



MPC
MUSIC PRODUCTION CENTER
2500

AKAI
professional



Mode d'emploi

AVERTISSEMENT

Pour prévenir les risques
d'incendie ou d'électrocution,
n'exposez pas l'appareil à la
pluie ou 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, n'exposez cet appareil ni à la pluie, ni à l'humidité.

1-FR



EXPLICATION DES SYMBOLES GRAPHIQUES



L'éclair électrique terminé par une flèche à l'intérieur d'un triangle équilatéral signale à l'utilisateur la présence d'une tension dangereuse non isolée à l'intérieur de l'appareil. Cette tension peut être suffisante pour constituer un risque d'électrocution.



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

5B-Fr

ATTENTION – L'emploi de commandes, de réglages ou de procédures autres que ceux spécifiés ici peut entraîner une exposition dangereuse aux radiations.

Cet appareil n'est pas équipé d'un interrupteur d'alimentation à déconnexion totale. Même quand il est éteint, l'alimentation électrique de l'appareil n'est pas totalement coupée tant que le cordon d'alimentation reste branché. Retirez le cordon d'alimentation quand vous n'utilisez pas l'appareil durant de longues périodes.

AVERTISSEMENT FCC

Cet équipement a été testé et trouvé conforme aux limites fixées par la partie 15 de la réglementation FCC pour un appareil numérique de Classe B. Ces limites sont fixées pour offrir une protection raisonnable contre les interférences nuisibles en installation domestique. Cet équipement génère, utilise et peut émettre une énergie de fréquence radio et, s'il n'est pas installé et employé conformément aux instructions, peut causer des interférences nuisibles aux communications radio. Toutefois, l'absence d'interférence n'est pas garantie pour une installation particulière. Si cet équipement interfère avec la réception de radio ou télévision, ce qui se vérifie en éteignant et rallumant l'équipement, il est recommandé d'essayer de corriger ces interférences à l'aide d'une ou plusieurs des mesures suivantes:

- Ré-orienter ou déplacer l'antenne de réception.
- Augmenter la distance séparant l'équipement du récepteur.
- Connecter l'équipement à une prise d'un circuit électrique différent de celui auquel le récepteur est connecté.
- Consulter le revendeur ou un technicien radio/télé expérimenté pour obtenir de l'aide.

21B-F

AVIS POUR LES ACHETEURS CANADIENS DU MPC2500

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

VENTILATION

N'empêchez pas la ventilation de l'appareil, en le plaçant sur un tapis, dans un espace confiné, ou en posant des objets sur son boîtier – faces supérieure, latérales ou arrière. Laissez toujours au moins 10 centimètres entre l'appareil et les autres objets.

31C-F

LES CHANGEMENTS OU MODIFICATIONS NON EXPRESSEMENT APPROUVES PAR LE FABRICANT EN TERMES DE CONFORMITE PEUVENT RETIRER A L'UTILISATEUR SON DROIT D'EXPLOITATION DE L'EQUIPEMENT.

32-F

AVIS DE PROTECTION DES DROITS D'AUTEUR (COPYRIGHT)

Le MPC2500 AKAI est un instrument basé sur un ordinateur, et comme tel, il utilise un logiciel contenu en mémoire ROM. Ce logiciel et toute documentation y ayant trait, y compris ce mode d'emploi contiennent des informations protégées par les lois en vigueur. Tous droits réservés. Aucune partie de ce logiciel ou de sa documentation ne peut être copiée, transférée ni modifiée. Vous ne pouvez pas faire de modification, adaptation, traduction, location, distribution, revente lucrative ou création de produits dérivés basés sur le logiciel et sur sa documentation ou n'importe quelle partie d'entre eux sans l'accord écrit préalable de AKAI professional M.I. Corp, Yokohama, Japon.

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

AVERTISSEMENT

Le MPC2500 a été conçu pour être utilisé dans un environnement domestique standard. L'alimentation des équipements électriques varie d'un pays à l'autre. Veuillez vous assurer que votre MPC2500 correspond à la tension du pays où vous vous trouvez. Dans le doute, consultez un électricien qualifié ou un revendeur AKAI Professional.

CA 120 V	à 60 Hz pour les USA et le Canada
CA 220~240 V	à 50 Hz pour l'Europe
CA 240 V	à 50 Hz pour l'Australie

INSTRUCTIONS IMPORTANTES DE SECURITE

1. Lisez ces instructions
2. Conservez ces instructions.
3. Tenez compte de tous les avertissements
4. Suivez toutes les instructions
5. N'utilisez pas cet appareil avec de l'eau à proximité.
6. Ne nettoyez l'appareil qu'avec un chiffon sec.
7. Ne bloquez pas les ouvertures destinées à la ventilation. Installez l'appareil selon les instructions du fabricant.
8. N'installez pas l'appareil près de sources de chaleur comme des radiateurs, cheminées, poêles ou autres appareils (dont des amplificateurs) produisant de la chaleur.
9. Ne supprimez pas le dispositif de sécurité offert par la borne de mise à la terre. Une prise de terre comprend les deux bornes normales plus une troisième pour la mise à la terre. Cette troisième borne est destinée à votre sécurité. Si la fiche du cordon d'alimentation fourni n'entre pas dans votre prise, consultez un électricien pour faire remplacer votre prise obsolète.
10. Protégez le cordon d'alimentation des piétinements ou des pincements, particulièrement au niveau des fiches, des prises de connexion et à l'endroit où il sort de l'appareil.
11. N'utilisez que des fixations/accessoires préconisés par le fabricant.
12. N'utilisez qu'un chariot, stand, trépied, cornière ou table préconisé par le fabricant, ou vendu avec l'appareil. Quand un chariot de transport est employé, prenez garde, lors du déplacement de l'ensemble chariot/appareil, à éviter une blessure due à une chute ou un renversement.



13. Débranchez cet appareil durant les orages ou s'il doit rester inutilisé durant une longue période.
14. Confiez toute réparation à un personnel de maintenance qualifié. Une intervention est nécessaire quand l'appareil a été endommagé d'une quelconque façon, si son cordon ou sa fiche d'alimentation a été endommagé, si du liquide ou des objets ont pénétré dans l'appareil, si l'appareil a été exposé à la pluie ou à l'humidité, ne fonctionne pas normalement ou est tombé.
15. N'exposez pas cet appareil au ruissellement ou aux éclaboussures et assurez-vous qu'aucun objet rempli de liquide, tel qu'un vase, n'est posé sur l'appareil.

Table des matières

Chapitre 1 : Introduction	1
Vue générale	1
Partie haute de la face supérieure	1
Section de saisie de donnée	2
Section de commande	3
Section des pads	3
Section Q-Link	4
Face avant	4
Face arrière	5
Connecter le MPC2500 à d'autres équipements audio/MIDI	6
Termes employés dans le MPC2500	7
Chapitre 2 : Utilisation de base	9
Programmation des noms	10
Saisie de chiffres avec les touches numériques	11
Chapitre 3 : Fonction séquenceur	12
Enregistrement de l'interprétation	13
Reproduire une séquence	14
Autres fonctions utiles à l'enregistrement des séquences	14
Informations détaillées sur les fonctions de séquence	18
Fonctions de piste ("Track")	22
Fonctions du séquenceur MIDI	26
Chapitre 4 : Modifier ("Editer") les séquences	28
Sélectionner une zone de piste à éditer	28
Sélectionner la zone d'édition par mesures	31
Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE)	33
Chapitre 5 : Edition pas à pas	34
A propos de l'édition pas à pas	34
Ecrans	34
Evénements	35
Copier/coller un événement	38
Déplacer un événement	38
Supprimer un événement	39
Programmation d'un événement (enregistrement pas à pas)	39
Chapitre 6 : Edition par grille	41
A propos de l'édition par grille (Grid Edit)	41
Ecrans	41
Edition en mode de grille	44
Copier (COPY)/coller (PASTE) un événement	44

Déplacer (MOVE) un événement	44
Supprimer un événement	45
Programmation d'un événement	45
Supprimer un événement	45
Programmation d'un événement	45
Chapitre 7 : Mode Song ("morceau")	47
Structure d'un morceau	47
Ecrans	47
Créer un morceau	48
Reproduire un morceau	48
Autres fonctions en mode SONG	49
Chapitre 8 : Fonctions d'un pad	52
Jouer avec les pads	52
Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads	53
Sélectionner une séquence à jouer avec les pads	54
Chapitre 9 : Curseurs et commandes Q-Link	56
Réglage de curseur et de commande	56
Enregistrement d'une valeur de curseur/commande dans une séquence	57
Touche AFTER	57
Autres fonctions du curseur et de la commande Q-Link	58
Chapitre 10 : Emploi du MPC2500 avec d'autres appareils	59
Synchronisation avec le MPC2500 comme maître	59
Synchronisation avec le MPC2500 comme esclave	59
Connecter le MPC2500 à un clavier MIDI avec module de sons	60
Régler l'entrée MIDI	61
Coupure du son interne d'un pad (Réglage Local Control)	61
Changement de séquence par message de changement de programme venant d'un appareil externe	61
Chapitre 11 : Enregistrer un échantillon	62
Enregistrer l'échantillon – informations détaillées	64
Enregistrer le signal numérique	64
Enregistrer la sortie générale (MAIN OUT)	64
Enregistrement du son du CD interne	65
Autres fonctions	66
Fonction d'enregistrement direct	66
Chapitre 12 : Edition d'un échantillon	70
Réglage des points de début/fin de l'échantillon	70
Supprimer une partie inutile d'un échantillon (DISCARD)	71
Suppression d'une partie d'un échantillon avec avancée des données postérieures (DELETE)	72
Réduction au silence d'une partie d'un échantillon (SILENCE)	72

Sauvegarder une partie de l'échantillon comme un nouvel échantillon (EXTRACT)	72
Fonctions de la fenêtre Sample ("échantillon")	73
Autres fonctions d'édition	74
Division d'une phrase échantillonnée en plusieurs régions	77
Division d'un échantillon par détection des attaques de la phrase (AUTO)	78
Division d'un échantillon en régions de longueurs égales (EQUALLY)	79
Réglage des points de début/fin de la région	79
Conversion d'échantillons divisés en mode SLICED SAMPLES ou PATCHED PHRASE	80
Conversion PATCHED PHRASE	81
Changement de la hauteur et du tempo d'un échantillon Patched Phrase	81
Édition d'échantillon Patched Phrase	82
Autres éditions disponibles pour une région	82
Régler la boucle	83
Coupler le point de bouclage (loop) et le point de début (Start)	84
Auto Phrase Loop	85
Chapitre 13 : Programme	86
Créer un programme	86
Affectation/Ré-affectation d'échantillons aux pads	86
Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé	87
Régler le volume et la hauteur d'un échantillon	87
Changer le volume de l'échantillon avec la dynamique	87
Changer la hauteur de l'échantillon par la dynamique	88
Jouer plusieurs échantillons avec un seul pad	88
Commutation des échantillons par la dynamique	88
Régler l'enveloppe d'un pad	89
Les fonctions de la fenêtre Program	90
Editer le son d'un échantillon	91
Limiter le nombre de voix dans le programme	93
Simuler l'ouverture/fermeture de charleston (réglage de groupe d'exclusion)	93
Régler la superposition des sons d'un même pad (superposition des voix)	94
Édition d'un échantillon de pad	94
Réglage d'un LFO (Low Frequency Oscillator)	97
Supprimer d'un coup tous les échantillons inutilisés (PURGE)	98
Affecter un numéro de note MIDI aux pads	99
Affecter des numéros de note MIDI aux pads (changer le réglage par défaut)	99
Chapitre 14 : Mixer	100
Régler le niveau et le panoramique du pad	100
Régler la sortie pour l'échantillon	100
Sélectionner le pad auquel appliquer l'effet	101
Automation du mixer	101
Raccourci entre mode MIXER et mode EFFECT	102
Fonction Input Thru	102
Appliquer des effets à un signal entrant	102
Appliquer des filtres à un signal entrant	103
Emploi de la fonction Q-Link en mode INPUT THRU	103
Sauvegarde du réglage Input Thru	104

Chapitre 15 : Effet	105
Appliquer des effets à un son de pad particulier	105
Appliquer des effets de FX2 au son d'effet de FX1	106
Editer les effets	106
Utiliser l'effet master	109
Editer les effets master	109
Editer le jeu d'effets	110
Raccourci entre mode MIXER et mode EFFECT	111
Chapitre 16 : Sauvegarde/chargement	112
A propos des cartes mémoire	112
Sauvegarder les données	112
Sauvegarder les données sur le disque dur interne (optionnel)	116
Charger un fichier	116
Renommer un fichier	121
Supprimer un fichier	121
Régler la fonction de chargement automatique	121
Formater la carte mémoire	121
Sauvegarder les données en mémoire flash interne	122
Chapitre 17 : Connecter le MPC2500 à votre ordinateur	123
Connecter le MPC2500 à un PC sous Windows	123
Connecter le MPC2500 à un Macintosh	124
Chapitre 18 : Autres réglages	125
Pédale commutateur (Foot switch)	125
Régler le niveau général	125
Régler le contraste de l'afficheur LCD	126
Initialisation avec retour aux réglages d'usine	126
Régler la sensibilité du pad	126
Continuous sample track (Déclenchement en cours d'une frappe échantillonnée)	127
Caractéristiques	129
Liste des programmes presets	131
Tableau d'équipement MIDI	132
Installation du disque dur interne	134
Index	135

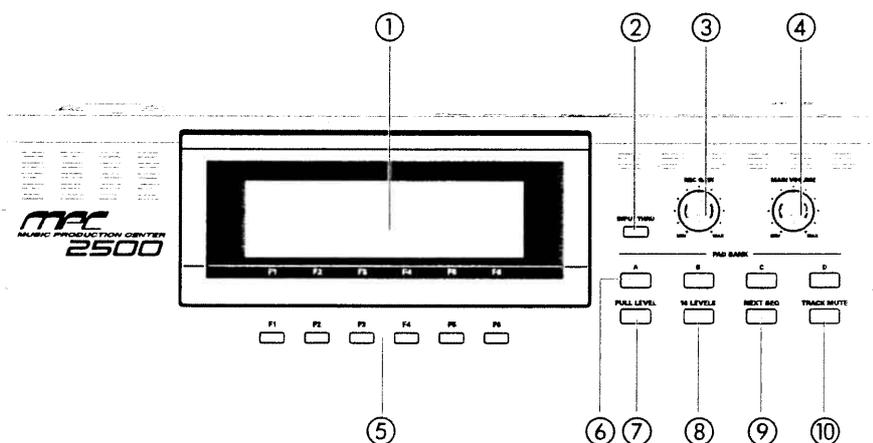
Chapitre 1 : Introduction

Bienvenue dans le centre de production musicale (Music Production Center) MPC2500. Veuillez lire ce manuel avant de commencer à employer votre MPC2500 et gardez-le en lieu sûr afin de pouvoir vous y référer si nécessaire. Dans ce manuel, les noms des commandes et boutons ainsi que les noms des prises sont indiqués entre crochets, comme ceci: [nom].

