOG] pour modifier le réglage.
La nouvelle valeur prendra effet dès modification. Si nécessaire, répétez les points 3 à 5 pour modifier les réglages d'autres éléments ou d'autres pistes.

Sauvegarde et chargement d'une séquence

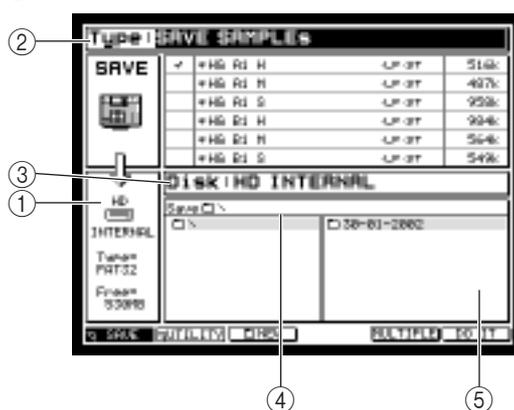
Cette section explique comment sauvegarder une séquence présente en mémoire sur un périphérique de stockage interne ou externe, et comment charger en mémoire interne une séquence déjà sauvegardée sur un périphérique de stockage.

Sauvegarder toutes les séquences/tous les morceaux

Voici comment enregistrer sur un support de masse externe toutes les séquences/tous les morceaux présents dans la mémoire interne de la MPC4000. Cette méthode permet de sauvegarder toutes ces données sous forme d'un fichier unique (fichier ALL).

1. Appuyez sur la touche [SAVE].

La page SAVE apparaît. Elle permet de transférer les données présentes dans la mémoire interne de la MPC4000 vers un périphérique de stockage de masse. Le champ Type permet de spécifier le type de données que vous désirez sauvegarder.



① **Bloc Informations disque** : Indique le périphérique de stockage actuellement sélectionné pour cette opération.

② **Champ Type** : Permet de sélectionner le type de données à sauvegarder.

③ **Champ Disk** : Permet de sélectionner le périphérique de stockage de destination.

④ **Champ Save to** : Indique le dossier "visé" à l'intérieur du périphérique de stockage de destination.

⑤ **Bloc Liste de fichiers** : Indique la hiérarchie des dossiers à l'intérieur du périphérique de stockage sélectionné.

2. Placez le curseur sur le champ *Type*, puis sélectionnez **SAVE ALL SEQs AND SONGs** en tournant la molette [JOG].

La liste à l'intérieur de la page change comme suit :



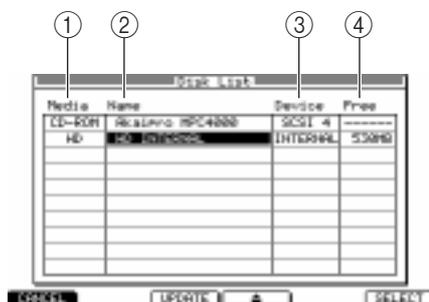
① **Champ File name** : Permet de spécifier un nom pour le fichier à sauvegarder.

② **Champ Size** : Indique la taille du fichier à sauvegarder.

3. Placez le curseur sur le champ *File name*, et spécifiez un nom pour le fichier.

4. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis tournez la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre **Disk List**.

Cette fenêtre permet de sélectionner le périphérique de stockage de destination.



① **Champ Media** : Indique le type de périphérique de stockage.

② **Champ Name** : Indique le nom du volume chargé dans le périphérique de stockage.

③ **Champ Device** : Indique le type de connexion du périphérique de stockage.

④ **Champ Free** : Indique la capacité disponible sur le périphérique de stockage.

5. Placez le curseur sur le périphérique de stockage sur lequel vous désirez sauvegarder les données, puis appuyez sur la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage correspondant est alors sélectionné, puis la fenêtre se referme.

6. Placez le curseur sur le dossier, dans le bloc de liste des fichiers, dans lequel vous désirez sauvegarder les données.

Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, utilisez les touches Curseur [◀]/[▶]. Pour sélectionner plusieurs dossiers à l'intérieur d'un même niveau, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]. Une fois le dossier de sauvegarde sélectionné, son nom apparaît dans le champ *Save*.

Conseil : Pour créer un nouveau dossier au niveau hiérarchique actuel, appuyez sur la touche [F3] (NEW). Les fichiers sauvegardés sont enregistrés dans le dossier sélectionné à gauche de la liste de fichiers (le niveau est indiqué à droite).

7. Pour exécuter l'opération de sauvegarde, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

Les données sont alors sauvegardées sous la forme d'un fichier ALL dans le dossier que vous avez sélectionné.

Si un fichier du même nom existe déjà dans le dossier-destination de la sauvegarde, une fenêtre File Exists apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [F6]. Dans ce cas, vous pouvez soit appuyer sur la touche [F3] (RENAME) pour changer le nom du fichier, soit appuyer sur la touche [F5] (REPLACE) pour enregistrer quand même les données, en supprimant le fichier qui existait déjà.



Un fichier de type Save All est repéré par une icône dans le bloc de liste de fichiers de la page Load.

Sauvegarde d'une seule séquence

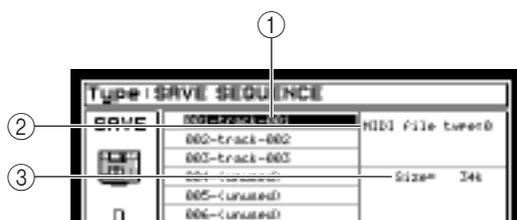
Voici comment sauvegarder une seule séquence présente en mémoire de la MPC4000.

1. Appuyez sur la touche [SAVE].

La page Save apparaît.

2. Placez le curseur sur le champ *Type*, puis sélectionnez SAVE SEQUENCE à l'aide de la molette [JOG].

Une fois que vous avez sélectionné SAVE SEQUENCE, les parties suivantes de l'écran changent :



① **Liste des données :** Indique les données présentes dans la mémoire interne de la MPC4000.

② **Champ MIDI file type :** Permet de choisir le type de séquence à sauvegarder.

③ **Champ Size :** Indique la taille des données sélectionnées dans la liste de données.

3. Placez le curseur sur le champ *Disk*, tournez la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre *Disk List*.

4. Placez le curseur sur le périphérique de stockage dans lequel vous désirez sauvegarder les données, puis appuyez sur la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage correspondant est alors sélectionné, puis la fenêtre se referme.

5. Placez le curseur dans la liste des données, puis placez le curseur sur la séquence que vous désirez sauvegarder avec les touches Curseur [▲]/[▼].

La séquence sur laquelle vous avez placé le curseur est alors sélectionnée pour la sauvegarde. Un astérisque (*) apparaît devant le nom de toutes les séquences modifiées depuis leur dernier chargement ou sauvegarde.

Conseil : Lorsque le curseur se trouve dans la liste des données, vous pouvez également sélectionner une séquence en tournant la molette [JOG].

6. Placez le curseur sur le dossier, dans le bloc de liste des fichiers, dans lequel vous désirez sauvegarder les données.

Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, utilisez les touches Curseur [◀]/[▶]. Pour sélectionner plusieurs dossiers à l'intérieur d'un même niveau, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼]. Une fois le dossier de sauvegarde sélectionné, son nom apparaît dans le champ *Save*.

Conseil : Pour créer un nouveau dossier au niveau hiérarchique actuel, appuyez sur la touche [F3] (NEW).

7. Pour exécuter l'opération de sauvegarde, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

La séquence unique sélectionnée est alors sauvegardée dans le dossier spécifié. Le nom de son fichier est alors repéré par l'icône dans le bloc de liste de fichiers de la page Load.

Si un fichier du même nom existe déjà dans le dossier-destination de la sauvegarde, une fenêtre File Exists apparaît lorsque vous appuyez sur la touche [F6]. Dans ce cas, vous pouvez soit appuyer sur la touche [F3] (RENAME) pour changer le nom du fichier, soit appuyer sur la touche [F5] (REPLACE) pour enregistrer quand même les données, en supprimant le fichier qui existait déjà.

Chargement d'un fichier ALL (toutes les séquences/morceaux) ou d'une seule séquence

Voici comment charger les données d'un fichier précédemment sauvegardé (une seule séquence ou toutes les séquences/morceaux) depuis un périphérique de stockage externe dans la mémoire de la MPC4000.

Note: Lorsque vous rechargez une seule séquence ou toutes les séquences et morceaux, les données nouvellement chargées viennent remplacer les séquences ou les morceaux qui se trouvaient déjà en mémoire. Par conséquent, mieux vaut n'effectuer cette opération de recharge de données qu'à bon escient.

1. Appuyez sur la touche [LOAD].

La page Load apparaît. Elle permet de charger des fichiers sauvegardés sur un périphérique de stockage.



① **Bloc Informations disque** : Indique le périphérique de stockage choisi pour les opérations.

② **Champ Disk** : Sélection du périphérique-source de l'opération de chargement des données.

③ **Bloc Liste de fichiers** : Indique la hiérarchie des dossiers à l'intérieur du périphérique de stockage sélectionné.

④ **Champ View** : Choix du type de fichier qui apparaîtra dans le bloc Liste des fichiers.

⑤ **Champ Wave free** : Indique la capacité mémoire disponible dans la section Sampler de la MPC4000.

⑥ **Champ Sequencer free** : Indique la capacité mémoire disponible dans la section Séquenceur de la MPC4000.

⑦ **Champ CPU free** : Indique la capacité mémoire disponible dans la zone de gestion des données de la MPC4000.

2. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis tournez la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre *Disk List*.

3. Placez le curseur sur le périphérique de stockage depuis lequel vous désirez charger les données, puis appuyez sur la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage sur lequel se trouve le curseur est alors sélectionné comme périphérique-source de l'opération de rechargement de données.

4. Placez le curseur sur le champ *View*, puis sélectionnez le type de fichier que vous désirez charger en tournant la molette [JOG].

Une fois ce type de fichier sélectionné dans le champ View, tous les fichiers d'un autre type sont masqués.

5. Placez le curseur sur un fichier dans le bloc de la liste des fichiers.

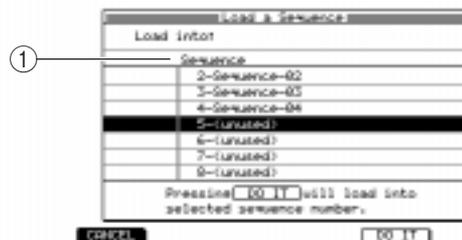
Pour passer au niveau supérieur ou inférieur, utilisez les touches Curseur [◀]/[▶]. Pour sélectionner plusieurs dossiers à l'intérieur d'un même niveau, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼].

6. Le reste de la procédure dépend du type de fichier sélectionné.

Si vous ne chargez qu'une seule séquence

- Appuyez sur la touche [F6] (DO IT) pour accéder à la fenêtre Load a Sequence.

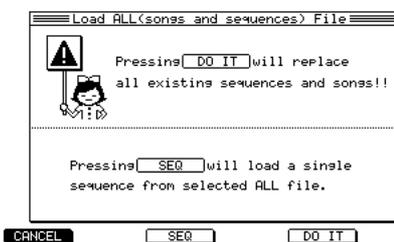
- Placez le curseur dans la liste des séquences, puis sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez charger les données de séquence externes.



① **Liste des séquences** : Permet de sélectionner le numéro de séquence dans lequel les données de séquence externes seront chargées.

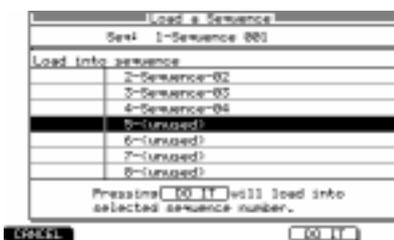
Si vous chargez un fichier de type ALL (toutes les séquences + morceaux)

Appuyez sur la touche [F6] (DO IT) pour accéder à la fenêtre “Load ALL (songs and sequences) File”. Lorsque vous rechargez un fichier de type ALL, toutes les données de séquence et de morceaux qui se trouvaient dans la mémoire de la MPC4000 sont effacées. Si la mémoire interne renferme des données que vous désirez conserver, il faut les sauvegarder au préalable sur un périphérique de stockage.



Si vous désirez charger une seule séquence spécifique se trouvant dans un fichier ALL

- Appuyez sur la touche [F6] (DO IT), puis appuyez sur la touche [F3] (SEQ) pour accéder à la fenêtre Load a Sequence.
- Placez le curseur sur le champ *Seq*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la séquence que vous désirez recharger depuis le fichier ALL.
- Placez le curseur dans la liste de séquences, puis sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez recharger les données de séquence.



7. Pour exécuter l'opération de chargement des données, appuyez sur la touche [F5] (DO IT).

Une fois les données chargées, le contenu de la mémoire interne de la MPC4000 est remplacé par le fichier chargé.

Conseil : Si la capacité de mémoire interne disponible est insuffisante, il est impossible de charger le fichier sélectionné. Dans ce cas, il faut supprimer d'autres données, superflues, afin d'augmenter l'espace mémoire disponible, puis réessayer l'opération.

4 Créer et éditer un morceau (Mode Song)

Ce chapitre décrit comment effectuer les diverses opérations du mode Song telles que la création et l'édition d'un morceau.

A propos des morceaux (Songs)

Un morceau ou "song" est constitué de plusieurs séquences arrangées dans l'ordre de lecture. La MPC4000 autorise l'usage de 128 Songs. Immédiatement après la mise sous tension, tous les morceaux sont vides. Pour en utiliser un, vous devez choisir celui dans lequel vous allez effectuer vos opérations d'édition.

Pour placer des séquences dans un morceau, il faut sélectionner une séquence pour chaque pas et indiquer le nombre de fois que cette séquence sera répétée. Un morceau peut comporter un maximum de 250 pas, dans la mesure où la mémoire le permet.

Note: Les pas d'un morceau ne contiennent que des numéros de séquence; pas des événements MIDI. Cela signifie que si vous modifiez une séquence après l'avoir intégrée dans un morceau, vos modifications affecteront tous les pas concernés par cette séquence.

Comme pour les séquences, les morceaux sont conservés dans la mémoire interne de la MPC4000. A l'extinction de la machine, tous les morceaux présents en mémoire seront perdus. Pour conserver un morceau que vous avez créé, il faut sauvegarder toutes les séquences et les morceaux en mémoire interne sur un support de stockage externe. (Reportez-vous à la p. 41 pour les détails concernant cette procédure.)

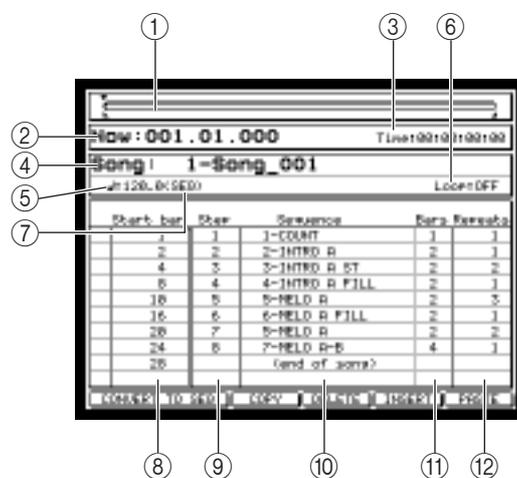
Conseil : Un morceau que vous avez créé peut être converti en séquence (→p. 48).

Créer un morceau

Voici comment faire pour arranger les séquences présentes en mémoire selon l'ordre de lecture désiré, afin de créer un nouveau morceau.

1. **Créez ou chargez les séquences afin que celles que vous désirez utiliser dans le morceau soient présentes dans la mémoire interne.**
2. **Pressez la touche [SONG].**

La page Song apparaît. Dans cette page vous pouvez créer, éditer ou relire des morceaux.

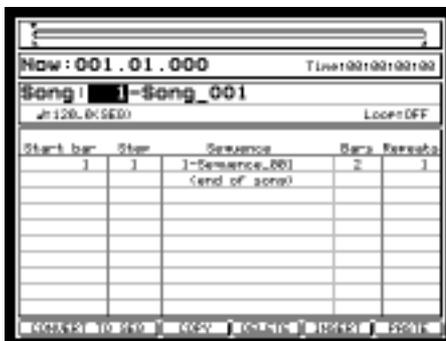


- ① **Barre de Position** : Indique l'emplacement de la séquence en cours de lecture.
 - ② **Champ Now** : Indique l'emplacement actuel dans le morceau en mesures/batte-ments/tics.
 - ③ **Champ Time** : Indique l'emplacement actuel dans le morceau en heures/minutes/secondes/millisecondes.
 - ④ **Champ Song** : Sélection du morceau à jouer ou à éditer.
 - ⑤ **Champ Tempo** : Indique/règle le tempo du morceau.
 - ⑥ **Champ Loop** : Active/désactive la lecture en boucle du morceau.
 - ⑦ **Champ SEQ/MAS** : Sélection de la source de tempo du morceau; soit SEQ (le tempo fixé qui a été programmé dans chaque séquence), soit MAS (tempo commun à toutes les séquences).
 - ⑧ **Champ Start bar** : Indique le point de départ de ce pas en termes de numéro de mesure du morceau.
 - ⑨ **Champ Step** : Indique le numéro du pas.
 - ⑩ **Champ Sequence** : Sélection de la séquence qui sera jouée dans ce pas.
 - ⑪ **Champ Bars** : Indique la durée de la séquence qui a été sélectionnée pour ce pas, en termes de numéro de mesure. (Les mesures répétées ne sont pas incluses dans ce numéro.)
 - ⑫ **Champ Repeats** : Spécifie le nombre de fois que la séquence sera répétée.
3. **Placez le curseur sur le champ Song, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le morceau que vous désirez créer.**
Immédiatement après la mise sous tension, tous les morceaux sont vides et repérés par la mention "(Unused)."

4. Placez le curseur sur “(end of song)” dans le champ *Sequence*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner la séquence qui sera lue au début du morceau

Lorsque vous sélectionnez une séquence, la mention “(end of song)” qui indique la fin du morceau se déplace au pas suivant.

Lorsque vous modifiez le contenu d’un morceau, un nom de morceau du type “Song_xxx” (x étant un numéro de 001 à 128) sera automatiquement attribué.



5. Si vous désirez que la séquence que vous avez assignée à l’étape 4 soit répétée, placez le curseur sur le champ *Repeat* puis faites tourner la molette [JOG] pour indiquer le nombre de répétitions.

Conseil : Vous pouvez aussi régler le champ *Repeats* sur *HOLD*. Dans ce cas, cette séquence continuera indéfiniment jusqu’à ce que vous pressiez la touche [F6] (NEXT) pendant la lecture.

6. Placez le curseur sur “(end of song)” dans le champ *Sequence*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner la séquence suivante.

Le champ *Start bar* (*Mesure de départ*) indique le point de départ de la séquence suivante.

7. Répétez les étapes s 4 à 6 pour finir de programmer les séquences composant le morceau.

8. Si vous désirez modifier vos réglages, sélectionnez le pas, placez le curseur sur le champ désiré, puis faites tourner la molette [JOG] pour modifier le réglage.

Vous pourrez modifier à votre convenance les réglages de chaque pas du morceau ultérieurement.

Conseil : Vous pouvez aussi utiliser les opérations d’édition pour copier, effacer ou insérer des pas (→p. 47).

9. Si vous souhaitez que toutes les séquences soient relues à un tempo commun, placez le curseur sur le champ *SEQ/MAS* puis faites tourner la molette [JOG] pour le régler sur *MAS*.

Si le champ *SEQ/MAS* est réglé sur *MAS*, toutes les séquences du morceau joueront au tempo indiqué dans le champ *Tempo*.

Conseil : Vous pouvez aussi utiliser la touche [MASTER TEMPO] pour commuter le champ *SEQ/MAS*. Si vous pressez la touche [WINDOW] alors que le curseur se trouve dans le champ *Tempo*, le menu local *Tempo/Fix Tempo* apparaîtra. Pour les détails concernant ce menu, reportez-vous au manuel de référence au format PDF.

10. Lorsque vous êtes prêt à relire le morceau, pressez la touche [PLAY].

Normalement vous ne pouvez relire les morceaux qu’en mode *Song*. Vous pouvez lire, arrêter, ou repérer un point dans un morceau de la même manière qu’en mode *Séquence*.

Pendant la lecture, l’assignation des touches de fonction change, comme ceci.

- Touche [F4] (SUDDEN).....Lorsque vous appuyez sur cette touche, la lecture passe immédiatement au pas suivant, même si vous étiez au milieu d’un pas.
- Touche [F6] (NEXT)Lorsque vous appuyez sur cette touche, la lecture continue avec le pas suivant lorsque la séquence en cours arrive à la fin, même s’il restait des répétitions à jouer.

Éditer un morceau

Voici comment copier, coller, insérer ou effacer des pas dans un morceau.

1. Dans la page *Song*, placez le curseur sur le champ *Song*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le morceau à éditer.
2. Dans le champ *Sequence*, placez le curseur sur le pas à éditer.

Si vous copiez ou effacez un pas, le pas que vous sélectionnez ici sera celui qui sera copié ou effacé. Si vous insérez ou collez un pas, celui-ci sera inséré ou collé à l'emplacement du pas que vous avez sélectionné ici.

| Start bar | Step | Sequence | Bars | Repeats |
|-----------|------|----------------|------|---------|
| 1 | 1 | 1-COUNT | 1 | 1 |
| 2 | 2 | 2-INTRO A | 2 | 1 |
| 4 | 3 | 3-INTRO A ST | 2 | 2 |
| 8 | 4 | 4-INTRO A FILL | 2 | 1 |
| 10 | 5 | 5-MELO A | 2 | 3 |
| 16 | 6 | 6-MELO A FILL | 2 | 1 |
| 20 | 7 | 5-MELO A | 2 | 2 |
| 24 | 8 | 7-MELO A-B | 4 | 1 |
| 28 | | (end of song) | | |

CONVERT TO SEQ COPY DELETE INSERT PASTE

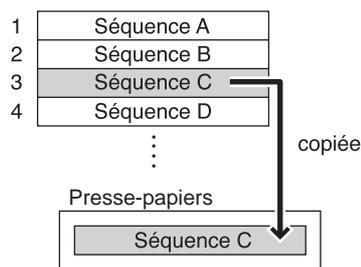
Conseil : Vous pouvez maintenir enfoncée la touche [SHIFT] puis utiliser les touches Curseur [▲]/[▼] afin de sélectionner plusieurs pas adjacents.

3. Utilisez les touches [F3] (COPY) à [F6] (PASTE) pour exécuter l'opération d'édition désirée.

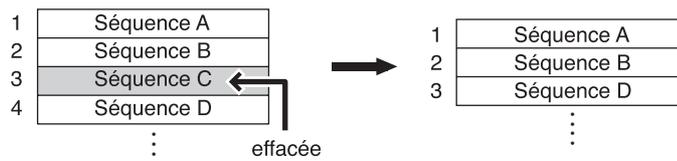
Chaque touche a la fonction suivante.

- Touche [F3] (COPY)..... Copie le pas sélectionné dans le presse-papiers (une zone mémoire dans laquelle les données sont conservées temporairement).
- Touche [F4] (DELETE) Efface le pas sélectionné. Les pas suivants sont déplacés vers l'avant.
- Touche [F5] (INSERT) Insère le contenu du pas sélectionné dans le pas choisi. Le pas sélectionné et les suivants sont déplacés vers l'arrière.
- Touche [F6] (PASTE) Insère le contenu du presse-papiers au niveau du pas sélectionné. Le pas sélectionné et les suivants sont déplacés vers l'arrière. Si le presse-papiers est vide, l'appui de cette touche n'aura aucun effet.

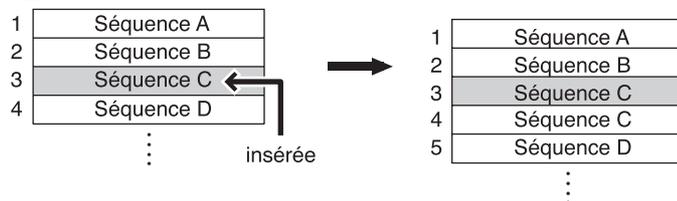
COPY



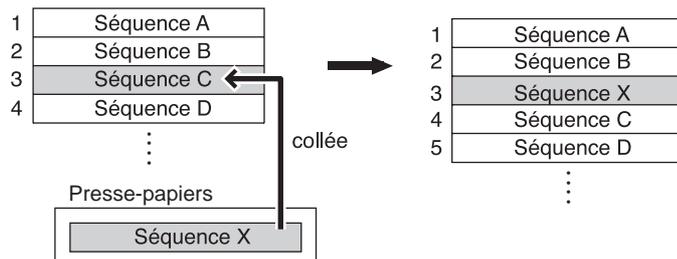
DELETE



INSERT



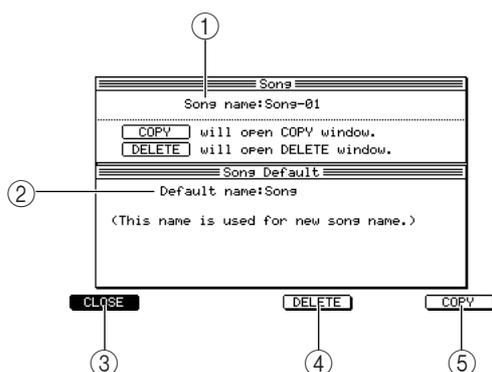
COPY



Effacer un morceau

Voici comment procéder pour effacer un morceau de la mémoire interne, afin de le vider.

1. **Pressez la touche [SONG].**
La page Song apparaît.
2. **Placez le curseur sur le champ *Song*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le morceau à effacer.**
Nous vous recommandons d'écouter le morceau afin d'être sûr qu'il s'agit bien de celui que vous souhaitez effacer.
3. **Le curseur étant placé sur le champ *Song*, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Song/Song Default apparaît.



- ① **Champ Song name :** Affichage/modification du nom du morceau sélectionné.
- ② **Champ Default name :** Affiche le nom du morceau qui a été automatiquement attribué lors de la création du morceau.
- ③ **Touche [F1] (CLOSE):** Ferme la fenêtre.
- ④ **[Touche F4] (DELETE):** Affiche la fenêtre Delete Song, permettant d'effacer un morceau.
- ⑤ **Touche [F6] (COPY):** Affiche la fenêtre Copy Song, permettant de copier le morceau sélectionné. (Pour les détails, reportez-vous au manuel de référence.)

4. **Pressez la touche [F4] (DELETE).**
La fenêtre Delete Song apparaît.



- ① **Champ Delete song :** Indique/sélectionne le morceau à effacer.
- ② **Touche [F1] (CANCEL):** Annule l'opération et revient à l'étape 3.
- ③ **Touche [F3] (DEL ALL):** Affiche la fenêtre Delete ALL Song, dans laquelle vous pouvez effacer tous les morceaux présents dans la mémoire interne.
- ④ **Touche [F6] (DO IT):** Exécute la commande d'effacement.

5. **Vérifiez que le morceau que vous désirez effacer est sélectionné dans le champ *Delete song*.**
Si le morceau à effacer n'est pas sélectionné, placez le curseur sur le champ *Delete song* et faites tourner la molette [JOG] pour le sélectionner.
6. **Pour exécuter la commande d'effacement, pressez la touche [F6] (DO IT).**
Lorsque le morceau a été effacé, la fenêtre se referme automatiquement.

Convertir un morceau en séquence

Vous pouvez convertir un morceau terminé en une séquence. Cette opération est pratique lorsque vous désirez ajouter des événements MIDI à un morceau ou modifier certains des événements MIDI, ou lorsque vous désirez sauvegarder un morceau terminé en un seul fichier.

1. **Pressez la touche [SONG].**
La page Song apparaît.
2. **Placez le curseur sur le champ *Song*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le morceau que vous désirez convertir en séquence.**
Nous vous recommandons d'écouter le morceau afin d'être sûr qu'il s'agit bien de celui que vous souhaitez convertir.
3. **Pressez la touche [F1] ou [F2] (CONVERT TO SEQ).**

La fenêtre Convert Song to Seq apparaît. Cette fenêtre permet de convertir un morceau en séquence.



① **Champ From song** : Sélection du morceau à convertir.

② **Champ To sequence** : Sélection de la destination pour la séquence convertie.

③ **Champ Track status** : Sélectionne comment les réglages seront effectués dans les pistes de la séquence convertie.

4. Vérifiez que le morceau que vous désirez convertir en séquence est bien sélectionné dans le champ *From song*.

Sinon, tournez la molette [JOG] pour le sélectionner.

5. Placez le curseur sur le champ *To sequence*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner la séquence qui sera la destination de la séquence convertie.

Lorsque la fenêtre apparaît, la séquence portant le numéro le plus bas sera automatiquement sélectionnée.

Note: Si une séquence contenant déjà des événements a été sélectionnée comme séquence de destination, cette séquence sera remplacée lorsque vous exécuterez la commande Convert. Faites attention à ne pas effacer par erreur une séquence importante.

6. Placez le curseur sur le champ *Track status*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner une des méthodes suivantes, permettant le réglage des pistes de la séquence convertie.

- REFERENCED TO 1ST SQ

Le morceau sera converti en une séquence en fonction des paramètres de piste et du tempo de la séquence qui a été sélectionnée à la première étape. Les pistes muettes seront également converties sans aucun changement.

- OFF TRACKS IGNORED

A l'exception des pistes muettes qui ne seront converties, cette option est la même que REFERENCED TO 1ST SQ.

- MERGED ON MIDI CHANNEL

A l'exception des pistes réglées sur le même canal MIDI dans chaque séquence qui seront combinées en une seule piste, cette option est la même que REFERENCED TO 1ST SQ.

7. Pour exécuter la conversion, pressez la touche [F6] (DO IT).

Lorsque la conversion est terminée, la fenêtre se ferme automatiquement.

Note: Il n'est pas possible d'effectuer la conversion d'un morceau si le morceau résultant doit contenir plus de 50 000 événements notes.

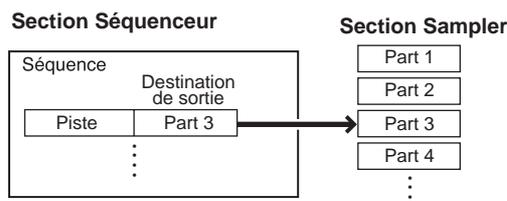
5 Utilisation des Multis et des Parts

Ce chapitre décrit comment utiliser les “Parts” qui sont le moyen de jouer les programmes de la section Sampler, et les “Multis” qui permettent de gérer plusieurs Parts ensemble.

A propos des Parts

Afin de pouvoir relire un programme ayant été chargé dans la section Sampler, vous devez assigner ce programme à une Part. Vous pouvez considérer une “Part” comme les réglages d’un programme nécessaires à sa lecture ; par exemple, le volume, le panoramique et l’assignation des prises de sortie.

Sur la MPC4000 vous disposez d’un maximum de 128 Parts. Vous pouvez sélectionner un programme et régler les paramètres de chaque Part, puis utiliser un séquenceur ou un contrôleur MIDI pour jouer plusieurs Parts simultanément.



Une Part comprend les paramètres suivants.

- Program
- Volume
- Pan
- Prise de sortie audio
- Bus d’effet qui sera utilisé
- Niveau de départ du bus d’effet
- Position de sortie du signal envoyé au bus d’effet
- Port/canal de réception MIDI
- Hauteur (Pitch)
- Priorité de note
- N° de Program Change
- Key Span (la tessiture du programme)

Il y a deux moyen de jouer une Part à partir du séquenceur interne.

(1) Spécifier la Part directement

Avec cette méthode vous indiquez directement la destination de sortie d’une piste sous la forme d’une Part spécifique. Dans ce cas, il n’est pas nécessaire de s’occuper du port/canal de réception MIDI de la Part.

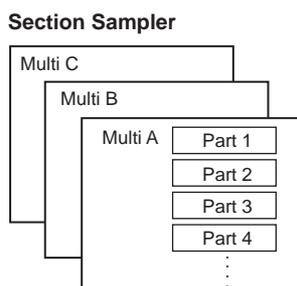
(2) Spécifier la Part via le port/canal de réception MIDI

Avec cette méthode vous devez régler le port/canal de réception MIDI de la Part et spécifier le même port/canal de réception MIDI comme destination de sortie de la piste. Cette méthode vous permet de jouer plusieurs Parts en même temps sur un même canal MIDI.

A propos des Multis

Les réglages de l’ensemble des 128 Parts ainsi que ceux des effets internes (le type d’effet et son routage) sont appelés collectivement un “Multi.”

Tous les réglages de Multi et de Part sont conservés dans la mémoire interne. Lorsque vous éteignez la MPC4000, tous les réglages de Multis, Parts, ainsi que les réglages d’effets présents en mémoire sont perdus. Si vous désirez conserver vos réglages de Part et de Multi, vous devez sauvegarder le Multi sur un support de stockage avant d’éteindre l’appareil. (Pour les détails concernant la procédure de sauvegarde, reportez-vous à la →p. 56). Si tous les réglages de Part et d’effets internes que vous utilisez dans un morceau (Song) sont sauvegardés dans un Multi, vous pourrez les rappeler instantanément dès que vous en aurez besoin.



Édition des paramètres de Part

Les pages qui suivent expliquent comment sélectionner le programme qui sera utilisé par chaque Part, et comment régler les paramètres tels que volume, port/canal de réception MIDI.

Assigner un programme à une Part

Voici comment procéder pour assigner un programme de la mémoire interne de la MPC4000 à chaque Part du Multi actuellement sélectionné.

1. Pressez la touche [MULTI], puis la touche [F2] (MIX).

La page Mix apparaît. Dans cette page vous pouvez éditer les paramètres concernant le mixage de chaque Part.

| Part | Program | Type | Level (dB) | Pan | Out | FX (Lvl) | Send |
|------|-------------|------|------------|-----|-----|----------|------|
| 1 | Program 001 | DR | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 2 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 3 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 4 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 5 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 6 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 7 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 8 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 9 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 10 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 11 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |
| 12 | | | -66.8 | MID | OFF | -66.8 | OFF |

① **Champ Multi** : Indique le nom du Multi actuellement sélectionné.

② **Champ Part** : Indique les n° de Parts.

③ **Champ Program/Type** : Sélectionne le programme qui sera assigné à cette Part. Le champ *Type* indique par une abréviation le type de programme qui est sélectionné.

④ **Champ Lvl** : Règle le volume de cette Part.

⑤ **Champ Pan** : Règle le panoramique de cette Part.

⑥ **Champ Out** : Indique la prise de sortie du signal audio de cette Part.

⑦ **Champ FX** : Règle le niveau de départ vers le bus d'effet sélectionné en ⑧.

⑧ **Champ Send** : Sélectionne le bus d'effet qui sera utilisé par cette Part.

⑨ **Touche [F5] (MUTE)**: Rend muette la Part actuellement sélectionnée par le curseur.

⑩ **Touche [F6] (SOLO)**: Isole (Solo) la Part actuellement sélectionnée par le curseur (toutes les autres Parts seront muettes).

2. Si nécessaire, placez le curseur sur le champ *Multi* et tournez la molette [JOG] pour choisir un Multi.

Conseil : Vous pouvez aussi sélectionner les Multis dans la page List (touche [MULTI] → touche [F1]).

3. Placez le curseur sur le champ *Part*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la Part dont vous désirez éditer les paramètres.

4. Placez le curseur sur le champ *Program/Type* de la Part à laquelle vous souhaitez assigner un programme, puis tournez la molette [JOG] pour assigner le programme désiré.

La colonne *Type* de programme, à droite du nom indique une abréviation représentant le type de programme que vous avez assigné (DR= Drum Program, KG= Key Group Program).

Conseil : Vous pouvez aussi assigner un programme dans la page MIDI (touche [MULTI] → touche [F3]), dans la page Span (touche [MULTI] → touche [F4]), ou dans la page principale (touche [MAIN]).

Régler les paramètres de mixage d'une Part

Voici comment régler les paramètres de mixage, tels que volume, panoramique et niveau de départ effet de chaque Part.

1. Pressez la touche [MULTI], puis la touche [F2] (MIX).

2. Placez le curseur sur le champ *Part*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la Part dont vous désirez régler les paramètres.

| Part | Program | Type |
|------|-------------|------|
| 1 | Drum set | DR |
| 2 | Soft Piano | KG |
| 3 | Soft Piano | KG |
| 4 | Power Brass | KG |
| 5 | Drum Perc | DR |
| 6 | Drum Loops | DR |

3. Placez le curseur sur le champ du paramètre que vous souhaitez régler, puis tournez la molette [JOG] afin de régler la valeur.

Le réglage du paramètre change immédiatement. Chaque paramètre a les fourchettes de valeurs suivantes.

- Champ Lvl (volume) -60.00 dB→+6.0 dB
- Champ Pan L50–MID (centre)–R50
- Champ Out (destination de sortie) ... L/R (prises [MAIN OUT]), 1–8 (sortie séparées optionnelles), 1/2, 3/4, 5/6, 7/8, L, R
- Champ FX (bus d'effet) A–D, AB, CD, OFF (aucun signal ne sera envoyé)
- Champ Send -40.00 dB→+6.00 dB

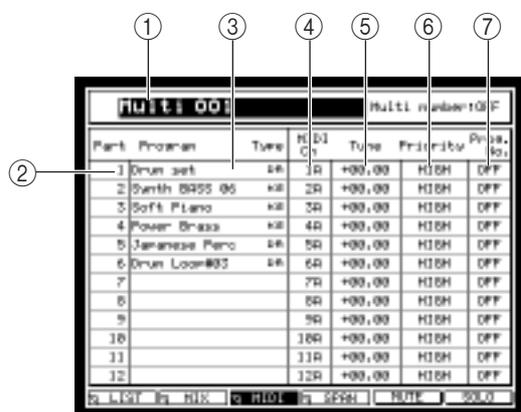
*Conseil : Le paramètre Pan n'est valable que si vous avez choisi L/R, 1/2, 3/4, 5/6, ou 7/8 comme destination de sortie.
En réglant le paramètre FX sur A/B ou C/D, vous pouvez utiliser les effets des bus AB ou CD en entrée/sortie stéréo.*

Réglage du port/canal MIDI d'une Part

Voici comment régler le port et le canal de réception MIDI d'une Part afin de pouvoir lire cette Part à partir d'une piste de la section Séquenceur via un port MIDI virtuel (INT-A/INT-B).

1. Pressez la touche [MULTI], puis la touche [F3] (MIDI).

La page MIDI apparaît. Dans cette page vous pouvez spécifier le canal de réception MIDI de chaque Part. Vous pouvez également sélectionner le programme qui sera assigné à chaque Part, et préciser la priorité de jeu de chaque Part.



- ① **Champ Multi** : Indique le nom du Multi actuellement sélectionné.
- ② **Champ Part** : Indique les n° de Parts.
- ③ **Champ Program/Type** : Sélectionne le programme qui sera assigné à cette Part. Le champ *Type* indique le type de programme par une abréviation.
- ④ **Champ MIDI Ch** : Indique le canal/port de réception MIDI de la Part.
- ⑤ **Champ Tune** : Réglage de la hauteur de la Part.
- ⑥ **Champ Priority** : Indique la priorité donnée à la Part pour le jeu des notes.

⑦ **Champ Prog No.** Indique le numéro de Program Change du programme qui a été choisi pour la Part.

- Placez le curseur sur le champ **Part**, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner une Part.
- Placez le curseur sur le champ du paramètre que vous souhaitez régler, puis tournez la molette [JOG] afin de régler la valeur.

Les réglages disponibles pour chaque paramètre sont les suivants.

- Champ MIDI Ch 1A–16A, 1B–16B
- Champ Tune -36.00→+36.00 demi-tons
- Champ Priority HOLD/HIGH/NORMAL/LOW
- Champ Prog No. OFF, 1–128

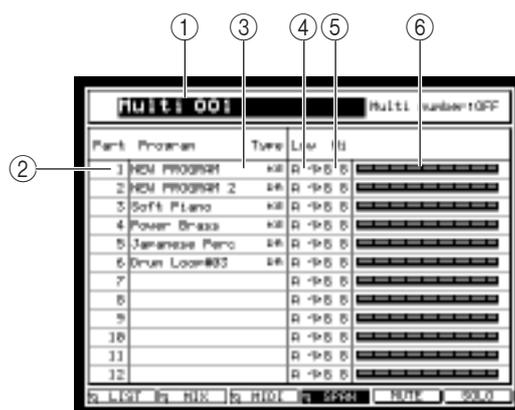
Conseil : Le réglage du champ Priority représente une priorité dans l'ordre décroissant : HOLD → HIGH → NORMAL → LOW. Si la MPC4000 se trouve à court de voix, elle annulera les notes qui sont en train d'être jouées selon la priorité que vous avez spécifiée ici. Si vous avez réglé une Part sur HOLD, son programme ne sera jamais coupé.

Réglage de la tessiture d'une Part

En spécifiant la note la plus haute et la plus basse qu'une Part peut jouer, vous pouvez limiter une Part à une certaine tessiture.

1. Pressez la touche [MULTI], puis la touche [F4] (SPAN).

La page Span du mode Multi apparaît.



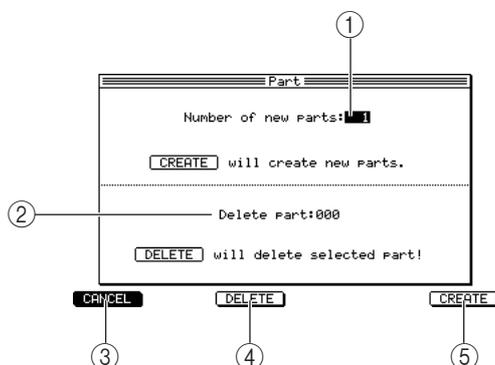
- ① **Champ Multi** : Indique le nom du Multi actuellement sélectionné.
- ② **Champ Part** : Indique les n° de Parts.
- ③ **Champ Program/Type** : Sélectionne le programme qui sera assigné à cette Part. Le champ *Type* indique le type de programme par une abréviation.
- ④ **Champ Low** : Spécifie le numéro de la note la plus basse jouée par la Part.
- ⑤ **Champ Hi** : Spécifie le numéro de la note la plus haute jouée par la Part.
- ⑥ **Keyboard**: Indique graphiquement la tessiture de la Part.

2. Placez le curseur sur le champ *Part*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner une Part.
 3. Placez le curseur sur le champ *Low* de la Part, puis tournez la molette [JOG] afin de spécifier le numéro de la note la plus basse pouvant être jouée par cette Part.
 4. Placez le curseur sur le champ *Hi* de la Part, puis tournez la molette [JOG] afin de spécifier le numéro de la note la plus haute pouvant être jouée par cette Part.
- Les numéros de note compris entre les réglages Low et Hi représentent la tessiture de cette Part.

Ajouter ou effacer une Part

Voici comment procéder pour ajouter une Part à un Multi, ou en effacer une d'un Multi.

1. **Pressez la touche [MULTI], puis la touche [F2] (MIX).**
La page Mix apparaît.
2. **Placez le curseur sur le champ *Part*, and press the [WINDOW] key.**
La fenêtre locale Part apparaît. Dans cette fenêtre vous pouvez ajouter une Part au Multi actuellement sélectionné, ou effacer une Part de ce Multi.



- ① **Champ Number of new parts** : Indique le nombre de Parts à ajouter.
- ② **Champ Delete part** : Sélection du numéro de la Part à effacer.
- ③ **[Touche F1] (CANCEL)**: Annule l'opération et referme la fenêtre.
- ④ **[Touche F3] (DELETE)**: Efface la Part sélectionnée.
- ⑤ **Touche [F6] (CREATE)**: Crée le nombre indiqué de nouvelles Parts.

3. **Si vous désirez ajouter une ou plusieurs Parts, tournez la molette [JOG] dans le champ *Number of new parts* afin de spécifier le nombre de Parts à ajouter, puis pressez la touche [F6] (CREATE).**
Les Parts seront ajoutées et vous reviendrez à la situation de l'étape 1.

Note: Un Multi peut être composé d'un maximum de 128 Parts. Il n'est pas possible d'ajouter des Parts à un Multi qui par cette opération dépasserait le nombre de 128 Parts.

4. **Si vous désirez effacer une certaine Part, tournez la molette [JOG] dans le champ *Delete part* afin de spécifier le numéro de la Part à effacer, puis pressez la touche [F5] (DELETE).**
La Part sera effacée et vous reviendrez à la situation de l'étape 1.

Créer un Multi

Voici comment procéder pour créer un nouveau Multi. Lors de la création d'un Multi, vous pouvez indiquer le nombre de Parts que vous désirez.

1. **Pressez la touche [MULTI].**
La page List du mode Multi apparaît. Cette page regroupe les Multis présents dans la mémoire interne.



① **Champ Tag** : Placez le curseur dans cette colonne et faites tourner la molette [JOG] pour marquer ou non le Multi. Ce champ sert à désigner plusieurs Multis comme objets de vos opérations.

② **Multi list**: Liste des Multis présents dans la mémoire interne.

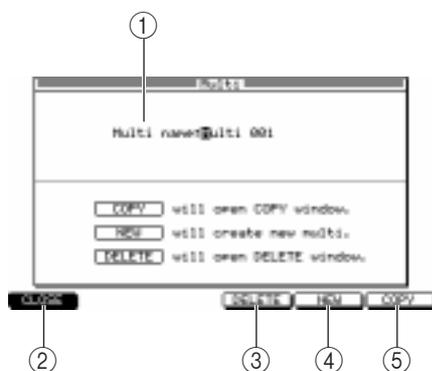
③ **MIDI Prog No.** Indique le numéro de Program Change assigné au Multi.

④ **Touche [F6] (SORT)**: Affiche la fenêtre de Tri (Sort) dans laquelle vous pouvez réordonner les Multis.

Conseil : Un astérisque * sera ajouté devant le nom des Multis dont le contenu a été modifié après les avoir sauvegardés ou chargés.
 Vous pouvez également changer de Multi en envoyant des messages de Program Change à la MPC4000. (Pour les détails, reportez-vous au manuel de référence au format PDF.)

2. Placez le curseur sur la liste des Multis, puis pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre locale Multi apparaît.



① **Champ Multi name** : Modification du nom du Multi actuellement sélectionné.

② **Touche [F1] (CLOSE)**: Annule l'opération et referme la fenêtre.

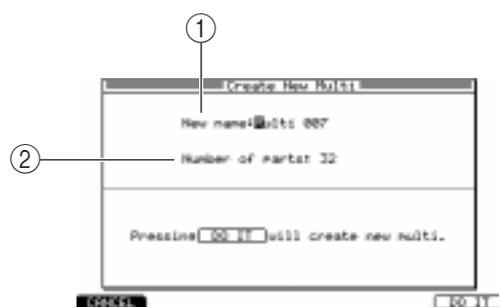
③ **Touche [F4] (DELETE)**: Affiche la fenêtre locale Delete Multi, où vous pouvez effacer un Multi.

④ **Touche [F5] (NEW)**: Affiche la fenêtre locale Create New Multi, où vous pouvez créer un nouveau Multi.

⑤ **Touche [F6] (COPY)**: Affiche la fenêtre locale Copy Multi, où vous pouvez copier un Multi.

3. Pressez la touche [F5] (NEW).

La fenêtre locale Create New Multi apparaît.



① **Champ New Name** : Spécifie le nom du nouveau Multi qui vient d'être créé.

② **Champ Number of parts** : Spécifie le nombre de Parts dans le nouveau Multi.

4. Placez le curseur sur le champ New Name, puis utilisez la molette [JOG] pour donner un nom au Multi nouvellement créé.

Reportez-vous à la page 14 pour savoir comment entrer des caractères.

5. Placez le curseur sur le champ Number of parts, puis tournez la molette [JOG] pour spécifier le nombre de Parts que vous souhaitez utiliser dans le nouveau Multi.

Vous pourrez modifier ce réglage ultérieurement.

6. Pour exécuter la commande, pressez la touche [F6] (DO IT).

Le nouveau Multi sera créé et la fenêtre se refermera.

7. Afin de pouvoir utiliser le Multi que vous avez créé, placez le curseur sur ce Multi.

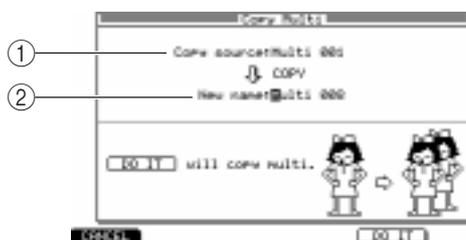
Le nouveau Multi est alors sélectionné.

Conseil : Vous pouvez aussi changer de Multi dans le champ Multi figurant dans les pages Mix, MIDI ou Span.

Copier un Multi

Voici comment copier un Multi présent dans la mémoire interne de la MPC4000.

1. **Pressez la touche [MULTI].**
La page de liste apparaît.
2. **Placez le curseur sur la liste des Multis, puis pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre locale Multi apparaît.
3. **Pressez la touche [F6] (COPY).**
La fenêtre locale Copy Multi apparaît.



① **Champ Copy Source** : Sélectionne le Multi à copier.

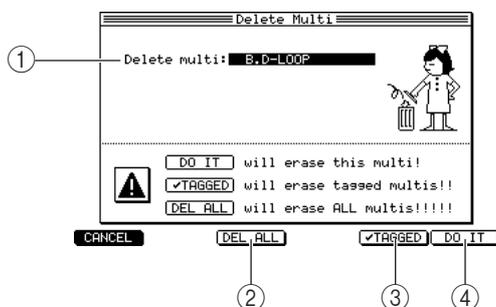
② **Champ New name** : Permet de donner un nom au Multi copié.

4. **Placez le curseur sur le champ Copy Source, puis choisissez le Multi que vous désirez copier.**
5. **Placez le curseur sur le champ New name, et donnez un nom au Multi copié.**
Reportez-vous à la page 14 pour savoir comment entrer des caractères.
6. **Pour exécuter la copie, pressez la touche [F5] (DO IT).**
Un nouveau Multi sera créé, avec le nom que vous avez spécifié à l'étape 5, et les données seront copiées.

Effacer un Multi

Voici comment effacer un Multi de la mémoire interne.

1. **Pressez la touche [MULTI].**
La page de liste apparaît.
2. **Placez le curseur sur la liste des Multis, puis pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre locale Multi apparaît.
3. **Pressez la touche [F4] (DELETE).**
La fenêtre locale Delete Multi apparaît.



① **Champ Delete multi** : Sélectionne le Multi à effacer.

② **[Touche F3] (DEL ALL)**: Affiche la fenêtre locale Delete ALL Multis, où vous pouvez effacer tous les Multis de la mémoire interne de la MPC4000.

③ **Touche [F5] (TAGGED)**: Efface chaque Multi que vous avez marqué dans le champ Tag de la page de liste.

- ④ **Touche [F6] (DO IT)**: Efface le Multi que vous avez spécifié dans le champ Delete multi.
4. **Placez le curseur sur le champ Delete Multi, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner le Multi à effacer.**
5. **Pour exécuter l'opération d'effacement, pressez la touche [F6] (DO IT).**

Conseil : Si vous pressez la touche [F3] (DEL ALL), tous les Multis seront effacés de la mémoire interne. Si vous avez marqué des Multis dans le champ Tag de la page de liste pour désigner ceux que vous voulez effacer, vous pouvez appuyer sur la touche [F5] (TAGGED) pour effacer tous les Multis spécifiés.

Sauvegarder ou charger un Multi

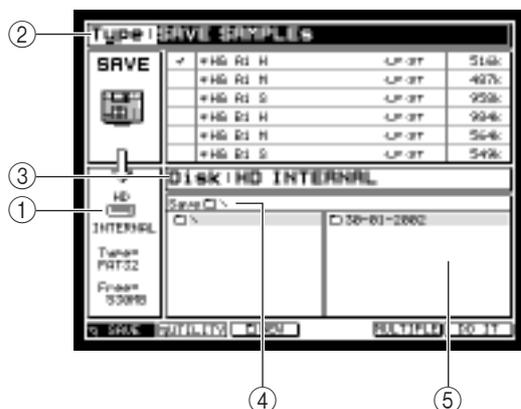
Vous pouvez sauvegarder ou charger des Multis ou des Parts sur ou à partir d'un périphérique de stockage.

Sauvegarder un Multi

Voici comment sauvegarder un Multi à partir de la mémoire interne sur un périphérique de stockage interne ou externe. Comme tous les Multis présents dans la mémoire interne seront perdus lorsque vous éteindrez la MPC4000, vous devez utiliser cette procédure pour sauvegarder les Multis que vous souhaitez conserver.

1. Pressez la touche [SAVE].

La page Save apparaît.



① **Disk information:** Indique quel est le périphérique de stockage sélectionné comme destination de sauvegarde.

② **Champ Type :** Sélectionne le type de données à sauvegarder.

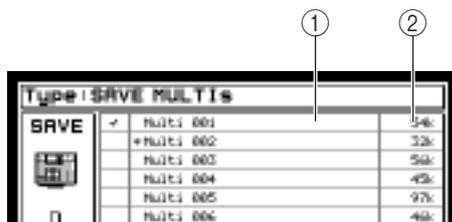
③ **Champ Disk :** Sélectionne le périphérique de stockage de destination de la sauvegarde.

④ **Champ Save :** Indique le dossier à l'intérieur du périphérique de stockage de destination de la sauvegarde.

⑤ **Bloc Liste des Fichiers :** Affiche la structure des dossiers à l'intérieur du périphérique de stockage sélectionné.

2. Placez le curseur sur le champ *Type*, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner **SAVE MULTIs**.

Lorsque vous sélectionnez **SAVE MULTIs**, les zones suivantes de l'écran changent.



① **Liste des données:** Affiche les données présentes dans la mémoire interne de la MPC4000.

② **Champ Size :** Indique la taille de chaque Multi.

3. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis faites tourner la molette [JOG].

La fenêtre locale *Disk List* apparaît.



4. Placez le curseur sur le périphérique de stockage sur lequel vous souhaitez sauvegarder le Multi, puis pressez la touche [F6] (SELECT).

Cet appareil sera sélectionné comme périphérique de stockage de destination, et la fenêtre locale se refermera.

5. Placez le curseur sur *Liste des données*, puis utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour placer le curseur sur le Multi que vous désirez sauvegarder.

Le Multi sur lequel vous placez le curseur sera sélectionné pour la sauvegarde. Un astérisque * apparaît devant le nom de tous les Multis que vous avez modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde.

Conseil : Lorsque le curseur est situé dans la Liste de données, vous pouvez tourner la molette [JOG] afin de sélectionner un Multi pour la sauvegarde.

6. Placez le curseur sur le bloc *Liste des fichiers*, puis sélectionnez le dossier dans lequel vous désirez sauvegarder le Multi.

Utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer de haut en bas dans la hiérarchie des dossiers, et les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner un dossier situé à un même niveau.

Conseil : Vous pouvez presser la touche [F3] (NEW) pour créer un nouveau dossier au niveau sélectionné.

7. Pressez la touche [F6] (DO IT).

La fenêtre locale Save a Multi apparaît, dans laquelle vous pouvez exécuter la sauvegarde.



① **Champ Save** : Spécifie comment les programmes et les échantillons inclus dans le Multi seront sauvegardés.

② **Champ Replace same files** : Spécifie comment les programmes et les échantillons portant le même nom et existant déjà dans la destination de sauvegarde seront traités.

Conseil : Si la fenêtre locale File Exists apparaît lorsque vous pressez la touche [F5], c'est qu'un Multi portant le même nom existe déjà sur le périphérique de stockage. Si cela se produit, prenez une des mesures suivantes. Pressez la touche [F3] (RENAME) et renommez le Multi. Pressez la touche [F5] (REPLACE) pour remplacer le Multi existant.

8. Placez le curseur sur le champ Save, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner une des méthodes suivantes pour sauvegarder les programmes/échantillons (Samples).

WITH PROGRAMS & SAMPLES : Les programmes et les échantillons inclus dans le Multi seront sauvegardés avec celui-ci.

WITH PROGRAMS : Les programmes inclus dans le Multi seront sauvegardés avec celui-ci. (Pas les échantillons.)

MULTI ONLY : Seul le multi sera sauvegardé.

WITH NEW & MODIFIED : Parmi programmes et les échantillons inclus dans le Multi, seuls ceux qui ont été modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde seront sauvegardés.

9. Si vous avez sélectionné WITH PROGRAMS & SAMPLES ou WITH PROGRAMS à l'étape 8, placez le curseur sur le champ Replace same files, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner comment les programmes/échantillons seront sauvegardés.

YES : Les anciennes données seront remplacées.

NO : Les données portant le même nom ne seront pas sauvegardées.

10. Pour exécuter l'opération de sauvegarde, pressez la touche [F5] (DO IT).

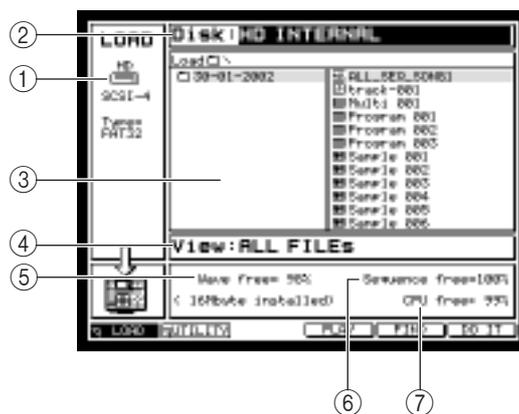
Le multi sera sauvegardé dans le dossier que vous avez spécifié. Si vous avez choisi une option autre que MULTI ONLY à l'étape 8, les programmes/échantillons correspondants seront également sauvegardés.

Charger un Multi

Voici comment charger un Multi depuis un périphérique de stockage.

1. Pressez la touche [LOAD].

La page Load apparaît. Vous pouvez ici charger des fichiers ayant été sauvegardés sur un périphérique de stockage.



① **Disk information**: Indique le périphérique de stockage interne de la MPC4000 ou le périphérique externe connecté actuellement sélectionné pour les opérations.

② **Champ Disk** : Sélectionne le périphérique de stockage à partir duquel le Multi sera chargé.

③ **Bloc Liste des Fichiers** : Affiche la structure hiérarchique du périphérique de stockage choisi.

④ **Champ View** : Sélectionne le type de fichier qui sera affiché dans l'arborescence.

⑤ **Champ Wave free** : Affiche la quantité de mémoire d'échantillons disponible dans la MPC4000.

⑥ **Champ Sequence free** : Affiche la quantité de mémoire disponible dans la section Séquenceur de la MPC4000.

⑦ **Champ CPU free** : Affiche la quantité de mémoire disponible pour la gestion des données dans la MPC4000.

6 Opérations en mode Mixage (Mixer)

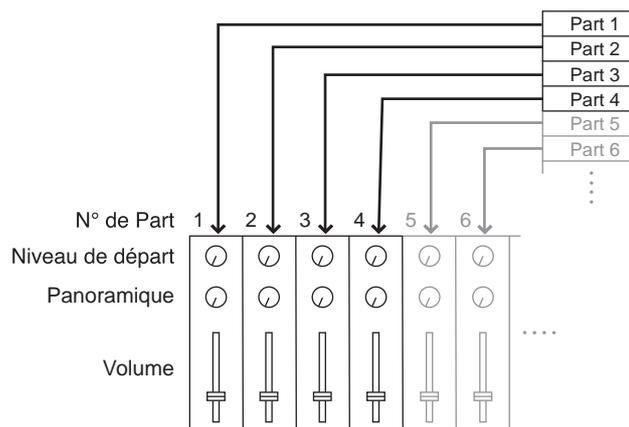
Ce chapitre décrit comment utiliser le mode Mixage afin de régler les paramètres de mixage des Parts.

A propos du mode Mixage

En mode Mixage vous pouvez utiliser la Console de Part (ou Part Mixer) pour régler les paramètres de chaque Part.

La Part Mixer permet de régler le volume, le panoramique et le niveau de départ du bus d'effet pour chaque Part du Multi actuellement sélectionné. Ces paramètres sont communs à ceux du Multi, et le fait de régler l'un affecte aussi l'autre.

Les réglages de la Part Mixer sont mémorisés dans le Multi. Si vous désirez conserver les modifications que vous avez effectuées, vous devez sauvegarder le Multi (→p. 56).

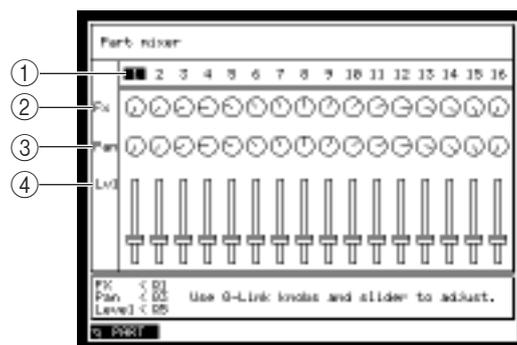


Utilisation de la Part Mixer

La Part Mixer permet de contrôler les paramètres de mixage, tels que le volume, le panoramique et le niveau de départ du bus d'effet pour chaque Part.

1. Dans la page principale, sélectionnez le Multi que vous désirez contrôler. Vérifiez aussi que le programme que vous désirez utiliser est sélectionné pour chaque Part du Multi.
2. Pressez la touche [MIXER].

La page Part du mode Mixage apparaît. Dans cette page vous pouvez utiliser la Part Mixer qui règle le volume, le panoramique et le niveau de départ du bus d'effet pour chaque Part.



① **Champ du n° de Part** : Indique les numéros des Parts dans le Multi.

② **Champ Fx** : Indique le niveau de départ du signal qui est envoyé de chaque Part vers le bus d'effet. Le bus d'effet auquel le signal est envoyé peut être sélectionné dans la page Mix du mode Multi (→p. 51).

③ **Champ Pan** : Indique le panoramique de chaque Part.

④ **Champ Level** : Indique le volume de chaque Part.

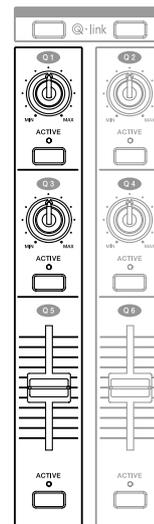
3. Tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la Part dont vous désirez régler les paramètres de mixage.

Lorsque le curseur se déplace complètement à droite de l'écran, les Parts se mettent à défiler automatiquement.

Note: La Part Mixer s'applique uniquement à la section Sampler. Elle ne peut pas être utilisée pour contrôler un expandeur MIDI externe.

4. Utilisez les potentiomètres [Q1]/[Q3] et le curseur [Q5] de la section Q-LINK pour régler les paramètres de mixage de la Part actuellement sélectionnée. Lorsque la page Part est affichée, vous pouvez utiliser les potentiomètres [Q1] et [Q3] ainsi que le curseur [Q5] pour régler les champs *Fx*, *Pan* et *Level* de la Part sélectionnée.

Note: Q-LINK est temporairement désactivé lorsque la page Part est affichée.

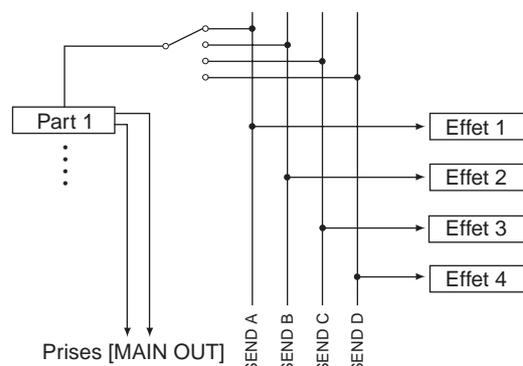


5. Répétez les étapes 2 à 3 pour régler les paramètres de mixage de chaque Part.
6. Si vous désirez conserver les modifications que vous avez effectuées sur les différents réglages de mixage de la Part, sauvegardez le Multi.

7 Effets

La MPC4000 intègre quatre processeurs d'effets (Effets 1 à 4) permettant de traiter les programmes de la section Sampler. Chaque processeur permet de choisir un des 52 types d'effets, puis d'éditer les paramètres pour obtenir une grande variété d'effets.

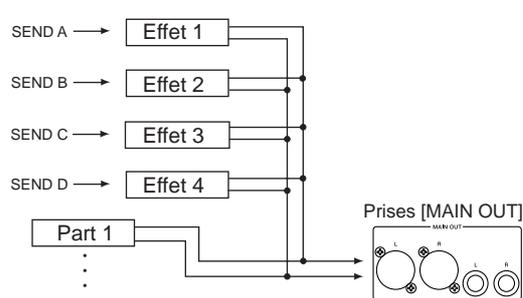
Pour utiliser les effets, il faut envoyer le signal provenant de chaque Part aux effets par l'intermédiaire de quatre bus d'effets (A à D) que possède la MPC4000. Lorsque la MPC4000 se trouve dans son état par défaut, les effets 1 à 4 sont reliés respectivement aux bus A à D. Si vous sélectionnez un bus d'effet pour chaque Part puis augmentez le niveau de départ vers ce bus d'effet, le signal sera envoyé à l'effet correspondant



Lorsque la MPC4000 se trouve dans son état par défaut, le signal traité (le "son d'effet" à proprement parler) est envoyé directement vers les connecteurs de sortie principale [MAIN OUT], où il se mélange avec le signal de sortie des Parts (le "son direct"), puis sort sur les prises [MAIN OUT].

Les différents réglages tels que le choix du type d'effet utilisé pour les effets 1 à 4, les valeurs des paramètres d'effets et l'assignation des effets aux bus sont mémorisés dans le Multi sélectionné.

Comme le contenu de ce Multi est perdu à l'extinction de la MPC4000, il faut sauvegarder les données du Multi actuellement sélectionné si vous désirez en conserver les réglages (pour plus de détails concernant la sauvegarde d'un Multi →p. 56).



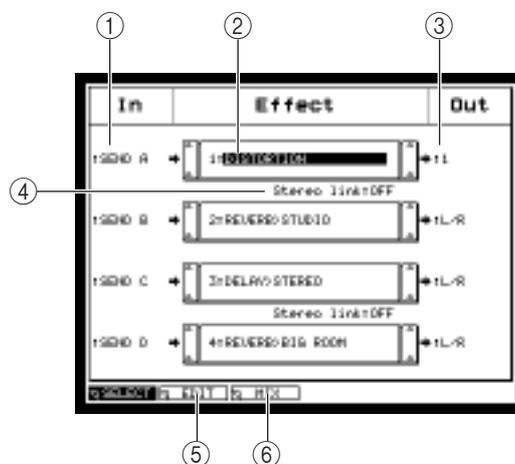
Conseil : Les différents types d'effets sont soit de type entrée et sortie mono, soit entrée mono/sortie stéréo. Toutefois, si nécessaire, vous pouvez "lier" deux effets, et les utiliser comme effet de type entrée et sortie stéréo. Si vous le désirez, vous pouvez modifier l'assignation d'entrée/sortie de l'effet si désiré. Pour plus de détails, veuillez vous référer au manuel de référence au format PDF.