Vue générale

Ce chapitre décrit le nom et la fonction de chaque partie et explique la terminologie et comment faire les connexions pour le MPC2500.

■ Partie haute de la face supérieure



01. Afficheur:

C'est un afficheur à cristaux liquides (LCD) rétro-éclairé). Vous pouvez régler son contraste en tournant la molette DATA tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

02. Touche [INPUT THRU]:

Vous pouvez mixer le signal reçu en entrée [RECORD IN] avec les sons reproduits par le MPC2500. Pour plus d'informations, voir la fonction "INPUT THRU" en page 102.

03. Commande [REC GAIN]:

Règle le niveau d'enregistrement du signal entrant en [RECORD IN]. N'intervient pas sur le niveau de l'entrée numérique.

04. Commande [MAIN VOLUME]:

Règle les niveaux des sorties [STEREO OUT] et [PHONES] (écouteurs).

05. Touches [F1] à [F6]:

Ces touches servent à appeler des pages indiquées en bas de l'écran, ou à exécuter la fonction affectée à chaque touche. Leur fonction dépend de la page d'écran actuellement affichée.

06. Touches PAD BANK [A] à [D]:

Utilisez ces touches pour passer d'une banque de pads à l'autre (A, B, C, D). La diode située au dessus de la banque de pads sélectionnée s'allumera.

07. Touche [FULL LEVEL]:

Quand elle est allumée, le MPC2500 effectue toujours la reproduction avec une dynamique maximale (127).

08. Touche [16 LEVELS]:

Quand elle est activée, vous pouvez vous servir des 16 pads pour changer la dynamique du pad sélectionné sur 16 niveaux. Pour plus d'informations, voir la section "Fonction 16 LEVELS (16 niveaux)" en page 52.

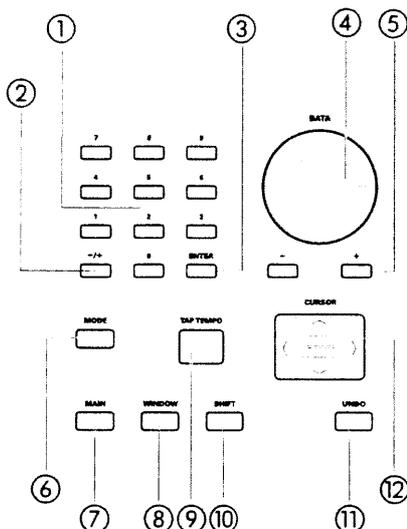
09. Touche [NEXT SEQ]:

Cette touche appelle la page NEXT SEQ ("séquence suivante"), où vous pouvez changer de séquence depuis les pads. Pour plus d'informations, voir la section "Sélectionner une séquence à jouer avec les pads" en page 54.

10. Touche [TRACK MUTE]:

Cette touche appelle la page TRACK MUTE ("neutralisation de piste"), où vous pouvez couper une piste avec les pads. Pour plus d'informations, voir la section "Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads" en page 53.

■ Section de saisie de donnée



01. Touches numériques:

Ces touches servent à saisir directement des données numériques. Saisissez des chiffres avec ces touches dans les champs numériques sélectionnés et pressez la touche [ENTER]. Si vous saisissez des chiffres à valeur numérique, saisissez le chiffre en ignorant le point décimal (exemple: pour 120.5, saisissez 1205). Si vous faites une erreur, il est possible d'annuler en pressant la touche [SHIFT] avant la touche [ENTER]. Si vous utilisez les touches [CURSOR], la molette [DATA] ou la touche [MAIN] alors que vous saisissez des données avec les touches numériques, la saisie sera annulée et les données retrouveront leur statut d'origine.

02. Touche \pm/\mp :

Cette touche fait alterner les valeurs numériques entre (-) et (+).

03. Touche [ENTER]:

Cette touche entérine la valeur qui a été saisie avec les touches numériques.

04. Molette [DATA]:

Cette molette change la valeur du champ actuellement sélectionné. Les données changent d'autant plus vite que la molette est tournée rapidement. Vous pouvez aussi régler le contraste de l'afficheur LCD en tournant cette molette tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

05. Touches [DATA] ([+] [-]):

La touche [-] diminue la valeur surlignée par le curseur. La touche [+] augmente la valeur surlignée par le curseur.

06. Touche [MODE]:

Quand vous la pressez (sa diode clignote), vous pouvez vous servir des pads pour changer de mode.

07. Touche [MAIN]:

Presser cette touche affiche le mode MAIN (écran de base) quel que soit le mode actuel.

08. Touche [WINDOW]:

Presser cette touche, quand la diode est allumée, fait s'ouvrir une fenêtre où vous pouvez faire un réglage détaillé du champ.

09. Touche [TAP TEMPO]:

Vous pouvez établir un tempo en tapant cette touche à la cadence désirée (fonction TAP TEMPO). Pour plus d'informations, voir la section "Fonction de marquage manuel du tempo (Tap tempo)" en page 19.

10. Touche [SHIFT]:

Vous pouvez accéder à différentes fonctions en utilisant cette touche en combinaison avec d'autres.

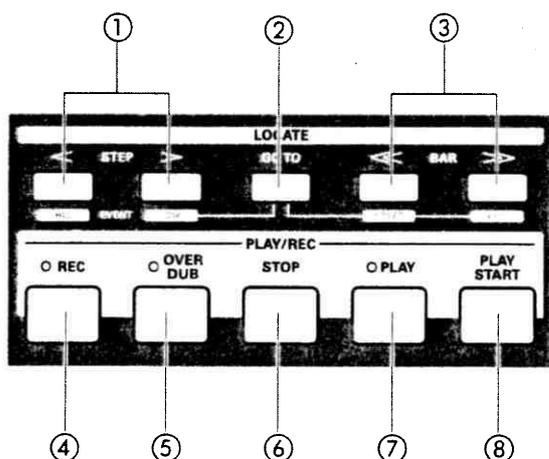
11. Touche [UNDO]:

Quand vous enregistrez une séquence, la diode de cette touche s'allume. Presser cette touche quand la diode est allumée ramène le système au statut qu'il avait avant l'enregistrement, et la diode s'éteint.

12. Touches [CURSOR]:

Vous pouvez déplacer le curseur vers le haut ou le bas de l'écran pour sélectionner un champ. Dans un champ de valeur, vous pouvez passer d'un chiffre à l'autre en pressant les touches \leftarrow/\rightarrow tout en tenant la touche [SHIFT].

■ Section de commande



01. Touches [STEP] (< / >):

Ces touches déplacent le point de la séquence vers l'arrière et l'avant d'un pas à la fois. Le pas se règle dans le champ Timing de l'écran MAIN. Presser cette touche en maintenant enfoncée la touche [GO TO] ramène la position à l'événement précédent/suivant enregistré dans une piste.

02. Touche [GO TO]:

Cette touche affiche la fenêtre de repérage (Locate). Saisir le point de repère ou déplacer le curseur sur le point de repère mémorisé puis presser [F5] (GO TO) vous amène à la position voulue. Pour mémoriser un point de repère, prenez un point que vous voulez mémoriser et affichez la fenêtre Locate en pressant la touche [GO TO] puis amenez le curseur sur le numéro dans lequel vous voulez mémoriser ce point et pressez [F2] (CAPTUR) pour que le point soit mémorisé.

03. Touches [BAR] (<< / >>):

Ces touches déplacent le point de séquence par mesures.

04. Touche [REC]:

Presser la touche [PLAY START] ou la touche [PLAY] en tenant cette touche lance l'enregistrement d'une séquence. Tout événement déjà enregistré sur la piste sera remplacé par les nouveaux événements enregistrés. Vous pouvez insérer un enregistrement (Punch in) en pressant [PLAY] + [REC] durant la reproduction d'une séquence, et le faire cesser (Punch out) en pressant la touche [REC] durant cet enregistrement. Pour plus d'informations, voir la section "Fonction Punch In/Out (insertion d'enregistrement)" en page 17.

05. Touche [OVER DUB]:

Cette touche est basiquement comparable à la touche [REC], excepté que l'enregistrement qu'elle déclenche fait s'ajouter les nouveaux événements à ceux existants déjà, sans les remplacer (superposition). Vous pouvez insérer un enregistrement (Punch in) en pressant les touches [PLAY] + [OVER DUB] durant la reproduction d'une séquence, et le faire cesser (Punch out) en pressant [OVER DUB] durant cet enregistrement.

06. Touche [STOP]:

Arrête l'enregistrement ou la reproduction d'une séquence. Si vous pressez 3 fois rapidement cette touche, vous pouvez stopper toute reproduction de son.

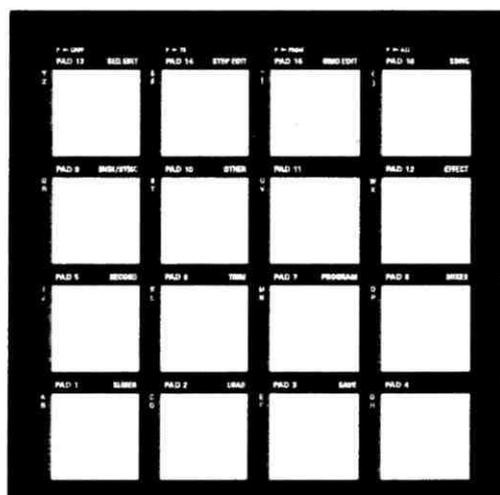
07. Touche [PLAY]:

Lance la reproduction d'une séquence depuis sa position actuelle.

08. Touche [PLAY START]:

Cette touche lance la reproduction d'une séquence depuis son début.

■ Section des pads



[PAD 1] à [PAD 16]:

Ce sont des pads de batterie destinés à faire jouer l'échantillonneur interne. La force utilisée pour frapper les pads détermine le niveau du son. En mode TRACK MUTE (neutralisation de piste), ils servent à sélectionner une piste et, en mode NEXT SEQ, à sélectionner une séquence. Ils peuvent aussi servir à sélectionner les modes ou à saisir des caractères.

■ Section Q-Link

01. Curseurs [Q1] et [Q2]:

Ces curseurs pilotent le son en fonction du réglage fait pour le mode SLIDER ("curseur"). Pour plus d'informations, voir page 56.

02. Potentiomètres [Q1] et [Q2]:

Ces potentiomètres pilotent le son en fonction du réglage fait pour le mode SLIDER ("curseur"). Pour plus d'informations, voir page 56.

03. Touche [AFTER]:

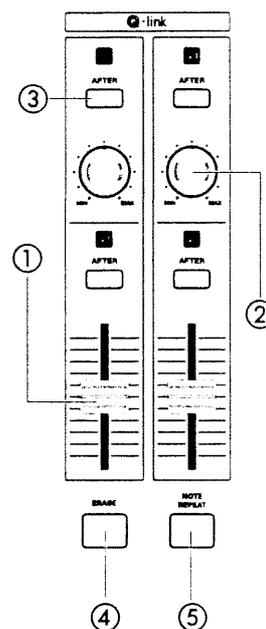
Quand vous activez cette touche, l'information enregistrée sur une piste concernant le curseur Q-Link remplace la valeur actuelle du curseur. Pour plus d'informations, voir page 56.

04. Touche [ERASE]:

Cette touche efface un ou des événements d'une piste. Vous pouvez effacer des événements en temps réel à l'enregistrement ou bien sélectionner les événements à effacer en fenêtre Erase ("effacement"). Pour plus d'informations, voir la section "Fonction Erase ("effacement")" en page 14.

05. Touche [NOTE REPEAT]:

Vous pouvez répéter une note en fonction du réglage fait dans T.C. (Timing Correct ou correction de timing) en maintenant un pad tout en pressant cette touche. Pour plus d'informations, voir la "Fonction Note Repeat" en page 17.



■ Face avant



01. Emplacement pour lecteur de CD:

Vous pouvez installer ici un lecteur de CD IDE optionnel.

02. Fente pour carte Compact Flash:

C'est une fente destinée à recevoir une carte mémoire Compact Flash.

03. Prises [FOOTSWITCH 1/2]:

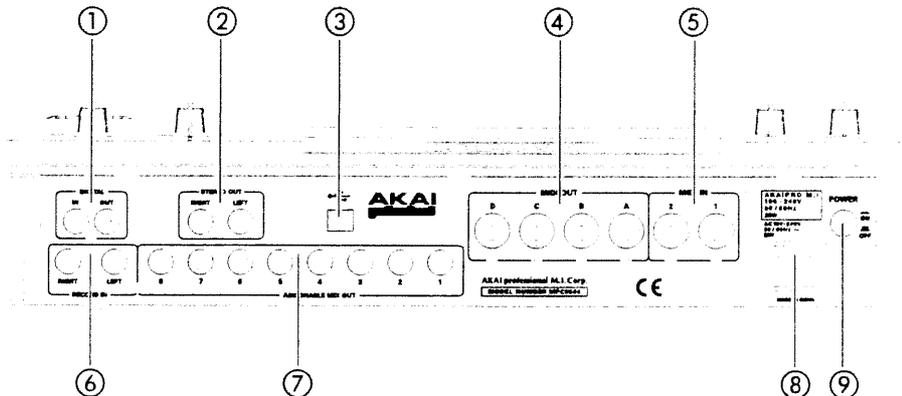
C'est ici que se connectent les pédales commutateurs. Vous pouvez en employer une pour la fonction Punch In/Out. Pour plus d'informations, voir la section "Pédale commutateur (Footswitch)" en page 125. Il y a deux sortes de pédales commutateurs: normalement ouverte (le contact est ouvert quand elle n'est pas pressée), et normalement fermée (le contact est fermé quand elle n'est pas pressée).

Si une pédale est déjà connectée au MPC2500 quand ce dernier est mis sous tension, il détecte automatiquement le type de la pédale connectée. Vous pouvez utiliser les deux types de pédale.

04. Prise [PHONES]:

C'est une prise jack stéréo pour connecter des écouteurs. Elle envoie le même signal que la prise de sortie [STEREO OUT].

■ Face arrière



01. Prises [DIGITAL IN/OUT]:

Ce sont l'entrée et la sortie numériques coaxiales. L'entrée IN sert à brancher la sortie numérique d'un lecteur de CD ou DAT. La sortie OUT envoie le même signal que la prise de sortie [STEREO OUT].

02. Prises [STEREO OUT L/R]:

Ce sont les sorties générales.

03. Prise [USB] (esclave):

Cette prise sert à brancher le MPC2500 à votre PC pour le transfert de données. Pour plus d'informations, voir la section "Connecter le MPC2500 à votre ordinateur" en page 123.