Opérations de base concernant les effets

Voici comment sélectionner un type d'effet pour les effets 1 à 4, sélectionner le bus d'effet pour chaque Part, et régler le niveau de départ.

1. Appuyez sur la touche [EFFECT], puis appuyez sur la touche [F1] (SELECT).

La page Select apparaît. Elle permet de modifier l'assignation de l'effet et de sélectionner le type d'effet.

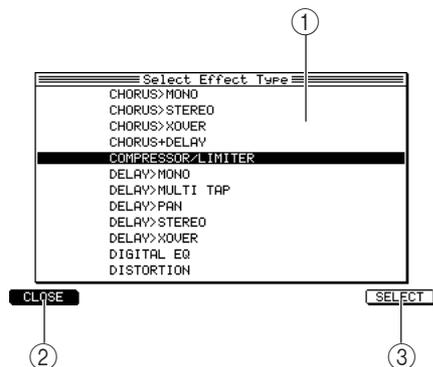


⑤ Touche [F2] (EDIT) : Fait apparaître la page Edit, permettant de modifier les paramètres d'effets.

⑥ Touche [F3] (MIX) : Fait apparaître la page Mix, qui permet d'effectuer des réglages concernant les signaux sortant des effets.

2. Si vous désirez sélectionner un type d'effet, placez le curseur dans le champ *Effect des effets 1 à 4*, puis tournez la molette [JOG].

La fenêtre Select Effect Type apparaît. Elle permet de sélectionner le type d'effet.



① **Liste d'effets** : Permet de sélectionner le type d'effet à utiliser.

② **Touche [F1] (CLOSE)** : Permet d'annuler l'opération et de refermer la fenêtre.

③ **Touche [F3] [F6] (SELECT)** : Permet de valider le type d'effet sélectionné en ①.

3. Pour sélectionner le type d'effet, faites tourner la molette [JOG].

La MPC4000 propose les types d'effets suivants. Veuillez consulter le manuel de référence pour tout ce qui concerne les effets produits par chaque type et les détails concernant ses paramètres.

| Types d'effets |
|--------------------|
| CHORUS>MONO |
| CHORUS>STEREO |
| CHORUS>XOVER |
| CHORUS+DELAY |
| COMPRESSOR/LIMITER |
| DELAY>MONO |
| DELAY>MULTI TAP |
| DELAY>PAN |
| DELAY>PING PONG |
| DELAY>STEREO |
| DELAY>XOVER |
| DIGITAL EQ |
| DISTORTION |
| ENHANCER |
| EXPANDER |
| FLANGER>MONO |
| FLANGER>PAN |
| FLANGER>STEREO |
| FLANGER>EXPANDER |
| FLANGER+DELAY |
| NOISE GATE |
| PAN>AUTO PAN |
| PAN>TRIGGER PAN |
| PHASER>MONO |
| PHASER>PAN |
| PHASER>STEREO |

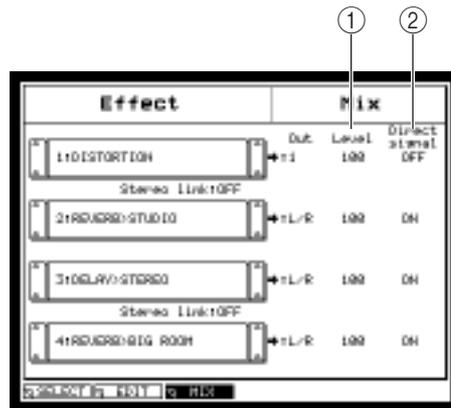
| Types d'effets |
|---------------------|
| PHASER>XOVER |
| PHASER+DELAY |
| PITCH CORRECTOR |
| PITCH SHIFTER |
| REVERB>AUDITORIUM |
| REVERB>BIG HALL |
| REVERB>BIG ROOM |
| REVERB>BRIGHT HALL |
| REVERB>BRIGHT PLATE |
| REVERB>DRUM BOOTH |
| REVERB>LIVE HOUSE |
| REVERB>MEDIUM HALL |
| REVERB>MEDIUM ROOM |
| REVERB>NON LINEAR |
| REVERB>PLATE |
| REVERB>REVERSE |
| REVERB>SMALL HALL |
| REVERB>SMALL ROOM |
| REVERB>STUDIO |
| REVERB>THEATER |
| REVERB>VOCAL PLATE |
| REVERB>WAREHOUSE |
| ROTARY SPEAKER |
| TAPE ECHO |
| WAH>AUTO WAH |
| WAH>TOUCH WAH |

4. Après avoir sélectionné le type d'effet désiré, appuyez sur la touche [F6] (SELECT).

Le type d'effet désiré est alors validé, puis la fenêtre se referme.

5. Appuyez sur la touche [F3] (MIX).

La page Mix apparaît. Elle permet de régler le niveau de signal de sortie de chaque effet et de spécifier si le son direct se retrouve lui aussi en sortie de l'effet.



① **Champ Level** : Permet de régler le niveau du signal de sortie de chaque effet.

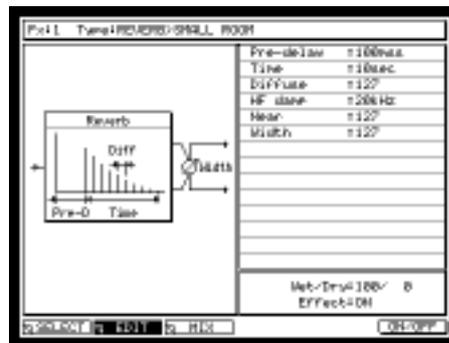
② **Champ Direct signal** : Permet de choisir si le signal direct (autrement dit sans effet) provenant des Parts sur lesquelles le bus d'effet correspondant est sélectionné est envoyé sur les prises de sortie.

Si ce champ est sur ON, le signal provenant de la ou des Part(s) et le signal sortant de l'effet sont mélangés immédiatement avant les prises de sortie.

S'il est sur OFF, la ou les Part(s) correspondante(s) sera(ont) coupée(s), et seul le signal des effets sera envoyé sur les prises de sortie.

Conseil : Activez ce champ (ON) pour les effets qu'on utilise habituellement mélangés au signal d'origine - par exemple, la réverbération ou le délai. Désactivez ce champ (OFF) pour les effets où le signal traité remplace le signal d'origine : compresseur, distorsion...

6. Placez le curseur sur le champ *Direct signal*, puis tournez la molette [JOG] pour passer de OFF à ON ou inversement.
S'il est sur ON, le signal d'origine provenant des Parts et le signal provenant de l'effet seront mélangés avant envoi sur les sorties. Pour doser l'équilibre entre le signal direct et le signal d'effet, utilisez le champ *Wet/Dry*.
7. Si nécessaire, placez le curseur sur le champ *Level* puis tournez la molette [JOG] afin de régler le niveau de signal provenant de l'effet.
8. Appuyez sur la touche [F2] (EDIT).
La page Edit apparaît. Elle permet de visualiser les paramètres de l'effet actuellement sélectionné.



Conseil : Pour plus de détails concernant le réglage des paramètres, veuillez vous référer à la section suivante.

9. Placez le curseur sur le champ *Wet/Dry*, puis tournez la molette [JOG] afin de doser l'équilibre entre le signal direct et le signal d'effet.
Le champ *Wet/Dry* permet de régler le mixage entre le signal envoyé directement depuis la (ou les) Part(s) (= Dry) et le signal d'effet lui-même (= Wet). La valeur appropriée du paramètre *Wet/Dry* dépend du type d'effet et de la façon dont vous l'utilisez.
 - **Pour mélanger le signal direct et le signal d'effet immédiatement avant les prises de sortie**
Au point 6, réglez le champ *Direct signal* sur ON, puis réglez le champ *Wet/Dry* sur 100/0 (signal d'effet = 100%). Utilisez cette méthode si vous voulez partager un effet, une réverbération ou un délai par exemple, entre plusieurs Parts.
 - **Pour n'envoyer que le signal d'effet directement depuis le processeur d'effet aux prises de sortie**
Au point 6, réglez le champ *Direct signal* sur OFF, puis réglez le champ *Wet/Dry* sur 100/0 (= Dry). Utilisez cette méthode si vous désirez appliquer une compression ou une distorsion à une Part spécifique uniquement.
 - **Pour envoyer un mélange de signal d'origine et de signal d'effet directement aux prises de sortie**
Au point 6, réglez le champ *Direct signal* sur OFF, puis réglez le champ *Wet/Dry* en fonction du type d'effet et de l'intensité d'effet désirée. Utilisez cette méthode si vous désirez appliquer un effet, Chorus par exemple, uniquement à une Part spécifique.
10. Répétez à l'identique les points 1 à 6 pour procéder au réglage des autres effets.

11. Appuyez sur la touche [MULTI], puis appuyez sur la touche [F2] (MIX).

La page Mix apparaît. Elle permet de régler les paramètres de mixage des Parts incluses dans le Multi actuellement sélectionné. Pour plus d'explications sur cette page, reportez-vous à la page 51.

12. Placez le curseur sur le champ *Send* de la Part à laquelle vous désirez appliquer un effet, puis sélectionnez le bus d'effet sur lequel le signal sera envoyé.

13. Placez le curseur sur le champ *Fx*.

Réglez le niveau de signal qui sera envoyé sur le bus d'effet sélectionné dans le point 10.

À ce stade, lancez la lecture d'une séquence ou sur les pads pour vérifier que les effets désirés sont appliqués.

14. Si nécessaire, placez le curseur sur le champ *Level* puis réglez le niveau de sortie de la Part.

15. Répétez à l'identique les points 11 et 12 afin de procéder au réglage des autres Parts.

16. Si vous désirez mémoriser les réglages de types d'effets sélectionnés pour chaque effet, sauvegardez le Multi comme décrit en p. 56.

Modifier les valeurs des paramètres d'effets

Voici comment régler les valeurs des paramètres de type d'effet utilisés par les effets 1 à 4.

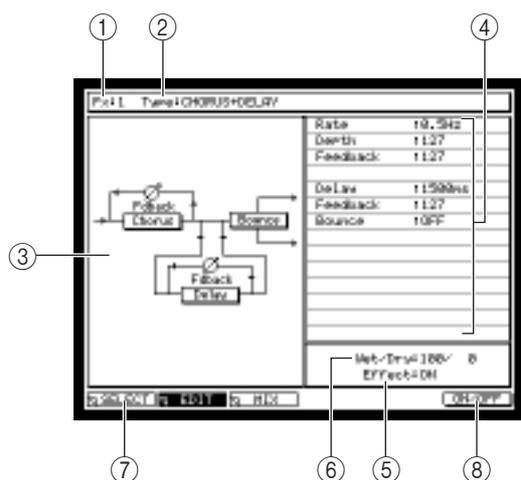
1. Appuyez sur la touche [EFFECT], puis appuyez sur la touche [F1].

La page Select apparaît.

2. Placez le curseur sur le champ Effect de l'effet dont vous désirez modifier les paramètres.

3. Appuyez sur la touche [F2] (EDIT)

La page Effect mode Edit apparaît. Elle permet de visualiser les paramètres de l'effet sélectionné au point 2. Son contenu varie selon le type de l'effet actuellement sélectionné.



① **Champ Fx** : Sélection du numéro d'effet (effet 1 à 4) dont les paramètres seront affichés.

② **Champ Type** : Sélection du type d'effet qui sera utilisé par l'effet dont le numéro apparaît en ①.

③ **Affichage graphique** : Ici apparaît un synoptique du type d'effet sélectionné.

④ **Champs des paramètres** : Permettent de régler les valeurs des paramètres de l'effet.

⑤ **Champ Effect** : Marche/arrêt (On/Off) de l'effet.

⑥ **Champ Wet/Dry** : Permet de doser l'équilibre entre le signal direct (Dry) et le signal d'effet (Wet).

⑦ **Touche [F1] (SELECT)** : Permet de faire apparaître la page Select.

⑧ **Touche [F6] (ON/OFF)** : Marche/arrêt (On/Off) de l'effet.

4. Si vous désirez modifier l'effet (1 à 4) apparaissant à l'écran, placez le curseur sur le champ *Fx* puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner l'effet désiré.

Si nécessaire, vous pouvez placer le curseur sur le champ *Type* de cette page et changer le type d'effet utilisé par ce processeur.

5. Placez le curseur sur le champ correspondant au paramètre d'effet que vous désirez éditer.

6. Avec la molette [JOG], modifiez la valeur du paramètre d'effet

Il est conseillé de lancer la lecture d'une séquence ou de frapper sur les pads, de façon à entendre le résultat obtenu.

Pour plus de détails concernant les paramètres de chaque type d'effet et les valeurs possibles, veuillez vous référer au manuel de référence au format PDF.

7. Répétez les points 5 à 6 jusqu'à avoir modifié tous les paramètres désirés.

8. Si vous désirez conserver vos modifications, sauvegardez le Multi.

Vos modifications sont enregistrées dans les données du Multi. Si vous désirez conserver les réglages d'effets actuels, sauvegardez le Multi sélectionné.

8 Enregistrement et lecture d'échantillons (Samples)

Ce chapitre explique comment enregistrer les signaux provenant d'une source externe (CD, disque vinyle, voix...) reliée à la MPC4000, puis éditer l'échantillon pour pouvoir le lire via la section Sampler.

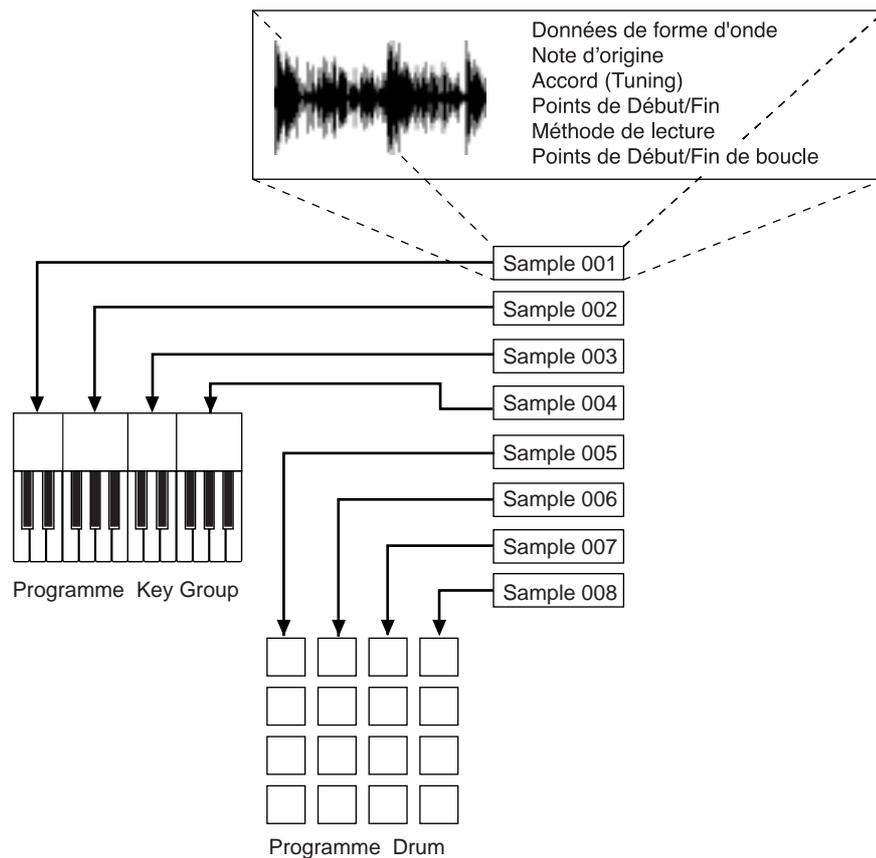
À propos des échantillons (ou "Samples")

Un échantillon (en anglais "sample") est un "morceau de son" présent en mémoire, à partir duquel sont élaborés, par édition, les sons lus dans la section Sampler. Pour ajouter un échantillon en mémoire, vous pouvez soit l'enregistrer (le "sampler") par l'intermédiaire de la prise [REC IN] ou [DIGITAL IN], soit charger un fichier de Sample depuis un périphérique de stockage.

Chaque échantillon possède ses propres réglages pour les paramètres suivants :

- Nom de l'échantillon
- Hauteur de note pour laquelle l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine
- Accord
- Point de début (emplacement dans le fichier "brut" où la lecture commence)
- Point de fin (emplacement dans le fichier "brut" où la lecture se termine)
- Activation/désactivation de la lecture en boucle
- Point de début de la boucle (endroit où la boucle commence)
- Point de fin de la boucle (endroit où la boucle se termine)

Attention : Rappelez-vous que le simple fait de charger un Sample ou d'échantillonner un son ne signifie pas que vous pourrez le lire depuis les pads ou le séquenceur. Pour pouvoir lire les échantillons, il faut d'abord les assigner à un programme.



Pour que la MPC4000 puisse lire les échantillons (Samples), ceux-ci doivent se trouver chargés dans sa mémoire. Dès que vous éteignez la MPC4000, tous les échantillons se trouvant dans sa mémoire sont perdus, ainsi que les paramètres qui régissent leur lecture. Si vous désirez conserver les échantillons, il faut les sauvegarder (ainsi, dans certains cas, que les programmes) sur un support de masse avant d'éteindre l'appareil (en ce qui concerne la procédure de sauvegarde →p. 80)

Enregistrer un signal provenant d'une source externe

Voici comment enregistrer (sampler) un signal provenant d'une source analogique externe, branchée sur les prises REC IN [LINE/MIC] ou [PHONO], puis ajouter l'échantillon au programme sélectionné.

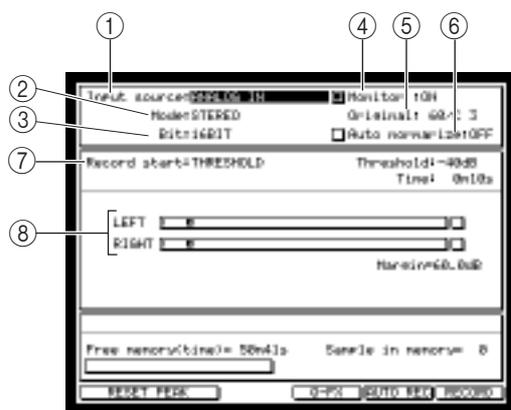
Conseil : Pour pouvoir lire l'échantillon que vous avez enregistré, il faut d'abord l'assigner à un Programme. Dans cet exemple, nous allons voir comment assigner l'échantillon au Programme créé dans la mémoire lors de la mise sous tension de la MPC4000.

Préparatifs à l'enregistrement

1. **Reliez la source de signal audio à enregistrer (lecteur de CD, micro, tourne-disque, etc...) aux connecteurs REC IN [LINE/MIC] ou REC IN [PHONO] situés en face arrière de la MPC4000.** Vérifiez que le sélecteur [INPUT SELECT] en face arrière est réglé sur les bons connecteurs.

2. **Appuyez sur la touche [RECORD].**

La page Record apparaît. Elle permet de procéder à divers réglages concernant l'enregistrement d'une source de signal audio externe.



① **Champ Input Source :** Sélection de la source du signal à enregistrer.

② **Champ Mode :** Sélection du type d'enregistrement, mono ou stéréo.

③ **Champ Bit Depth :** Sélection de la résolution numérique d'enregistrement (16 ou 24 bits).

④ **Champ Monitor :** Permet d'écouter ou non la source de signal en cours d'enregistrement.

⑤ **Champ Original :** Sélection de la note (par son nom) pour laquelle l'échantillon est lu à sa hauteur d'origine.

⑥ **Champ Auto normalize :** Si ce champ est activé (ON), le niveau de l'échantillon est normalisé automatiquement après enregistrement.

⑦ **Champ Record start :** Ce champ permet de sélectionner comment l'enregistrement commence. Les choix possibles sont THRESHOLD (l'enregistrement est automatiquement activé lorsque le niveau du signal d'entrée dépasse un certain seuil) ou MANUAL (l'enregistrement est lancé manuellement).

⑧ **VU-mètres :** Ces deux VU-mètres, pourvus d'indicateurs de crête, indiquent le niveau du signal entrant. S'il se produit un écrêtage, l'indicateur correspondant (le carré (□) situé à la droite des échelles de VU-mètres) passe en surbrillance. Si le mode Record start est réglé sur THRESHOLD, un rectangle indiquant le niveau de seuil correspondant est visualisé.

3. **Placez le curseur sur le champ *Input Source*, puis sélectionnez la source à enregistrer.**

ANALOG IN.....Enregistre le signal d'entrée présent sur les connecteurs REC IN [LINE/MIC] ou REC IN [PHONO] situés en face arrière de la MPC4000.

DIGITAL IN.....Enregistre le signal d'entrée présent sur le connecteur [DIGITAL IN] situé en face arrière (si la carte optionnelle ID-4D est installée).

MAIN OUT.....Enregistre le même signal que celui disponible en sortie sur les prises [MAIN OUT]. Pour notre exemple, il faut sélectionner ANALOG IN.

4. **Placez le curseur sur le champ *Mode*, puis sélectionnez un enregistrement mono ou stéréo.**

Les choix disponibles sont les suivants :

STEREO.....Enregistre les signaux d'entrée gauche/droite sous forme d'échantillon stéréo.

MONO L.....Enregistre le signal d'entrée gauche sous forme d'échantillon mono.

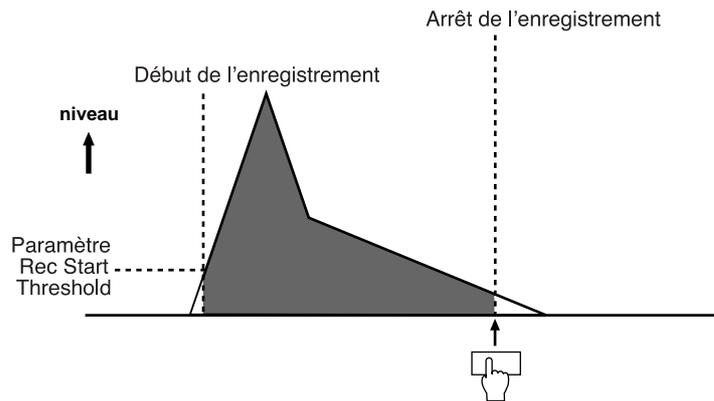
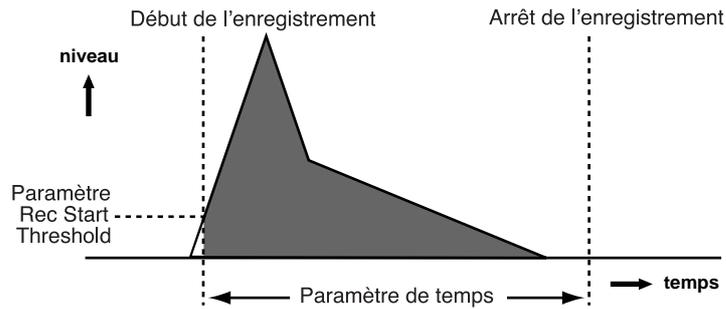
MONO R.....Enregistre le signal d'entrée droit sous forme d'échantillon mono.

5. **Placez le curseur sur le champ *Bit Depth*, puis sélectionnez la résolution numérique (24 bits ou 16 bits) désirée pour l'enregistrement.**

6. **Placez le curseur sur le champ *Record start*, puis choisissez le mode d'activation de l'enregistrement.**

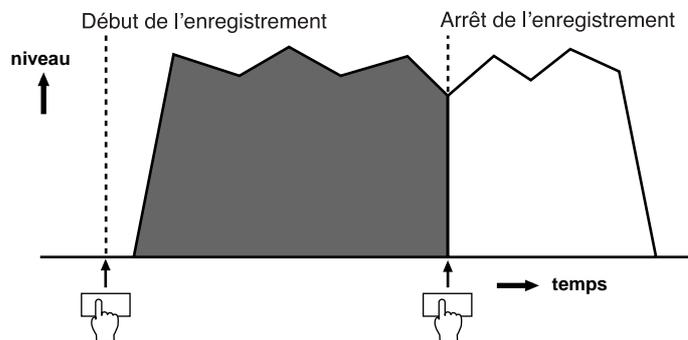
- **Si vous désirez que l'enregistrement commence automatiquement**

Réglez le champ Record Start sur THRESHOLD. Avec ce réglage, l'enregistrement commencera automatiquement dès que le niveau du signal d'entrée dépassera la valeur de seuil spécifiée.



• **Si vous désirez lancer l'enregistrement manuellement**

Réglez le champ *Record Start* sur *MANUAL*. Dans ce cas, l'enregistrement démarre dès que vous appuyez sur la touche appropriée. Cette méthode est très pratique si vous enregistrez par exemple une boucle de batterie depuis un CD ou un disque vinyle.



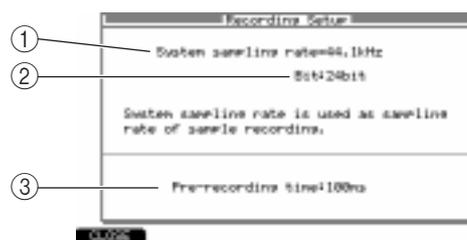
7. Placez le curseur sur le champ *Time*, puis réglez la durée d'enregistrement.

Une fois lancé, l'enregistrement s'arrête automatiquement lorsque la durée d'enregistrement spécifiée est écoulée.

*Conseil : Rien ne vous empêche d'arrêter l'enregistrement manuellement. Par exemple, si vous enregistrez une phrase musicale dont vous ne connaissez pas la durée, vous pouvez régler le champ *Time* sur une durée assez longue, puis arrêter manuellement l'enregistrement.*

8. Appuyez sur la touche [WINDOW].

La fenêtre *Recording Setup* apparaît. Elle permet de régler diverses options concernant l'enregistrement.



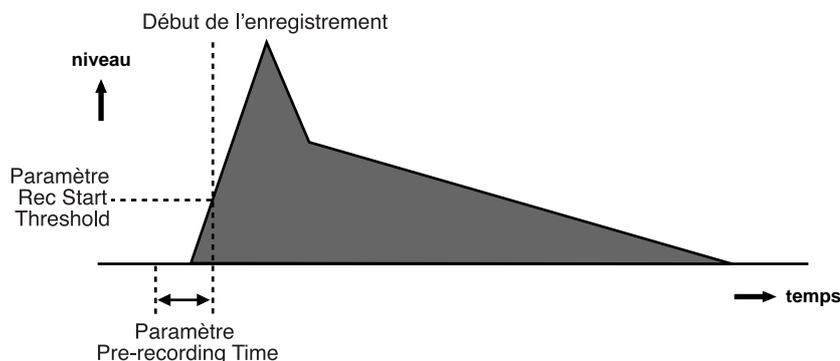
① **Champ System sampling rate** : Indique la fréquence d'échantillonnage du système entier (réglée en mode *GLOBAL*). Ce paramètre, visualisé à titre indicatif, ne peut être modifié ici.

② **Champ Bit** : Choix de la résolution numérique désirée en enregistrement (16 ou 24 bits).

③ **Champ Pre-recording time** : Ce champ permet de spécifier la durée du signal enregistrée avant l'activation effective de l'enregistrement.

- Réglez les champs *Pre-recording time* et *Bit* sur les valeurs désirées, puis appuyez sur la touche [WINDOW] ou la touche [F1] (CLOSE) pour revenir à l'écran précédent.

Par exemple, si vous avez sélectionné THRESHOLD comme mode d'activation d'enregistrement, vous pouvez régler la durée de *Pre-recording time* à plusieurs centaines de millisecondes, de façon à ne pas rater l'attaque du signal à enregistrer.



- Lancez la source de signal audio à enregistrer tout en surveillant les VU-mètres, et réglez le niveau d'enregistrement à l'aide du potentiomètre [REC GAIN].

Pour obtenir le meilleur rapport signal/bruit, il faut régler le niveau d'enregistrement le plus élevé possible, sans toutefois que les indicateurs d'écèlement ne s'allument lors des passages de niveau élevé.

Note: Le potentiomètre [REC GAIN] n'a aucun effet si vous avez sélectionné DIGITAL IN ou MAIN OUT comme source d'entrée.

Enregistrement

La procédure d'enregistrement elle-même varie légèrement selon la façon dont vous lancez et arrêtez l'enregistrement.

- Appuyez sur la touche [F6] (RECORD).

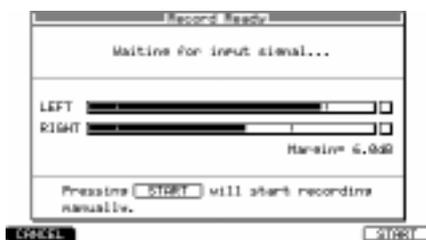
- Si le mode de début d'enregistrement est **MANUAL** :

L'enregistrement commence dès que vous appuyez sur la touche [F6] (RECORD). Pendant l'enregistrement, la fenêtre Recording... apparaît.



- Si le mode de début d'enregistrement est **THRESHOLD** :

La fenêtre Record Ready ("prêt à enregistrer") apparaît. Lancez alors la source du signal audio que vous désirez enregistrer. L'enregistrement commence dès que le niveau du signal d'entrée dépasse la valeur de seuil.

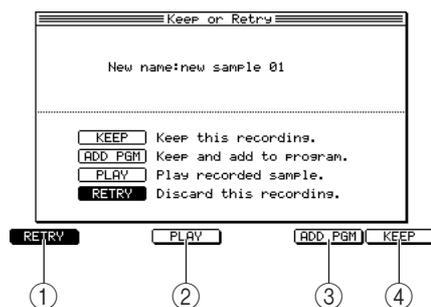


Conseil : Même si c'est THRESHOLD qui est sélectionné comme mode de début d'enregistrement, il suffit d'appuyer sur la touche [F6] (START) dans la fenêtre Record Ready pour lancer l'enregistrement manuellement.

- Pour arrêter manuellement l'enregistrement, appuyez sur la touche [F6] (STOP).

Sinon, l'enregistrement s'arrêtera automatiquement dès que la durée spécifiée dans le champ Time sera écoulée.

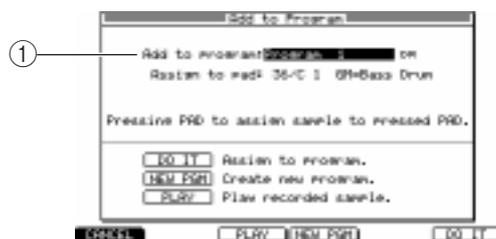
Une fois l'enregistrement arrêté, la fenêtre Keep or Retry apparaît.



3. Appuyez sur la touche [F3] (PLAY) pour écouter l'échantillon. Si vous désirez recommencer l'enregistrement, appuyez sur la touche [F1] (RETRY). Si vous êtes satisfait de l'échantillon, appuyez sur la touche [F5] (ADD PGM).

Si vous appuyez sur la touche [F1] (RETRY), l'échantillon est annulé, et vous revenez en page Record.

Si vous appuyez sur la touche [F5] (ADD PGM), la fenêtre Add to Program apparaît.



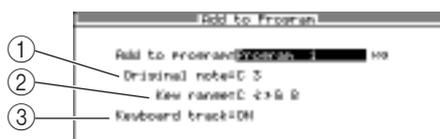
4. Pour assigner l'échantillon à un Programme, sélectionnez ce Programme dans le champ **Add to Program**.

À la mise sous tension, la MPC4000 crée automatiquement un Programme rythmique (de type Drum). À moins que vous n'ayez chargé un Programme depuis un périphérique de stockage ou créé un nouveau Programme après la mise sous tension, ce Programme rythmique sera le seul disponible en sélection ici.

Conseil : Vous pouvez créer un nouveau Programme en appuyant sur la touche [F4] (NEW PGM), puis lui ajouter l'échantillon que vous venez d'enregistrer.

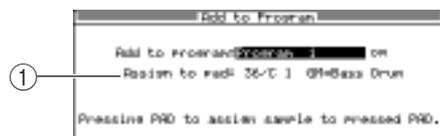
5. Réglez les différents paramètres en fonction du type (Key Group ou Drum) du Programme que vous avez sélectionné lors du point 4.

- Si vous avez sélectionné un Programme de type Key Group :



- ③ **Champ Keyboard track :** À l'intérieur du Keygroup auquel l'échantillon est assigné, ce champ permet de spécifier si la hauteur de lecture monte ou descend en fonction du numéro de note jouée (ON), ou si tous les notes lisent le son à la même hauteur (OFF).

- Si vous avez sélectionné un Programme de type Drum :



① **Touche [F1] (RETRY) :** Annule l'enregistrement.

② **Touche [F3] (PLAY) :** Permet d'écouter l'échantillon.

③ **Touche [F5] (ADD PGM) :** Garde l'échantillon en mémoire, et l'ajoute au Programme.

④ **Touche [F6] (KEEP) :** Garde l'échantillon en mémoire.

① **Champ Add to Program :** Ce champ permet de sélectionner, parmi les Programmes résidant actuellement en mémoire, celui auquel l'échantillon enregistré sera assigné. Les champs qui apparaissent ensuite dépendent du type (Keygroup ou Drum) de Programme sélectionné.

① **Champ Original note :** Permet de spécifier la note pour laquelle l'échantillon sera lu à sa hauteur d'origine.

② **Champ Key range :** Permet de spécifier l'étendue du Keygroup auquel l'échantillon sera assigné.

① **Champ Assign to :** Permet de sélectionner la note à laquelle l'échantillon sera assigné. Pour spécifier le numéro de note, vous pouvez soit tourner la molette [JOG], soit frapper directement sur un pad.