04. Prises [MIDI OUT A/B/C/D]:

Ce sont des sorties MIDI. Chaque sortie peut produire un signal MIDI indépendant.

05. Prises [MIDI IN 1/2]:

Ce sont des entrées MIDI. Les signaux MIDI des entrées MIDI IN 1 et 2 seront mélangés (mixés).

06. Prises [RECORD IN L/R]:

Ce sont des entrées analogiques pour enregistrer un signal analogique. Avec une fiche jack trois points ("stéréo"), elles peuvent servir d'entrées symétriques.

07. Prises [ASSIGNABLE MIX OUT 1/2/3/4/5/6/7/8]:

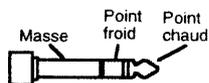
Ce sont des sorties utilisables pour produire individuellement le son de chaque pad. Avec des tables de mixage ou effets externes, vous pouvez effectuer des mixages sophistiqués.

08. Prise d'alimentation:

Branchez ici le câble d'alimentation secteur.

09. Commutateur [POWER]:

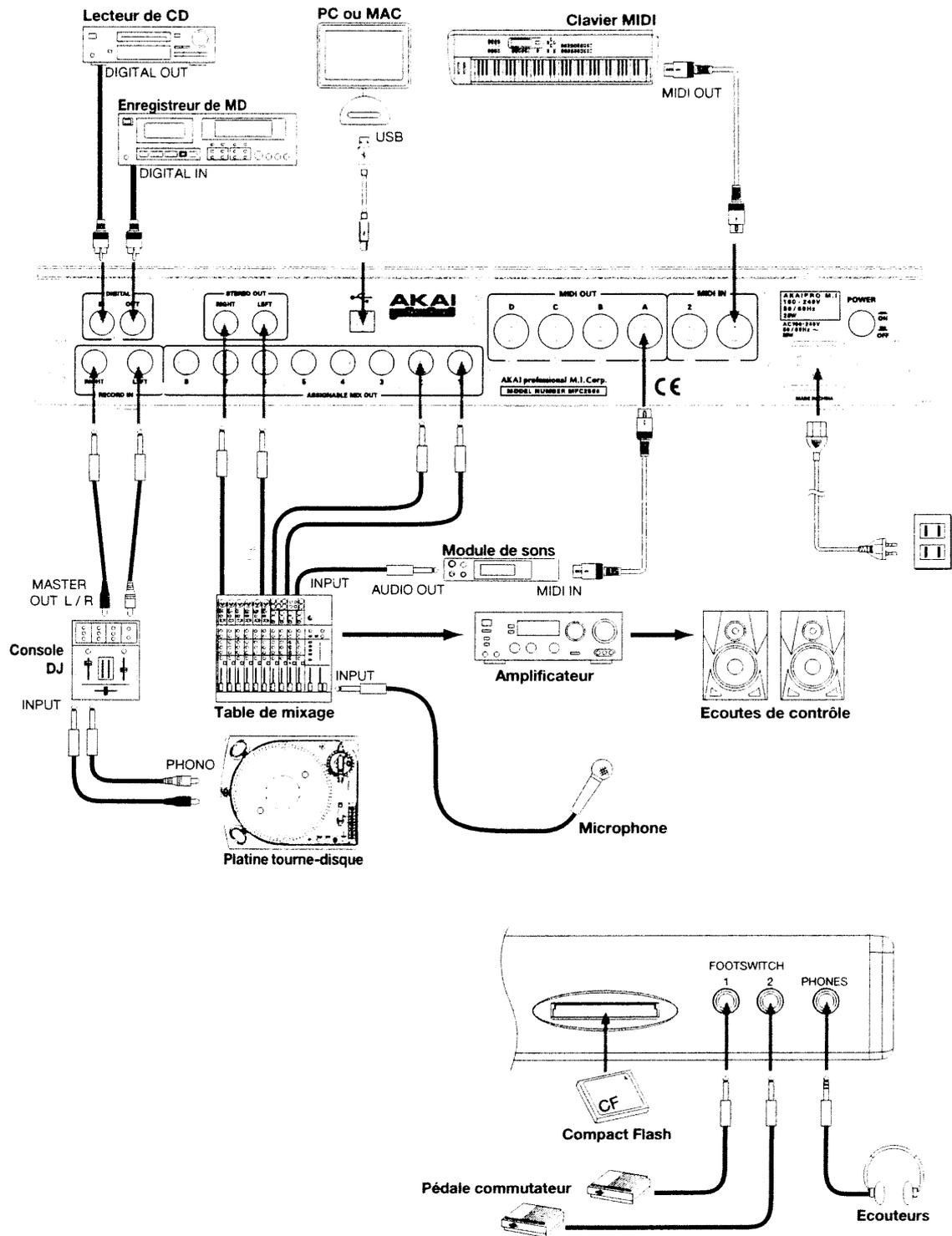
Met l'unité sous/hors tension.



Connecter le MPC2500 à d'autres équipements audio/MIDI

Le schéma ci-dessous montre comment vous pouvez connecter le MPC2500 à un équipement audio/MIDI externe. Veuillez noter qu'il ne s'agit que d'un exemple aussi, pour connecter réellement vos appareils, référez-vous à leurs modes d'emploi respectifs.

Note: Quand vous connectez des appareils, assurez-vous que toute alimentation électrique est coupée.



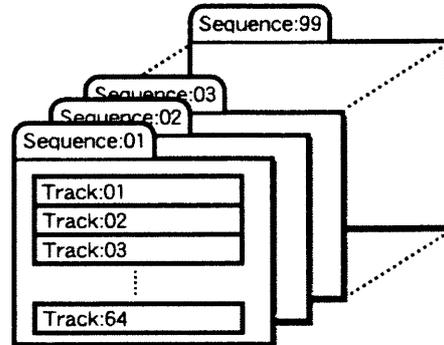
Termes employés dans le MPC2500

Voici les termes de base à connaître pour faire fonctionner le MPC2500:

Séquence ("Sequence")

La séquence est l'unité de base que vous utilisez quand vous créez des données avec le MPC2500. Les données d'un clavier MIDI ou des pads sont enregistrées sur chaque piste au sein d'une séquence.

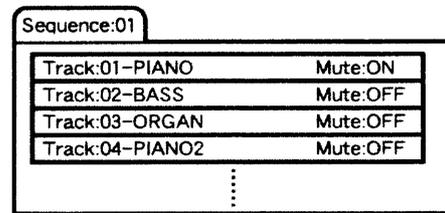
Une séquence a 64 pistes, chacune d'entre elles pouvant contenir des données d'interprétation. Vous pouvez créer jusqu'à 99 séquences. La longueur d'une séquence peut aller de 1 à 999 mesures ("bars"). Vous pouvez créer un morceau entier à l'aide d'une seule séquence; mais vous pouvez aussi créer un morceau (Song) par combinaison de plusieurs séquences courtes à l'aide de la fonction Song.



Piste ("Track")

Une séquence a 64 pistes. Chaque piste ou "Track" peut enregistrer des données d'interprétation indépendantes. Par exemple, vous pouvez enregistrer des instruments séparément sur chaque piste (piano en piste 1, basse en piste 2, orgue en piste 3, etc...). Vous pouvez enregistrer une piste à la fois; toutefois, vous pouvez faire reproduire des pistes déjà enregistrées pendant que vous enregistrez une nouvelle. Chaque piste a un réglage de neutralisation ou "Mute" (qui détermine si le contenu de la piste est reproduit ou non).

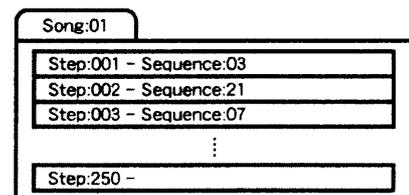
Par exemple, vous pouvez enregistrer deux solos de piano sur la piste 1 et sur la piste 4 et les comparer en exploitant la fonction Mute. Les données d'interprétation sont enregistrées sur les pistes sous forme d'événements MIDI. Ce ne sont pas les sons que l'on enregistre directement sur les pistes.



Morceau ("Song")

Avec la fonction Song, vous pouvez faire reproduire des séquences dans un certain ordre. Vous pouvez librement fixer l'ordre et le nombre de séquences à reproduire. C'est utile pour faire reproduire à la suite plusieurs morceaux et quand vous créez un morceau par combinaison de plusieurs séquences.

Avec le MPC2500, vous pouvez créer jusqu'à 20 morceaux ou "Songs". Quand vous combinez des séquences pour en faire un morceau, vous les affectez à chaque "pas" ou "Step" d'un morceau. Un pas est en quelque sorte un "conteneur" de séquence. Un morceau a 250 pas ou "Steps".



Echantillon ("Sample")

Avec le MPC2500, les données de son chargées dans l'appareil le sont sous la forme d'une unité nommée échantillon ou "Sample". Un échantillon est chargé dans le MPC2500 quand vous l'enregistrez en mode RECORD, le chargez depuis une carte mémoire ou le transférez par USB depuis un PC. Vous pouvez changer le point de début/fin d'un échantillon ou lui affecter un bouclage en mode TRIM. Pour faire jouer des sons, vous devez affecter les échantillons aux pads en mode PROGRAM. Il existe deux types d'échantillons: les échantillons stéréo (échantillons à deux canaux, droit et gauche) et les échantillons mono (échantillons à un canal).

Pad de batterie

Le MPC2500 a 16 pads. Vous pouvez faire jouer un échantillon affecté à un pad en frappant ce pad. Le MPC2500 a 4 banques de pads auxquelles vous pouvez affecter des échantillons différents. Vous pouvez passer de l'une à l'autre de ces banques de pads avec les touches [PAD BANK], aussi disposez-vous en fait de 64 pads. Pour affecter des échantillons aux pads, utilisez le mode PROGRAM. Le jeu d'un pad peut être enregistré sur une piste de séquence.

Programme ("Program")

Une fois que vous avez affecté des échantillons aux pads en mode PROGRAM, vous pouvez déclencher ces échantillons depuis les pads. Un jeu de 64 pads, avec pour chacun une affectation d'échantillon, est appelé un Programme. Le Programme possède aussi des fonctionnalités qui vous permettent de piloter le son des échantillons, notamment l'enveloppe et le filtre. Vous pouvez faire des réglages différents pour chaque pad.

Program:01			
Pad bank	Pad	Sample	Level, Pan, Filter...
A	01	Side Stick	
A	02	Bass Drum	
A	03	Close Hihat	
		⋮	
D	16		

Mémoire vive (RAM)

La mémoire RAM (Random Access Memory ou "mémoire vive") est un emplacement où vous pouvez temporairement charger sons ou données. Le MPC2500 est livré avec 16 Mo (mégaoctets) de RAM permettant d'enregistrer jusqu'à 136 secondes en mono. Le Mo est une unité qui représente la taille de la mémoire. Avec la mémoire optionnelle EXM128, vous pouvez étendre votre mémoire jusqu'à 128 Mo.

Les données contenues par la mémoire RAM sont effacées quand vous éteignez le MPC2500. Si vous désirez conserver vos enregistrements, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire, ou transférer les données par USB dans votre ordinateur.

Carte mémoire

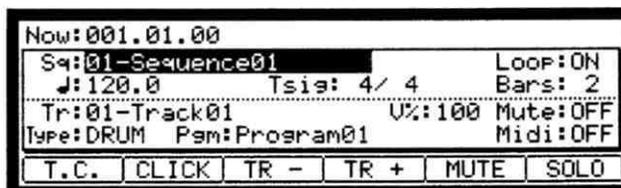
Le MPC2500 a une carte mémoire Compact Flash de 32 Mo. C'est un type de mémoire dit "Flash", c'est-à-dire que vous pouvez y sauvegarder vos données comme en RAM, mais elles restent conservées même après mise hors tension de l'appareil. En sauvegardant sur carte mémoire les enregistrements présents en RAM du MPC2500, vous pouvez conserver vos données même après extinction du MPC2500. Veuillez noter que le MPC2500 ne peut pas directement reproduire les données depuis la carte mémoire. Pour cela, vous devez d'abord charger les données de la carte dans la mémoire RAM. Il existe plusieurs types de cartes mémoire flash, mais le MPC2500 n'utilise que des cartes "Compact Flash".

Chapitre 2 : Utilisation de base

Dans ce chapitre, nous décrirons l'utilisation de base du MPC2500.

Page de base (MAIN)

C'est l'affichage de base du MPC2500, où vous pouvez enregistrer et reproduire des séquences. Vous pouvez à tout moment revenir à cette page en pressant la touche [MAIN], par exemple si vous vous êtes perdu lors de la manipulation du MPC2500 et désirez revenir à cette page. Vous ne pouvez toutefois pas revenir à cette page en pressant la touche [MAIN] durant un processus de traitement (enregistrement, chargement/sauvegarde, etc.).



Curseur, touches curseur, champ, molette DATA

La partie "surlignée" (affichée en négatif) à l'écran est nommée "curseur" (dans l'écran ci-dessus, c'est [01-Sequence01] qui est ainsi surligné). Vous pouvez déplacer le curseur dans l'écran à l'aide des quatre touches curseur de la façade. Habituellement le déplacement se fait sur des zones spécifiques telles qu'à droite de deux points (:). Ces zones sont des "champs" où vous pouvez faire divers réglages ou saisir des valeurs. Pour changer les réglages d'un champ, sélectionnez-le et tournez la molette [DATA] de la façade.

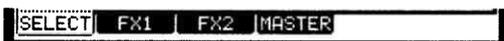
Cette procédure consistant à sélectionner un champ avec une touche curseur et à changer ses réglages avec la molette [DATA] est l'utilisation la plus basique du MPC2500.

Touches de fonction

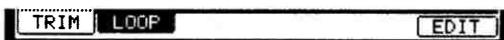
Six touches (F1 à F6) alignées sous l'écran LCD servent de touches de fonction. Elles correspondent respectivement aux six fonctions affichées en bas de l'écran. Presser une de ces touches active la fonction qui lui correspond à l'écran. La fonction de chaque touche dépend du contenu de la page affichée à l'écran.



Quand l'écran LCD a cet aspect, presser les touches de fonction lance un traitement ou affiche une fenêtre.



Quand l'écran LCD a cet aspect, vous pouvez changer de page avec les touches de fonction F1 à F4. La page actuellement sélectionnée s'affiche en lettres noires sur fond blanc. Presser les touches F5 et F6 n'entraîne aucun changement. Certaines pages proposent simultanément des sélections de page et des fonctions de traitement (voir ci-dessous).



Dans ce cas, utilisez F1 et F2 pour changer de page et F6 pour activer le traitement affiché. Vous ne pouvez pas utiliser F3, F4 ni F5.