Conseil : L'échantillon que vous enregistrez se verra assigner un nom par défaut du type "Sample xxx" (où xxx est un numéro indiquant le nombre de samples que vous avez enregistrés). Si vous désirez assigner un nouveau nom à l'échantillon, vous pouvez utiliser la molette [JOG] dans la fenêtre Keep or retry.

6. Appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

L'échantillon est alors assigné au programme sélectionné, et vous revenez en page Record.

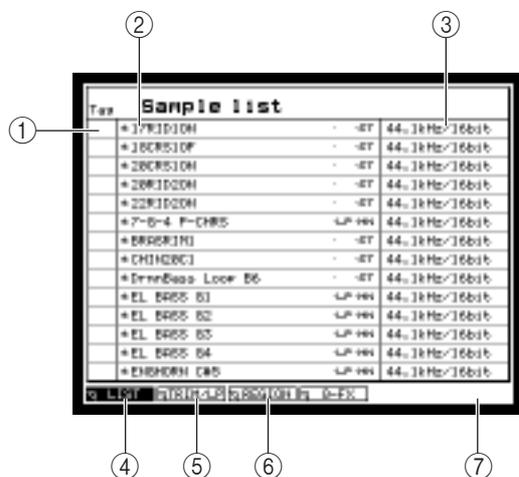
7. Répétez les étapes 1 à 6 pour enregistrer d'autres échantillons dans les mêmes conditions.

Modifier les paramètres d'un échantillon enregistré

Voici comment définir les emplacements de début et de fin de lecture, l'activation/désactivation de la lecture en boucle et les points de début et de fin de boucle d'un échantillon enregistré et présent en mémoire.

1. Appuyez sur la touche [SAMPLE] puis appuyez sur la touche [F1] (LIST).

La page Sample list du mode Sample apparaît alors. Elle dresse la liste des échantillons se trouvant actuellement en mémoire.



① **Champ Tag :**

② **Champ Sample :** Ici apparaît la liste des échantillons se trouvant actuellement en mémoire. Les échantillons qui viennent d'être enregistrés et ceux qui ont été édités après chargement ou sauvegarde ont leur nom précédé d'un astérisque (*).

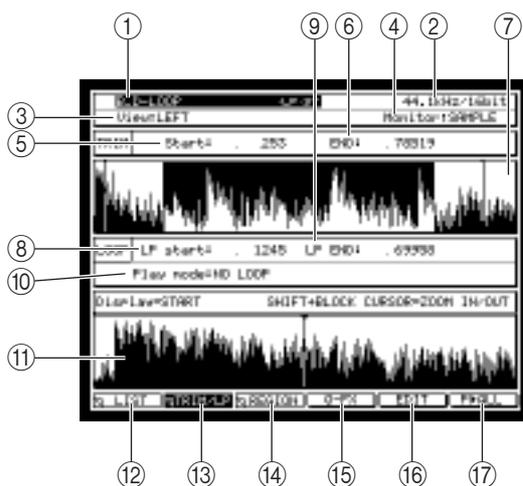
Les lettres situées à droite du nom de l'échantillon possèdent la signification suivante.

- STÉchantillon stéréo
- MNÉchantillon mono
- LPLecture en boucle (Loop Playback) activée (ON)

- ③ **Champ Fréquence d'échantillonnage/Résolution :** Ici apparaissent les valeurs de fréquence d'échantillonnage et de résolution de chacun des échantillons du champ ②.
- ④ **Touche [F1] (LIST) :** Permet d'accéder à la page Sample list depuis une autre page.
- ⑤ **Touche [F2] (TRIM/LP) :** Permet d'accéder à la page Trim/Loop, qui permet d'intervenir sur la durée et la lecture en boucle d'un échantillon.
- ⑥ **Touche [F3] (REGION) :** Permet d'accéder à la page Region, qui permet de diviser un échantillon en plusieurs régions puis de les modifier.
- ⑦ **Touche [F4] (Q-FX) :** Permet d'accéder à la fenêtre Quick FX Resampling, où vous pouvez appliquer des effets à un échantillon et le rééchantillonner.

2. Appuyez sur la touche [F2] (TRIM/LP).

La page Trim/Loop apparaît. Elle permet d'intervenir sur la durée et la lecture en boucle d'un échantillon.



① **Champ Sample :** Permet de sélectionner l'échantillon à éditer.

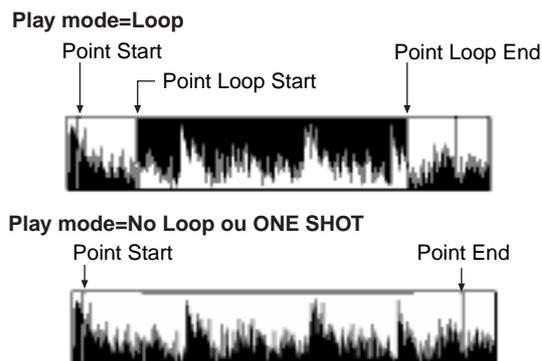
② **Champ Fréquence d'échantillonnage/Résolution numérique :** Indique les valeurs de fréquence d'échantillonnage et de résolution numérique de l'échantillon sélectionné en ①.

③ **Champ View :** Permet de sélectionner la forme d'onde visualisée : LEFT (canal gauche seulement), RIGHT (canal droit seulement) ou MIX (mélange des deux canaux).

④ **Champ Monitor :** Permet de sélectionner en écoute SAMPLE, PROGRAM ou MULTI.

- ⑤ **Champ Start :** Permet de spécifier le point de début de lecture de l'échantillon, à l'échantillon (sample) près.
- ⑥ **Champ END :** Permet de spécifier le point de fin de lecture de l'échantillon. Par défaut, ce chiffre est exprimé en échantillons.

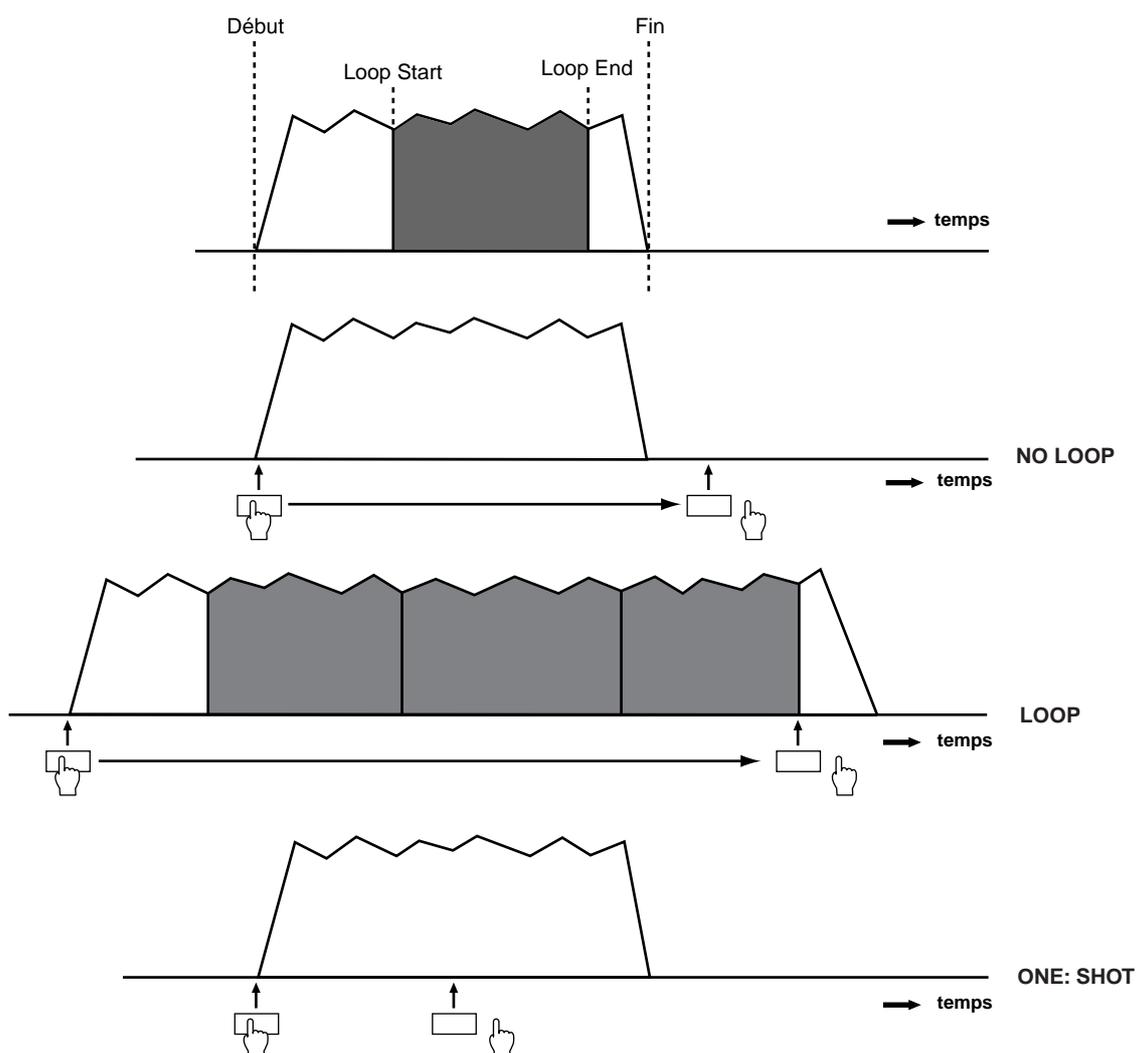
- ⑦ **Affichage sup. de la forme d'onde :**
Représente la forme d'onde de tout l'échantillon.
- ⑧ **Champ Lp start :** Permet de spécifier, en Samples, le point de départ de lecture en boucle de l'échantillon.
- ⑨ **Champ Lp end :** Permet de spécifier, en Samples, le point de fin de lecture en boucle de l'échantillon. Par défaut, il est exprimé en Samples.
- ⑩ **Champ Play mode :** Indique le mode de lecture sélectionné pour l'échantillon.
- ⑪ **Affichage inf. de la forme d'onde :** Selon le champ sélectionné dans la page d'écran, cette région représente la forme d'onde avant et après le point de début, avant et après le point de fin, ou avant et après le point de début/fin de lecture en boucle.
- ⑫ **Touche [F1] (LIST) :** Permet d'accéder à la page Sample List.
- ⑬ **Touche [F2] (TRIM/LP) :** Permet d'accéder à la page Trim/Loop depuis une autre page.
- ⑭ **Touche [F3] (REGION) :** Permet d'accéder à la page Region.
- ⑮ **Touche [F4] (Q-FX) :** Permet d'accéder à la page Q-FX, qui permet d'appliquer des effets à l'échantillon sélectionné, afin de créer un nouvel échantillon.
- ⑯ **Touche [F5] (EDIT) :** Permet d'accéder à la fenêtre Sample Edit, permettant d'éditer l'échantillon.
- ⑰ **Touche [F6] (▶ALL) :** Active la lecture de l'échantillon entier, sans tenir compte des points de début/fin et de début/fin de lecture en boucle.



3. Placez le curseur sur le champ *Sample*, puis, en tournant la molette [JOG], sélectionnez l'échantillon que vous désirez éditer.
4. Placez le curseur sur le champ *Monitor*, puis sélectionnez "SAMPLE" à l'aide de la molette [JOG]"

Note: Si le champ Monitor est réglé sur "MULTI" ou "PROGRAM", l'échantillon actuellement sélectionné sera assigné à un Programme, et vous devrez également sélectionner le Programme et la Part appropriés pour pouvoir écouter l'échantillon.

5. Placez le curseur sur le champ *Play mode*, puis sélectionnez la méthode de lecture désirée pour l'échantillon.
 - NO LOOP L'échantillon sera lu de son point de début à son point de fin, sans mise en boucle. Si vous relâchez le pad (ou la touche) en cours de lecture de l'échantillon, la lecture s'interrompt à ce point.
 - LOOP L'échantillon est lu depuis son point de début dès que vous appuyez sur le pad (ou la touche), puis il est lu du point de début au point de fin de la boucle tant que vous maintenez le pad (la touche) enfoncé.
 - ONE SHOT Lorsque vous appuyez sur le pad (la touche), l'échantillon est lu une seule fois, de son point de début à son point de fin.



- Placez le curseur sur le champ **Start**, et spécifiez le point de début de lecture de l'échantillon. Pour modifier la valeur du point de début, vous pouvez soit tourner la molette [JOG], soit utiliser les touches numériques pour entrer directement le nombre de samples, puis appuyer sur la touche [ENTER].

Conseil : En maintenant enfoncée la touche [SHIFT] puis en appuyant sur les touches Curseur [◀]/[▶], vous pouvez choisir le chiffre qui sera modifié en tournant la molette [JOG] : chiffre des dizaines, des centaines... Il est pratique de commencer par les positions décimales élevées (dizaines de milliers, milliers...) puis de passer aux positions décimales plus basses (centaines, dizaines...) afin de procéder à des ajustements plus précis.

- 7. Frappez sur un pad (ou jouez sur un clavier MIDI relié à la prise [MIDI IN] de la MPC4000) afin de vérifier le point d'entrée que vous venez de spécifier.**

Si vous frappez sur les pads 1 à 12 ou le pad 16, l'échantillon est lu depuis son point de début. Dans la page Trim/Loop, les fonctions des pads 13 à 15 changent, comme expliqué ci-après :

 - Pad 13 (PLAY LOOP).....Tant que vous maintenez ce pad enfoncé, c'est la partie "bouclée" de l'échantillon qui est lue. Si vous maintenez enfoncée la touche [SHIFT] tout en frappant sur le pad 13, la lecture continue même si vous relâchez le pad. Pour arrêter la lecture, il suffit soit de frapper de nouveau sur le pad, soit d'appuyer sur la touche [SHIFT]
 - Pad 14 (PLAY TO)La lecture de l'échantillon démarre un peu avant l'emplacement sélectionné, jusqu'à cet emplacement.
 - Pad 15 (PLAY FROM)La lecture de l'échantillon démarre à l'emplacement sélectionné, puis se poursuit un peu après cet emplacement.
- 8. Si vous désirez visualiser sous un fort facteur d'agrandissement la forme d'onde à proximité du point de début, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur la touche BLOCK CURSOR [▼] pour zoomer dans la représentation de la forme d'onde (ligne du bas).**

La représentation de forme d'onde se trouvant dans la *partie inférieure de l'affichage* permet de visualiser des parties spécifiques de la forme d'onde de l'échantillon, selon le champ sélectionné. Lorsque le curseur se trouve sur le champ *Start*, vous pouvez maintenir enfoncée la touche [SHIFT] et utiliser les touches Curseur [◀]/[▶] pour augmenter/réduire l'agrandissement de la forme d'onde avant et après le point de début.

9. Placez le curseur sur la valeur apparaissant dans le champ *END*, puis spécifiez de la même façon le point de fin de l'échantillon.
10. Si vous avez sélectionné LOOP comme méthode de lecture de l'échantillon, réglez de la même façon les points de début et de fin de boucle.
11. Répétez les points 3 à 10 pour déterminer le mode de lecture, les points de début et de fin, et les points de début et de fin de boucle pour les autres échantillons.

Conseil : Vous pouvez également définir les points de début/fin ou de début/fin de boucle en appuyant sur une touche en cours de lecture de l'échantillon. Pour plus de détails, reportez-vous au manuel de référence.

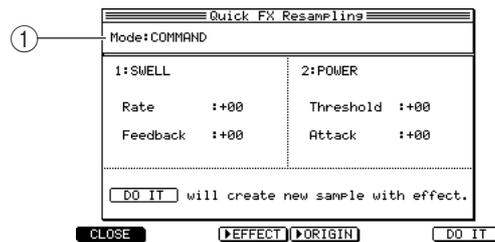
Note : À l'extinction de la MPC4000, tous les échantillons en mémoire, ainsi que tous leurs paramètres, sont perdus. Si vous désirez conserver les échantillons, vous devez les sauvegarder (dans certains cas, les échantillons et les Programmes) sur un périphérique de stockage avant d'éteindre la MPC4000. (La procédure de sauvegarde est décrite →p. 80)

Appliquer un Q-FX et rééchantillonner

La MPC4000 offre une fonction Q-FX (Quick Effect, "effet rapide") permettant d'appliquer des effets à un échantillon déjà enregistré puis de le réenregistrer (rééchantillonner). C'est une façon aisée de créer de nouveaux échantillons.

1. Dans la page *Sample list*, sélectionnez l'échantillon que vous désirez rééchantillonner, puis appuyez sur la touche [F4] (Q-FX).

La fenêtre Quick FX Resampling apparaît. Elle permet de choisir l'effet qui sera appliqué à l'échantillon.



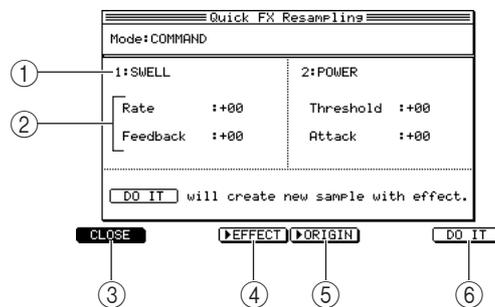
① **Champ Mode :** Permet de sélectionner l'un des deux modes Q-FX suivants (la façon dont l'effet sera appliqué à l'échantillon). COMMAND.....L'échantillon est traité en utilisant une des commandes fournies par la fonction Q-FX. Vous pouvez appliquer jusqu'à deux commandes (traitements) simultanément.

FX.....Applique l'effet à l'échantillon en utilisant les mêmes types et paramètres d'effets que ceux disponibles en mode Effect. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre effets simultanément.

2. Placez le curseur sur le champ *Mode*, puis sélectionnez le mode Q-FX.

Selon le choix effectué ici, l'affichage change, comme suit :

Si vous avez sélectionné COMMAND :



① **Champ Command :** Permet de sélectionner jusqu'à deux commandes avec lesquelles traiter l'échantillon.

② **Champ Wet/Dry :** Dosage de l'équilibre entre le signal d'effet provenant des blocs FX 1 à FX 4 (Wet) et le signal d'origine (Dry).

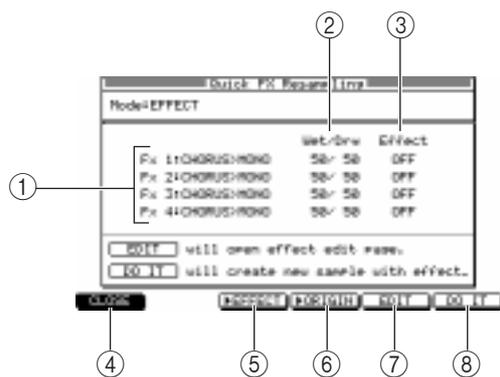
③ **Touche [F1] (CLOSE) :** Referme la fenêtre.

④ **Touche [F3] (EFFECT) :** Permet d'écouter le signal de l'effet.

⑤ **Touche [F4] (ORIGIN) :** Permet d'écouter l'échantillon d'origine.

⑥ **Touche [F6] (DO IT) :** Permet de rééchantillonner en appliquant le Q-FX, puis de revenir à la page précédente.

Si vous avez sélectionné EFFECT :



① **Champ FX 1 à FX 4** : Sélection des effets (4 au plus) - identiques à ceux disponibles en mode Effect.

② **Champ Wet/Dry** : Dosage de l'équilibre entre le signal d'effet provenant des blocs FX 1 à FX 4 (Wet) et le signal d'origine (Dry).

③ **Champ Effect** : Marche/arrêt de l'effet.

④ **Touche [F1] (CANCEL)** : Annule l'opération et retourne à la page précédente.

⑤ **Touche [F3] (▶EFFECT)** : Permet d'écouter le signal de l'effet.

⑥ **Touche [F4] (▶ORIGINAL)** : Permet d'écouter l'échantillon d'origine.

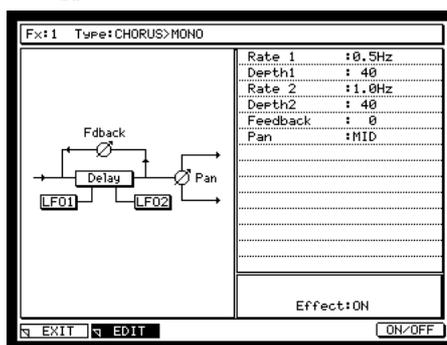
⑦ **Touche [F5] (EDIT)** : Permet d'accéder à la page Effect du mode Effect.

⑧ **Touche [F6] (DO IT)** : Permet de rééchantillonner en appliquant le Q-FX, puis de revenir à la page précédente.

3. Placez le curseur sur chaque champ de la fenêtre, puis spécifiez le type de commande/d'effet et les valeurs de paramètres désirés.

4. Si vous désirez éditer les paramètres des effets FX 1 à FX 4, placez le curseur sur le champ correspondant à l'effet désiré, puis appuyez sur la touche [F5] (EDIT).

La page d'édition de l'effet correspondant apparaît. Modifiez les valeurs de paramètres à votre guise (les paramètres sont identiques à ceux apparaissant en mode Effect).



Conseil : Pour plus de détails concernant les types de commandes et effets disponibles, ainsi que leurs paramètres, veuillez vous référer au manuel de référence au format PDF.

5. Pour appliquer l'effet Q-FX et exécuter le rééchantillonnage, appuyez sur la touche [F6] (DO IT). Un nouvel échantillon est alors enregistré, puis la fenêtre Keep or Retry apparaît.



① **Champ New name** : Indique le nom de l'échantillon. Si nécessaire, vous pouvez placer le curseur sur ce champ et modifier le nom.

② **Touche [F1] (RETRY)** : Annule la modification, et retourne à la page précédente.

③ **Touche [F2] (OVER WR)** : L'échantillon modifié est conservé et remplace celui d'origine dans la mémoire de la MPC4000.

④ **Touche [F3] (▶ORIGINAL)** : Lit l'échantillon d'origine, tel qu'il était avant modification.

⑤ **Touche [F4] (▶NEW)** : Lit l'échantillon édité.

⑥ **Touche [F5] (ADD PGM)** : Appelle la fenêtre Add to Program, qui permet d'ajouter l'échantillon sélectionné à un Programme.

⑦ **Touche [F6] (KEEP)** : Conserve en mémoire l'échantillon édité.

6. Pour comparer l'échantillon avant/après édition, appuyez tour à tour sur les touches [F3] (▶ORIGINAL) et [F4] (▶NEW).

7. Si vous êtes satisfait du résultat obtenu après rééchantillonnage, donnez s'il le faut un nouveau nom à l'échantillon, puis appuyez sur la touche [F2], [F5] ou [F6] pour l'enregistrer.

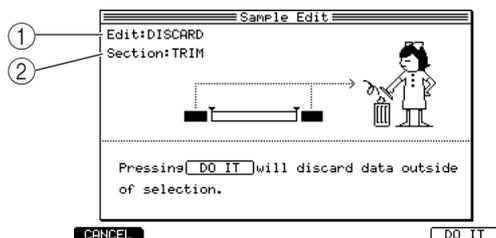
Si toutefois vous appuyez sur la touche [F2] (OVER WR), le nouveau nom attribué à l'échantillon sera ignoré, et le nouvel échantillon remplacera purement et simplement l'échantillon d'origine.

Utilisation des commandes d'édition pour éditer un échantillon

Voici comment utiliser les commandes d'édition de la page Sample afin d'éditer un échantillon.

1. En mode Sample, appuyez sur la touche [F5] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit apparaît : elle permet d'éditer l'échantillon.



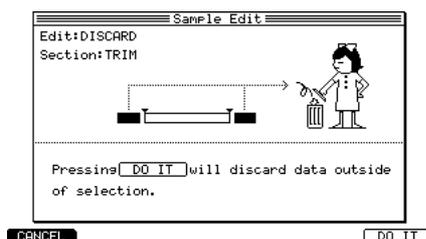
① **Champ Edit** : Permet de sélectionner une commande d'édition. Les écrans suivants changent selon la commande sélectionnée ici.

② **Champ Section** : Permet de sélectionner la région concernée par la commande d'édition.

Note: Le champ Section n'apparaît que si vous avez sélectionné une commande demandant de spécifier une région.

2. Placez le curseur sur le champ Edit, puis sélectionnez une commande.

La copie d'écran suivante reproduit la fenêtre qui apparaît lorsque vous sélectionnez la commande DISCARD, qui supprime toutes les données audio situées hors de la région spécifiée. (Pour plus de détails concernant toutes les commandes d'édition disponibles et les options accessibles en édition, reportez-vous au manuel de référence).



3. Placez le curseur sur chaque champ, puis modifiez les valeurs si nécessaire.

Si vous avez sélectionné la commande DISCARD, placez le curseur sur le champ Section, puis sélectionnez une des régions suivantes :

TRIMEntre le point de début et le point de fin.

LOOP.....Entre le point de début de boucle et le point de fin de boucle.

REGION Région sélectionnée dans la page Region.

Si vous sélectionnez TRIM pour la commande DISCARD, la région située entre les points de début et de fin sera conservée, et le reste des données audio sera supprimé.

4. Pour exécuter la commande d'édition de l'échantillon, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

La fenêtre Keep or Retry apparaît - elle permet de comparer les résultats "après traitement" aux données d'origine et de décider si vous désirez conserver le résultat obtenu.



5. Pour comparer les échantillons avant/après édition, appuyez tour à tour sur les touches [F3] (P▶ORIGIN) et [F4] (P▶NEW).

6. Si le résultat après édition vous satisfait, attribuez si désiré un nouveau à l'échantillon, puis appuyez sur la touche [F2], [F5] ou [F6] pour enregistrer le nouvel échantillon.

Si toutefois vous appuyez sur la touche [F2] (OVER WR), le nouveau nom attribué à l'échantillon sera ignoré, et le nouvel échantillon remplacera purement et simplement l'échantillon d'origine.

Note: Ces commandes d'édition effectuent ce qu'on appelle une "édition destructive", définitive et non annulable. Si vous appuyez sur [F2] pour supprimer l'échantillon d'origine, celui-ci est définitivement perdu.

Diviser un échantillon

Vous pouvez diviser une partie d'échantillon (ou l'échantillon entier) en un maximum de 32 régions. Vous pouvez assigner les échantillons divisés à un nouveau Programme, ou reconstruire une séquence pour lire ce nouveau Programme, puis modifier le tempo et utiliser l'échantillon divisé afin de créer une phrase complètement nouvelle.

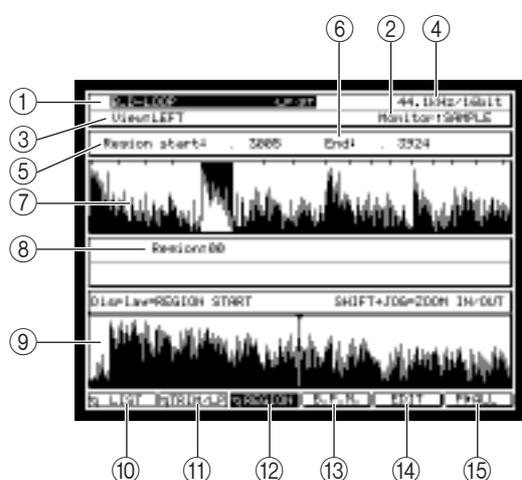
Par exemple, cette fonction permet de rendre très facilement méconnaissable une boucle de batterie provenant d'un CD, en la divisant, en modifiant son tempo puis en la synchronisant avec la section Séquenceur.

Spécifier la région à diviser

Voici comment sélectionner un échantillon puis spécifier la partie qui sera divisée en plusieurs régions.

1. En mode Sample, appuyez sur la touche [F3] (REGION).

La page Region apparaît - elle permet de diviser l'échantillon en plusieurs régions.



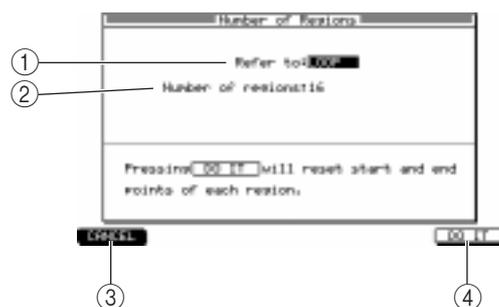
① **Champ Sample** : Choix de l'échantillon à éditer.

② **Champ Fréquence d'échantillonnage/résolution numérique** : La fréquence d'échantillonnage et la résolution numérique de l'échantillon apparaissant en ①.

③ **Champ View** : Sélection de la forme d'onde visualisée : LEFT (canal gauche seul), RIGHT (canal droit seul) ou MIX (les deux canaux sont mélangés pour la visualisation).

④ **Champ Monitor** : Sélectionnez SAMPLE, PROGRAM ou MULTI comme élément à écouter.

- ⑤ **Champ Region start** : Permet de spécifier le point de départ de la région actuellement sélectionnée (point de début de la région), au sample près.
- ⑥ **Champ Region end** : Permet de spécifier le point de fin de la région actuellement sélectionnée (point de fin de la région), au sample près.
- ⑦ **Champ de visualisation de la forme d'onde (supérieur)** : Permet de visualiser toutes les régions. La région en cours de sélection apparaît en surbrillance.
- ⑧ **Champ Region** : Permet de spécifier la région à éditer par un nombre.
- ⑨ **Champ de visualisation de la forme d'onde (inférieur)** : Selon le champ actuellement sélectionné dans l'affichage, cette région visualise la forme d'onde située avant et près le point de début de la région, ou avant et après le point de fin de la région. Pour agrandir/réduire l'échelle de la visualisation, il suffit de maintenir enfoncée la touche [SHIFT] puis d'utiliser les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].
- ⑩ **Touche [F1] (LIST)** : Permet d'accéder à la page Sample List.
- ⑪ **Touche [F2] (TRIM/LP)** : Permet d'accéder à la page Trim/Loop.
- ⑫ **Touche [F3] (REGION)** : Permet d'accéder à la page Region depuis une autre page.
- ⑬ **Touche [F4] (BPM)** : Appelle la fenêtre BPM Match, qui permet de modifier la durée ou la hauteur d'une région en fonction d'une valeur de BPM (Battements Par Minute) spécifiée.
- ⑭ **Touche [F5] (EDIT)** : Permet d'accéder à la fenêtre Sample Edit, afin d'éditer l'échantillon.
- ⑮ **Touche [F6] (▶ALL)** : Permet de lire une fois l'échantillon dans sa globalité.
2. Placez le curseur sur le champ **Sample**, puis tournez la molette [JOG] pour sélectionner l'échantillon que vous désirez éditer.
3. Placez le curseur sur le champ **Region**, puis appuyez sur la touche [WINDOW].
La fenêtre Number of Regions apparaît. Elle permet de spécifier le nombre de régions selon lesquelles diviser l'échantillon.



- ① **Champ Refer to** : Sélection de la partie de l'échantillon qui sera divisée en régions.
- ② **Champ Number of regions** : Spécifie le nombre de régions selon lesquelles la partie sélectionnée de l'échantillon sera divisée.
- ③ **Touche [F1] (CANCEL)** : Annule l'opération et revient à la page Region.
- ④ **Touche [F6] (DO IT)** : Exécute la division puis revient à la page Region.

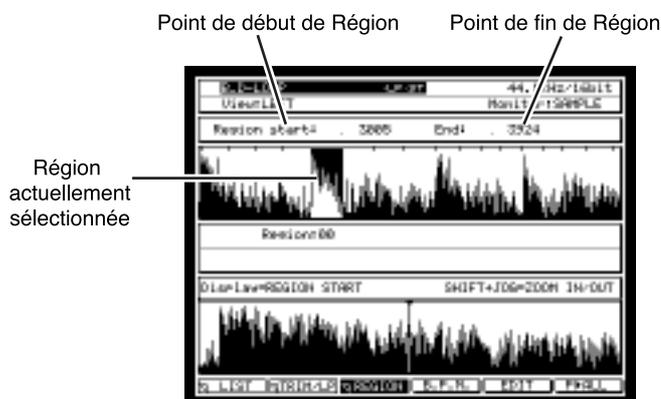
- Placez le curseur sur le champ *Refer to*, puis spécifiez la partie de l'échantillon qui sera divisée en régions en sélectionnant l'un des éléments suivants :
 TRIM La partie située entre les points de début et de fin.
 LOOP La partie située entre les points de début et de fin de boucle.
 SAMPLE Tout l'échantillon.
- Placez le curseur sur le champ *Number of regions*, puis spécifiez le nombre de régions (de 2 à 32) selon lesquelles vous désirez diviser la partie spécifiée de l'échantillon.
- Pour exécuter la division, appuyez sur la touche [F6] (DO IT).
 Vous reviendrez ensuite dans la page Region.

Conseil : Les divisions en régions sont non-destructives ; vous pouvez les annuler/rétablir à volonté. Le nombre de régions après division, ainsi que les points correspondants, sont mémorisés pour chaque échantillon.

Modifier les points de début et de fin de région

Après avoir divisé un échantillon en plusieurs régions, vous pouvez modifier les points de début et de fin de chacune de ces régions.

- Dans la page Region, placez le curseur sur le champ *Region* puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner le numéro de la région que vous désirez modifier.



La région actuellement sélectionnée apparaît en surbrillance dans le champ supérieur d'édition de la forme d'onde. Les champs *Region start* et *Region end* indiquent les points de début et de fin de cette région, exprimés en samples, au sample près.

- Placez le curseur sur le champ *Region start*, puis modifiez le point de début de la région.
 Pour modifier cette valeur, vous pouvez soit tourner la molette [JOG], soit entrer directement le nombre de samples désiré via les touches numériques, puis appuyer sur la touche [ENTER].

Conseil : En maintenant enfoncée la touche [SHIFT] puis en appuyant sur les touches Curseur [◀]/[▶], vous pouvez choisir le chiffre qui sera modifié en tournant la molette [JOG] : chiffre des dizaines, des centaines... Lorsque vous modifiez le point de début d'une région, le point de fin de la région précédente change lui aussi.

- Si vous désirez écouter le point de début de la région tel que vous l'avez spécifié, placez le curseur sur le champ *Region start* puis appuyez sur le pad n°14 ou 15.
 Dans la page Region, la fonction des pads 14 et 15 change, comme suit :
 Pad 14 (PLAY TO) Lit une fois depuis un point situé légèrement avant l'endroit actuellement sélectionné jusqu'à cet endroit.
 Pad 15 (PLAY FROM) Lit une fois, depuis l'endroit actuellement sélectionné jusqu'à un point situé légèrement plus loin.

4. Si vous désirez visualiser la forme d'onde des données audio au voisinage du point de début de région, maintenez enfoncée la touche [SHIFT] puis appuyez sur la touche BLOCK CURSOR [▼] pour zoomer sur la visualisation inférieure des formes d'onde.

Lorsque le curseur se trouve sur le champ *Region start*, il suffit, pour agrandir/réduire la visualisation de part et d'autre du point de début de la région, de maintenir enfoncée la touche [SHIFT] tout en appuyant sur les touches BLOCK CURSOR [▲]/[▼].

5. Placez le curseur sur le champ *Region end*, puis spécifiez de la même façon le point de fin de la région.

Conseil : Si vous éditez le point de fin d'une région, la point de début de la région suivante change simultanément.

6. Si nécessaire, modifiez les autres régions de la même façon.

Utiliser l'échantillon divisé pour créer une séquence et un Programme

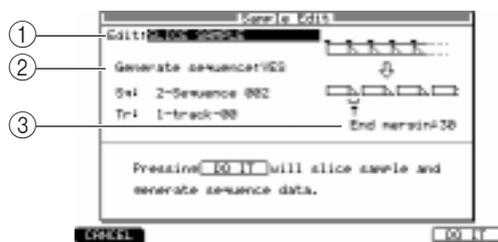
Voici comment utiliser la commande d'édition SPLICE EDIT afin de créer un nouvel échantillon pour chaque région issue de la division d'un échantillon, puis de l'enregistrer en mémoire. Vous pouvez simultanément créer un nouveau Programme auquel assigner ces nouveaux échantillons, et une séquence lisant ce Programme.

1. Dans la page *Region*, appuyez sur la touche [F5] (EDIT).

La fenêtre *Sample Edit* apparaît.

2. Dans le champ *Edit*, sélectionnez SPLICE SAMPLE.

La commande d'édition SLICE SAMPLE permet de diviser la forme d'onde en régions séparées, puis de créer un nouvel échantillon à partir de ces régions.



① **Champ Edit** : Permet de choisir la commande d'édition.

② **Champ Generate sequence** : Lorsque la commande SPLICE SEQUENCE est exécutée, ce champ permet de spécifier si un Programme et une séquence seront créés en même temps (YES) ou si seuls de nouveaux échantillons seront créés (NO).

③ **Champ End margin** : Permet de spécifier une "marge" de sécurité, autrement dit, d'inclure une certaine durée de données audio après la fin de la région lors de la création de nouveaux échantillons.

3. Placez le curseur sur le champ *Generate sequence*, puis sélectionnez YES.

Si vous sélectionnez YES, exécuter SLICE SAMPLE crée automatiquement un Programme auquel les échantillons issus de l'opération seront assignés, et une séquence qui lira successivement les échantillons de ce Programme.

4. Placez le curseur sur le champ *Sq*, puis sélectionnez une séquence.

5. Placez le curseur sur le champ *Tr*, puis sélectionnez un numéro de piste.

Les données correspondant à la nouvelle séquence seront créées dans la piste sélectionnée de la séquence sélectionnée.

6. Placez le curseur sur le champ *End margin*, puis définissez la marge de sécurité de fin.

Si vous réglez ce champ sur 0, le point de fin des échantillons issus de la division correspond à la fin de la région. En augmentant cette valeur, le point de fin des échantillons "va plus loin" que le point de fin de la région (sans pour autant décaler le point de début de la région suivante).

Conseil : En augmentant la valeur du champ *End margin*, vous pouvez éviter l'apparition de silences "artificiels" entre les échantillons si par la suite vous décidez de ralentir le tempo de la séquence.

7. Appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

La commande SLICE SAMPLE est alors exécutée, et un Programme portant le même nom que l'échantillon sélectionné est créé. Par ailleurs, une piste portant le même nom que l'échantillon est aussi créée dans la séquence sélectionnée.

Lire la piste que vous venez de créer

Voici comment utiliser la piste que vous venez de créer avec la commande SLICE SAMPLE pour lire le Programme nouvellement créé.

1. Appuyez sur la touche [MAIN] pour accéder à la page principale.

2. Sélectionnez la séquence et la piste.

Une piste portant le même nom que l'échantillon d'origine a été créée dans la séquence sélectionnée. Le Programme qui vient d'être créé par la commande SLICE SAMPLE sera assigné à la Part sélectionnée comme destination de sortie de cette piste.

3. Frappez sur les pads.

Les pads permettent de jouer séparément les échantillons qui ont été divisés en régions.

4. Appuyez sur la touche [PLAY] pour lire la séquence.

La phrase lue est essentiellement la même que l'échantillon tel qu'il était avant exécution de la commande SLICE SAMPLE.

Vous pouvez modifier ou enregistrer par-dessus les données de cette séquence avec les pads ou un clavier MIDI, de la même façon qu'avec des données enregistrées de façon conventionnelle. Lorsque vous changez le tempo de la séquence, le tempo de la phrase change lui aussi.

Modifier la hauteur du Programme créé

Voici comment modifier la hauteur du Programme créé avec la commande SLICE SAMPLE.

1. Appuyez sur la touche [PROGRAM] puis sur la touche [F2] (KG MIX).

La page Key Group Mix apparaît.

2. Placez le curseur sur le champ *Tune*, puis ajustez la hauteur du Programme.

Conseil : Un Programme créé par l'intermédiaire de la commande SLICE SAMPLE s'édite de la même façon qu'un Programme conventionnel.

Modifier le tempo de la phrase

Pour changer le tempo de l'échantillon, vous pouvez modifier l'accord ou appliquer un traitement de compression/expansion temporelle (Pitch Shift).

1. Dans la page Region, placez le curseur sur le champ *Sample*, puis sélectionnez un échantillon.**2. Appuyez sur la touche [F4] (BPM).**

La fenêtre BPM Match apparaît. Elle permet de modifier la durée ou la hauteur de l'échantillon, en fonction de la valeur spécifiée en BPM (Battements Par Minute).



① **Champ Current tempo** : Il s'agit du tempo de départ, à partir duquel la modification du tempo sera effectuée. Cette valeur est calculée automatiquement, en fonction des valeurs des champs *Section* et *Beat*, ci-après.

② **Champ Section** : Permet de sélectionner la section à partir de laquelle calculer le tempo de départ (Current tempo).

③ **Champ Beat** : Permet d'entrer le nombre de temps que possède la section sélectionnée dans le champ *Section*.

④ **Champ Type** : Permet de sélectionner le mode de modification du tempo.

3. Placez le curseur sur le champ *Section*, puis sélectionnez la section à partir de laquelle calculer le tempo de départ (Current tempo).**4. Placez le curseur sur le champ *Beat*, puis entrez le nombre de temps dans la section que vous avez sélectionnée dans le champ *Section*.**

Une fois les champs *Section* et *Beat* renseignés, le tempo calculé à partir de ces valeurs apparaît dans le champ *Current tempo*.

5. Placez le curseur sur le champ *Type*, et sélectionnez la façon dont le tempo sera modifié parmi les deux choix suivants :**TUNE**

Le tempo de la phrase sera modifié en changeant la hauteur de l'échantillon.



① **Champ New tempo** : Permet de spécifier le tempo résultant désiré.

② **Tune field**: Indique de combien la hauteur a été modifiée par le réglage effectué dans le champ *New tempo*. Vous pouvez aussi modifier cette valeur pour définir le nouveau tempo.

STRETCH

Le tempo de la phrase sera ajusté en utilisant la fonction Time Stretch.



6. Placez le curseur sur le champ **New tempo**, puis spécifiez le tempo désiré. Si vous avez choisi **TUNE**, la valeur du champ **Tune** change en fonction du tempo spécifié dans le champ **New tempo**.
7. Renseignez les champs **Preset** et **Adjust**.
Pour les détails concernant ces deux champs, reportez-vous au manuel de référence au format PDF.
8. Pour exécuter le changement de tempo, appuyez sur la touche [F6] (**DO IT**).
La fenêtre **Keep or Retry** apparaît.



9. Pour comparer l'échantillon avant/après édition, appuyez tour à tour sur les touches [F3] (**ORIGIN**) et [F4] (**NEW**).
10. Si vous êtes satisfait du résultat après édition, attribuez si désiré un nouveau nom à l'échantillon, puis appuyez sur la touche [F2], [F5] ou [F6] pour enregistrer le nouvel échantillon.
Si toutefois vous appuyez sur la touche [F2] (**OVER WR**), le nouveau nom attribué à l'échantillon sera ignoré, et le nouvel échantillon remplacera purement et simplement l'échantillon d'origine.

Note: La modification de tempo est une manipulation d'édition destructive. Attention : si vous appuyez sur la touche [F2] pour effacer les données d'origine, il est impossible d'annuler cette opération.

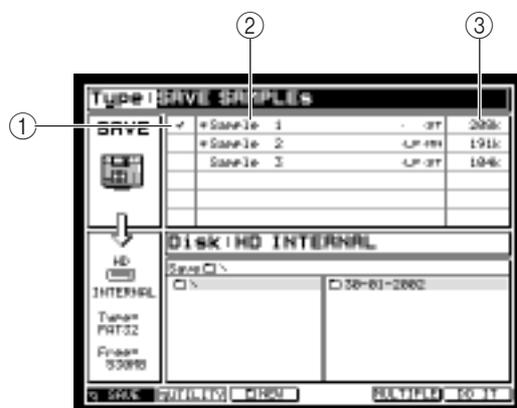
Sauvegarde et chargement des échantillons

Les pages suivantes expliquent comment sauvegarder/charger des échantillons sur/depuis un périphérique de stockage.

Sauvegarde des échantillons

Les échantillons présents dans la mémoire de la MPC4000 peuvent être sauvegardés sur un périphérique de stockage interne ou externe. N'oubliez pas qu'à l'extinction de la MPC4000, tous les échantillons en mémoire sont perdus. Si vous désirez les garder, il faut donc les sauvegarder, comme décrit ci-après.

1. Appuyez sur la touche [SAVE].
La page **Save** apparaît.
2. Placez le curseur sur le champ **Type**, puis tournez la molette [JOG] afin de choisir **SAVE SAMPLES**.



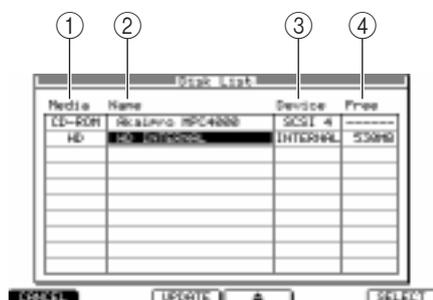
① **Champ Tag** : Permet de marquer (Tag) un échantillon. Ce marqueur permet par la suite de sauvegarder tous les échantillons "marqués" d'un seul coup. Pour activer/désactiver le "Tag", placez le curseur sur ce champ, puis tournez la molette [JOG].

② **Champ de liste des échantillons** : Liste des noms des échantillons actuellement chargés en mémoire. Les noms des échantillons nouvellement enregistrés ou édités depuis leur dernier chargement/sauvegarde sont précédés d'un astérisque (*).

③ **Champ de taille de données** : Taille, en Kilo-octets, de chaque échantillon.

3. Si vous désirez sauvegarder un échantillon à la fois, placez le curseur sur la *liste des échantillons*, puis sélectionnez l'échantillon désiré.
4. Si vous désirez sauvegarder plusieurs échantillons simultanément, placez le curseur sur le champ *Tag*, puis marquer chacun des échantillons que vous désirez sauvegarder.
5. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis tournez la molette [JOG] afin d'afficher la fenêtre Disk List.

Cette fenêtre permet de sélectionner le périphérique de stockage sur lequel sauvegarder les échantillons.



- ① **Champ Media** : Indique le type de périphérique de stockage.
- ② **Champ Name** : Indique le nom de volume du périphérique de stockage.
- ③ **Champ Device** : Indique le type de connexion du périphérique de stockage.
- ④ **Champ Free** : Indique la capacité restant disponible sur le périphérique de stockage.

6. Placez le curseur sur le périphérique de stockage sur lequel vous désirez sauvegarder le ou les échantillon(s), puis appuyez sur la touche [F6] (SELECT).
C'est dès lors ce périphérique de stockage qui est sélectionné comme destination de sauvegarde, et la fenêtre se ferme.
7. Déplacez le curseur du bloc de liste de fichiers vers le dossier dans lequel vous désirez sauvegarder le ou (les) échantillon(s).
Utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer vers le haut ou le bas dans la hiérarchie des dossiers, et les touches [▲]/[▼] pour sélectionner un dossier au même niveau. Une fois le dossier de destination de sauvegarde choisi, son nom apparaît dans le champ *Save*.

Conseil : Si vous désirez créer un nouveau dossier au niveau hiérarchique où vous vous trouvez, il suffit d'appuyer sur la touche [F3] (NEW). Le(s) fichier(s) à sauvegarder sera(ont) sauvegardé(s) dans le dossier sélectionné dans la partie gauche de la liste des fichiers (niveau apparaissant à droite).

■ Si vous sauvegardez un seul échantillon

8. Si vous sauvegardez un seul échantillon, vérifiez que c'est bien l'échantillon désiré qui est sélectionné dans la *liste des échantillons*, puis appuyez sur la touche [F6] (DO IT).
L'échantillon sélectionné est alors sauvegardé sur le périphérique de stockage.

■ Si vous sauvegardez plusieurs échantillons

9. Si vous sauvegardez plusieurs échantillons simultanément, appuyez sur la touche [F5] (MULTIPLE) après le point 7.

La fenêtre *Save Multiple Samples* apparaît. Elle permet de sélectionner les échantillons à sauvegarder.



- ① **Champ Replace same samples** : Spécifie si d'éventuels échantillons portant le même nom dans le dossier de destination de la sauvegarde seront effacés (YES) ou si les échantillons correspondants ne seront pas sauvegardés (NO).

10. Si nécessaire, placez le curseur sur le champ *Replace same samples*, puis procédez au réglage approprié.

11. Selon le type d'échantillon que vous sauvegardez, appuyez sur une des touches de fonction suivantes :

Touche [F1] (CANCEL) Annule l'opération de sauvegarde, puis referme la fenêtre.

Touche [F3] (TAGGED) Ne sauvegarde que les échantillons marqués, puis referme la fenêtre.

Touche [F4] (MODIFY) Ne sauvegarde que les échantillons modifiés (repérés par l'astérisque, *), puis referme la fenêtre.

Touche [F6] (ALL) Sauvegarde tous les échantillons, puis referme la fenêtre.

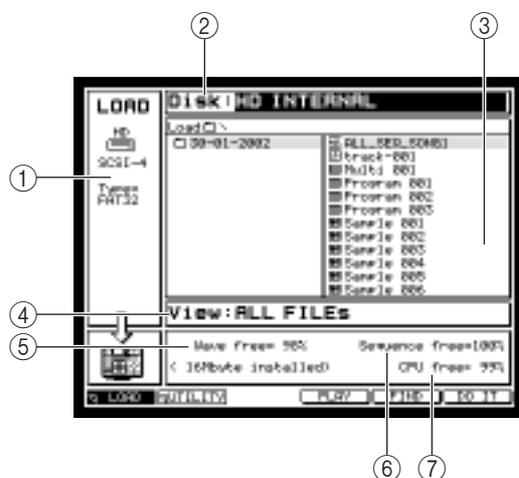
Les échantillons sélectionnés seront sauvegardés sur le périphérique de stockage.

Chargement des échantillons

Voici comment charger des échantillons depuis un périphérique de stockage dans la mémoire interne de la MPC4000.

1. Appuyez sur la touche [LOAD].

La page Load apparaît. Elle permet de charger des fichiers sauvegardés sur un périphérique de stockage.



① **Champ Disque** : Sélection du périphérique de stockage en provenance duquel les données seront rechargées.

② **Bloc Liste des fichiers** : Ce bloc visualise la hiérarchie interne du périphérique de stockage sélectionné.

③ **Champ View** : Choix du type de fichier apparaissant dans le bloc de liste des fichiers.

④ **Champ Wave free** : Indique, sous forme de pourcentage, l'espace mémoire disponible dans la section Sampler de la MPC4000.

⑤ **Champ Sequence free** : Indique, par un pourcentage, l'espace mémoire disponible dans la section Séquenceur de la MPC4000.

⑥ **Champ CPU free** : Ce champ indique, sous forme de pourcentage, l'espace mémoire disponible dans la mémoire de gestion des données de la MPC4000.

2. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis tournez la molette [JOG] pour accéder à la fenêtre *Disk List*.

3. Placez le curseur sur le périphérique de stockage à partir duquel vous désirez charger les données, puis appuyez sur la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage sur lequel vous avez placé le curseur est alors sélectionné comme source du chargement de données.

4. Placez le curseur sur le champ *View*, puis sélectionnez *SAMPLE FILEs* comme type de fichier.

Avec ce réglage, tous les fichiers autres que des échantillons seront masqués.

5. Placez le curseur sur un fichier dans le bloc liste des fichiers.

Utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer vers le haut ou vers le bas dans la hiérarchie des dossiers, et les touches [▲]/[▼] pour sélectionner un dossier au même niveau.

6. Appuyez sur la touche [F6] (DO IT).

L'échantillon sélectionné sera alors chargé en mémoire.

9 Créer et éditer des programmes

Ce chapitre décrit comment assigner des échantillons à un programme nouvellement créé et éditer les différents paramètres de son afin de créer vos propres programmes originaux.

A propos des Programmes (ou Programs)

Les unités sonores gérées par la section Sampler sont appelés des “programmes.” Un programme est composé d’un ou de plusieurs échantillons (forme d’onde) associés à des paramètres sonores tels que filtre, enveloppe et LFO.

La MPC4000 dispose de deux types de programme.

- **Drum Programs (Programmes rythmiques)**

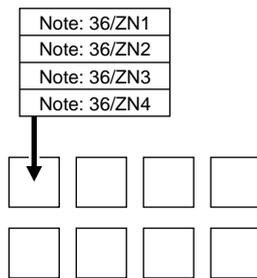
Ce type de programme assigne un échantillon différent à chaque numéro de note.

- **Key Group Programs (Programmes de groupe de touches)**

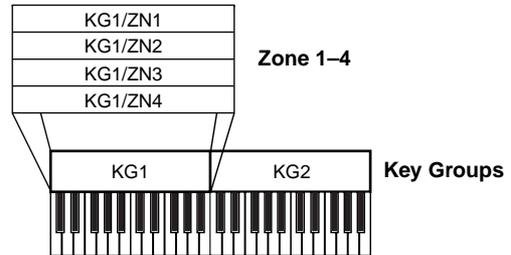
Ce type de programme répartit un échantillon sur une ou plusieurs notes adjacentes (appelées collectivement un “Key Group”), ce qui vous permet de jouer des hauteurs différentes avec le ou les échantillon(s).

Pour ces deux types, les paramètres sonores tels que filtre, enveloppe et LFO peuvent être réglés indépendamment pour chaque numéro de note ou chaque Key Group. Pour chaque numéro de note/Key Group, vous avez la possibilité d’utiliser au maximum quatre zones (régions auxquelles un échantillon est assigné). Vous pouvez assigner un échantillon différent à chaque zone et jouer plusieurs échantillons simultanément ou changer d’échantillon en fonction de la vitesse.

Programme Drum



Programme Key Group



Les programmes de la MPC4000 sont conservés dans la mémoire interne. Lorsque vous éteignez la MPC4000, tous les programmes et échantillons présents en mémoire sont perdus. Si vous désirez conserver vos programmes, vous devez les sauvegarder (dans certains cas, échantillons et programmes) sur un support de stockage avant d’éteindre l’appareil. (Pour les détails concernant la procédure de sauvegarde, →p. 94)

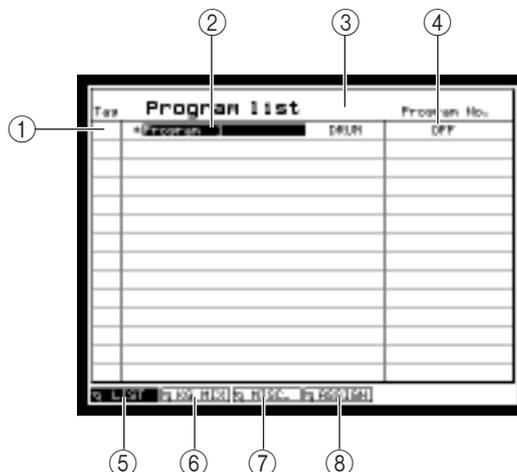
Créer un nouveau programme

Afin de créer votre propre programme, vous devez d’abord créer un nouveau programme vide. Voici comment procéder.

Conseil : Lorsque vous mettez sous tension la MPC4000, un Drum Program (Program 1) est automatiquement créé. Si vous utilisez ce programme par défaut, la procédure suivante n’est pas nécessaire

1. **Pressez la touche [PROGRAM], puis la touche [F1] (LIST).**

La page List du mode Program apparaît.



① **Champ Tag :** Dans ce champ vous pouvez marquer (Tag) chaque programme. Cette fonction vous sera utile pour sauvegarder les programmes marqués en une seule opération.

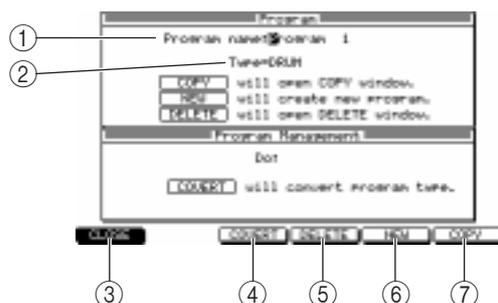
② **Champ Program list :** Liste des noms des programmes actuellement en mémoire. Les nouveaux programmes et ceux que vous avez modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde ont leur nom précédés d’un *.

③ **Champ Program type :** Indique le type (DRUM ou KEY GROUP) de chaque programme de la liste ②.

- ④ **Champ Program No. :** Indique le n° de Program Change MIDI correspondant à chaque programme.
- ⑤ **Touche [F1] (LIST):** Accès à la page Program List depuis une autre page.
- ⑥ **Touche [F2] (KG MIX):** Accès à la page Key Group Mix, où vous pouvez régler le niveau, le panoramique et la destination de sortie de chaque Key Group/n° de note.
- ⑦ **Touche [F3] (MISC.):** Accès à la page MISC. (Divers), où vous pouvez faire les réglages s'appliquant au programme dans son ensemble.
- ⑧ **Touche [F4] (ASSIGN):** Accès à la page Pad Assign, où vous pouvez assigner un n° de note à chaque pad. Cette fonction n'est disponible que si vous avez choisi un Drum Program dans le champ Program List.

2. Placez le curseur sur le champ *Program list*, puis pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre locale Program apparaît, dans laquelle vous pouvez copier ou effacer un programme, ou en créer un nouveau.



① **Champ Program name :** Sert à modifier le nom du programme sélectionné. La fenêtre locale Name apparaît lorsque vous faites tourner la molette [JOG].

② **Champ Type :** Indique le type du programme sélectionné.

③ **[Touche F1] (CANCEL):** Referme la fenêtre locale.

④ **[Touche F3] (CONVERT):** Accès à la fenêtre locale Convert Program, où vous pouvez convertir le type du programme.

- ⑤ **Touche [F4] (DELETE):** Accès à la fenêtre locale Delete, où vous pouvez effacer le programme actuellement sélectionné de la mémoire.
- ⑥ **Touche [F5] (NEW):** Accès à la fenêtre locale Create New Program, où vous pouvez créer un nouveau programme.
- ⑦ **Touche [F6] (COPY):** Accès à la fenêtre locale COPY, où vous pouvez copier le programme actuellement sélectionné.

3. Pressez la touche [F5] (NEW).

La fenêtre locale Create New Program apparaît.

4. Placez le curseur sur le champ *Type*, puis sélectionnez le type (DRUM ou KEYGROUP) du nouveau programme. S'il y a lieu, placez le curseur sur le champ *New name* et donnez un nom au nouveau programme.

5. Pressez la touche [F6] (DO IT).

Un nouveau programme sera créé en mémoire.

Assigner des échantillons à un programme

Cette section explique séparément pour chaque type de programme (Key Group ou Drum) comment assigner des échantillons à un programme nouvellement créé.

Assigner des échantillons à un Key Group Program

1. **Enregistrez les échantillons que vous souhaitez assigner au programme. (Vous pouvez soit en enregistrer des nouveaux en mémoire, soit les charger depuis un périphérique de stockage.)** Pour les détails concernant l'enregistrement ou le chargement d'échantillons, voir le Chapitre 8.

Conseil : Si vous avez créé un Key Group Program, nous vous recommandons de relier un clavier MIDI ou tout autre contrôleur à la prise [MIDI IN] afin de pouvoir écouter commodément les échantillons.

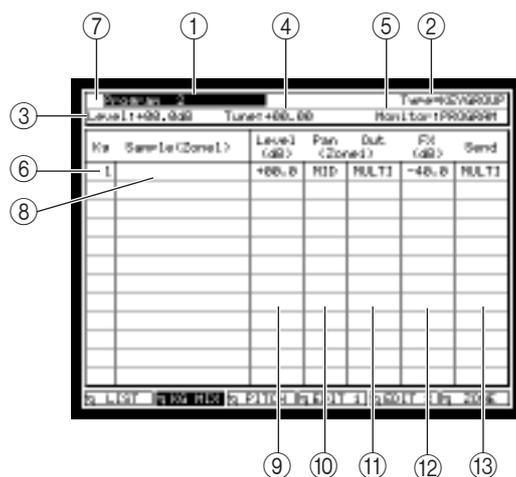
2. **Pressez la touche [PROGRAM], puis la touche [F1] (LIST).**

La page List du mode Program apparaît.

3. **Dans le champ *Program List*, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le Key Group Program auquel vous désirez assigner des échantillons.**

4. **Pressez la touche [F2] (KG MIX).**

La page Key Group Mix apparaît, où vous pouvez régler le niveau, le panoramique et la destination de sortie pour chaque Key Group.



① **Champ Program** : Sélection du programme que vous allez modifier. Les nouveaux programmes et ceux que vous avez modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde ont leur nom précédés d'un *.

② **Champ Program type** : Indique le type de programme (DRUM ou KEYGROUP) affiché dans le champ ①.

③ **Champ Level** : Indique le niveau général du programme.

④ **Champ Tune** : Indique l'accord général du programme.

⑤ **Champ Monitor** : Spécifie ce qu'il se passe lorsque des messages de canaux MIDI sont reçus. S'il est réglé sur MULTI, les réglages du Multi actuellement sélectionné déterminent quel programme répondra. S'il est réglé sur PROGRAM, c'est le programme actuellement sélectionné qui répondra quel que soit les messages de canaux MIDI reçus.

⑥ **Champ KG** : Indique le numéro du Key Group.

⑦ **Champ Tag** : Même fonction que le champ *Tag* de la page Program List.

⑧ **Champ Sample** : Affiche le nom de l'échantillon assigné à chaque numéro de Key Group.

⑨ **Champ Level**

⑩ **Champ Pan**

⑪ **Champ Out** Ces champs définissent les paramètres de lecture de chaque Key Group.

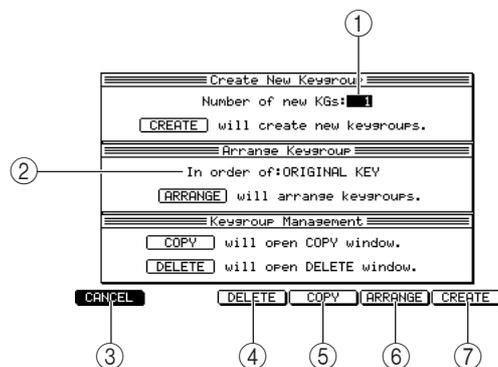
⑫ **Champ FX**

⑬ **Champ Send**

Ces champs définissent les paramètres de lecture de chaque Key Group.

5. Placez le curseur sur le champ KG, puis pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre locale Create New Key Group apparaît.



① **Champ Number of new KGs** : Indique le nombre de nouveaux Key Groups créés.

② **Champ In order of** : Indique comment les Key Groups sont ordonnés. Vous pouvez choisir ORIGINAL KEY (en commençant par la note d'origine la plus basse), KEY-RANGE LOW (en commençant par la tessiture ayant la note la plus basse), ou KEY-RANGE HIGH (en commençant par la tessiture ayant la note la plus aiguë).

③ **Touche [F1] (CANCEL)**: Annule l'opération et referme la fenêtre locale.

④ **Touche [F3] (DELETE)**: Accès à la fenêtre locale DELETE, où vous pouvez effacer un Key Group.

⑤ **Touche [F4] (COPY)**: Accès à la fenêtre locale COPY, où vous pouvez copier un Key Group.

⑥ **Touche [F5] (ARRANGE)**: Réordonne les Key Groups en fonction de l'ordre que vous avez choisi en ②.

⑦ **Touche [F6] (CREATE)**: Crée le nombre de nouveaux Key Groups spécifié en ①.

6. Placez le curseur sur le champ *Number of new KGs*, et indiquez le nombre de Key Groups que vous désirez ajouter.

Si vous avez créé un nouveau Key Group Program ; au départ il n'y a qu'un seul Key Group. Il faudra utiliser cette fenêtre locale pour ajouter le nombre de Key Groups désiré.

7. Pressez la touche [F6] (CREATE).

Le nombre de Key Groups spécifié sera ajouté, et vous reviendrez à la page Key Group Mix.

8. Placez le curseur sur le champ Sample de chaque Key Group, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner un échantillon pour chaque Key Group.

Lorsque vous tournez la molette [JOG], les noms des échantillons en mémoire apparaissent successivement.

Note: Les échantillons que vous sélectionnez dans cette page seront toujours assignés à la zone 1 du Key Group correspondant. Si vous désirez assigner des échantillons aux zones 2–4, utilisez la page Zone (p. 92).

Conseil : Si le champ Monitor est réglé sur “PROGRAM,” vous pouvez utiliser un clavier MIDI relié à la prise [MIDI IN] pour écouter les échantillons que vous assignez, quel que soit l’état du Multi actuel. Le curseur étant placé sur le champ Sample, appuyez sur la touche [WINDOW] pour voir les informations concernant l’échantillon sélectionné (fréquence d’échantillonnage, résolution en bit, note d’origine, accord, etc.). A moins que vous n’indiquiez autre chose, la méthode de lecture de l’échantillon (NO LOOP, LOOP, ONE SHOT) sera celle ayant été spécifiée pour chaque échantillon. Toutefois, vous pouvez modifier cela à tout moment dans la page Zone du mode Program (→p. 92).

9. S’il y a lieu, placez le curseur sur les champs Level, Pan, Out, FX et Send, et réglez les valeurs.

Chaque champ a la fonction suivante.

Champ Level : Règle le niveau de chaque Key Group.

Champ Pan : Règle le panoramique (L50–MID–R50) si le Key Group sort en stéréo. N’a pas d’effet si vous employez une sortie mono.

Champ Out : Définit la prise de destination de sortie pour chaque Key Group. Si vous sélectionnez MULTI, ce sont les réglages de sortie du Multi qui seront utilisés.

Champ FX : Indique le niveau de départ du signal envoyé du Key Group vers le bus d’effet.

Champ Send : Sélection du bus d’effet (OFF, A–D, AB, CD, MULTI) qui sera utilisé par chaque Key Group. Si vous sélectionnez MULTI, ce sont les réglages du Multi qui seront utilisés. Les réglages des effets utilisés s’effectuent en mode Effect.

Note: Veuillez noter que ces champs sont valables uniquement pour chaque Key Group spécifique, pas pour le programme dans son ensemble. Utilisez le mode Multi pour faire les réglages généraux du programme.

10. Pressez la touche [F3] (PITCH).

La page Pitch apparaît, dans laquelle vous pouvez effectuer les réglages tels que accord et polyphonie pour chaque échantillon.

| No | Sample (Zone) | Span (Low, Hi) | Tune | Pitch (Zone) | Poly | Mute Group |
|----|---------------|----------------|--------|--------------|------|------------|
| 1 | Sample 1 | C 3 # 0 0 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 2 | Sample 2 | C 3 # 0 0 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 3 | Sample 3 | C 3 # 0 0 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 4 | Sample 4 | C 3 # 0 0 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 5 | Sample 5 | C 3 # 0 0 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |

① **Champ Span Low/Hi :** Indique la tessiture du Key Group auquel l’échantillon est assigné.

② **Champ Tune :** Indique l’accord du Key Group.

③ **Champ Pitch :** Indique si la hauteur de l’échantillon assigné au Key Group montera ou descendra en fonction de la position sur le clavier (TRACK), ou restera constante quelle que soit la touche (CONST).

④ **Champ Poly :** Indique la polyphonie maximum (nombre de notes) du Key Group.

⑤ **Champ Mute :** Indique le Mute Group (OFF, 1–64) auquel appartiendra le Key Group. Les Key Groups appartenant un même Mute Group ne sont pas audibles simultanément.