Dans ce manuel, les touches de fonction sont décrites de la façon suivante: "touche [F1] (TRIM)" – entre parenthèses se trouve la fonction affichée à l'écran.

Touche WINDOW

Le MPC2500 a tant de fonctions qu'elles ne peuvent pas toutes être affichées en une seule page d'écran. Pour une meilleure efficacité, chaque page n'affiche que les fonctions les plus fréquemment utilisées. Si vous désirez faire un réglage plus sophistiqué, pressez la touche [WINDOW]. Cela ouvrira une fenêtre pour le réglage détaillé du champ sélectionné. Cela n'est pas valable pour tous les champs. Quand vous sélectionnez un champ pour lequel vous pouvez utiliser la touche [WINDOW], la diode de la touche est allumée.

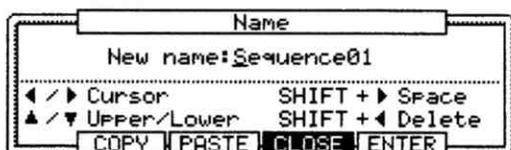
Touche MODE

Avec le MPC2500, chaque fonction (enregistrement d'échantillons, édition d'échantillons, affectation d'échantillons à chaque pad, édition de données de séquence, chargement depuis des cartes mémoire, etc...) a une page d'écran indépendante. On la nomme "mode". Par exemple, vous utiliserez le mode RECORD pour enregistrer des échantillons et le mode TRIM pour les éditer, la touche [MODE] servant à changer de mode. En pressant la touche [MODE] et en frappant un pad, vous pouvez changer de mode. Le mode auquel correspond un pad est affiché au dessus de ce pad.

Programmation des noms

Le MPC2500 traite différents types de données, depuis des données relatives au son (telles qu'échantillons et programmes) jusqu'à des données relatives à l'interprétation (telles que des séquences et des pistes). Ces données sont gérées par leur nom. Dans cette section, nous apprendrons comment nommer différentes données.

Avec le curseur, sélectionnez un champ que vous désirez nommer et tournez la molette DATA. La fenêtre Name ("Nom") s'ouvrira. C'est dans cette fenêtre que vous pouvez nommer les données.



Dans cette fenêtre, le curseur est représenté par un trait de soulignement et non par un affichage en négatif (surlignage).

Vous pouvez saisir le nom, que ce soit avec les pads ou avec la molette DATA.

Saisie des lettres avec la molette DATA

Vous pouvez changer la lettre sélectionnée par le curseur en tournant la molette DATA depuis la fenêtre Name. Bougez le curseur avec les touches curseur GAUCHE/DROITE et saisissez les caractères voulus. Vous pouvez effectuer la saisie à la fois avec la molette DATA et avec les pads.

Saisie des lettres avec les pads

Deux lettres sont affectées à chaque pad. En frappant un pad, la lettre correspondante est saisie.

Ci-dessous, nous décrivons comment saisir "Bass 01" à la place de "Sequence 01".

01. Pressez la touche curseur HAUT pour que la première lettre soit une majuscule.

Presser la touche curseur HAUT vous permet de saisir une lettre majuscule.

02. Frappez deux fois le pad 1.

Une seule frappe programme un A, la seconde un B. Chaque fois que vous frappez le pad, la lettre saisie alterne entre A et B.

03. Pressez la touche curseur DROITE, ce qui déplace le curseur sur la droite.

Si vous saisissez le caractère suivant à l'aide d'un autre pad, le curseur se déplace automatiquement sur la lettre suivante dans le nom. Par contre, si vous devez ré-utiliser le même pad pour saisir la prochaine lettre, vous devez d'abord presser la touche curseur DROITE pour déplacer manuellement le curseur. Dans cet exemple, A et B sont affectés au même pad. Vous devez donc déplacer manuellement le curseur.

04. La lettre suivante est une minuscule ("a"), aussi pressez la touche curseur BAS.

Presser la touche curseur BAS vous permet de saisir une lettre minuscule.

05. Frappez une fois le pad 1.

Un "a" minuscule est saisi.

06. Frappez une fois le pad 10.

Le curseur se déplacera automatiquement vers la droite et un "s" minuscule sera saisi.

07. **Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et frappez une fois le pad 10.** New name: Bassence01
08. **Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et pressez la touche curseur DROITE en tenant enfoncée la touche [SHIFT].**
L'association des touches [SHIFT] et curseur DROIT insère un espace.
09. **Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et sélectionnez "0" en tournant la molette DATA.**
Pour les chiffres, vous devez utiliser la molette DATA.
10. **Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et sélectionnez "1" en tournant la molette DATA.** New name: Bass 01ce01
11. **Pressez la touche curseur DROITE pour déplacer le curseur sur la droite et pressez quatre fois la touche curseur GAUCHE en tenant enfoncée la touche [SHIFT].**
L'association des touches [SHIFT] et curseur GAUCHE supprime les caractères sélectionnés.
A présent, "Bass 01" est saisi à la place de "Sequence 01".
12. **Pressez [F5] (ENTER) pour valider votre saisie et fermer la fenêtre.**
Presser [F4] (CANCEL) annule la saisie et ferme la fenêtre. Dans ce cas, le nom ne change pas.

Autres fonctions utiles en fenêtre Name

Fonctions Copy ("copier") et Paste ("coller")

Avec la fonction copier/coller, vous pouvez copier les lettres du champ "New name" et les coller pour donner un nom à d'autres données. C'est utile lorsque vous désirez créer des noms assez similaires pour diverses données.

Si vous pressez la touche [F2] (COPY) alors que la fenêtre Name est ouverte, les lettres du champ "New name" sont copiées (c'est-à-dire temporairement sauvegardées). Quand vous pressez [F3] (PASTE) en fenêtre Name, ces lettres préalablement copiées sont collées dans le champ "New name".

Saisie de chiffres avec les touches numériques

Dans les champs de valeur tels que la page TRIM d'échantillon, vous pouvez saisir directement des chiffres grâce aux touches numériques.

Exemple: si vous désirez saisir "100" dans un champ.

01. **Pressez les touches [CURSOR] pour déplacer le curseur sur le champ où vous désirez saisir une valeur.**
02. **Pressez les touches "1", "0", "0", puis pressez la touche [ENTER].**

Si vous saisissez des nombres ayant une valeur décimale comme dans le champ Tempo de la page MAIN, saisissez le nombre en ignorant le point décimal.

Exemple: si vous voulez programmer 120.5, pressez les touches "1", "2", "0", "5" puis sur la touche [ENTER] (pour 120.0, pressez les touches "1", "2", "0", "0" puis la touche [ENTER]). Si vous avez fait une erreur, il est possible d'annuler en pressant la touche [SHIFT] avant de presser la touche [ENTER].

Si vous utilisez les touches curseur, la molette DATA ou la touche [MAIN] pendant que vous saisissez les données avec les touches numériques, la saisie est annulée et les données retournent à leur statut d'origine.

Dans les champs où "-/+ " peut être réglé, presser la touche [-]/[+] fait alterner entre (-) et (+).

Chapitre 3 : Fonction séquenceur

Le MPC2500 a une fonction séquenceur qui vous permet d'enregistrer/reproduire votre interprétation. Avec la fonction séquenceur, vous pouvez enregistrer l'interprétation que vous avez effectuée avec les pads. Et en faisant ensuite lire les données enregistrées, vous pouvez reproduire votre interprétation. L'interprétation sera enregistrée sur une piste appartenant à une séquence. Pour plus d'informations sur les séquences et les pistes, voir la section "Termes employés dans le MPC2500" en page 7.

Les données d'interprétation créées par vos frappes sur les pads seront enregistrées sur une piste comme un événement de pad. Une piste peut contenir d'autres événements, tels que des mouvements de curseur Q-Link, des changements de tempo etc... Quand vous utilisez le MPC2500 avec un appareil MIDI externe, vous pouvez aussi enregistrer les données venant de cet appareil (clavier par exemple) sous forme d'événements MIDI.

Note: Veuillez noter que la fonction Séquenceur n'enregistre que des données d'interprétation (quel pad a été frappé et quand, etc...). Elle n'enregistre pas le son lui-même.

Page de base (mode MAIN ou "principal")



C'est la page dans laquelle vous enregistrez/reproduisez les séquences. Elle correspond au mode de fonctionnement principal du MPC2500 et, contrairement aux autres pages, peut être affichée à tout moment en pressant juste la touche [MAIN].

Champ Now ("position temporelle")

Le champ Now, situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, donne la position temporelle actuelle de la séquence. Il affiche de gauche à droite la mesure, le temps et le tic (1 temps = 96 tics). Par exemple, "002.03.00" correspond au troisième temps de la deuxième mesure. Un tic est une unité qui divise un temps (une noire) en 96 parties. Par exemple, comme 1 temps vaut une noire (96 tics), alors une croche valant la moitié d'une noire, elle vaut 48 tics.

Voici la relation entre les notes et le nombre de tics:

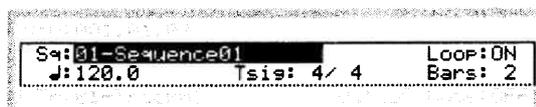
Noire = 96 tics	Croche = 48 tics	Double croche = 24 tics
Noire de triolet = 64 tics	Croche de triolet = 32 tics	Double croche de triolet = 16 tics

Quand vous enregistrez/reproduisez une séquence, l'écran met constamment à jour la position actuelle de la séquence. Vous pouvez amener le curseur sur le champ Now et sélectionner manuellement une valeur temporelle.

Now: 001.01.00

Champ Séquence / Sq

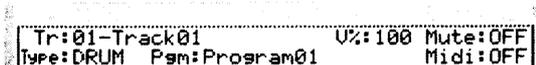
Une séquence est l'unité la plus basique quand vous créez des données avec le MPC2500. Des données d'interprétation venant d'un clavier MIDI ou des pads peuvent être enregistrées sur chaque piste d'une séquence. Vous pouvez sélectionner une séquence dans le champ Sq. Une séquence non utilisée est identifiée par "(unused)". Tous les réglages de la page de base (MAIN) peuvent être effectués séparément pour chaque séquence.



Champ Track ("Piste") / Tr

Une séquence a 64 pistes dans lesquelles vous pouvez enregistrer indépendamment diverses données de jeu.

Vous pouvez, par exemple, enregistrer la partie de piano en piste ("Track") 1, de basse en piste 2, d'orgue en piste 3 etc... Dans le champ Tr, vous pouvez sélectionner une piste de la séquence sélectionnée dans le champ Sq. Une piste non utilisée est identifiée par "(unused)". Vous pouvez régler les paramètres Mute, Midi, Type et Pgm indépendamment pour chaque piste.



Enregistrement de l'interprétation

Dans cette section, nous apprendrons comment enregistrer dans les pistes d'une séquence votre jeu sur les pads.

Note: pour enregistrer vos données de jeu dans une séquence, vous devez charger dans le MPC2500 un programme dont vous allez jouer grâce aux pads. Par défaut, le MPC2500 charge automatiquement un programme preset (pré-programmé) et une séquence de démonstration quand vous le mettez sous tension. Ici, nous considérerons que vous avez déjà chargé un programme dans le MPC2500. Si ce n'est pas le cas, faites-le maintenant en chargeant un programme depuis une carte mémoire, ou en enregistrant un échantillon ("Sample") et en l'affectant à un pad, etc... Pour plus d'informations sur le chargement d'un programme, voir la section "Charger un fichier" en page 116. Pour plus d'informations sur l'enregistrement d'un échantillon, voir la section "Enregistrer un échantillon" en page 62.

- 01. Pressez la touche [MAIN].**
La touche [MAIN] appelle la page d'écran de base depuis laquelle vous enregistrez vos séquences.
 - 02. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence dans laquelle vous désirez enregistrer votre interprétation.**
Vous pouvez choisir n'importe quelle séquence mais ici, choisissez une séquence nommée "unused". "Unused" indique que la séquence n'a pas encore été utilisée.
 - 03. Dans le champ Tr, sélectionnez la piste dans laquelle vous désirez enregistrer votre interprétation.**
Votre interprétation sera enregistrée dans la piste que vous avez choisie dans la séquence. Vous pouvez choisir n'importe quelle piste mais ici, choisissez la piste "Tr:01".
 - 04. Dans le champ Pgm, sélectionnez le programme dont vous désirez jouer.**
Vous pouvez sélectionner un programme de la mémoire RAM en tournant la molette DATA.
 - 05. Frappez les pads pour vérifier les sons affectés à chacun des pads.**
Vous pouvez ainsi faire jouer le programme que vous avez sélectionné dans le champ Pgm.
 - 06. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [REC].**
L'enregistrement commencera après un décompte de 4 temps.
 - 07. Jouez sur les pads pour enregistrer votre interprétation.**
Par défaut, la séquence a deux mesures. Après enregistrement des deux mesures, le MPC2500 commence à reproduire l'enregistrement de votre interprétation. Vous pouvez continuer d'enrichir votre interprétation en continuant d'enregistrer votre jeu sur les pads pendant que la piste est lue en boucle. Le MPC2500 passe automatiquement en enregistrement par superposition ("overdub") et ajoute vos nouvelles frappes à l'enregistrement existant.
 - 08. Vous pouvez arrêter l'enregistrement en pressant la touche [STOP].**
 - 09. Pressez la touche [PLAY] pour faire reproduire votre enregistrement de jeu.**
 - 10. Si vous n'aimez pas le résultat, vous pouvez lancer un nouvel enregistrement en pressant les touches [REC] + [PLAY START].**
Cela annule les données de l'enregistrement effectué et vous pouvez ré-enregistrer en frappant les pads.
 - 11. Pour ajouter des données à une interprétation déjà enregistrée, pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB].**
Cela fait reproduire l'enregistrement déjà fait et vous permet de le compléter en frappant les pads.
- Astuce: Si vous sélectionnez une autre séquence dans le champ Sq, vous pouvez enregistrer une autre séquence indépendante. En faisant reproduire ces séquences à la suite, vous pouvez créer un morceau complet.*
- Astuce: Par défaut, le MPC2500 est réglé pour charger automatiquement une séquence de démonstration à sa mise sous tension. Pour supprimer la séquence de démonstration et commencer sans base de départ, voir la section "Supprimer toutes les séquences" en page 22.*

Reproduire une séquence

Vous pouvez reproduire une séquence enregistrée en pressant la touche [PLAY START]. La séquence sera lue répétitivement jusqu'à ce que vous pressiez la touche [STOP]. Si vous pressez à nouveau la touche [PLAY], le MPC2500 reprendra la reproduction depuis le point où elle s'était arrêtée.

Reproduction répétitive d'une séquence

Vous pouvez faire reproduire à la suite plusieurs séquences en utilisant la fonction Next Sequence (Séquence suivante). Cette fonction vous permet de sélectionner la prochaine séquence à reproduire, durant la reproduction d'une séquence, pour que vous puissiez enchaîner les séquences.