11. Placez le curseur sur le champ Span Low/Hi, puis spécifiez la tessiture du Key Group auquel l’échantillon est assigné.

Par défaut, tous les Key Groups sont réglés pour jouer sur l’ensemble du clavier (C-2 à G8). Si vous désirez assigner d’autres échantillons à certains groupes de note, il faudra spécifier la tessiture de chaque Key Group.

Note: Si vous le souhaitez, vous pouvez intentionnellement superposer les tessitures de deux Key Groups ou plus. Cependant, ceci réduira la polyphonie totale.

12. Placez le curseur sur les autres champs, et faites les réglages adéquats.

Assigner des échantillons à un Drum Program

1. Enregistrez les échantillons que vous souhaitez assigner au programme. (Vous pouvez soit en enregistrer des nouveaux en mémoire, soit les charger depuis un périphérique de stockage.)

Pour les détails concernant l'enregistrement ou le chargement d'échantillons, voir le Chapitre 8.

2. Pressez la touche [PROGRAM], puis la touche [F1] (LIST).

La page List du mode Program apparaît.

3. Dans le champ *Program List*, utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] afin de sélectionner le Drum Program auquel vous désirez assigner des échantillons.

4. Pressez la touche [F2] (KG MIX).

La page Key Group Mix apparaît, où vous pouvez régler le niveau, le panoramique et la destination de sortie pour chaque numéro de note.

| Note | Sample (Zone1) | Level (dB) | Pan (Zone1) | Out (dB) | FX (dB) | Send |
|------|----------------|------------|-------------|----------|---------|-------|
| 36 | HiTe B,D | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 37 | HiM CH23 | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 38 | OCOP SHARE | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 39 | | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 40 | OP SH | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 42 | CL H,H | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 43 | AC PL TOP | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 44 | POL H,H | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 45 | AC TOP LOW | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 46 | OP H,H | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 47 | AC TOP MID | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |
| 48 | AC TOP HI | +88.8 | MID | MULTI | -48.8 | MULTI |

① **Champ Program** : Sélection du programme que vous allez modifier. Les nouveaux programmes et ceux que vous avez modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde ont leur nom précédés d'un *.

② **Champ Program type** : Indique le type de programme (DRUM ou KEYGROUP) affiché dans le champ ①.

③ **Champ Level** : Indique le niveau général du programme.

④ **Champ Tune** : Indique l'accord général du programme.

⑤ **Champ Monitor** : Spécifie ce qu'il se passe lorsque des messages de canaux MIDI sont reçus. S'il est réglé sur MULTI, les réglages du Multi actuellement sélectionné déterminent quel programme répondra. S'il est réglé sur PROGRAM, c'est le programme actuellement sélectionné qui répondra quel que soit les messages de canaux MIDI reçus.

⑥ **Champ Note** : Indique le numéro de note.

⑦ **Champ Tag** : Même fonction que le champ *Tag* de la page Program List.

⑧ **Champ Sample** : Affiche le nom de l'échantillon assigné à chaque numéro de pad.

⑨ **Champ Level**

⑩ **Champ Pan**

⑪ **Champ Out** Ces champs définissent les paramètres de lecture de chaque numéro de pad.

⑫ **Champ FX**

⑬ **Champ Send**

Ces champs définissent les paramètres de lecture de chaque numéro de pad.

5. Sélectionnez le numéro de note auquel vous désirez assigner un échantillon, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner un échantillon.

Lorsque vous tournez la molette [JOG], les noms des échantillons présents en mémoire apparaissent successivement.

Note: Les échantillons que vous sélectionnez dans cette page seront toujours assignés à la zone 1 du numéro de note correspondant. Si vous désirez assigner des échantillons aux zones 2-4, utilisez la page Zone (p. 92).

Conseil : Si le champ Monitor est réglé sur "PROGRAM," vous pouvez utiliser les pads pour écouter les échantillons que vous assignez, quel que soit l'état du Multi actuel.

Le curseur étant placé sur le champ Sample, appuyez sur la touche [WINDOW] pour voir les informations concernant l'échantillon sélectionné (fréquence d'échantillonnage, résolution en bit, note d'origine, accord, etc.).

Conseil : A moins que vous n'indiquiez autre chose, la méthode de lecture de l'échantillon (NO LOOP, LOOP, ONE SHOT) sera celle ayant été spécifiée pour chaque échantillon. Toutefois, vous pouvez modifier cela à tout moment dans la page Zone du mode Program (→p. 92).

6. S'il y a lieu, placez le curseur sur les champs Level, Pan, Out, FX et Send, et réglez les valeurs.

Chaque champ a la fonction suivante.

Conseil : Vous pouvez aussi frapper sur un pad pour sélectionner le numéro de note qui lui est assigné.

Champ Level : Règle le niveau de chaque numéro de note.

Champ Pan : Règle le panoramique (L50–MID–R50) si le numéro de note sort en stéréo. N’a pas d’effet si vous employez une sortie mono.

Champ Out : Définit la prise de destination de sortie pour chaque numéro de note. Si vous sélectionnez MULTI, ce sont les réglages de sortie du Multi qui seront utilisés.

Champ FX : Indique le niveau de départ du signal envoyé du numéro de note vers le bus d’effet.

Champ Send : Sélection du bus d’effet (OFF, A–D, AB, CD, MULTI) qui sera utilisé par chaque numéro de note. Si vous sélectionnez MULTI, ce sont les réglages du Multi qui seront utilisés. Les réglages des effets utilisés s’effectuent en mode Effect.

Note: Veuillez noter que ces champs sont valables uniquement pour chaque numéro de note, pas pour le programme dans son ensemble. Utilisez le mode Multi pour faire les réglages généraux du programme.

7. Pressez la touche [F3] (PITCH).

La page Pitch apparaît, dans laquelle vous pouvez effectuer les réglages tels que accord et polyphonie pour chaque numéro de note.

| Note Sample (Zone1) | Tune | Pitch (Cents) | Poly | Mute Group |
|---------------------|--------|---------------|------|------------|
| 36 Nute B.D | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 37 RIM OH23 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 38 DEEP SHARP | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 39 | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 40 SWH SH | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 42 CL H.H | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 43 AC FL TOM | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 44 POL H.H | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 45 AC TOM LOW | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 46 OP H.H | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 47 AC TOM MID | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |
| 48 AC TOM HI | +00,00 | TRACK | 64 | 64 |

① **Champ Tune :** Indique l’accord du numéro de note.

② **Champ Pitch :** Indique si la hauteur de l’échantillon assigné au numéro de note montera ou descendra en fonction de la position sur le clavier (TRACK), ou restera constante quelle que soit la touche (CONST).

Note: Pour un Drum Program, il est recommandé de laisser habituellement le champ Pitch sur CONST. Si vous le réglez sur TRACK, la hauteur peut changer.

③ **Champ Poly :** Indique la polyphonie maximum (nombre de notes) du numéro de note.

④ **Champ Mute :** Indique le Mute Group (OFF, 1–64) auquel appartiendra le numéro de note. Les numéros de note appartenant à un même Mute Group ne sont pas audibles simultanément. Par exemple, si vous assignez le même Mute Group à des échantillons de Charley (hi-hat) ouverte et fermée, le fait de jouer un échantillon pendant que l’autre sonne encore provoquera la coupure du premier.

8. Placez le curseur sur les autres champs, et faites les réglages adéquats.

Assignment de Pad d’un Drum Program

En plus des réglages d’assignation de l’échantillon et des divers paramètres de chaque note, un Drum Program contient également des réglages d’assignation de pad. Pour chaque programme, ces réglages indiquent le numéro de note qui sera envoyé lorsque vous frapperez chaque pad. Si vous désirez voir ou modifier le numéro de note assigné à chaque pad, allez dans la page List du mode Program et pressez la touche [F4] (Assign) afin d’accéder à la page Pad Assign.

| Program | Program 1 | Program 2 | Program 3 | Program 4 |
|---------|------------------|--------------|----------------|--------------|
| ① | Note: 49/C#2 | Note: 55/G#2 | Note: 51/F#2 | Note: 53/F#2 |
| ② | SH=Crash Cym | SH=Crash Cym | SH=Side Cym | SH=Side Bell |
| ③ | Sample: CSRGH#21 | Sample: | Sample: V-RIDE | Sample: |
| ④ | Note: 46/C#2 | Note: 47/F#1 | Note: 45/F#1 | Note: 43/G#1 |
| | SH=Mid Ton | SH=Mid Ton | SH=Low Ton | SH=Flr Ton |
| | AC TOM HI | AC TOM MID | AC TOM LOW | AC FL TOM |
| | Note: 46/G#1 | Note: 38/D#1 | Note: 46/G#1 | Note: 44/F#1 |
| | SH=Cl. Snare | SH=Snare | SH=Om Nihat | SH=Pol Nihat |
| | Sample: SWH SH | DEEP SHARP | OP H.H | POL H.H |
| | Note: 37/C#1 | Note: 36/C#1 | Note: 42/F#1 | Note: 40/G#1 |
| | SH=Side Stick | SH=Base Drum | SH=Cl. Nihat | SH=Shaker |
| | Sample: RIM OH23 | Nute B.D | Sample: CL H.H | Sample: |

① **Champ Program :** Indique le programme actuellement sélectionné.

② **Champ Note :** Indique le numéro de note assigné à ce numéro de pad.

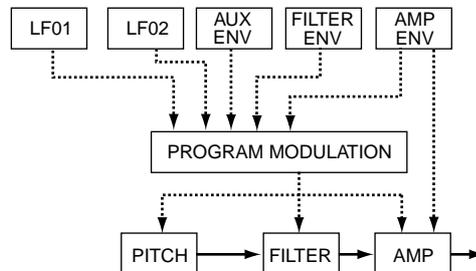
③ **Champ GM :** Indique le son de batterie/percussion au format GM (Système GM niveau 1) correspondant au numéro de note sélectionné en ②.

④ **Champ Sample :** Indique l’échantillon qui est assigné à ce numéro de pad.

Note: Les Key Group Programs ne contiennent pas de réglages d'assignation de pad. Donc, la touche de fonction [F4] (Assign) ne sera pas affichée si un Key Group Program a été sélectionné dans la page List. Si vous tapez sur les pads alors qu'un Key Group Program est sélectionné, les données de note seront envoyées en des réglages d'assignation de pad par défaut (appelés réglages "global pad assign").

Édition des paramètres sonores

Les programmes de la MPC4000 permettent d'éditer divers paramètres sonores tels que filtre, enveloppe et LFO pour chaque Key Group/numéro de note.



Voici comment procéder pour éditer des paramètres tels que Amp Envelope, Filter, Filter Envelope et LFO1.

1. Dans la page Program mode Key Group, pressez la touche [F4] (EDIT 1).

La page Edit 1 apparaît, dans laquelle vous pouvez éditer les réglages de filtre et d'enveloppe pour chaque Key Group/numéro de note.

① **Champ Note/Kg** : Sélection du Key Group/numéro de note à éditer.
 ② **Champ Edit** : Sélection de la méthode d'édition du Key Group.
 ③ **Champ Zone** : Sélection de la zone (1-4) qui sera affichée en ④.
 ④ **Champ Zone Sample** : Affiche le nom de l'échantillon assigné à la zone que vous avez sélectionnée en ③.
 ⑤ **Bloc PITCH** : Indique l'accord du Key Group/numéro de note.

⑥ **Bloc FILTER** : Édition des paramètres de type de filtre, fréquence de coupure, résonance et enveloppe du filtre.

⑦ **Bloc AMP** : Édition des paramètres de niveau, destination de sortie, départ effet et enveloppe d'amplification du Key Group/numéro de note.

2. Placez le curseur sur le champ *Edit*, puis choisissez une des méthodes d'édition suivantes.

ONE: Seul le Key Group sélectionné dans le champ *Kg* sera édité.

ALL: Les valeurs absolues de tous les Key Groups seront modifiées simultanément.

ADD: Les valeurs de tous les Key Groups seront modifiées simultanément, en fonction de leur valeur actuelle.

Conseil : La procédure la plus simple consiste à d'abord sélectionner *ALL*, afin de régler approximativement tous les Key Groups. Puis de choisir *ONE* pour régler plus précisément chaque Key Group/numéro de pad. Pour ajouter ou réduire la valeur de certains paramètres après avoir fait les réglages, choisissez *ADD*.

3. Si vous avez réglé le champ sur *Edit* sur *ONE*, placez le curseur sur le champ *Kg/Pad*, puis sélectionnez le Key Group/numéro de pad à éditer.

Conseil : Il est plus pratique d'utiliser les touches Curseur [▲]/[▼] pour passer d'un bloc à l'autre.

4. Placez le curseur dans la moitié droite du bloc AMP, et éditez les paramètres d'enveloppe d'amplification.

Dans le bloc AMP vous pouvez régler les paramètres Amp Envelope suivants.

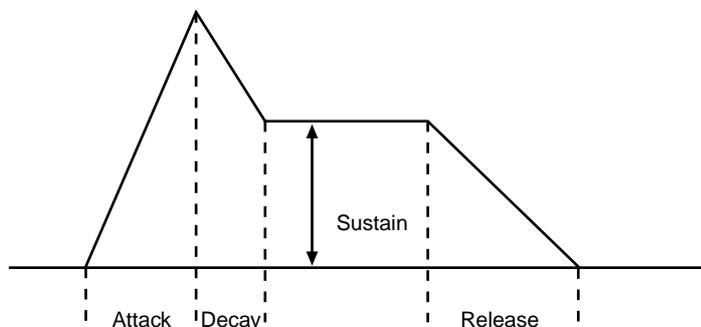
Champ Attack : Spécifie le temps d'attaque de l'enveloppe (à partir du moment où la touche est enfoncée, jusqu'à ce que le niveau maximum soit atteint).

Champ Decay : Spécifie le temps de décroissance de l'enveloppe (à partir de la fin du temps d'attaque jusqu'à ce que le niveau de maintien (sustain) soit atteint).

Champ Sustain : Spécifie le temps de maintien de l'enveloppe (le niveau qui reste maintenu tant que vous gardez enfoncé la touche ou le pad).

Champ Release : Spécifie le temps de relâchement de l'enveloppe (à partir du moment où la touche est relâchée jusqu'à ce que le niveau zéro soit atteint).

Attack hold: Sélectionne si la phase de Decay démarre lorsque le point de départ de la boucle (loop start) de l'échantillon est atteint (ON), ou suit les réglages de l'enveloppe (OFF).



5. Placez le curseur sur le bloc FILTER, et éditez les paramètres de filtre.

Dans le bloc FILTER vous pouvez régler les paramètres de filtre suivants.

Champ Type : Sélection du type de filtre. (Pour les détails de chaque type, reportez-vous au manuel de référence.)

Champ Cutoff freq : Spécifie la fréquence de coupure du filtre.

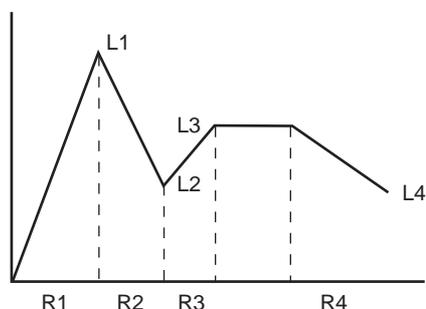
Champ Resonance : Sélection de la résonance du filtre.

Conseil : L'affichage du champ Cutoff freq/Resonance change en fonction du type de filtre.

Champ Atténuation : Règle le niveau après que le signal soit passé par le filtre. Vous pouvez utiliser ce réglage lorsqu'un réglage de résonance trop élevé provoque une saturation.

Champs R1–R4 : Réglage des paramètres Rate 1 à Rate 4 de l'enveloppe.

Champs L1–L4 : Réglage des paramètres Level 1 à Level 4 de l'enveloppe.



Champ Reference : Spécifie le niveau de référence (0–100) de l'enveloppe. Cette valeur est représentée par une ligne pointillée horizontale dans l'enveloppe affichée.

Lorsque l'enveloppe atteint le niveau que vous avez spécifié ici, un décalage (offset) sera appliqué globalement à l'enveloppe afin que la fréquence de coupure du filtre (Cutoff) corresponde au réglage du champ Cutoff Freq.

L'action de l'enveloppe changera comme suit, en fonction des valeurs Reference et L3.

Reference=0: Les niveaux de l'enveloppe seront augmentés en fonction du réglage du champ Cutoff Freq.

Reference=L3: La fréquence de coupure du filtre correspondra à la valeur du champ Cutoff Freq lorsque l'enveloppe atteindra le niveau de Sustain.

Reference=100: La fréquence de coupure du filtre correspondra à la valeur du champ Cutoff Freq lorsque l'enveloppe atteindra le niveau maximum.

6. Pour appliquer l'enveloppe au filtre, puis pressez la touche [WINDOW] lorsque le curseur est situé dans le bloc FILTER.

Note: Notez que contrairement à l'enveloppe d'amplification, le simple fait de régler les valeurs de l'enveloppe de filtre n'est pas suffisant pour produire un effet. Pour pouvoir utiliser l'enveloppe de filtre, vous devez encore faire des réglages dans la fenêtre locale Program Modulation afin de spécifier la source, la destination et la profondeur de la modulation.

La fenêtre locale Program Modulation apparaît. Dans celle-ci, vous pouvez sélectionner la source, la destination et la profondeur (Depth) de la modulation pour chacune des routes de modulation (64 au maximum) que le programme peut utiliser.

| Mod | Source | Destination | Key | Depth |
|-----|------------|-------------|-----|-------|
| 1 | VELOCITY | AMPLITUDE | ALL | +854 |
| 2 | FILT ENV | CUTOFF | ALL | +888 |
| 3 | LFO 1 | PITCH | ALL | +188 |
| 4 | ROCKWHEEL | LFO 1 DEPTH | ALL | +815 |
| 5 | AFTERTOUCH | LFO 1 DEPTH | ALL | +888 |
| 6 | RKC ENV | PITCH | ALL | +888 |
| 7 | VELOCITY | ZONE SELECT | ALL | +888 |
| 8 | | | | |
| 9 | | | | |

① Champ Mod : Indique le numéro de la modulation (1–64). Vous pouvez placer le curseur sur ce champ et tournez la molette [JOG] afin de faire défiler la liste.
 ② Champ Source : Sélection de la source de modulation (molette de modulation, enveloppe, vitesse, LFO1, LFO2, etc.).
 ③ Champ Destination : Sélection du paramètre de destination de la modulation (AMPLITUDE, PAN, PITCH, etc.).
 ④ Champ Note/Kg : Sélection du Key Group/numéro de note dont vous désirez régler la profondeur ⑤. Si vous sélectionnez ALL, vous pourrez régler la profondeur de tous les Key Groups en une seule fois.
 ⑤ Champ Depth : Spécifie la profondeur de la modulation.
 ⑥ Touche [F1] (CLOSE): Referme la fenêtre locale et revient à la page précédente.

- ④ **Champ Note/Kg** : Sélection du Key Group/numéro de note dont vous désirez régler la profondeur ⑤. Si vous sélectionnez ALL, vous pourrez régler la profondeur de tous les Key Groups en une seule fois.
- ⑤ **Champ Depth** : Spécifie la profondeur de la modulation.
- ⑥ **Touche [F1] (CLOSE)**: Referme la fenêtre locale et revient à la page précédente.
7. Placez le curseur sur un champ *Source* vide, puis choisissez FILTER ENV comme source de modulation.
8. Placez le curseur sur le champ *Destination*, puis sélectionnez CUTOFF comme destination de modulation.
9. Vérifiez que le champ *Note/Kg* est réglé sur ALL, placez le curseur sur le champ *Depth* et réglez la profondeur de modulation.
10. Lorsque vous avez terminé les réglages, pressez la touche [WINDOW].

Vous revenez à la page Edit 1. Vous pouvez maintenant utiliser l'enveloppe de filtre pour contrôler la fréquence de coupure (Cutoff). Si nécessaire, réajustez les paramètres du bloc FILTER tout en jouant le son. De cette manière, lorsque vous utilisez l'enveloppe ou le LFO etc. pour moduler la hauteur, le filtre (couleur sonore), ou l'amplification (volume), il suffit d'accéder à la fenêtre locale Program Modulation et de spécifier la Source (source de modulation), la Destination (destination de modulation), et la profondeur (modulation Depth). De nombreux paramètres sont disponibles comme source et destination de modulation. En les utilisant au mieux, vous pourrez créer des sons très sophistiqués.

Note: Le champ Tune du bloc PITCH est le même paramètre que celui portant le même nom de la page Pitch. De même, les champs Level, Out, FX Send et Send du bloc AMP sont respectivement les mêmes paramètres que ceux des champs Level, Out, FX et Send de la page Key Group Mix.

11. Pressez la touche [F4] (EDIT 2).

La page Edit 2 apparaît, où vous pouvez régler les paramètres d'enveloppe LFO et AUX.

① Bloc LFO1 : Réglage des paramètres LFO1 (rate, depth, delay, etc.).
 ② Bloc LFO2 : Réglage des paramètres LFO2 (rate, depth, delay, etc.).
 ③ Bloc AUX ENV : Réglage des paramètres d'enveloppe AUX.

12. Placez le curseur sur le clignotant LFO1, puis éditer les paramètres LFO1. Les champs du bloc LFO1 concernent les paramètres suivants.

Champ Wave : Sélection de la forme d'onde du LFO parmi TRIANGLE (onde triangulaire), SINE (onde sinusoïdale), SQUARE (onde carrée), SAW UP (onde dent-de-scie haute), SAW DOWN (onde dent-de-scie basse) et RANDOM (changement aléatoire).

Champ Depth : Spécifie le niveau de sortie du LFO.

Champ Rate : Spécifie la fréquence du LFO.

Champ Delay : Spécifie le délai entre le moment où vous enfoncez une touche et celui où le LFO est appliqué.

Champ Phase : Définit le point auquel le cycle du LFO commence. La ligne pointillée verticale se déplacera en fonction de ce réglage.

Champ Shift : Décale le niveau du LFO vers le haut ou le bas. La ligne horizontale se déplacera en fonction de ce réglage.

Champ Sync : Indique si les LFO des voix d'un même programme seront synchronisés avec les uns avec les autres.

Champ MIDI sync : Indique si la fréquence du LFO sera synchronisée aux messages d'horloge MIDI provenant d'un appareil externe.

Champ Beat : Définit le cycle du LFO lorsque la synchro MIDI est activée.

Champ Re-trigger : Indique si la forme d'onde reprend au début à chaque appui de note (note-on).

13. Lorsque vous avez terminé l'édition des paramètres du LFO1, pressez la touche [WINDOW] alors que le curseur est placé dans le bloc LFO1.

La fenêtre locale Program Modulation apparaît.

Note: Afin de pouvoir utiliser le LFO1, vous devez régler la source, la destination et la profondeur de la modulation dans la fenêtre locale Program Modulation. Le simple fait d'éditer les réglages des paramètres du bloc LFO1 ne produit aucun effet.

14. Placez le curseur sur un champ **Source** vide, puis sélectionnez LFO1 comme source de modulation.
15. Placez le curseur sur le champ **Destination** situé à droite, puis sélectionnez PITCH comme destination de modulation.
16. Placez le curseur sur le champ **Depth**, et réglez la profondeur de modulation.
17. Pressez la touche [WINDOW] pour revenir à la page Edit 2.

Désormais, le LFO1 appliquera un vibrato à l'échantillon. Si nécessaire, réajustez les paramètres du bloc LFO1 tout en jouant le son.

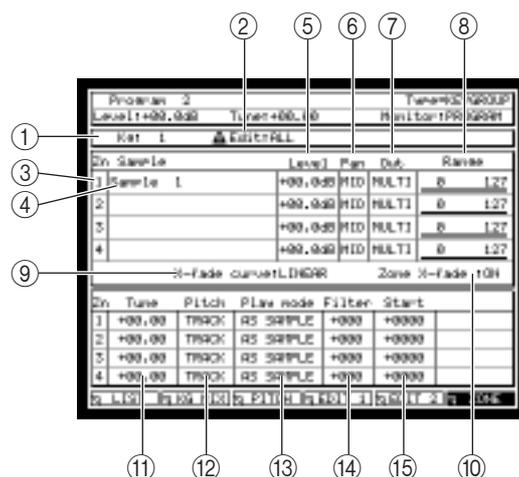
Note: Le champ Depth du bloc LFO1 correspond au niveau de sortie du LFO1 et le champ Depth de la fenêtre locale Program Modulation correspond à la sensibilité de la destination de modulation. Cela signifie que si le champ Depth est réglé sur zéro pour l'un d'eux, le LFO1 ne produira aucun effet.

Utilisation des zones

Dans les pages précédentes, nous avons créé un programme en assignant un échantillon uniquement à la zone 1 d'un Key Group/numéro de note. Cependant, les programmes de la MPC4000 permettent en fait l'utilisation de quatre zones pour chacun des Key Groups/numéros de note.

Cette section décrit comment vous pouvez assigner un échantillon à la zone 2 de chaque Key Group/numéro de note, et utilisez la vitesse pour passer de la zone 1 à la 2.

1. **Enregistrez les échantillons que vous souhaitez assigner à la zone 2. (Vous pouvez soit en enregistrer des nouveaux en mémoire, soit les charger depuis un périphérique de stockage.)**
Pour les détails concernant l'enregistrement ou le chargement d'échantillons, voir le Chapitre 8.
2. **Dans la page Key Group Mix, Pitch ou Edit 1/2, pressez la touche [F6] (ZONE).**
La page Zone apparaît. Dans laquelle vous pouvez assigner des échantillons aux zones 1–4 et éditer les paramètres pour chaque zone.



① **Champ Note/Kg** : Sélection du Key Group/numéro de note à éditer.

② **Champ Edit** : Sélection de la méthode d'édition du Key Group.

③ **Champ Zone** : Indique les numéros de zone.

④ **Champ Sample** : Sélection de l'échantillon qui sera assigné à chaque zone.

Note: L'échantillon que vous sélectionnez dans la page Key Group Mix sera toujours assigné à la zone 1 du Key Group/numéro de pad correspondant. Il faut utiliser ce champ pour assigner des échantillons aux zones 2-4.

- ⑤ **Champ Level** : Spécifie un réglage relatif du niveau de chaque zone.
- ⑥ **Champ Pan** : Spécifie un réglage relatif du panoramique de chaque zone si une lecture stéréo est utilisée.
- ⑦ **Champ Out** : Spécifie la destination de sortie de chaque zone. Si vous sélectionnez MULTI, ce sont les réglages du Multi qui seront utilisés.
- ⑧ **Champ Range** : Indique la tessiture de chaque zone lorsque vous utilisez une source de modulation spécifique pour passer d'une zone à une autre.
- ⑨ **Champ X-fade curve** : Sélectionne la courbe de changement qui sera utilisée lorsque le fondu-enchaîné (Crossfade) entre zones est activé.
- ⑩ **Champ Zone X-fade** : Indique si un fondu-enchaîné se produira lorsque vous changerez de zone.
- ⑪ **Champ Tune** : Spécifie un réglage relatif de l'accord de chaque zone.
- ⑫ **Champ Pitch** : Indique si la hauteur de l'échantillon assigné à chaque zone montera ou descendra en fonction de la position sur le clavier (TRACK) ou si elle restera la même quelle que soit la note jouée (CONS).
- ⑬ **Champ Play mode** : Choix d'une des méthodes de lecture pour l'échantillon assigné à chaque zone.
- ONE SHOT:** L'échantillon sera lu du point de départ (Start) au point final (End) lorsque vous appuyez une fois sur la touche.
- NO LOOP:** L'échantillon sera lu du point de départ (Start) au point final (End) sans bouclage. Si vous relâchez le pad (ou la touche) pendant ce temps, la lecture s'arrêtera à ce point.
- LOOP:** Lorsque vous appuyez sur le pad (ou la touche), l'échantillon commence à jouer depuis le point de départ (Start) et continue en boucle tant vous appuyez sur le pad (ou la touche). Lorsque vous relâchez le pad (ou la touche), l'échantillon joue jusqu'au point final (End) puis s'arrête.
- NOTE OFF:** L'échantillon joue en mode "one-shot" lorsqu'un message note-off est reçu.
- ⑭ **Champ Filter** : Spécifie un réglage relatif de la fréquence de coupure du filtre de chaque zone.
- ⑮ **Champ Start** : Spécifie un réglage relatif du point de départ (Start) de l'échantillon de chaque zone.

3. Placez le curseur sur le champ **Note/Kg**, puis sélectionnez le Key Group/numéro de note auquel vous désirez ajouter un échantillon.

4. Placez le curseur sur le champ **Sample** de la zone 2, puis sélectionnez un échantillon.

Ceci assignera un échantillon à la zone 2. Les réglages des pages Key Group Mix, Pitch et Edit 1/2 sont communs à toutes les zones, vous n'avez donc pas besoin de les refaire à nouveau.

5. Si nécessaire, éditez les autres paramètres de la page Zone afin de régler plus précisément le niveau, le panoramique et le décalage (Offset) du filtre pour chaque zone.

Note: N'oubliez pas que les valeurs des champs de la page Zone (sauf Output, Range, Pitch, Play mode) sont des réglages relatifs. Les valeurs communes au Key Group/numéro de pad dans son ensemble peuvent être éditées dans les pages Key Group Mix, Pitch et Edit 1/2.

6. De même, assignez un nouvel échantillon à la zone 2 des autres Key Groups/numéros de notes.

7. Lorsque vous avez terminé d'assigner tous les échantillons, placez le curseur sur le champ **Range** de la zone 1 et réglez la valeur de 000 à 063.

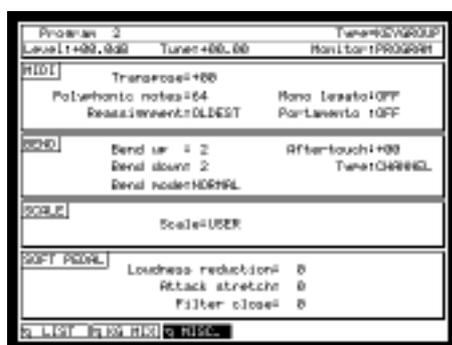
8. Placez le curseur sur le champ **Range** de la zone 2, et réglez la valeur de 064 à 127.

9. Laissez le curseur sur le champ *Range* et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre locale Program Modulation apparaît.
10. Placez le curseur sur un champ *Source* vide et choisissez VELOCITY comme source de modulation.
11. Placez le curseur sur le champ *Destination* situé à droite et sélectionnez ZONE SELECT comme destination de modulation.
12. Placez le curseur sur le champ *Depth*, et réglez la valeur sur 100.
13. Pressez la touche [WINDOW].
Vous revenez à la page Zone. Vous pouvez maintenant utiliser la vitesse pour changer de zone pour tous les Key Groups/numéros de pads. Affinez le réglage du champ *Range* tout en frappant sur les pads ou en jouant sur votre clavier MIDI.

Autres réglages

Voici comment procéder aux réglages affectant tout le programme, tels que MIDI Transpose et Bend Range.

1. Dans la page List, pressez la touche [F3] (MISC.).
La page MISC. page apparaît. Dans laquelle vous pouvez faire les réglages communs à tout le programme.



- ① **Bloc MIDI** : Réglage de la transposition pour l'ensemble du programme, polyphonie, du mode de traitement utilisé lorsque la MPC4000 sera à court de voix et du portamento On/Off.
- ② **Bloc BEND** : Réglage du Pitch Bend et de l'Aftertouch.
- ③ **Bloc SCALE** : Sélection de la gamme (tempérée, Werckmeister, etc.) utilisée par le programme.
- ④ **Bloc SOFT PEDAL** : Indique ce qu'il se passe lorsque vous pressez la pédale douce.

2. Placez le curseur sur le bloc MIDI, et réglez les champs suivants.
 - Champ Transpose** : Indique la valeur de transposition du programme. Cette valeur n'affecte que les notes MIDI reçues ; pas la hauteur des échantillons.
 - Champ Polyphonic notes** : Indique le nombre de notes que le programme pourra jouer.
 - Champ Reassignment** : Comme pour le mode de traitement qui sera employé lorsque la polyphonie disponible est entièrement utilisée, sélectionnez soit QUIET (les premières notes coupées seront les plus graves) ou OLDEST (les premières notes coupées seront les plus anciennes).
 - Champ Mono legato** : Indique ce qu'il se passe lorsque vous jouez deux touches legato. Si vous choisissez OFF, les deux notes joueront normalement (en polyphonie). Si vous choisissez PITCH, le programme sera en mode mono (vous ne pourrez pas jouer d'accords); en jouant deux notes legato seule la hauteur changera sans déclencher la seconde note.
 - Champ Portamento** : Marche/arrêt du portamento.
3. Placez le curseur sur le bloc BEND, et réglez les champs suivants.
 - Champ Bend up** : Indique la valeur du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produit lorsque vous poussez à fond le contrôleur de Pitch Bend.
 - Champ Bend down** : Indique la valeur du changement de hauteur (en demi-tons) qui se produit lorsque vous tirez à fond le contrôleur de Pitch Bend.
 - Champ Bend mode** : Il s'agit du mode d'opération qui sera employé lorsque des messages de Pitch Bend sont reçus, choisissez NORMAL (les messages de Pitch Bend seront reçus même si la note sonne encore) ou HELD (messages de Pitch Bend seront reçus avant que la note sonne, mais pas pendant qu'elle joue).
 - Champ Aftertouch** : Règle l'ampleur à laquelle l'Aftertouch (pression) modulera la hauteur.
 - Champ Type** : Type d'Aftertouch, vous avez le choix entre CHANNEL (pression par canal) ou POLY (pression par touche).