- 01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez la séquence à jouer en premier.**
- 02. Pressez la touche [PLAY START] pour lancer la reproduction de la séquence.**
- 03. Sélectionnez le champ Sq durant la reproduction et choisissez la prochaine séquence à jouer.**
Sélectionner une séquence dans le champ Sq durant la reproduction fait apparaître le champ Next (Suivante) dans lequel vous pouvez choisir la séquence suivante.

Après avoir reproduit la séquence en cours jusqu'à sa fin, le MPC2500 enchaîne la reproduction de la séquence que vous avez choisie dans le champ Next. En répétant cette procédure, vous pouvez enchaîner plusieurs séquences.

Astuce: Avec la touche [NEXT SEQ], vous pouvez sélectionner la séquence suivante à l'aide d'un pad. Pour plus d'informations, voir la section "Sélectionner une séquence avec les pads" en page 54.

Astuce: En mode SONG (morceau), vous pouvez déterminer l'ordre de lecture des séquences. Pour plus d'informations, voir la section "Mode SONG (morceau)" en page 47.

Autres fonctions utiles à l'enregistrement des séquences

Fonction d'annulation de séquence ("Undo Sequence")

Quand vous superposez des séquences, vous pouvez annuler la dernière prise et revenir au statut d'avant l'enregistrement.

- 01. Durant la superposition ("overdub"), pressez la touche [STOP] pour arrêter l'enregistrement et pressez la touche [UNDO].**
La diode de la touche [UNDO] s'éteindra et seule la dernière prise ajoutée sera effacée. Pour rétablir cet enregistrement, pressez à nouveau la touche [UNDO] pour rallumer sa diode.

Note: Vous ne pouvez utiliser la touche [UNDO] que pour le dernier enregistrement.

Fonction d'effacement ("Erase")

Vous pouvez effacer certaines frappes de pads avec la touche [ERASE]. Il y a deux façons d'utiliser cette fonction: en les supprimant en temps réel durant la superposition ("overdub"), ou en sélectionnant un pad et une zone temporelle (une période) à effacer en fenêtre ERASE alors que l'enregistrement est arrêté.

Effacement en temps réel

- 01. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB] pour faire démarrer l'enregistrement avec superposition.**
- 02. Tenez le pad dont vous désirez effacer les frappes tout en tenant la touche [ERASE].**
Dans les données de jeu déjà enregistrées, seule sera effacée la section durant laquelle vous avez pressé la touche [ERASE] et le pad. En pressant le pad au bon moment, vous pouvez n'effacer les données de jeu qu'à certains moments dans la phrase.

Effacement en fenêtre Erase

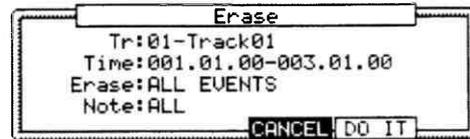
Les données de jeu sont enregistrées sur une piste comme des événements. Dans la fenêtre Erase, vous pouvez sélectionner des événements spécifiques à effacer dans une piste.

01. **Pressez la touche [STOP] pour arrêter une séquence.**

02. **Pressez la touche [ERASE].**

La fenêtre Erase s'ouvrira.

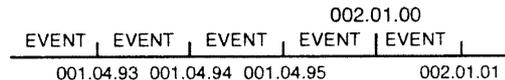
Le champ Tr affiche le numéro et le nom de la piste sélectionnée. Pour supprimer les événements de toutes les pistes, sélectionnez "Tr:00-ALL TRACKS" en tournant la molette DATA sur la gauche.



03. **Dans le champ Time, spécifiez la période d'effacement des événements.**

Vous sélectionnez les points de début et de fin de période dans le champ Time. Par exemple, pour ne supprimer les événements que dans la première mesure d'une séquence de deux mesures, réglez "001.01.00 - 002.01.00". Dans ce cas, les événements situés à partir du point 002.01.00 ne seront pas effacés.

Si vous réglez le point de fin sur "002.01.00", la zone située juste avant ce point sera incluse dans la zone.



04. **Dans le champ Erase, sélectionnez NOTE ONLY (seulement les notes)**

Le champ Note s'ouvrira.

05. **Sélectionnez le champ Note.**

Si vous désirez effacer tous les événements de note, laissez le réglage sur ALL. Pour ne supprimer que les événements associés à un pad spécifique, frappez le pad concerné. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un mauvais pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection des pads, tournez la molette DATA sur la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection des pads à son début.

06. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**

L'effacement commence et les événements du pad sélectionné sont supprimés dans la période choisie.

Astuce: Quand vous supprimez des événements avec le champ Erase réglé sur ALL EVENT, le MPC2500 supprime tous les événements de la période choisie, pas seulement ceux des pads. Quand vous effacez des événements avec le champ Erase réglé sur EXCEPT Note, le MPC2500 supprime tous les événements de la période choisie exceptés ceux des pads.

Fonction de correction temporelle (Timing Correct)

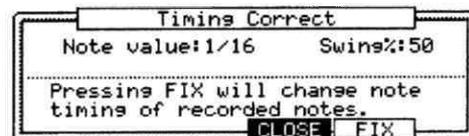
Quand vous enregistrez votre jeu sur les pads, il est difficile de jouer exactement en mesure. En utilisant la fonction de correction temporelle, vous pouvez corriger la position temporelle d'un événement de pad que vous avez enregistré en jouant sur le pad. Il y a deux façons d'employer cette fonction: par une correction en temps réel durant l'enregistrement et par une correction d'un événement après qu'il ait été enregistré.

Correction de position temporelle en temps réel

Vous pouvez corriger la position temporelle ("timing") en temps réel pendant l'enregistrement.

01. **La séquence étant arrêtée, pressez la touche [F1] (T.C.) en page de base (MAIN).**

La fenêtre de correction temporelle ou "Timing Correct" (T.C.) s'ouvrira.



02. **Dans le champ Note value ("valeur de note"), réglez la valeur de recadrage temporel.**

Par exemple, si vous choisissez "1/16", chaque donnée de jeu sera placée sur la double croche la plus proche. Vous pouvez choisir les valeurs de note suivantes:

1/8 = croche, 1/8(3) = croche de triolet, 1/16 = double croche, 1/16(3) = double croche de triolet, 1/32 = triple croche, 1/32(3) = triple croche de triolet, OFF = pas de correction temporelle.

Fonction Swing (décalage ternaire)

Vous pouvez régler la valeur de swing dans le champ Swing%. Avec la fonction swing, les événements des divisions paires choisis en champ Note value seront décalés (joués de façon "ternaire") en fonction de la valeur du champ Swing%. Avec cette fonction, vous pouvez créer une cadence ternaire de type "shuffle".

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE).

Cela ferme la fenêtre.

Note: Si vous pressez la touche de validation [F5] (FIX), le MPC2500 corrige la position temporelle des données enregistrées.

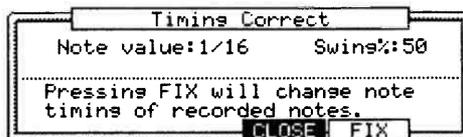
Astuce: Si vous pressez la touche [F1] (T.C.) durant l'enregistrement/reproduction, une petite fenêtre Timing Correct s'affichera tant que vous garderez la touche pressée, Vous pouvez utiliser le champ Note value ("valeur de note") de cette fenêtre pour changer la valeur sur laquelle sont recadrées les positions temporelles. Cela facilite le changement de valeur durant l'enregistrement.

Correction de position temporelle d'événements enregistrés

Vous pouvez corriger la position temporelle d'événements enregistrés.

01. La séquence étant arrêtée, pressez la touche [F1] (T.C.) en page de base (MAIN).

La fenêtre de correction temporelle ou "Timing Correct" (T.C.) s'ouvrira.



02. Dans le champ Note value ("valeur de note"), réglez la valeur du recadrage temporel.

Par exemple, si vous choisissez "1/16", chaque donnée de jeu sera placée sur la double croche la plus proche. Vous pouvez choisir les valeurs de note suivantes:

1/8 = croche, 1/8(3) = croche de triolet, 1/16 = double croche, 1/16(3) = double croche de triolet, 1/32 = triple croche, 1/32(3) = triple croche de triolet, OFF = pas de correction temporelle.

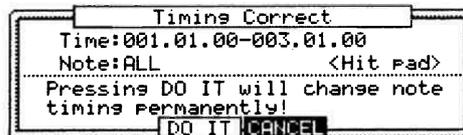
Fonction Swing (décalage ternaire)

Vous pouvez régler la valeur de swing dans le champ Swing%. Avec la fonction swing, les événements des divisions paires choisis en champ Note value seront décalés (joués de façon "ternaire") en fonction de la valeur du champ Swing%. Avec cette fonction, vous pouvez créer une cadence ternaire de type "shuffle".

03. Pressez la touche [F5] (FIX).

Le fenêtre Timing Correct s'ouvre.

04. Dans le champ Time, sélectionnez la zone où vous voulez corriger le timing.



05. Dans le champ Note, frappez le pad dont les événements doivent subir une correction temporelle.

Pour corriger la position de tous les événements, laissez ce réglage sur ALL. Pour ne corriger que les événements d'un pad spécifique, frappez ce pad. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un mauvais pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection des pads, tournez la molette DATA sur la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection des pads à son début.

05. Pressez la touche [F3] (DO IT).

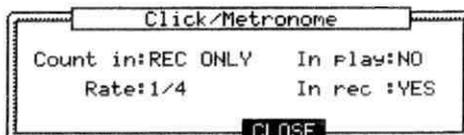
La correction temporelle démarrera et la fenêtre se fermera.

Fonction Métronome (Click/Metronome)

Dans cette section, vous apprendrez les différents réglages concernant le métronome (son de tic).

01. Quand une séquence est à l'arrêt, pressez la touche [F2] (CLICK) en page de base (MAIN).

La fenêtre Click/Metronome s'ouvrira.



Champ Count in (décompte)

Vous pouvez déterminer combien de temps après pression de la touche [START] ou [PLAY START] démarrera l'enregistrement/reproduction; juste après pression de la touche ou après un décompte d'une mesure.

- OFF L'enregistrement/reproduction démarrera juste après pression de la touche sans décompte.
- REC ONLY Il y aura un décompte mais juste en enregistrement/superposition (overdub). La reproduction démarrera sans décompte.
- REC+PLAY Il y aura un décompte pour l'enregistrement et pour la reproduction.

Champ Rate (cadence)

Ici se sélectionne la cadence du son de métronome. Le métronome sera joué toutes les noires avec "1/4" et toutes les croches avec "1/8".

Champ In play (durant la reproduction)

Vous pouvez sélectionner cette option si vous désirez entendre le métronome durant la reproduction. Si vous choisissez YES, le métronome sera entendu durant la reproduction.

Champ In rec (durant l'enregistrement)

Vous pouvez sélectionner cette option si vous désirez entendre le métronome durant l'enregistrement/surperposition (overdub). Si vous choisissez NO, le métronome ne sera pas entendu durant l'enregistrement/superposition.

Fonction de répétition de note (Note repeat)

Si vous pressez un pad en tenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT], le son du pad sera joué répétitivement à intervalles déterminés par le réglage de correction temporelle jusqu'à ce que vous relâchiez le pad. Vous pouvez aussi contrôler sa dynamique en changeant la pression appliquée au pad. Avec la fonction Note repeat, vous pouvez enregistrer une phrase difficile à jouer en temps réel, telle que des doubles croches de charleston, un roulement de caisse claire, etc...

01. Pressez la touche [NOTE REPEAT] durant l'enregistrement/reproduction.

02. En tenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT], pressez le pad à jouer répétitivement.

Le son du pad sera joué de façon répétitive à une cadence déterminée par le réglage de correction temporelle jusqu'à ce que vous relâchiez le pad. Vous pouvez aussi contrôler sa dynamique en changeant la pression appliquée au pad.

En maintenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT], le bas de l'affichage change comme ci-dessous. Vous pouvez changer la valeur de correction de timing directement en pressant une touche [F1] à [F6].



La valeur de correction de timing sélectionnée est surlignée.

• Maintien de répétition de note

Vous pouvez verrouiller la fonction "Note Repeat" en maintenant enfoncée la touche [NOTE REPEAT] puis en pressant la touche [SHIFT] (ou en maintenant enfoncée la touche [SHIFT] et en pressant la touche [NOTE REPEAT]). Presser à nouveau la touche [NOTE REPEAT] débloquera la fonction "Note Repeat".

Fonction d'insertion d'enregistrement (Punch In/Punch Out)

Vous pouvez lancer l'enregistrement en cours de séquence durant la reproduction ("Punch In").

Vous pouvez aussi arrêter l'enregistrement en cours de séquence et ainsi reprendre la reproduction ("Punch Out"). C'est utile si vous devez ré-enregistrer une partie d'une séquence déjà enregistrée.

Punch In

Pressez la touche [PLAY] ou [PLAY START] pour reproduire une séquence. Au point où vous désirez lancer l'enregistrement, pressez la touche [REC] en tenant enfoncée la touche [PLAY]. Le MPC2500 commencera à enregistrer. Si à la place vous pressez la touche [OVERDUB] et la touche [PLAY], le MPC2500 passera en enregistrement avec superposition.

Punch Out

Si vous pressez la touche [REC] ou [OVERDUB] durant l'enregistrement/superposition, le MPC2500 stoppera l'enregistrement/superposition et reprendra la reproduction.

Fonction de déplacement automatique (Auto Locate)

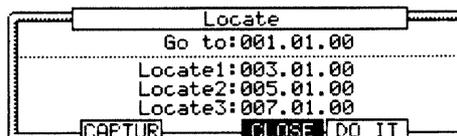
La touche [GO TO] sert à vous déplacer sur une position spécifique dans une séquence. Vous pouvez mémoriser jusqu'à 3 points de repère.

Sauvegarde d'un point de repère

01. **En page MAIN, pressez la touche [GO TO] alors que la séquence est à l'arrêt.**

La fenêtre Locate s'ouvrira.

Dans le champ Go to, la position actuelle en page MAIN est affichée. Vous pouvez saisir le point de repère que vous voulez sauvegarder en utilisant les touches numériques ou la molette DATA.

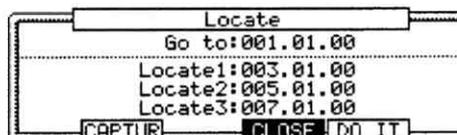


02. **Amenez le curseur sur le champ Locate1 – Locate 3 et pressez la touche [F2] (CAPTUR).**

Déplacement à un point de repère sauvegardé

01. **En page MAIN, pressez la touche [GO TO] alors que la séquence est à l'arrêt.**

La fenêtre Locate s'ouvrira.



02. **Amenez le curseur sur le champ Locate1 – Locate 3 et pressez la touche [F5] (GO TO).**

La position actuelle change instantanément pour celle du point de repère sauvegardé.

Astuce: Vous pouvez utiliser cette fonction à la fois en page MAIN et en mode STEP/GRID.

Informations détaillées sur les fonctions de séquence

Réglage de la longueur d'une séquence

Par défaut, une séquence a une longueur de 2 mesures, mais vous pouvez régler cette longueur entre 1 et 999 mesures.

01. **En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Bars ("mesures").**
Le champ Bars affichera la longueur actuelle de la séquence.
02. **Tournez la molette DATA ou pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Change Bars ("changement du nombre de mesures") s'ouvrira.
03. **Dans le champ New bars, choisissez le nouveau nombre de mesures voulu.**
Si vous choisissez un nombre supérieur à la valeur actuelle, des mesures vides seront ajoutées à la fin de la séquence. Si vous choisissez un nombre inférieur, les mesures excédentaires seront supprimées.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela entérinera le nouveau réglage et fermera la fenêtre.

Réglage du format de mesure de la séquence

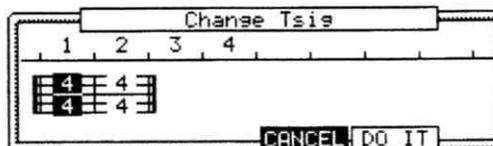
Par défaut, les mesures de la séquence sont en 4/4, mais vous pouvez changer cela.

01. **En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tsig (Time Signature ou "format de mesure").**
Le champ Tsig affichera la valeur actuelle.

02. Tournez la molette DATA ou pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Change Tsig ("changement de format de mesure") s'ouvrira.

La partie supérieure de l'écran indique le numéro des mesures. Le format de mesure actuellement sélectionné est affiché en dessous.

**03. Sélectionnez la mesure concernée et réglez son format de mesure.**

Avec les touches curseur gauche/droite, sélectionnez la mesure dont vous désirez changer le format et choisissez le format avec la molette DATA. ■ s'affichera sous l'affichage de format de la mesure que vous avez modifiée.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Cela changera le format des mesures et fermera la fenêtre.

Régler le tempo

Vous pouvez régler le tempo dans le champ ↓ (Tempo) de la page de base (MAIN). Vous pouvez régler le tempo d'une séquence entre 30.0 et 300.0. Vous pouvez changer le tempo après avoir créé la séquence. Vous pouvez aussi changer le tempo en cours de séquence en insérant des événements de changement de tempo en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT).

Fonction de marquage manuel du tempo (Tap tempo)

Vous pouvez établir le tempo à l'aide de la touche [TAP TEMPO] aussi bien que dans le champ ↓ (Tempo). Marquez le tempo désiré en frappant en mesure la touche [TAP TEMPO]. Le MPC2500 calculera le tempo à partir des intervalles ainsi marqués avec la touche [TAP TEMPO], et établira en conséquence le tempo de la séquence. Le MPC2500 prend l'intervalle moyen à partir des 4 frappes effectuées sur la touche [TAP TEMPO]. Vous pouvez déterminer le nombre de frappes utilisées pour le calcul du tempo dans le champ Tap average de la page MISC. en mode OTHER.

Changer d'un coup le tempo de toutes les séquences

Vous pouvez changer d'un coup le tempo de toutes les séquences. Vous pouvez changer le tempo de chaque séquence à tout moment après l'avoir créée, mais il est utile de changer toutes les séquences d'un coup quand vous créez un morceau ("song") composé de plusieurs séquences.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ ↓ (Tempo) et pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Tempo change ("changement de tempo") s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F5] (FIX).

La fenêtre Fix Tempo ("fixation du tempo") s'ouvrira.

03. Dans le champ Fix tempo, choisissez le tempo.**04. Pressez la touche [F3] (DO IT).**

Cela ramènera le tempo de toutes les séquences à la valeur choisie dans le champ Fix tempo.

A propos des changements de tempo

Avec la fonction d'enregistrement pas à pas (STEP RECORDING) du mode STEP EDIT, vous pouvez insérer des événements de changement de tempo dans une piste afin que le tempo change en cours de séquence. Pour utiliser la fonction de changement de tempo, sélectionnez le champ ↓ (Tempo) en écran de base (MAIN) et pressez la touche [WINDOW] pour ouvrir la fenêtre Tempo Change et réglez le champ Tempo change sur ON.

Si cette fonction de changement de tempo est activée (ON), le champ ↓ (Tempo) s'affiche comme ci-contre en page de base (MAIN).

```
Sq:01-Sequence01
J:120.0▶125.0 Tsig: 4/ 4
```

L'affichage de tempo de gauche est le tempo réglé originellement pour la séquence. Sur la droite, c'est le tempo que vous avez demandé par un événement de changement de tempo qui est affiché. La séquence sera en réalité jouée au tempo de droite. Pour passer en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT), pressez la touche [F2] (EDIT) en fenêtre Tempo Change.

Régler une boucle (Loop) pour une séquence

Par défaut, le MPC2500 a sa fonction de mise en boucle activée. C'est utile quand vous créez une séquence courte. Avec la fonction de mise en boucle, vous pouvez ajouter de nouveaux événements pendant qu'une séquence est reproduite répétitivement. Toutefois, quand vous travaillez sur un morceau long, créé avec une seule séquence, il peut être préférable de ne boucler que la partie du morceau qui doit être changée. Aussi, si vous désirez jouer librement sans vous soucier des mesures ou des temps, il est préférable de désactiver la mise en boucle. Dans cette section, nous apprendrons comment régler la mise en boucle.

01. En page de base (MAIN), sélectionnez le champ Loop ("boucle").

Vous pouvez commuter ON/OFF la mise en boucle en tournant la molette DATA. Dans ce champ, vous pouvez seulement régler ON/OFF la boucle. Les points de début et de fin de boucle se règlent en fenêtre Loop.

02. Pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Loop s'ouvrira. Le MPC2500 répétera la partie que vous avez déterminée avec les champs First bar (première mesure) et Last bar (dernière mesure). Si vous réglez le champ Last bar sur END (fin), la dernière mesure de la séquence sera toujours la dernière mesure de la boucle. Même si vous éditez une séquence et changez sa longueur, la dernière mesure de la séquence reste la fin de la boucle.

Le champ Number of bars (nombre de mesures) affiche le nombre de mesures à boucler, c'est-à-dire la longueur de la boucle. Ce champ fonctionne en liaison avec le champ Last bar. Changer la valeur du champ Last bar change la valeur du champ Number of bars.

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE).

Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Extension automatique de la séquence

Habituellement, la longueur d'une séquence est établie par la valeur du champ Bars (mesures) de la page de base (MAIN). Toutefois, quand vous enregistrez/superposez avec le champ Loop réglé sur OFF, la longueur d'une séquence peut automatiquement changer pour s'adapter à votre enregistrement. Par exemple, quand le champ Bars est réglé sur 2, si vous commencez à enregistrer avec le champ Loop réglé sur OFF, l'enregistrement pourra se poursuivre au-delà de la deuxième mesure jusqu'à ce que vous pressiez la touche [STOP]. Et le nombre de mesures qui ont été enregistrées quand vous pressez la touche [STOP] deviendra la nouvelle longueur de la séquence. C'est utile quand vous ne connaissez pas à l'avance la longueur du morceau.

Astuce: Quand vous pressez la touche [PLAY START] alors que le champ First bar (première mesure) n'est pas réglé sur 1, le MPC2500 lance la reproduction depuis la mesure choisie dans le champ First bar plutôt que depuis le début de la séquence.

Changer les réglages par défaut

Certains réglages d'une séquence (tels que le nombre de mesures, la durée, le tempo, le bouclage) sont automatiquement choisis par défaut quand vous créez une nouvelle séquence. Vous pouvez changer ces réglages par défaut selon vos désirs.

01. En page de base (MAIN), réglez les champs Loop, ↓, Tsig, Bars comme vous le voulez.

02. Sélectionnez le champ Sq et pressez la touche (WINDOW).

La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (USER).

La fenêtre User Default ("réglages par défaut de l'utilisateur") s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Les valeurs actuellement réglées dans les champs Loop, ↓, Tsig, Bars de la page de base (MAIN) seront enregistrés comme réglages par défaut. La prochaine fois que vous créez une séquence, elle aura ces réglages.

Changer le nom d'une séquence

01. Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence dont vous désirez changer le nom.

02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence s'ouvrira.
03. **Dans le champ Sequence name (nom de la séquence), saisissez le nouveau nom.**
Pour plus d'informations sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
04. **Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Changer le nom par défaut d'une séquence

Habituellement, quand vous créez une nouvelle séquence, le nom est automatiquement réglé par défaut sur "Sequence##" (## étant le numéro de séquence). Vous pouvez changer le nom par défaut.

01. **Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Sq.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence s'ouvrira.
03. **Dans le champ Default name (nom par défaut), saisissez le nouveau nom.**
Pour plus d'information sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
04. **Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Copier une séquence

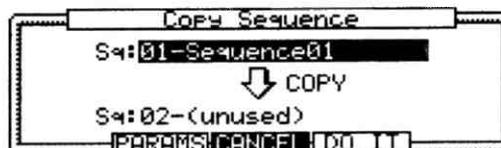
Vous pouvez copier une séquence dans une autre séquence.

01. **Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence à copier.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F5] (COPY).**
La fenêtre Copy Sequence ("copie de séquence") s'ouvrira.
04. **Dans le champ Sq (dessous), sélectionnez une séquence où copier la séquence précédente.**
05. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
La copie de la séquence commencera. Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

Copier un paramètre de séquence

Vous pouvez copier un paramètre de séquence dans une autre séquence.

01. **Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez un paramètre de séquence à copier.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F5] (COPY).**
La fenêtre Copy Sequence (copie de séquence) s'ouvrira.
04. **Dans le champ Sq (dessous), sélectionnez une séquence où copier.**
05. **Pressez la touche [F3] (PARAMS).**
La copie du paramètre de séquence commencera. Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).



Supprimer une séquence

Vous pouvez supprimer une séquence de la mémoire du MPC2500.

01. **Dans le champ Sq de la page de base (MAIN), sélectionnez une séquence à supprimer.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sequence s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).

La fenêtre Delete Sequence (suppression de séquence) s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Cela supprime la séquence sélectionnée et change son nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Supprimer toutes les séquences

Vous pouvez supprimer toutes les données de séquences de la mémoire en une seule fois.

01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Sq et pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Sequence s'ouvrira.

02. Pressez la touche [F2] (DELETE).

La fenêtre Delete Sequence (suppression de séquence) s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F3] (ALL SQ).

La fenêtre Delete ALL Sequences (suppression de toutes les séquences) s'ouvrira.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Cela supprime toutes les séquences et change leur nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Maintenir la durée d'une note lors du bouclage

Quand vous enregistrez une séquence en mode de bouclage, vous pouvez déterminer comment fonctionnera le MPC2500 au cas où il atteindrait la fin de la boucle (point auquel il revient au début de la boucle) alors que vous tenez un pad enfoncé.

01. Pressez la touche [MODE] puis la touche [PAD 10] (OTHER).

Cela vous fait passer en mode OTHER (autre).

02. Pressez la touche [F2] (MISC.).

La page MISC. (divers) s'affichera.

03. Sélectionnez le champ Truncate duration (raccourcir la durée) et sélectionnez l'option voulue pour le maintien de la durée des événements situés à cheval sur la fin et le début de la boucle.

TO SEQUENCE LENGTH	Le MPC2500 enregistre ce qui est joué sur la durée allouée à la séquence.
TO SEQUENCE END	Le MPC2500 coupe la note à la fin de la séquence même si le pad reste pressé. Vous ne pouvez pas enregistrer au-delà de la boucle.
AS PLAYED	Le MPC2500 enregistre votre interprétation telle que vous l'avez faite.

Fonctions de piste ("Track")

Choisir le type de piste

Vous pouvez choisir le type de piste dans le champ Type de la page de base (MAIN). Il existe deux types de piste: DRUM (batterie) et MIDI. On les appelle piste de batterie et piste MIDI. Voici les différences entre ces deux types.

DRUM	Sélectionnez ce type de piste si vous faites jouer l'échantillonneur interne du MPC2500 en frappant les pads. Les données d'une piste de batterie sont gérées "par pad".
MIDI	Sélectionnez ce type de piste si vous utilisez le MPC2500 comme un séquenceur MIDI avec des appareils MIDI externes (clavier MIDI, etc...). Les données de piste MIDI sont gérées "par événement de note MIDI". Pour plus d'informations, voir la section "Fonctions du séquenceur MIDI" en page 26.

Sélectionner un programme

Si vous voulez reproduire le programme interne avec le MPC2500

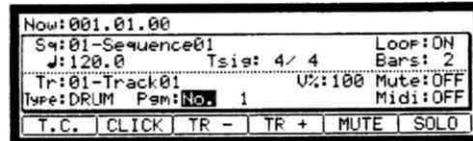
Dans le champ Pgm., sélectionnez le programme interne chargé en mémoire interne en tournant la molette DATA. Vous pouvez reproduire les échantillons du programme sélectionné en frappant les pads. Si vous sélectionnez "OFF" ou "No.", le MPC2500 ne fera pas jouer les programmes/échantillons internes.

Si vous voulez faire jouer le module de sons externe depuis le MPC2500

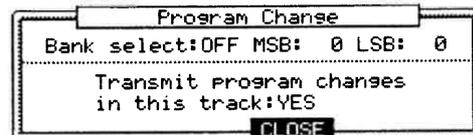
Dans le champ Pgm., sélectionnez "OFF" ou "No.", le MPC2500 ne fera pas jouer de programmes/échantillons internes mais à la place déclenchera un module de sons externe tel qu'un synthé.

• **Réglage du numéro de programme MIDI pour le module de sons externe.**

Quand vous sélectionnez "No." dans le champ Pgm., le champ de numéro de programme MIDI apparaît du côté droit du champ Pgm.. Vous pouvez régler le numéro de programme MIDI de 1 à 128. Le numéro de programme MIDI sélectionné sera transmis par la MIDI OUT sélectionnée dans le champ MIDI lorsque la séquence sera sélectionnée ou que la touche [PLAY START] sera pressée.



Après avoir sélectionné "No." dans le champ Pgm. et avec le curseur dessus, presser la touche [WINDOW] ouvre la fenêtre Program Change (changement de programme).



Dans cette fenêtre, vous pouvez sélectionner un message de sélection de banque MIDI (Bank Select) à transmettre avec un message MIDI de changement de programme. Vous pouvez aussi choisir qu'un message MIDI de changement de programme enregistré dans la piste soit ou non transmis.