Sauvegarde et chargement de programmes

Les pages suivantes décrivent comment sauvegarder ou charger des programmes (ou des échantillons et des programmes) sur et depuis un périphérique de stockage.

Sauvegarder des programmes

Voici comment procéder pour sauvegarder un seul ou plusieurs programmes (ou des échantillons et des programmes) depuis la mémoire sur un périphérique de stockage interne ou externe. Lorsque vous éteignez l'appa-

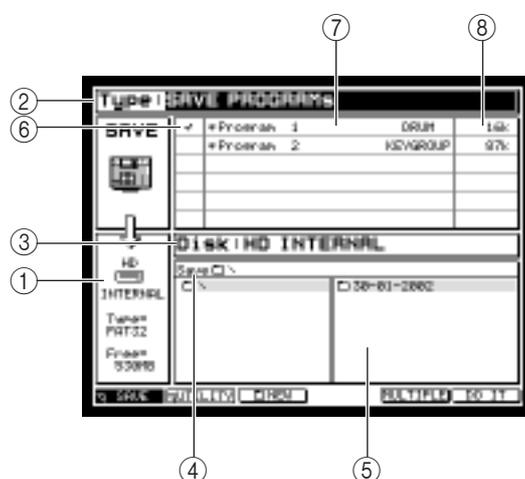
reil, tous les programmes et échantillons présents dans la MPC4000 seront perdus, vous devez donc utiliser la procédure de Sauvegarde décrite ici afin de sauvegarder les programmes que vous désirez conserver.

1. Pressez la touche [SAVE].

La page Save apparaît.

2. Placez le curseur sur le champ *Type*, et tournez la molette [JOG] pour sélectionner SAVE PROGRAMS.

Un écran comme celui-ci apparaît.



① **Disk information:** Indique le périphérique de stockage actuellement sélectionné pour les opérations.

② **Champ Type :** Sélection du type de données qui sera sauvegardé.

③ **Champ Disk :** Sélection du périphérique de stockage de destination de la sauvegarde.

④ **Champ Save :** Indique le dossier situé sur le périphérique de stockage de destination de la sauvegarde.

⑤ **Bloc Liste des Fichiers :** Affiche la hiérarchie des dossiers du périphérique de stockage sélectionné.

⑥ **Champ Tag :** Ce champ permet de marquer (Tag) chaque programme. Utilisez cette fonction afin de pouvoir sauvegarder les programmes marqués en une seule opération. Placez le curseur sur ce champ, et tournez la molette [JOG] afin de les marquer (On/Off).

⑦ **Champ Program list :** Liste des noms et des types de programmes actuellement en mémoire. Les nouveaux programmes et ceux que vous avez modifiés depuis leur dernier chargement ou sauvegarde ont leur nom précédés d'un *.

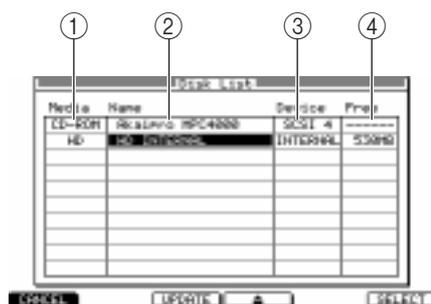
⑧ **Data size:** Indique la taille des données du programme.

3. Si vous désirez sauvegarder un seul programme, placez le curseur sur le champ *Program List*, puis sélectionnez le programme désiré

4. Si vous désirez sauvegarder plusieurs programmes en une seule fois, placez le curseur sur le champ *Tag*, et marquez chaque programme que vous désirez sauvegarder.

5. Placez le curseur sur le champ *Disk*, et tournez la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre locale Disk List.

Dans cette fenêtre locale vous pouvez choisir périphérique de stockage de destination de la sauvegarde.



① **Champ Media :** Indique le type de périphérique de stockage.

② **Champ Name :** Indique le nom du volume name du périphérique de stockage.

③ **Champ Device :** Indique comment le périphérique de stockage est connecté.

④ **Champ Free :** Indique la quantité d'espace libre sur le périphérique de stockage.

6. Placez le curseur sur le périphérique de stockage sur lequel vous désirez sauvegarder les données, puis pressez la touche [F6] (SELECT).

Ce périphérique de stockage sera sélectionné et la fenêtre locale se refermera.

7. Placez le curseur sur le dossier de destination de la sauvegarde dans le bloc Liste des Fichiers.

Utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer de haut en bas dans la hiérarchie des dossiers, et les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner un dossier situé à un même niveau. Lorsque vous sélectionnez le dossier de destination de la sauvegarde, son nom apparaît dans le champ *Save*.

Conseil : En appuyant sur la touche [F3] (NEW) vous pouvez créer un nouveau dossier au niveau actuel. Le fichier sera alors sauvegardé dans le dossier qui est sélectionné dans la partie gauche de la liste des fichiers (le niveau est affiché à droite).

■ Pour sauvegarder un seul programme

8. Pour sauvegarder un seul programme, vérifiez que celui-ci est bien sélectionné dans le champ *Program List*, puis pressez la touche [F6] (DO IT).

La fenêtre locale Save a Program apparaît.



① **Champ Save** : Indique si seulement le programme ou les échantillons et le programme sera(ont) sauvegardé(s).

② **Champ Replace same samples** : Indique ce qu'il se passe si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier échantillon du même nom.

9. Placez le curseur sur le champ Save, puis choisissez une des méthodes de sauvegarde suivantes.

WITH SAMPLES PROGRAM ONLY : Tous les échantillons utilisés par ce programme seront sauvegardés avec le programme.

PROGRAM ONLY : Seul le programme sera sauvegardé.

NEW&MODIFIED : Seuls les échantillons marqués d'un symbole * seront sauvegardés avec le programme.

Note: Si vous choisissez PROGRAM ONLY ou NEW&MODIFIED, notez qu'il ne sera pas possible de charger ce programme si le dossier correspondant du périphérique de stockage ne contient pas les fichiers échantillons appropriés.

10. Si vous avez sélectionné WITH SAMPLES dans le champ SAVE, placez le curseur sur le champ *Replace same samples*, puis indiquez si les fichiers d'échantillons portant le même nom dans le dossier de destination seront remplacés (YES) ou pas (NO) par les données sauvegardées.

11. Pressez la touche [F6] (DO IT).

Le fichier de programme (ou les fichiers du programme et des échantillons) sera(ont) sauvegardé(s) dans le dossier que vous avez indiqué.

■ Pour sauvegarder plusieurs programmes

12. Pour sauvegarder plusieurs programmes en une seule opération, pressez la touche [F5] (MULTIPLE) après l'étape 5.

La fenêtre locale Save Multiple Programs apparaît, vous permettant de sélectionner les programmes à sauvegarder.



① **Champ Replace same programs** : Indique ce qu'il se passe si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier programme du même nom.

② **Champ Save** : Indique si seulement le programme ou les échantillons et le programme sera(ont) sauvegardé(s).

③ **Replace same samples**: Indique ce qu'il se passe si la destination de sauvegarde contient déjà un fichier échantillon du même nom.

13. S'il y a lieu, placez le curseur sur les divers champs de la fenêtre locale Save Multiple Programs, et faites les réglages adéquats.

14. Appuyez sur une des touches de fonction suivantes afin de spécifier les programmes que vous désirez sauvegarder.

Touche [F1] (CANCEL) : Annule l'opération de sauvegarde et referme la fenêtre locale.

Touche [F3] (TAGGED) : Sauvegarde uniquement les programmes (ou les programmes et les échantillons) marqués (Tag), puis referme la fenêtre locale.

Touche [F4] (MODIFY) : Sauvegarde uniquement les programmes (ou les programmes et les échantillons) marqués du symboles *, puis referme la fenêtre locale.

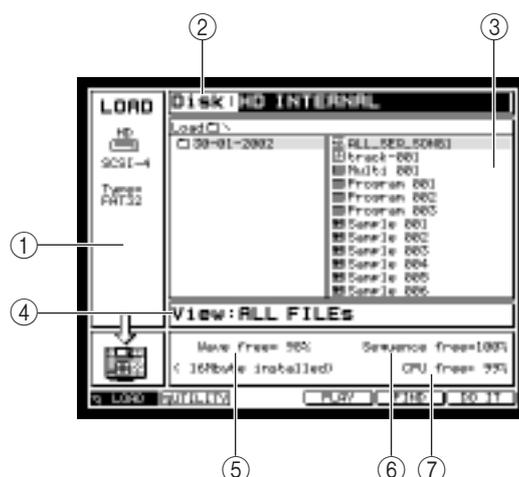
Touche [F6] (ALL) : Sauvegarde tous les programmes (ou les programmes et les échantillons), puis referme la fenêtre locale.

Charger un programme

Voici comment procéder pour charger un programme (ou un programme et ses échantillons) à partir d'un périphérique de stockage dans la mémoire interne de la MPC4000.

1. Pressez la touche [LOAD].

La page Load apparaît. Dans cette page vous pouvez recharger en mémoire les fichiers ayant été sauvegardés sur un périphérique de stockage.



① **Disk information**: Indique le périphérique de stockage actuellement sélectionné pour les opérations.

② **Champ Disk** : Sélection du périphérique de stockage à partir duquel les données seront chargées.

③ **Bloc Liste des Fichiers** : Affiche la hiérarchie des dossiers du périphérique de stockage sélectionné.

④ **Champ View** : Sélection du type de fichier qui apparaîtra dans le bloc liste.

⑤ **Champ Wave free** : Indique la quantité d'espace libre dans la section Sampler de la MPC4000.

⑥ **Champ Sequence free** : Indique la quantité d'espace libre dans la section Sequencer de la MPC4000.

⑦ **Champ CPU free** : Indique la quantité d'espace mémoire libre dédié à la gestion des données de la MPC4000.

2. Placez le curseur sur le champ *Disk*, et tournez la molette [JOG] afin d'afficher la fenêtre locale Disk List.

3. Placez le curseur sur le périphérique de stockage à partir duquel vous désirez charger les données, puis pressez la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage sur lequel est placé le curseur est sélectionné comme source du chargement.

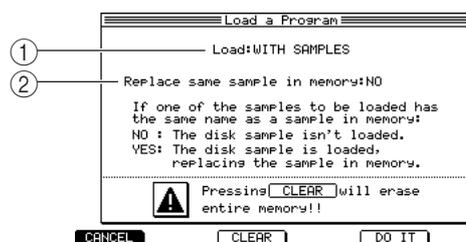
4. Placez le curseur sur le champ *View*, puis sélectionnez PROGRAM FILEs comme type de fichier. Les fichiers autres que ceux de programme seront cachés.

5. Placez le curseur sur le fichier désiré dans la bloc de liste des fichiers.

Utilisez les touches Curseur [◀]/[▶] pour vous déplacer de haut en bas dans la hiérarchie des dossiers, et les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner un dossier situé à un même niveau.

6. Pressez la touche [F6] (DO IT).

La fenêtre locale Load a Program apparaît.



① **Load file**: Indique si les échantillons utilisés par le programme seront aussi chargés.

② **Champ Replace same sample in memory** : Indique ce qu'il se passe si la mémoire contient déjà un fichier échantillon portant le même nom.

7. Placez le curseur sur le champ *Load*, puis choisissez une des méthodes de chargement suivantes.

NO SAMPLE : Seul le programme sera chargé.

WITH SAMPLE : Le programme et les échantillons nécessaires seront chargés.

Note: Si vous avez sélectionné NO SAMPLE, notez que le programme ne jouera pas correctement si la mémoire de la MPC4000 ne contient pas tous les échantillons nécessaires.

8. Si vous avez choisi WITH SAMPLES à l'étape 7, placez le curseur sur le champ Replace same... indiquez si les fichiers d'échantillons portant le même nom déjà présents dans la mémoire seront remplacés par les fichiers chargés (YES) ou si un tel fichier ne doit pas être chargé (NO).

9. Appuyez à nouveau sur la touche [F6] (DO IT).

Le programme (ou le programme et ses échantillons) sera(ont) chargé(s).

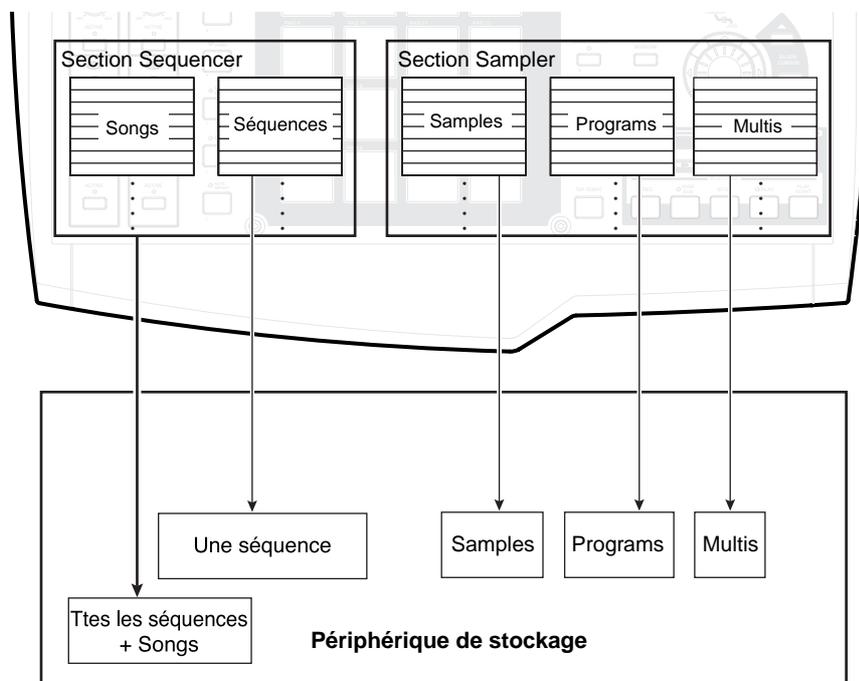
Conseil : Si vous le souhaitez, vous pouvez effacer tous les programmes et échantillons de la mémoire avant de charger un programme. Pour cela, pressez la touche [F3] (CLEAR) lorsque la fenêtre locale Load a Program est affichée.

10 Utilisation de périphériques de stockage

Ce chapitre décrit les opérations concernant les périphériques de stockage internes et externes.

La structure de fichier de la MPC4000

Les différents types de données présentes dans la mémoire interne de la MPC4000 (séquences, Songs, Multis, Samples, Programmes) peuvent être sauvegardés sous forme de fichiers séparés sur un périphérique de stockage interne ou externe.



Voici les différents types pouvant être sauvegardés sur un périphérique de stockage interne ou externe, et les symboles représentant chaque type de fichier.

- Toutes les séquences + Songs (ALL symbole ALL)
- Séquence séparée (MID symbole MID)
- Multi (MULTI symbole MULTI)
- Programme (PROGRAM symbole PROGRAM)
- Sample (SAMPLE symbole SAMPLE)

Les procédures de sauvegarde et de chargement des fichiers mentionnés ci-dessus sont décrites dans les chapitres correspondant de ce mode d'emploi. Veuillez vous reporter à la page appropriée.

Opérations de gestion des fichiers sur un périphérique de stockage

Voici comment effacer un fichier ayant été mémorisé sur un périphérique de stockage.

Effacer un fichier

Voici comment effacer un fichier d'un périphérique de stockage.

1. **Pressez la touche [SAVE] ou [LOAD], puis la touche [F2] (UTILITY).**

La page Utility apparaît, c'est ici que vous pouvez effectuer les opérations concernant un périphérique de stockage.



- ① **Champ Do (Action):** Sélection de l'opération que vous désirez effectuer.

2. **Vérifiez que le champ Do indique bien DELETE.**

Si le champ Do indique DELETE, vous pouvez effacer le fichier du périphérique de stockage. Si une autre opération est sélectionnée, faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner DELETE.



① **Disk information**: Affiche les différentes informations concernant le périphérique de stockage actuellement sélectionné pour cette opération.

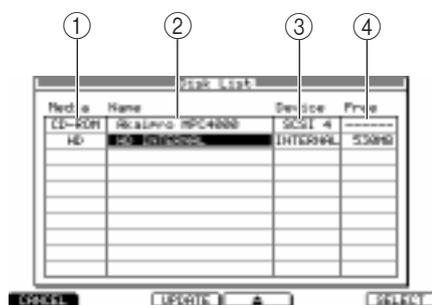
② **Champ Disk**: Sélection du périphérique de stockage contenant le fichier que vous désirez effacer.

③ **Liste des fichiers**: Affiche la structure hiérarchique interne du périphérique de stockage.

④ **Champ View**: Sélectionne le type de fichier qui sera affiché.

3. Placez le curseur sur le champ *Disk*, puis faites tourner la molette [JOG] afin d'accéder à la fenêtre *Disk List* (Liste des disques).

Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner le périphérique de stockage contenant le fichier que vous désirez effacer.



① **Champ Media**: Indique le type de périphérique de stockage.

② **Champ Name**: Indique le nom du périphérique de stockage.

③ **Champ Device**: Indique comment le périphérique de stockage est connecté.

④ **Free**: Indique l'espace libre sur le périphérique de stockage.

4. Placez le curseur sur le périphérique de stockage contenant le fichier que vous désirez effacer, puis pressez la touche [F6] (SELECT).

Le périphérique de stockage sera sélectionné, et la fenêtre se referme. La liste des fichiers indique le contenu de ce périphérique de stockage.

5. Placez le curseur sur la liste de fichiers et sélectionnez le fichier que vous désirez effacer.

Utilisez les touches Curseur [◀/▶] pour vous déplacer de bas en haut d'un niveau à un autre, et les touches Curseur [▲/▼] pour sélectionner un dossier dans un même niveau.

Conseil: Si vous avez sélectionné un type de fichier dans le champ *View*, tous les autres fichiers seront cachés.

6. Pressez la touche [F6] (DO IT).

Le fichier spécifié sera effacé.

Conseil: Un fichier effacé ne peut plus être rechargé. Utilisez cette commande avec précaution.

Rechercher un fichier

Voici comment procéder pour rechercher un fichier ayant été sauvegardé sur un périphérique de stockage en spécifiant une chaîne de caractères ou un type de fichier.

1. Pressez la touche [LOAD] pour accéder à la page *Load*, puis sélectionnez le périphérique de stockage dans lequel vous souhaitez effectuer la recherche.

2. Pressez la touche [F5] (FIND).

La fenêtre *Find File* (Recherche de fichier) apparaît. Dans cette fenêtre, vous pouvez indiquer une chaîne de caractère et le type de fichier à rechercher sur le périphérique de stockage.



① **Champ Find**: Entrez la chaîne de caractère contenue dans le nom du fichier que vous désirez chercher.

② **Champ File type**: Sélection du type de fichier que vous désirez chercher.

3. Placez le curseur sur le champ *Find*, puis faites tourner la molette [JOG] pour entrer la chaîne de caractères à rechercher.

4. Placez le curseur sur le champ *File type*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le type de fichier à rechercher.
5. Pressez la touche [F6] (FIND) pour démarrer la recherche.
Lorsque la recherche est terminée, la fenêtre Found Files (Fichiers trouvés) apparaît, affichant les résultats de la recherche.



- ① **Liste des fichiers** : Affiche une liste des résultats de la recherche.
- ② **Touche [F5] (LOAD)**: Charge le fichier sélectionné.

6. Utilisez les touches Curseur [▲]/[▼] pour sélectionner le fichier désiré dans les résultats de la recherche, puis pressez la touche [F5] (LOAD).
Si vous désirez charger un autre fichier, répétez cette opération.
7. Pour refermer la fenêtre, pressez la touche [F1] (CLOSE).

Formater un périphérique de stockage

Avant de pouvoir utiliser un périphérique de stockage interne ou externe avec la MPC4000, vous devez le formater (formatage physique). Voici comment procéder pour formater un périphérique de stockage.

1. Pressez la touche [SAVE] ou [LOAD], puis la touche [F2] (UTILITY).

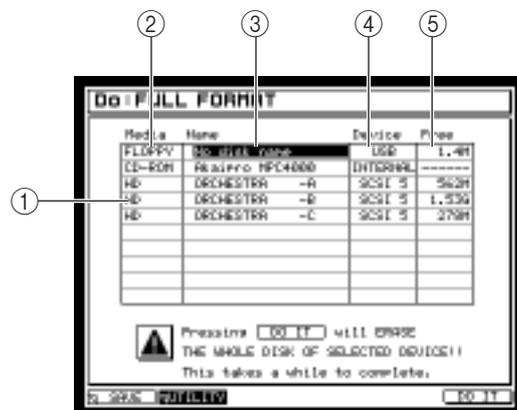
La page Disk Utility apparaît.

2. Placez le curseur sur le champ *Do*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner l'option "FULL FORMAT".

Dans cette page vous pouvez choisir un des trois types de formatage suivants.

- **FULL FORMAT**
Un formatage physique sera effectué. Sélectionnez cette méthode si vous utilisez ce périphérique de stockage pour la première fois avec la MPC4000.
- **QUICK FORMAT**
Un formatage logique sera effectué. Sélectionnez cette méthode si vous désirez réinitialiser un périphérique de stockage que vous avez déjà utilisé avec la MPC4000.
- **WIPE VOLUME**
Tous les fichiers seront effacés du volume actuellement sélectionné sur le périphérique de stockage.

Si vous avez sélectionné FULL FORMAT, l'affichage se modifiera comme suit. Utilisez la liste des disques (Disk List) afin de sélectionner le périphérique de stockage à formater.



- ① **Liste des disques** : Vous pouvez choisir ici le périphérique de stockage qui sera formaté.
- ② **Champ Media** : Indique le type de chaque périphérique de stockage.
- ③ **Champ Name** : Indique le nom de chaque périphérique de stockage.
- ④ **Champ Device** : Indique comment chaque périphérique de stockage est connecté.
- ⑤ **Champ Free** : Indique l'espace libre sur chaque périphérique de stockage.

3. Placez le curseur sur la Liste des disques, puis choisissez le périphérique de stockage que vous désirez formater.

4. Pour exécuter l'opération de formatage, pressez la touche [F6] (DO IT).

Un formatage physique sera effectué. Une fois ce formatage terminé, vous pourrez vous servir de ce périphérique de stockage avec la MPC4000.

***Note:** Lors du formatage, toutes les données qui étaient mémorisées sur le disque sont définitivement perdues. Effectuez cette opération avec précaution afin d'éviter d'effacer des fichiers importants. Le temps nécessaire au formatage dépend de la taille et du type du périphérique de stockage. Les media de taille importantes (comme les disques durs) peuvent être assez longs à formater.*

***Conseil:** Si le périphérique de stockage connecté à la MPC4000 a été divisé en partitions, exécuter la commande Wipe Volume n'effacera que les fichiers contenus dans le volume actuellement sélectionné.*

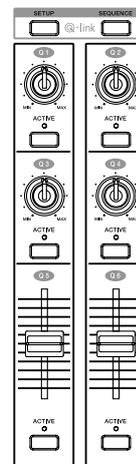
11 Utilisation de Q-LINK

Ce chapitre décrit la fonction Q-LINK, qui permet d'utiliser les potentiomètres et les faders de la MPC4000 afin de contrôler le Sampler interne en temps réel.

A propos de Q-LINK

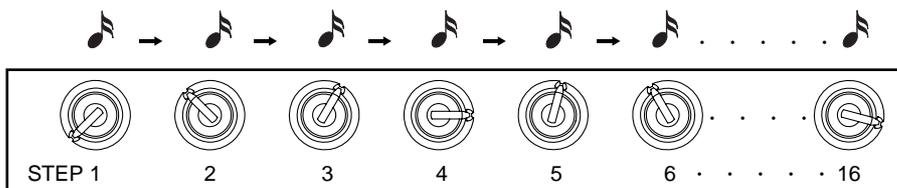
Q-LINK est une fonction vous permettant d'utiliser les quatre potentiomètres et les deux faders de la section Q-LINK du tableau de commande afin de contrôler les paramètres du Sampler interne.

Pour chaque potentiomètre/fader, vous pouvez choisir le type d'événement du Sampler interne (niveau, panoramique, fréquence de coupure du filtre, vitesse du LFO, etc.) que vous désirez contrôler.



Les réglages des potentiomètres/faders sont mémorisés dans le Multi. Si vous désirez conserver vos réglages, il vous faudra sauvegarder le Multi présent dans la mémoire interne sur un support de stockage externe. (La procédure de sauvegarde est décrite à la p. 56)

Vous pouvez aussi utiliser "Q-LINK Sequence," une fonction unique spécifique au MPC4000, qui permet de programmer les mouvements des potentiomètres/faders Q-LINK en seize pas, puis de les relire en boucle à l'aide du séquenceur.



Grâce à la fonction Q-LINK Sequence, vous pourrez faire varier la sonorité ou le volume du Sampler interne en synchronisation avec le tempo du séquenceur. Les réglages Q-LINK Sequence sont mémorisés dans la séquence actuellement sélectionnée, vous pouvez ainsi les utiliser comme partie d'une séquence ou d'un morceau (Song).

Conseil : Q-LINK Sequence enregistre les réglages des potentiomètres/faders, pas les changements de paramètres eux-mêmes. Cela signifie que l'élément qui est contrôlé changera en fonction des paramètres qui sont assignés lorsque la séquence Q-LINK est relue. Si vous désirez sauvegarder les réglages Q-LINK Sequence, il faut sauvegarder la séquence correspondante sur un support de stockage externe. (Pour la procédure de sauvegarde, reportez-vous à la p. 41.)

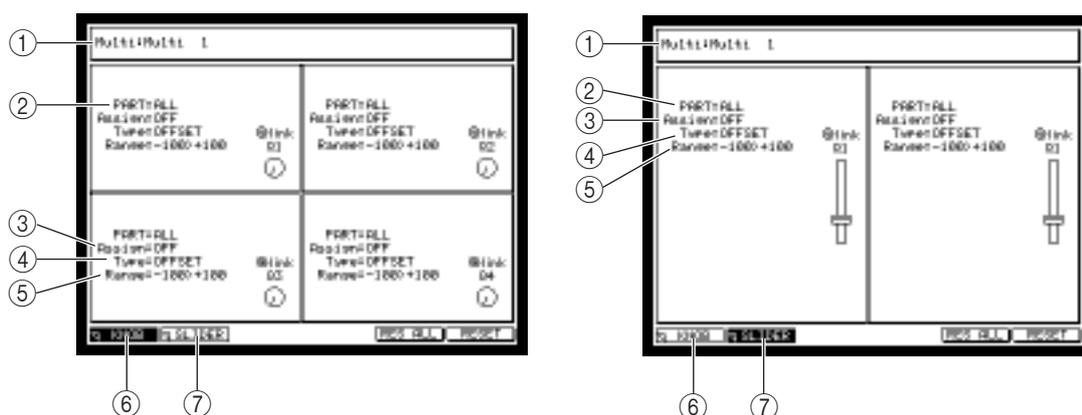
Assigner des paramètres aux potentiomètres et aux faders

Voici comment le paramètre que vous désirez contrôler peut être assigné à un potentiomètre ou à un fader de la section Q-LINK.

1. Pressez la touche [SETUP] de la section Q-LINK.

La page de réglage Q-LINK apparaît. Dans cette page vous pouvez assigner des événements aux potentiomètres et aux faders Q-LINK.

Les potentiomètres (Knobs) et les faders (Sliders) ont des pages séparées. Vous passez d'une page à l'autre à votre convenance en appuyant sur la touche [F1] (pour régler les potentiomètres) ou [F2] (pour les faders).



- ① **Champ Multi** : Sélectionne le Multi pour lequel vous désirez faire des réglages Q-LINK.
- ② **Champ PART/FX** : Lorsque vous actionnez un potentiomètre/fader, ce réglage indique si c'est le programme assigné à une Part du Multi (PART) ou un paramètre d'effet (FX) qui sera contrôlé. Le contenu pouvant être sélectionné (à droite) dépend du choix PART ou FX.
- ③ **Champ Assign** : Sélectionne le type de paramètre qui sera contrôlé par le potentiomètre ou le fader. Si vous avez choisi PART en (2), vous pourrez sélectionner des paramètres de Programme. Si vous avez choisi FX, vous pourrez sélectionner des paramètres d'effet.
- ④ **Champ Type** : Sélectionne comment la valeur changera lorsque vous actionnerez un potentiomètre ou un fader.
- ⑤ **Champ Range** : Spécifie la quantité de changement qui survient lorsque vous actionnerez un potentiomètre ou un fader.
- ⑥ **Touche [F1] (KNOB)** : Accès à la page de réglage des potentiomètres Q-LINK.
- ⑦ **Touche [F2] (SLIDER)** : Accès à la page de réglage des faders Q-LINK.

2. **Placez le curseur sur le champ *Multi*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner le Multi pour lequel vous désirez effectuer des réglages.**
Les réglages Q-LINK sont mémorisés avec le Multi. Vous devez donc d'abord utiliser le champ *Multi* pour sélectionner le Multi adéquat.
3. **Placez le curseur sur le champ *Part/FX* du potentiomètre ou fader dont les réglages doivent être effectués, puis faites tourner la molette [JOG] afin de spécifier si vous contrôlez une Part (PART) ou un effet (FX).**
4. **Pressez la touche Curseur Droite, puis sélectionnez un numéro de Part si vous avez choisi PART, ou un numéro d'effet si vous avez choisi FX.**
5. **Placez le curseur sur le champ *Assign field*, puis sélectionnez le paramètre que vous désirez contrôlé à l'aide du potentiomètre ou du fader.**
Les paramètres pouvant être sélectionnés dépendent du choix PART ou FX.
Si vous avez choisi PART Vous pouvez sélectionner n'importe quel paramètre disponible comme destination de la modulation du programme.
Si vous avez choisi FX..... Vous pouvez sélectionner les paramètres de l'effet correspondant.
6. **Placez le curseur sur le champ *Type*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner une des deux méthodes suivantes de contrôle de la valeur.**

OFFSET

La valeur sera réglée dans le sens positif ou négatif, relativement au réglage actuel du paramètre.

La position 12 heures dans le cas d'un potentiomètre, ou la position centrale dans le cas d'un fader, correspondra au réglage actuel du paramètre.

REPLACE

La valeur changera en fonction du mouvement du potentiomètre ou du fader, quel que soit le réglage actuel du paramètre.



Note: Si vous sélectionnez OFFSET, le fait de déplacer le potentiomètre/fader dans le sens négatif n'aura aucun effet si le réglage actuel est déjà zéro. De même, le fait de déplacer le potentiomètre/fader dans le sens positif n'aura aucun effet si le réglage actuel est déjà au maximum.

7. Placez le curseur sur le champ Range, puis faites tourner la molette [JOG] afin de régler la valeur du changement pouvant se produire.

Le champ *Range* précise les valeurs minimum et maximum pouvant être contrôlées par le potentiomètre ou le fader. Si le champ *Type* est réglé sur OFFSET, vous pouvez opter pour une plage de réglage de -50-0-50. S'il est réglé sur REPLACE, la plage de réglage sera 0-100.

8. Lorsque les réglages sont terminés, sauvegardez le Multi.

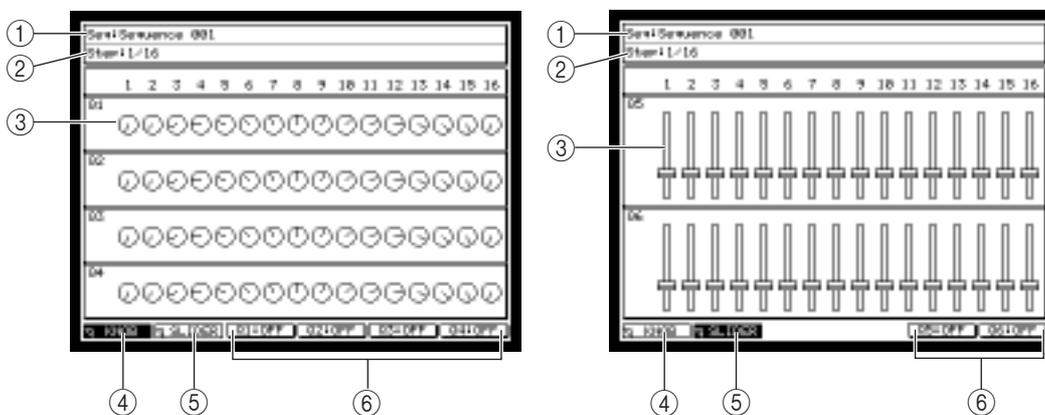
Lorsque vous activez la touche ACTIVE d'un potentiomètre/fader (témoin allumé) et actionnez ce potentiomètre/fader, le son change en fonction des réglages Q-LINK que vous avez effectués.

Utilisation de Q-LINK Sequence

Q-LINK Sequence est une fonction vous permettant de programmer les mouvements des potentiomètres/faders en seize pas, puis de relire ces mouvements automatiquement en synchronisation avec une séquence ou un morceau (Song). Cela vous permet de créer des changements de rythme en volume qui seront synchronisés au tempo de la séquence ou du morceau, ou de créer des changements de sonorités rapides qui seraient impossibles à réaliser manuellement.

1. Pressez la touche [SEQUENCE] de la section Q-LINK.

La page Q-LINK Sequence apparaît. Des pages séparées sont disponibles pour les potentiomètres et les faders. Pressez la touche [F1] (potentiomètres) ou [F2] (faders) pour passer d'une page à l'autre.