Bank Select: (ON/OFF)

Vous pouvez sélectionner qu'un message de sélection de banque soit ou non transmis.

MSB:/ LSB: (0-127)

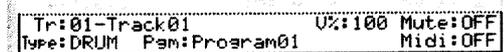
Vous pouvez régler de 0 à 127 l'octet de poids fort ou "MSB" (commande n°0) et l'octet de poids faible ou "LSB" (commande n°32) d'un message MIDI de sélection de banque.

Transmit program changes in this track: (YES / NO)

Vous pouvez choisir ici qu'un message MIDI de changement de programme enregistré dans la piste soit ou non transmis.

Fonction de dynamique de piste

Vous permet de régler le rapport de dynamique de la piste sélectionnée quand la séquence est lue.



Sélectionnez le champ "V%:" en page MAIN et réglez le rapport de dynamique (V pour Velocity) en tournant la molette DATA de 1% à 200%.

Note : Changer la valeur "V%" n'a pas d'effet durant l'enregistrement des données de la séquence mais seulement à la lecture de la séquence. Si la dynamique est réglée à 127 (maximum), tout réglage supérieur à 100% n'aura pas d'effet.

Fonction Mute ("neutralisation") de piste

Vous pouvez régler la neutralisation ou "coupure" d'une piste dans le champ Mute de la page de base (MAIN).

Vous pouvez régler cette fonction séparément pour chaque piste. Par exemple, considérons que vous avez enregistré un solo de piano sur la piste 1 et un autre sur la piste 2. En coupant une des deux pistes tour à tour, vous pouvez comparer ces deux prises et choisir la meilleure. Si vous réglez Mute sur ON pour une piste, le MPC2500 ne jouera pas cette piste.

Astuce: Avec la touche [TRACK MUTE], vous pouvez régler la neutralisation d'une piste depuis un pad. Pour plus d'informations, voir la section "Réglage de neutralisation ("Mute") de piste avec les pads" en page 53.

Régler le canal MIDI de sortie

Vous pouvez régler le canal MIDI de sortie dans le champ MIDI de la page de base (MAIN).

Vous pouvez régler le canal MIDI de sortie pour une piste. Vous devez régler ce canal quand vous utilisez le MPC2500 pour piloter un module de sons externe. Vous n'avez pas à le faire si vous n'employez que l'échantillonneur interne.

Le MPC2500 a quatre sorties MIDI. Les canaux 1A à 16A sont transmis par la sortie MIDI OUT A, les canaux 1B à 16B par la sortie MIDI OUT B, les canaux 1C à 16C par la sortie MIDI OUT C et les canaux 1D à 16D par la sortie MIDI OUT D.

Changer le nom d'une piste

- 01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste dont vous désirez changer le nom.**
- 02. Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.
- 03. Dans le champ Track name ("nom de la piste"), saisissez le nouveau nom.**
Pour plus d'informations sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
- 04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Changer le nom par défaut d'une piste

Habituellement, quand vous créez une nouvelle piste, le nom est automatiquement réglé par défaut sur "Track##" (## étant le numéro de piste). Vous pouvez changer le nom par défaut.

- 01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tr.**
- 02. Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.
- 03. Dans le champ Default name ("nom par défaut"), saisissez le nouveau nom.**
Pour plus d'informations sur la saisie d'un nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
- 04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page de base (MAIN).

Copier une piste

Vous pouvez copier une piste dans une autre piste.

- 01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste à copier.**
- 02. Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.
- 03. Pressez la touche [F5] (COPY).**
La fenêtre Copy Track ("copie de piste") s'ouvrira.
- 04. Dans le champ Tr (dessous), sélectionnez une piste où copier la piste précédente.**
- 05. Pressez la touche [F3] (DO IT).**
La copie de la séquence commencera. Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer une piste

Vous pouvez supprimer une piste de la mémoire du MPC2500.

- 01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez une piste à supprimer.**
- 02. Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.
- 03. Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Track ("suppression de piste") s'ouvrira.
- 04. Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime la piste sélectionnée et change son nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Supprimer toutes les pistes

Vous pouvez supprimer toutes les données de pistes de la mémoire en une seule fois.

- 01. Dans la page de base (MAIN), sélectionnez le champ Tr et pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Track ("piste") s'ouvrira.
- 02. Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Sequence ("suppression de piste") s'ouvrira.
- 03. Pressez la touche [F3] (ALL TR).**
La fenêtre Delete ALL Tracks ("suppression de toutes les pistes") s'ouvrira.
- 04. Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime toutes les pistes et change leur nom en "unused" ("non utilisée" ou "vide").

Sélection d'une piste avec les touches de fonction

Vous pouvez sélectionner une piste dans le champ Tr de la page de base (MAIN). Vous pouvez aussi le faire avec les touches [F3] (TR-) et [F4] (TR+). Avec les touches [F3] (TR-) et [F4] (TR+), vous pouvez sélectionner une piste sans déplacer le curseur sur le champ Tr.

Fonction solo d'une piste

Lorsque vous travaillez sur une séquence qui comprend de nombreuses pistes, la fonction solo est utile pour ne faire reproduire que la piste sélectionnée. Par exemple, quand vous enregistrez divers instruments sur plusieurs pistes, vous pouvez vérifier le contenu de chaque piste avec cette fonction.

- 01. Dans le champ Tr de la page de base (MAIN), sélectionnez la piste que vous désirez faire reproduire.**
- 02. Pressez la touche [F6] (SOLO) et lancez l'enregistrement/reproduction de la séquence.**
La touche [F6] (SOLO) s'allumera et le MPC2500 ne reproduira que la piste sélectionnée, coupant (neutralisant) toutes les autres.
- 03. Pour annuler le solo, pressez à nouveau la touche [F6] (SOLO).**
Le MPC2500 reproduira toutes les pistes.

Fonctions du séquenceur MIDI

Quand vous faites jouer le module de sons interne depuis les pads, vous pouvez commencer à enregistrer rien qu'en sélectionnant le programme désiré dans le champ Pgm de la page de base (MAIN). Mais le MPC2500 peut aussi être employé comme séquenceur MIDI. En lui connectant un clavier MIDI externe, vous pouvez enregistrer les données transmises par le clavier et piloter un module de sons externe.

A propos du MIDI ...

Le MIDI est un standard pour transférer des données de jeu entre instruments électroniques quel que soit leur fabricant. Les appareils sont connectés par un câble spécial nommé câble MIDI. Par exemple, quand vous connectez la prise MIDI OUT d'un clavier MIDI à la prise MIDI IN d'un module de sons MIDI, les données de jeu que vous produisez avec votre clavier sont envoyées au module de sons MIDI, qui produit les sons correspondants. Le MIDI ne transfère que des données de jeu, pas les sons eux-mêmes. Pour transférer autant de données que possible via un seul câble MIDI, il existe des canaux MIDI. Grâce à eux, vous pouvez transmettre des données de jeu différentes sur chaque canal, indépendamment, et cela sur 16 canaux. Le canal MIDI est un concept très important quand vous utilisez le MIDI.

Vous devez régler le clavier et le module de sons sur le même canal MIDI pour qu'ils communiquent. Par exemple, si le canal de sortie du clavier est le 1, le canal d'entrée du module de sons doit aussi être le 1. Certains modules de sons peuvent recevoir sur plusieurs canaux MIDI à la fois. Dans ce cas, vous pouvez affecter un instrument différent (piano, basse, cordes, etc...) à chaque canal.

A propos du séquenceur MIDI

Un séquenceur MIDI est un appareil qui peut enregistrer et reproduire des données MIDI. Le MPC2500 peut être employé comme un séquenceur MIDI. Quand vous connectez un clavier MIDI externe pour utiliser le MPC2500 comme un séquenceur MIDI, connectez la prise MIDI OUT du clavier à la prise MIDI IN du MPC2500 et la prise MIDI OUT du MPC2500 à la prise MIDI IN du module de sons MIDI externe. Ainsi, vous pouvez enregistrer l'interprétation au clavier dans le MPC2500 et vous en servir pour faire jouer les sons du module de sons MIDI. Dans cette section, nous apprendrons comment enregistrer dans le MPC2500 les données de jeu venant d'un clavier MIDI externe et faire jouer les sons d'un module de sons externe.

01. Connectez les appareils MIDI externes comme décrit dans la section "Connecter le MPC2500 à d'autres équipements audio/MIDI" en page 6.

Connectez la MIDI OUT du clavier à la MIDI IN du MPC2500 et la MIDI OUT du MPC2500 à la MIDI IN du module de sons externe.

Note: Vous pouvez aussi vouloir connecter la sortie stéréo du MPC2500 à une table de mixage pour entendre le métronome même si vous n'utilisez le MPC2500 que comme séquenceur MIDI.

02. Dans le champ Type, sélectionnez MIDI.

03. Dans le champ Pgm, sélectionnez OFF ou No.

Si vous réglez ce champ sur OFF ou No., le MPC2500 ne lit pas les programmes internes. Si vous le réglez sur No. et réglez un numéro de programme MIDI, le MPC2500 transmet ce numéro de programme MIDI au module de sons externe pour sélectionner un de ses sons lorsque la séquence est sélectionnée.

04. Dans le champ Midi, sélectionnez un canal MIDI.

Ici, vous réglez le canal MIDI sur lequel envoyer les données. Choisissez le même canal que celui du module de sons.

Astuce: Par défaut, le canal MIDI d'entrée du MPC2500 est réglé pour recevoir tous les canaux MIDI, aussi n'avez-vous pas à régler le canal MIDI du clavier.

05. Jouez sur le clavier pour vérifier que le module de sons fonctionne.

Si vous n'entendez aucun son, vérifiez les connexions et assurez-vous que vous avez fait les réglages corrects pour le clavier et le module de sons.

-
- 06. Pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [REC].**
L'enregistrement démarre après le décompte de 4 temps.
 - 07. Jouez au clavier en mesure avec le son de tic (métronome).**
Par défaut, la séquence est réglée à deux mesures. Après avoir enregistré 2 mesures, le MPC2500 commence la relecture de l'interprétation qui vient d'être enregistrée. Si vous continuez de jouer sur le pads, vous pouvez ajouter des informations à votre enregistrement. Cela s'appelle la superposition ou "overdub".
 - 08. Vous pouvez stopper la superposition en pressant la touche [STOP].**
 - 09. Pressez la touche [PLAY] pour faire jouer l'interprétation enregistrée.**
 - 10. Si vous n'aimez pas le résultat, vous pouvez recommencer l'enregistrement en pressant les touches [REC] + [PLAY START].**
Cela annule l'enregistrement qui vient d'être fait et lance le nouveau.
 - 11. Pour superposer un nouvel enregistrement aux données déjà enregistrées, pressez la touche [PLAY START] en tenant enfoncée la touche [OVERDUB].**
Cela fait reproduire les données d'interprétation déjà enregistrées tout en ajoutant vos nouvelles frappes sur les pads.
Astuce: Si vous sélectionnez une autre séquence dans le champ Sq, vous pouvez enregistrer indépendamment une nouvelle interprétation. En faisant reproduire ces séquences à la suite, vous pouvez constituer un morceau complet.
Astuce: Vous pouvez utiliser les autres fonctions utiles à l'enregistrement de séquence (voir page 14) de la même façon que lorsque vous enregistrez votre interprétation sur les pads.
Astuce: Pour plus d'informations sur la façon de connecter au MPC2500 un clavier MIDI avec un module de sons, voir la section "Connecter le MPC2500 à un clavier MIDI avec module de sons" en page 60.

Se servir de la pédale de sustain (pédale forte ou "de maintien")

Dans cette section, nous apprendrons comment régler l'option de traitement des informations concernant la pédale de sustain lorsque vous connectez le MPC2500 à un clavier MIDI externe pour l'utiliser comme séquenceur MIDI.

Les données de pédale de sustain sont des événements MIDI utilisés pour que le son se maintienne après que les touches du clavier aient été relâchées. Habituellement, c'est une pédale commutateur qui génère ces données. Le clavier envoie des données de pédale de sustain sous forme d'événements indépendants des événements de note, aussi le séquenceur les reconnaît-il comme des données séparées. Toutefois, quand vous enregistrez en superposition sur une courte séquence mise en boucle, il peut être préférable de convertir les données de pédale de sustain en durée des notes enregistrées (la longueur de note.). Par exemple, si vous enregistrez les données de pédale de sustain telles quelles, une fois que vous avez pressé la pédale de sustain, toutes les données suivantes seront maintenues. Si vous convertissez les données de pédale de sustain en une durée de note modifiée, les mouvements de la pédale de sustain n'affecteront pas les notes non concernées.

Ainsi, le MPC2500 est réglé par défaut pour convertir les données de pédale de sustain en nouvelles durées de note, mais vous pouvez changer ce réglage pour enregistrer réellement les données de pédales de sustain.

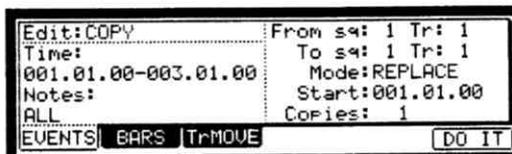
- 01. Pressez la touche [MODE] puis la touche [PAD 10] (OTHER).**
Cela vous fait passer en mode OTHER ("autres").
- 02. Pressez la touche [F2] (MISC.).**
La page MISC. ("divers") s'affichera.
- 03. Dans le champ Sustain pedal to duration, sélectionnez la façon dont la pédale de sustain sera gérée.**
YES Le MPC2500 convertit les informations de pédale de sustain en durée.
NO Le MPC2500 enregistre telles quelles les informations de pédale de sustain.

Chapitre 4 : Modifier ("Editer") les séquences

Il y a deux façons d'éditer des séquences. Vous pouvez sélectionner une zone et éditer tous ses événements d'un coup, ou vous pouvez éditer chaque événement de façon détaillée. Dans cette section, nous apprendrons le mode d'édition de séquence (SEQ EDIT) dans lequel vous pouvez sélectionner une zone pour éditer vos événements.

Sélectionner une zone de piste à éditer

Vous pouvez éditer les événements d'une zone que vous avez déterminée dans une piste. Cela se fait en page EVENTS ("événements") du mode SEQ EDIT, qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].



Sélectionner une zone à éditer

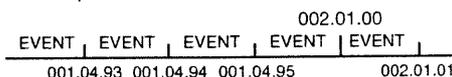
En page EVENTS, il existe 3 options d'édition différentes dans le champ Edit: COPY ("copier"), MOVE ("déplacer") et TRANSPOSE ("transposer"). La procédure de sélection de la zone à éditer est la même pour ces trois options. Commençons par la sélection de la zone à éditer.

Régler la position temporelle (Time)

Sélectionnez le champ Time de la page EVENTS en mode SEQ EDIT.