- ① **Champ Seq (Séquence)** : Sélectionne la séquence dans laquelle vous désirez enregistrer les réglages Q-LINK Sequence.
- ② **Champ Step** : Spécifie la durée de chaque pas.
- ③ **Champ Setting** : Enregistre les mouvements des potentiomètres ou des faders.
- ④ **Touche [F1] (KNOB)**: Accès à la page de réglage des potentiomètres Q-LINK.
- ⑤ **Touche [F2] (SLIDER)**: Accès à la page de réglage des faders Q-LINK.
- ⑥ **Touches [F3]-[F6] (Q1-Q4:ON/OFF)**: Marche/Arrêt de la séquence Q-LINK pour chaque potentiomètre/fader.

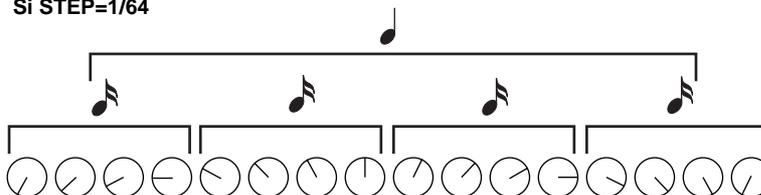
2. Placez le curseur sur le champ Seq, puis faites tourner la molette [JOG] afin de sélectionner la séquence pour laquelle vous désirez effectuer des réglages.

Les réglages Q-LINK Sequence sont mémorisés avec la séquence. Le nom de la séquence sélectionnée sera affiché dans le champ *Seq*.

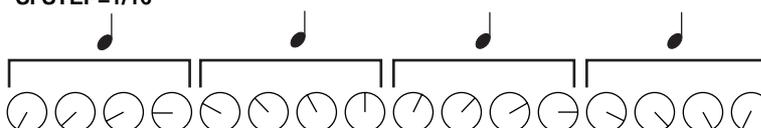
3. Placez le curseur sur le champ *Step*, puis faites tourner la molette [JOG] afin de spécifier la durée de chaque pas.

Par exemple, un réglage de 1/64 produira un changement extrêmement rapide avec quatre pas par double-croche (1/16 ronde). Si vous le réglez sur 1/16, chaque pas correspondra à une double-croche.

Si STEP=1/64



Si STEP=1/16



4. Dans le champ *Setting*, placez le curseur sur le pas du potentiomètre ou fader que vous désirez régler, puis faites bouger le potentiomètre ou le fader afin de spécifier la valeur de ce pas. L'écran indiquera la position du potentiomètre ou du fader.

Note: Une séquence Q-LINK n'enregistre pas les valeurs de paramètres de l'événement, mais simplement les mouvements du potentiomètre ou du fader. Cela signifie que lors de la relecture, le résultat dépendra de la destination de sortie et du type d'événement ayant été assigné au potentiomètre ou au fader Q-LINK.

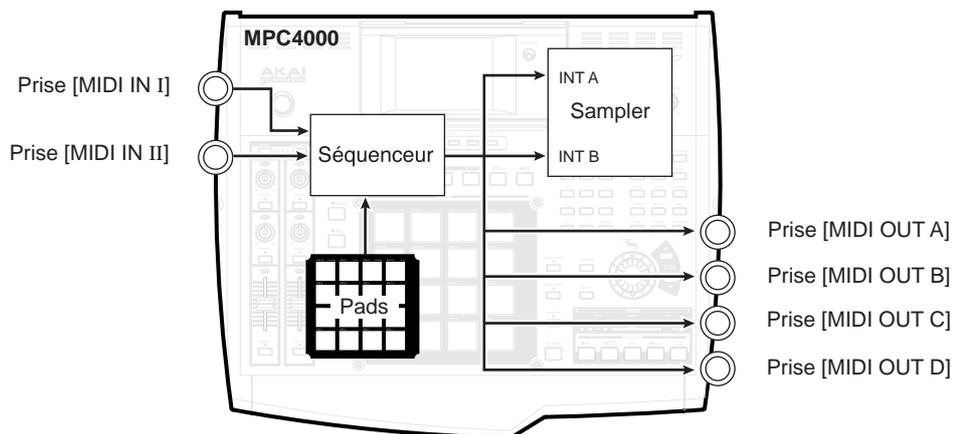
5. Lorsque les réglages sont terminés, sauvegardez la séquence.
6. Pour reproduire la séquence Q-LINK, pressez la touche [Q-LINK SEQUENCE].
Le témoin [Q-LINK SEQUENCE] s'allume et la séquence Q-LINK est activée.
7. Pour activer/désactiver individuellement un potentiomètre ou un fader, pressez la touche [SEQUENCE] de la section Q-LINK afin d'accéder à la page Q-LINK Sequence, puis utilisez les touches [F3]–[F6] pour activer/désactiver le potentiomètre ou le fader.
Même si la touche [Q-LINK SEQUENCE] est activée, les mouvements de potentiomètre/fader ne seront pas restitués si la touche correspondante [F3]–[F6] est désactivée.
8. Démarrez la séquence ou le morceau.
Les mouvements du potentiomètre/fader spécifié pour cette séquence seront reproduits.
9. Si vous désirez actionner manuellement un potentiomètre ou un fader pendant que la Séquence (ou le morceau) est relue, activez la touche [ACTIVE] de ce potentiomètre ou ce fader.
Lorsque la touche [ACTIVE] est activée, les mouvements spécifiés par la séquence Q-LINK seront désactivés, et les mouvements du potentiomètre/fader auront la priorité.

12 MIDI et opérations de synchronisation

Ce chapitre décrit comment effectuer les réglages concernant le MIDI et comment synchroniser la MPC4000 à un appareil externe.

Émission et réception des événements MIDI

Les sections Sequencer, Sampler et Pad de la MPC4000 utilisent des événements MIDI pour communiquer de manière interne. Lorsque la MPC4000 est dans son état de réglage par défaut, les événements MIDI provenant des prises [MIDI IN I] et [MIDI IN II] et ceux générés par les pads sont envoyés à la section Sequencer. Lorsque vous frappez sur les pads ou jouez sur le clavier MIDI connecté, les événements MIDI sont envoyés à la destination sélectionnée pour la piste correspondante, ce qui vous permet de jouer les programmes du Sampler ou d'expandeurs MIDI externes.



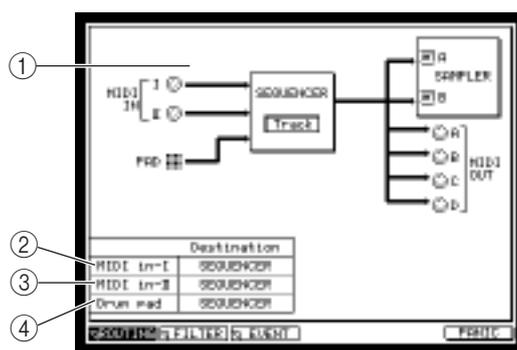
Toutefois, vous êtes libre de modifier le circuit des événements MIDI à l'intérieur de la MPC4000. Par exemple, vous pouvez envoyer les événements MIDI générés par les pads à la prise [MIDI OUT A] ou envoyés les événements MIDI reçus sur la prise [MIDI IN I] directement à la section Sampler. Dans un cas comme dans l'autre, vous pouvez jouer directement les sons d'un expandeur MIDI externe ou du Sampler interne, quelle que soit la destination de la piste actuellement sélectionnée.

Modifier le circuit des événements MIDI

Vous pouvez modifier le circuit (roulage) des événements MIDI reçus sur les prises [MIDI IN I] et [MIDI IN II], et des événements MIDI générés par les pads.

1. Pressez la touche [MIDI].

La page Routing du mode MIDI apparaît, dans laquelle vous pouvez modifier le roulage MIDI.



① **Champ Routing** : Affiche le roulage actuel.

② **Champ MIDI in I** : Indique la destination des événements MIDI reçus sur la prise [MIDI IN I].

③ **Champ MIDI in II** : Indique la destination des événements MIDI reçus sur la prise [MIDI IN II].

④ **Champ Drum pad** : Indique la destination des événements MIDI générés par les pads.

2. Placez le curseur sur le champ dont vous désirez modifier le roulage.

3. Tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la destination de sortie des événements MIDI.

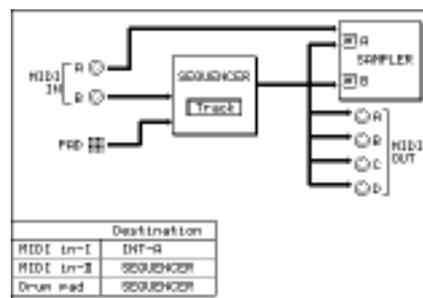
Lorsque vous modifiez ce réglage, le roulage de l'événement MIDI change, et le champ de roulage indique le nouveau.

Vous pouvez choisir les destinations de sortie suivantes.

MIDI In-I INT-A/SEQUENCER

MIDI In-II INT-B/SEQUENCER

Drum Pad INT-A/SEQUENCER/MIDI OUT-A



Si vous sélectionnez INT-A/INT-B

Les événements MIDI seront envoyés via le port MIDI virtuel interne aux différentes Parts. Dans ce cas, il faut régler le canal d'émission MIDI des pads ou de votre clavier MIDI pour qu'il corresponde au canal de réception MIDI de la Part que vous souhaitez jouer.

Si vous sélectionnez SEQUENCER (réglage par défaut)

Les événements MIDI seront envoyés aux pistes du séquenceur. Dans ce cas, le canal MIDI sera automatiquement converti en fonction de la destination sortie qui a été sélectionnée pour la piste, vous n'avez donc pas à vous occuper du canal d'émission MIDI des pads ou de votre clavier MIDI.

Si vous sélectionnez MIDI OUT-A (pads uniquement)

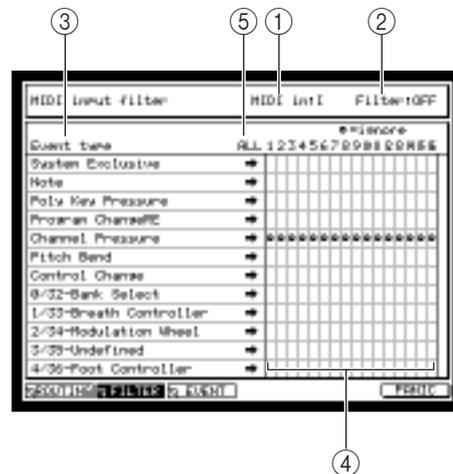
Les événements MIDI seront envoyés à la prise [MIDI OUT-A]. Dans ce cas, il faut régler le canal d'émission MIDI des pads pour qu'il corresponde au canal de réception MIDI de l'expandeur dont vous jouez.

Conseil : Pour les détails concernant le réglage du canal d'émission MIDI des pads, voir le manuel de référence au format PDF.

Filtrage des événements MIDI reçus

Vous pouvez filtrer les événements MIDI provenant des prises [MIDI IN I]/[MIDI IN II] afin d'exclure les événements indésirables.

1. **Pressez la touche [MIDI], puis la touche [F2].**
La page Filter du mode MIDI apparaît.



① **Champ MIDI In** : Sélection de la prise [MIDI IN] dont les événements MIDI seront filtrés.

② **Champ Filter** : Active/désactive le filtrage MIDI.

③ **Champ Event type** : Indique les divers types d'événement MIDI.

④ **Champ MIDI channel** : Indique les canaux MIDI 1 à 16.

⑤ **Champ ALL** : Utilisez ce champ pour modifier le réglage de tous les canaux MIDI en une seule opération.

2. Placez le curseur sur le champ *MIDI in*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la prise (I ou II) dont les messages MIDI seront filtrés.
L'écran change pour afficher les réglages de la prise que vous avez sélectionnée.
3. Placez le curseur sur le champ *Filter*, puis tournez la molette [JOG] afin de le régler sur On.
4. Placez le curseur sur le champ *Event type*, et sélectionnez l'événement MIDI que vous désirez exclure.
5. Placez le curseur sur le champ désiré, puis tournez la molette [JOG] pour le symbole .
Le type d'événement que vous avez sélectionné à l'étape 4 sera filtré pour les canaux MIDI portant ce symbole.

Conseil : Le curseur étant placé sur le champ ALL, faites tourner la molette [JOG], afin d'activer/désactiver le filtrage pour tous les canaux MIDI.

Contrôle (Monitor) des événements MIDI

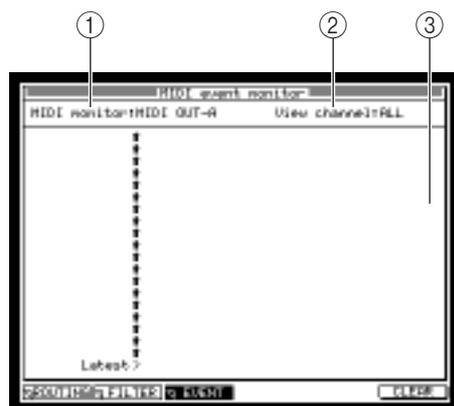
La MPC4000 permet de contrôler l'état des événements MIDI transmis ou reçus par les prises MIDI. Pour contrôler les événements MIDI, vous disposez soit d'une liste des événements pour un canal particulier, soit d'un graphique représentant les événements de tous les canaux.

Voir la liste des événements d'un canal particulier

Vous pouvez sélectionner une prise MIDI et un canal MIDI afin de voir la liste des événements MIDI qui sont transmis ou reçus sur ce canal.

1. **Pressez la touche [MIDI], puis la touche [F4] (EVENT).**

La page Event du mode MIDI.



- ① **Champ MIDI monitor** : Sélection de la prise MIDI à contrôler.
- ② **Champ View channel** : Sélection du canal MIDI à contrôler.
- ③ **Champ Monitor** : Affiche les événements MIDI transmis ou reçus.

2. Placez le curseur sur le champ *MIDI monitor*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la prise MIDI dont les événements MIDI seront visualisés sous forme de liste.
 3. Placez le curseur sur le champ *View channel*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner 1–16 ou ALL comme canal MIDI dont les événements seront visualisés.
- Lorsque des événements MIDI sont reçus, ceux du canal MIDI sélectionné sont affichés.

Conseil : En choisissant ALL comme réglage de ce champ, vous pouvez contrôler tous les canaux MIDI de la prise que vous avez sélectionnée à l'étape 2.

4. Pour vider la liste, pressez la touche [F6] (CLEAR).
5. Lorsque vous avez terminé le contrôle, pressez une autre touche de mode pour changer de page.

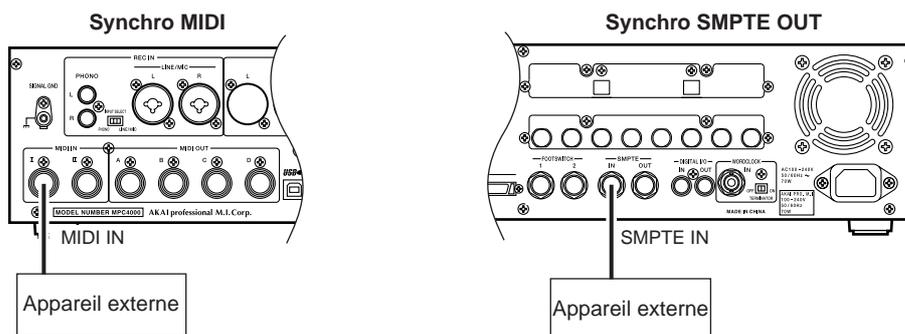
Fonctionnement synchronisé avec d'autres appareils

La MPC4000 peut utiliser des données de timing et de calage telles que MIDI Clock, MTC ou SMPTE pour fonctionner en synchronisation avec d'autres appareils. Voici comment procéder pour synchroniser la MPC4000 avec un appareil externe.

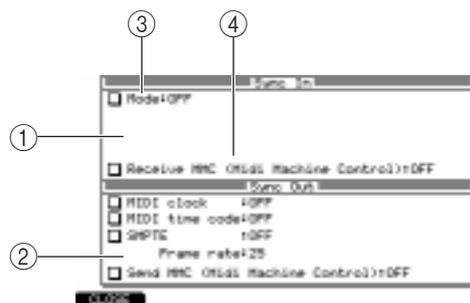
Synchroniser la MPC4000 à un appareil externe

Voici comment vous pouvez utiliser un séquenceur ou un autre appareil externe comme maître pour synchroniser la MPC4000 à cet appareil.

1. Connectez la MPC4000 et l'appareil externe comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



2. Sur la page principale, placez le curseur sur le champ *Sync*, puis pressez la touche [WINDOW]. La fenêtre Sync In/Sync Out apparaît. Dans cette fenêtre vous indiquez comment la MPC4000 transmettra ou recevra les signaux de synchronisation.



- ① **Fenêtre Sync In** : Indique le signal de synchronisation reçu par la MPC4000.
- ② **Fenêtre Sync Out** : Indique le signal de synchronisation transmis par la MPC4000.
- ③ **Champ Mode** : Sélection du type de signal de synchronisation reçu, et du connecteur auquel il est reçu.
- ④ **Champ Receive MMC** : Marche/arrêt de la réception MIDI Machine Control.

3. Placez le curseur sur le champ *Mode*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner un des signaux de synchronisation suivants, qui sera reçu par la MPC4000.

L'écran change en fonction signal de synchronisation que vous avez sélectionné.

■ MIDI CLOCK

L'horloge MIDI (MIDI Clock) sera utilisée pour la synchronisation.



① **Champ Sync in** : Sélection de la prise sur laquelle l'horloge MIDI Clock sera reçue.

■ MIDI TIME CODE

Le MTC (MIDI Time Code) sera utilisé pour la synchronisation.



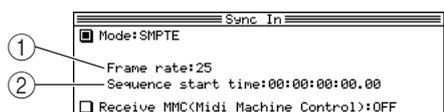
① **Champ Sync in** : Sélection de la prise sur laquelle le MTC sera reçu.

② **Champ Frame rate** : Indique la vitesse d'image du MTC (nombre d'images par seconde).

- ③ **Champ Sequence start time** : Indique l'heure du time code qui correspondra au début de la séquence ou du morceau (Song), en heures/minutes/secondes/frames/subframes.

■ SMPTE

Les signaux SMPTE seront utilisés pour la synchronisation.



① **Champ Frame rate** : Indique la vitesse d'image du time code SMPTE (nombre d'images par seconde).

- ② **Champ Sequence start time** : Indique l'heure du time code qui correspondra au début de la séquence ou du morceau (Song), en heures/minutes/secondes/frames/subframes.

4. Si vous avez sélectionné MIDI Clock ou MTC, placez le curseur sur le champ *Sync in*, puis tournez la molette [JOG] afin de sélectionner la prise MIDI sur laquelle le MIDI Clock ou le MTC sera reçu.

Si vous avez sélectionné MIDI Clock, vérifiez que le chiffre de mesure (Time Signature) de la séquence ou du morceau (Song) de la MPC4000 correspond à celui de l'appareil externe. S'ils ne correspondent pas, les opérations de calage (Locate) ne se dérouleront pas correctement. De plus, le tempo que vous avez spécifié sur la MPC4000 pour la séquence ou le morceau ne sera pas pris en compte.

5. Si vous avez sélectionné MTC ou SMPTE, placez le curseur sur le champ *Frame rate*, puis utilisez la molette [JOG] pour régler la vitesse d'images de la MPC4000 afin qu'elle corresponde à celle de l'appareil externe.

Si la vitesse d'images ne correspond pas, la synchronisation ne sera pas correcte.

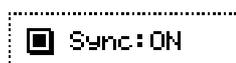
6. Si vous synchroniser en MTC ou en SMPTE, placez le curseur sur le champ *Sequence start*, et indiquez le point de départ désiré pour la séquence ou le morceau (Song).

Le champ *Sequence start time* indique la valeur de décalage (offset) utilisée pour faire correspondre le point de départ de la séquence ou du morceau (Song) de la MPC4000 avec le time code de l'appareil externe.

Note: Vous pouvez régler cet Offset de 00:00:00:00.00 à 23:59:59:29.99. Toutefois, il n'est pas possible de synchroniser avant le temps zéro (minuit) avec un appareil externe.

7. Lorsque vous avez terminé les réglages, pressez la touche [F1] (CLOSE) pour refermer la fenêtre.
8. Vérifiez que le curseur se trouve sur le champ *Sync*, puis tournez la molette [JOG] pour le régler sur ON.

Les réglages de la fenêtre Sync In/Sync Out prendront effet lorsque le champ *Sync* sera réglé sur ON. La MPC4000 est alors synchronisée avec un appareil externe.



9. Si vous voulez qu'une séquence soit relue en synchronisation avec un appareil externe, sélectionnez la séquence désirée dans la page principale.
10. Si vous voulez qu'un morceau (Song) joue en synchronisation avec un appareil externe, pressez la touche [SONG], puis sélectionnez le morceau désiré.

11. Déclenchez la lecture sur l'appareil externe.

La MPC4000 commencera à jouer la séquence ou le morceau actuellement sélectionné en synchronisation avec l'appareil externe. Lorsque vous effectuez des opérations telles que Play/Stop/Locate sur l'appareil externe, la MPC4000 suit.

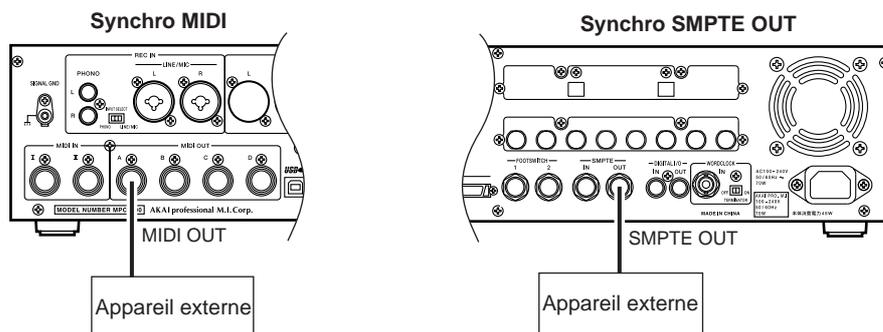
Conseil : Si le champ *Receive MMC* est réglé sur *On*, un appareil externe compatible MMC peut transmettre des commandes MMC à la MPC4000 pour actionner ces commandes de transport.

Note: Afin que la lecture s'effectue en synchronisation avec un appareil externe, vous devez également faire des réglages de synchronisation sur l'appareil externe. Pour les détails, veuillez vous reporter au mode d'emploi de cet appareil externe.

Synchroniser un appareil externe à la MPC4000

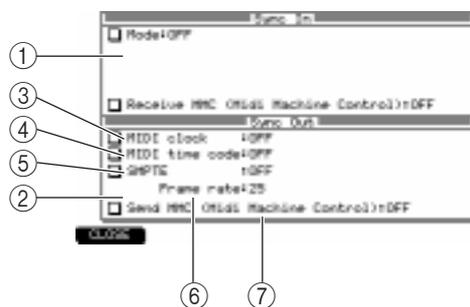
Voici comment utiliser la MPC4000 comme maître, afin qu'un séquenceur ou autre appareil externe soit synchronisé à celle-ci.

1. Connectez la MPC4000 et l'appareil externe comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



2. Placez le curseur sur le champ *Sync*, puis pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre *Sync In/Out* apparaît.



- ① **Sync In window:** Indique le signal de synchronisation reçu par la MPC4000.
- ② **Sync Out window:** Indique le signal de synchronisation transmis par la MPC4000.
- ③ **Champ MIDI clock :** Sélection de la prise [MIDI OUT] depuis laquelle les signaux MIDI Clock seront transmis.
- ④ **Champ MIDI time code :** Sélection de la prise [MIDI OUT] depuis laquelle les signaux MTC seront transmis.

- ⑤ **Champ SMPTE :** Marche/arrêt de la transmission SMPTE.
- ⑥ **Champ Frame rate :** Indique la vitesse d'image utilisée lors de la transmission du MTC ou SMPTE.
- ⑦ **Champ Send MMC :** Sélection de la prise [MIDI OUT] depuis laquelle les messages MMC seront transmis.

Conseil : Ce réglage peut aussi être effectué dans la page *Sync* (touche [MISC.] → touche [F2]).

3. Si vous désirez utiliser l'horloge MIDI comme signal de synchronisation, placez le curseur sur le champ *MIDI clock*, puis choisissez la prise MIDI à partir de laquelle l'horloge MIDI (MIDI Clock) sera transmise.

Si vous avez sélectionné MIDI Clock, vérifiez que le chiffrage de mesure (Time Signature) de la séquence ou du morceau (Song) de la MPC4000 correspond à celui de l'appareil externe. S'ils ne correspondent pas, les opérations de calage (Locate) ne s'effectueront pas avec précision.

- 4. Si vous désirez utiliser le MTC comme signal de synchronisation, placez le curseur sur le champ *MTC*, et réglez-le sur **ON**.
- 5. Si vous désirez utiliser le SMPTE comme signal de synchronisation, placez le curseur sur le champ *SMPTE*, et réglez-le sur **ON**.
- 6. Si vous utilisez le MTC ou le SMPTE, placez le curseur sur le champ *Frame*, puis utilisez la molette [JOG] pour sélectionner la vitesse d'images correspondante à celle de l'appareil externe. Si la vitesse d'images ne correspond pas, la synchronisation ne sera pas correcte.

7. Lorsque vous avez terminé les réglages, pressez la touche [F1] (CLOSE) pour refermer la fenêtre.
8. Vérifiez que le curseur se trouve sur le champ *Sync*, puis tournez la molette [JOG] pour le régler sur ON.
9. Faites les réglages sur l'appareil externe afin qu'il soit synchronisé au signal de synchronisation que vous avez sélectionné aux étapes 3 à 5, puis mettez-le en mode "prêt à lire".
10. Si vous désirez que l'appareil externe soit synchronisé à une séquence de la MPC4000, allez dans la page principale et sélectionnez la séquence que vous désirez jouer.
11. Si vous désirez que l'appareil externe soit synchronisé à un morceau de la MPC4000, pressez la touche [SONG], puis sélectionnez le morceau (Song) que vous désirez jouer.
12. Pressez la touche [PLAY] pour déclencher la lecture de la séquence ou du morceau.

L'appareil externe fonctionnera en synchronisation avec la MPC4000. Si vous effectuez des opérations de calage (Locate) sur la MPC4000, l'appareil externe suivra en conséquence.

Conseil : Grâce au champ *Send MMC* vous pouvez utiliser la MPC4000 pour contrôler les fonctions de transport d'un appareil externe compatible MMC.

Note : Afin que la lecture s'effectue en synchronisation avec un appareil externe, vous devez également faire des réglages de synchronisation sur l'appareil externe. Pour les détails, veuillez vous reporter au mode d'emploi de cet appareil externe.

Caractéristiques

| | | |
|--------------------------------|--|--|
| Générales | Alimentation | 100-240V AC 50/60Hz 70W (27W sans options) |
| | Dimensions | 526 (L) × 170 (H) × 453 (P) mm (avec LCD rabattu) |
| | Poids | 10,5 kg (sans options) |
| | Afficheur | Écran LCD graphique 320 × 240 points noir & blanc, rétro-éclairé |
| Générateur sonore | Fréquence d'échantillonnage | 44.1kHz, 48kHz, 96kHz |
| | Format des données | 24/16 bits linéaire |
| | Durée d'échantillonnage (sans extension mémoire) | 180/120 (16/24 bits) secondes mono FS=44.1kHz |
| | | 166/110 (16/24 bits) secondes mono FS=48kHz |
| | | 82/53 (16/24 bits) secondes mono FS=96kHz |
| | | 90/60 (16/24 bits) secondes stéréo FS=44.1kHz |
| | | 83/55 (16/24 bits) secondes stéréo FS=48kHz |
| | Mémoire | 40/26 (16/24 bits) secondes stéréo FS=96kHz |
| | | 16 Mo en standard, extension possible à 512 Mo Slot DIMM 168 broches (PC133/PC100, CL2) × 2 |
| | Polyphonie | 64 voix |
| Filtre | 2 pôles × 3 avec résonance | |
| Générateurs d'enveloppe | 3 × Générateurs d'enveloppe (2 multi-paliers) | |
| LFO | 2 × Multi-onde | |
| Séquenceur | Nbre Max. d'événements | 300 000 notes (ou équivalent) |
| | Résolution | 960 parts à la noire (ppq) |
| | Séquences | 128 |
| | Pistes par séquence | 128 |
| | Canaux de sortie MIDI | 64 (16 canaux × 4 ports de sortie) |
| | Mode Song | 128 morceaux, 250 pas par morceau |
| | Drum pads | 16 (sensibles à la vitesse et à la pression) |
| | Drum pads Banks | 6 |
| | Modes de Synchro | MTC, MIDI Clock, SMPTE |
| Entrées/Sorties | Rec In LINE/MIC L/R | Jack 6,35 mm stéréo/Prise Combo XLR, symétrisé, |
| | | Jack 6,35 mm, Imp. 18k Ω , 24dBu max./XLR, Imp. 6k Ω , 22dBu max. |
| | Rec In PHONO L/R | Prise phono RCA × 2 avec RIAA EQ, -24dBu max. (1kHz) |
| | Main Out L/R | Jack 6,35 mm stéréo/Prise Combo XLR, symétrisé |
| | | Jack 6,35 mm, Imp. 1.7k Ω , 24dBu max./XLR, Imp. 200 Ω , 18dBu max. |
| | Assignable Outs (avec IB-48P) | Jack 6,35 mm stéréo × 8, symétrisé, Imp. 1.7k Ω , 18dBu max. |
| | Headphone (Casque) | Jack 6,35 mm stéréo, 60mW (32 Ω) |
| | Digital Input (avec IB-4D) | Prise RCA × 1, SPDIF |
| | Digital Main Output (IB-4D required) | Prise RCA × 1, SPDIF |
| | Word Clock Input (avec IB-4D) | BNC × 1 (avec terminaison 75 Ω On/Off) |
| | SMPTE In | Jack 6,35 mm stéréo, symétrisé |
| | SMPTE Out | Jack 6,35 mm stéréo, symétrisé |
| | Footswitch | Jack 6,35 mm × 2 |
| | MIDI Input | DIN 5 broches × 2 |
| | MIDI Output | DIN 5 broches × 4 |
| | SCSI | Connecteur SCSI 50 broches "high-pitch" × 1 |
| | USB | Host × 1, Slave × 1 (V1.1) |
| Options | IB-4D | Carte E/S audio numérique (SPDIF) I/O |
| | IB-4ADT | Carte Interface Adat (2-in/8-out) |
| | IB-48P | Carte 8 sorties séparées programmables |
| Accessoires en standard | Cordon secteur | × 1 |
| | Disque CD-ROM | × 1 |
| | Kit de montage lecteur | × 1 |
| | Mode d'Emploi | × 1 |

* Ces caractéristiques sont sujettes à modifications sans avis préalable.

MPC4000 MIDI IMPLEMENTATION CHART (Sequencer section)

Version : V1.0

Date : March 2002

| FUNCTION... | TRANSMITTED | RECOGNISED | REMARKS |
|---|----------------------------|----------------------------|---|
| BASIC CHANNEL Default: 1-16 Changed: 1-16 | 1-16 1-16 | 1-16 1-16 | |
| MODE Default: X Messages: X Altered: ***** | X X ***** | X X X | |
| NOTE NUMBER True Voice: | 0-127 ***** | 0-127 0-127 | |
| VELOCITY Note ON: Note OFF: | O O | O O | |
| AFTERTOUCH Key's: Ch's: | O O | O O | |
| PITCH BEND | O | O | |
| CONTROL CHANGE 64 0-127 | O O | O O | Converted as note duration Recorded as event |
| PROGRAM CHANGE True #: | 0-127 ***** | 0-127 1-128 | |
| SYSTEM EXCLUSIVE | O | O | MPC4000 ID :61H |
| SYSTEM COMMON Song Pos: Song Sel: Tune: | O X X | O X X | |
| SYSTEM REAL TIME Clock: Commands: | O O | O O | |
| AUX MESSAGES All Sound Off: Reset Controllers: Local ON/OFF: All Notes OFF: Active Sensing: System Reset: | O O O O X X | O O X X X X | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : YES
X : NO

MPC4000 MIDI IMPLEMENTATION CHART (Sound generator section)

Version : V1.0

Date : March, 2002

| FUNCTION... | TRANSMITTED | RECOGNISED | REMARKS |
|---|-------------|--|--|
| BASIC CHANNEL Default: X Changed: X | X | 1-16 1-16 | |
| MODE Default: X Messages: X Altered: ***** | X | MODE 3 MODE 1, 3 X X | Multi Mode Program/Sample Mode |
| NOTE NUMBER True Voice: X | X | 0-127 0-127 | |
| VELOCITY Note ON: X Note OFF: X | X | O O | |
| AFTER TOUCH Key's: X Ch's: X | X | O O | Selectable as KEY or CHANNEL |
| PITCH BEND | X | O | |
| CONTROL CHANGE 0 X 1 X 7 X 10 X 64 X 65 X 67 X 68 X 84 X 0-127 X | X | O O O O O O O O O O | Bank Select (Multi) Modulation Wheel Volume Pan Sustain Pedal Portamento ON/OFF Soft Pedal Legato Portamento Control Via Program Modulation |
| PROGRAM CHANGE True #: ***** | X | O (0-127) 1-128 | |
| SYSTEM EXCLUSIVE | X | O | MPC4000 ID :61H |
| SYSTEM COMMON Song Pos: X Song Sel: X Tune: X | X | X X X | |
| SYSTEM REAL TIME Clock: X Commands: X | X | X X | |
| AUX MESSAGES All Sound Off: X Reset Controllers: X Local ON/OFF: X All Notes OFF: X Active Sensing: X System Reset: X | X | O O X O X X | |

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 3 : OMNI OFF, POLY

Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : YES
X : NO



AKAI professional M.I. Corp.