Dans le champ Time, vous pouvez déterminer les points de début et de fin de la zone à éditer. Par exemple, pour éditer la première mesure d'une séquence de deux mesures, réglez ce champ sur "001.01.00 – 002.01.00". Dans ce cas, les événements placés sur le point "002.01.00" ne seront pas édités.

Si vous réglez le point de fin sur "002.01.00", comme dans ce schéma, la zone située avant ce point fera partie de la zone à éditer.



Régler le pad/numéro de note

01. Sélectionnez le champ Notes de la page EVENTS en mode SEQ EDIT.

L'affichage du champ Notes dépend du type de la piste sélectionnée.

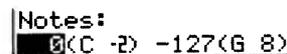
Si une piste de batterie (DRUM) est sélectionnée:

Par défaut, le champ est réglé sur ALL, ce qui signifie que le MPC2500 éditera tous les pads. Si vous désirez n'éditer qu'un pad spécifique, placez le curseur sur le champ Notes et frappez le pad désiré. Le numéro de ce pad s'affichera dans le champ Notes. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads. Si vous frappez un pad par erreur, vous pouvez annuler sa sélection en le frappant à nouveau. Pour recommencer la sélection de pad, tournez la molette DATA vers la gauche. La valeur du champ Note sera ramenée sur ALL pour que vous puissiez reprendre la sélection de pad depuis son début.

Si une piste MIDI est sélectionnée:

L'affichage change pour présenter la zone sélectionnée par ses numéros de note.

Vous réglerez dans ce champ les notes limites haute et basse. Le MPC2500 n'éditera que les événements compris entre les numéros de note saisis dans ce champ.

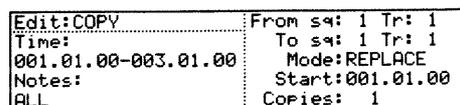


Copier des événements (COPY)

Vous pouvez copier des événements de la zone sélectionnée dans un autre emplacement. Les données sources resteront à leur position d'origine.

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez COPY.

Les différents champs nécessaires à la copie s'afficheront.



02. Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à copier.
03. Dans le champ From sq ("depuis la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à copier (source de la copie).
04. Dans le champ To sq ("vers la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste de destination de la copie.

Astuce: Dans la page EVENTS, les champs From sq, Tr et les champs To sq, Tr n'affichent respectivement que les numéros de séquence et de piste, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence ou de la piste pour la sélectionner.

05. Dans le champ Mode, spécifiez comment copier les données dans la destination.
 - REPLACE Le MPC2500 remplacera les données de la destination par les données venant de la source. Les données déjà présentes à la destination seront donc supprimées.
 - MERGE Le MPC2500 fusionnera les données venant de la source avec celles existant déjà à l'emplacement de destination.
06. Dans le champ Start, réglez le point de début de la zone de destination.

Le MPC2500 fera la copie en commençant à la position temporelle choisie ici.
07. Dans le champ Copies, réglez le nombre de copies voulues.

Pour copier répétitivement la même phrase, saisissez le nombre de copies dans le champ Copies. Vous pouvez donc faire des copies répétitives en une seule opération.
08. Pressez la touche [F6] (DO IT).

Le MPC2500 lance la copie des données.

Déplacer des événements (MOVE)

Vous pouvez déplacer des événements de la zone sélectionnée vers un autre emplacement. Contrairement à ce qui se passe avec la copie, les données sources disparaissent de leur position d'origine.

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez MOVE.

Les différents champs nécessaires au déplacement s'afficheront.

Edit:MOVE	From sq: 1 Tr: 1
Time:	To sq: 1 Tr: 1
001.01.00-003.01.00	Mode:REPLACE
Notes:	Start:001.01.00
ALL	

02. Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à déplacer.
03. Dans le champ From sq ("depuis la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à déplacer (source du déplacement).
04. Dans le champ To sq ("vers la séquence") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste de destination du déplacement.

Astuce: Dans la page EVENTS, les champs From sq, Tr et les champs To sq, Tr n'affichent respectivement que les numéros de séquence et de piste, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence ou de la piste pour la sélectionner.

05. Dans le champ Mode, spécifiez comment déplacer les données dans la destination.
 - REPLACE Le MPC2500 remplacera les données de la destination par les données venant de la source. Les données déjà présentes à la destination seront donc supprimées.
 - MERGE Le MPC2500 fusionnera les données venant de la source avec celles existant déjà à l'emplacement de destination.
06. Dans le champ Start, réglez le point de début de la zone de destination.

Le MPC2500 fera le déplacement en commençant à la position temporelle choisie ici.
07. Pressez la touche [F6] (DO IT).

Le MPC2500 lance le déplacement des données.

Transposer (changer la hauteur) des événements (TRANSCOPE)

Vous pouvez transposer (changer la hauteur) des événements de note. Cette opération change la piste sélectionnée, qu'il s'agisse d'une piste de batterie (DRUM) ou d'une piste MIDI.

01. **Sélectionnez le champ Edit en page EVENTS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez TRANSCOPE.**

Les différents champs nécessaires à la transposition s'afficheront.

Edit:TRANSCOPE	Edit sq: 1 Tr: 1
Time:	
001.01.00-003.01.00	Amount: 0
Notes:	
ALL	

02. **Dans le champ Time et le champ Notes, sélectionnez la zone et les notes à éditer.**
 03. **Dans le champ Edit sq ("séquence éditée") et le champ Tr sur sa droite, sélectionnez la séquence et la piste à éditer.**

Quand la piste MIDI est sélectionnée, le champ Amount est affiché. Réglez la valeur de transposition dans le champ Amount. L'unité de transposition est le demi-ton.

Quand une piste DRUM est sélectionnée, le champ Pad est affiché. Vous pouvez changer l'événement de pad sélectionné pour un autre événement de pad. Pour cela, sélectionnez l'événement de pad que vous désirez changer dans le champ Notes puis sélectionnez le pad de destination dans le champ Pad.

Dans le champ Edit sq et le champ Tr, vous pouvez choisir ALL ("toutes") en tournant la molette DATA. Quand vous sélectionnez ALL, le MPC2500 transpose toutes les pistes de toutes les séquences.

Note: Quand vous sélectionnez ALL, la transposition n'affecte que les pistes MIDI, pas les pistes DRUM.

04. **Pressez la touche [F6] (DO IT).**

Le MPC2500 lance la transposition des données.

Changement de la position d'un événement (SHIFT TIMING)

Vous pouvez décaler le timing d'un événement de note.

01. **Sélectionnez le champ Edit en page EVENT du mode SEQ EDIT et sélectionnez SHIFT TIMING.**

Les différents champs nécessaires au décalage de position s'afficheront.

Edit:SHIFT TIMING	Edit sq: 1 Tr: 1
Time:	
001.01.00-003.01.00	Direction:LATER
Notes:	Amount: 0
ALL	

02. **Dans le champ Time et dans le champ Notes, sélectionnez la région que vous désirez éditer.**
 03. **Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr de droit, sélectionnez respectivement la séquence et la piste à éditer.**

Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr, vous pouvez sélectionner ALL en tournant la molette DATA. Quand vous sélectionnez ALL, le MPC2500 décalera toutes les séquences et toutes les pistes.

04. **Dans le champ Amount, réglez la valeur du décalage temporel.**

Vous pouvez le régler par tic.

05. **Sélectionnez la direction du décalage.**

EARIER: Décalage vers l'avant (plus tôt)

LATAR: Décalage vers l'arrière (plus tard)

06. **Pressez la touche F6 (DO IT).**

Le MPC2500 lance le traitement de vos changements.

Changement de la dynamique d'un événement (Velocity)

Vous pouvez changer la dynamique de tout événement de note.

01. **Sélectionnez le champ Edit en page EVENT du mode SEQ EDIT et sélectionnez Velocity.**

Les différents champs nécessaires au changement de dynamique s'afficheront.

Edit:VELOCITY	Edit sq: 1 Tr: 1
Time:	
001.01.00-003.01.00	Mode:ADD VALUE0
Notes:	Value: 1
ALL	

02. Dans le champ Time et dans le champ Notes, sélectionnez la région que vous désirez éditer.
03. Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr de droit, sélectionnez respectivement la séquence et la piste à éditer.
 Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr, vous pouvez sélectionner ALL en tournant la molette DATA. Quand vous sélectionnez ALL, le MPC2500 changera la dynamique de la séquence et toutes ses pistes.
04. Dans le champ MODE, choisissez la méthode de changement de dynamique.
 ADD VALUE: Ajoute à la note la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 SUB VALUE: Soustrait de la note la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 MULTI VAL%: Multiplie la dynamique (pourcentage) par la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 SET TO VALUE: Règle la note sur la dynamique sélectionnée dans le champ Value:.
05. Dans le champ Value:, réglez la valeur de réglage.
 Vous pouvez régler la valeur entre 0 et 127. Quand vous sélectionnez "MULTI VAL%" dans le champ Mode, la valeur peut être réglée entre 0 et 200.
06. Pressez la touche [F6] (DO IT).
 Le MPC2500 lance la transposition des données.

Changement de la durée d'un événement (DURATION)

Vous pouvez changer la durée de tout événement de note.

01. Sélectionnez le champ Edit en page EVENT du mode SEQ EDIT et sélectionnez Duration.
 Les différents champs nécessaires au changement de la durée s'afficheront.

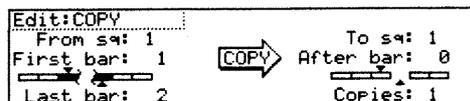
Edit: DURATION Time: 001.01.00-003.01.00 Notes: ALL	Edit sq: 1 Tr: 1 Mode: ADD VALUE0 Value: 1
--	---
02. Dans le champ Time et dans le champ Notes, sélectionnez la région que vous désirez éditer.
03. Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr de droit, sélectionnez respectivement la séquence et la piste à éditer.
 Dans le champ Edit sq et dans le champ Tr, vous pouvez sélectionner ALL en tournant la molette DATA. Quand vous sélectionnez ALL, le MPC2500 changera la durée de la séquence et toutes ses pistes.
04. Dans le champ MODE, choisissez la méthode de changement de la durée.
 ADD VALUE: Ajoute à la note la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 SUB VALUE: Soustrait de la note la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 MULTI VAL%: Multiplie la durée (pourcentage) par la valeur sélectionnée dans le champ Value:.
 SET TO VALUE: Règle la note sur la durée sélectionnée dans le champ Value:.
05. Dans le champ Value:, réglez la valeur de réglage.
 Vous pouvez régler la valeur entre 0 et 9999. Quand vous sélectionnez "MULTI VAL%" dans le champ Mode, la valeur peut être réglée entre 0 et 200.
06. Pressez la touche [F6] (DO IT).
 Le MPC2500 lance le traitement des données.

Sélectionner la zone d'édition par mesures

Vous pouvez éditer la séquence par mesures. Cela se fait dans la page BARS ("mesures") du mode d'édition de séquence (SEQ EDIT), qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].

Copier des mesures (COPY)

Vous pouvez copier dans un autre emplacement des mesures prises dans la zone sélectionnée. La longueur de la séquence de destination sera étendue pour recevoir les mesures copiées.

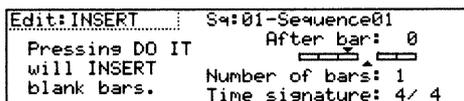


- 01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez COPY.**
Les différents champs nécessaires à la copie s'afficheront.
- 02. Dans le champ From sq ("depuis la séquence"), sélectionnez la séquence à copier (source de la copie).**
- 03. Dans le champ To sq ("vers la séquence"), sélectionnez la séquence de destination de la copie.**
Astuce: Dans la page BARS, les champs From sq et To sq n'affichent que les numéros de séquence, mais en pressant la touche [WINDOW] quand le curseur est sur un de ces champs, la fenêtre Select s'ouvre, dans laquelle vous pouvez rechercher le nom de la séquence pour la sélectionner.
- 04. Dans le champ First bar ("première mesure"), sélectionnez la première mesure de la séquence source.**
- 05. Dans le champ Last bar ("dernière mesure"), sélectionnez la dernière mesure de la séquence source.**
- 06. Dans le champ After bar ("après la mesure"), sélectionnez la destination.**
Les mesures sélectionnées seront copiées après la mesure spécifiée ici.
- 07. Dans le champ Copies, réglez le nombre de copies voulues.**
Pour copier répétitivement la même phrase, saisissez le nombre de copies dans le champ Copies. Vous pouvez donc faire des copies répétitives en une seule opération.
- 08. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
Le MPC2500 lance la copie des données.

Insérer une mesure (INSERT)

Pour insérer des mesures vides dans une séquence, procédez comme suit:

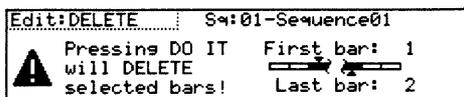
- 01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez INSERT.**
Les différents champs nécessaires à l'insertion s'afficheront.
- 02. Dans le champ Sq ("séquence"), sélectionnez la séquence dans laquelle se fera l'insertion.**
- 03. Dans le champ After bar ("après la mesure"), sélectionnez l'emplacement d'insertion des mesures.**
Les mesures demandées seront insérées après la mesure spécifiée ici.
- 04. Dans le champ Number of bars ("nombre de mesures"), réglez le nombre de mesures à insérer.**
- 05. Dans le champ Time signature ("format de mesure"), définissez le format des mesures à insérer.**
- 06. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
Les mesures vides demandées seront insérées à l'emplacement choisi.



Supprimer une mesure (DELETE)

Pour supprimer des mesures d'une séquence, procédez comme suit:

- 01. Sélectionnez le champ Edit en page BARS du mode SEQ EDIT, puis sélectionnez DELETE.**
Les différents champs nécessaires à la suppression de mesures s'afficheront.
- 02. Dans le champ Sq ("séquence"), sélectionnez la séquence dans laquelle se fera la suppression.**
- 03. Dans le champ First bar ("première mesure"), spécifiez la première mesure à supprimer.**
- 04. Dans le champ Last bar ("dernière mesure"), spécifiez la dernière mesure à supprimer.**
- 05. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
Les mesures sélectionnées seront supprimées.



Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE)

Quand vous créez un morceau par combinaison de plusieurs séquences courtes, vous utilisez normalement la fonction SONG pour faire reproduire les séquences dans l'ordre voulu. Le MPC2500 peut convertir en une séquence longue les données d'un morceau fait de plusieurs séquences courtes. Pour cela, vous devez arranger l'ordre des pistes dans chaque séquence. Dans cette section, vous apprendrez comment utiliser la fonction de déplacement des pistes (TRACK MOVE) qui vous permet de changer l'ordre des pistes dans une séquence.

Vous pouvez utiliser cette fonction en page TrMOVE (Track move) du mode SEQ EDIT, qui peut être obtenu en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 13].

- 01. En mode SEQ EDIT, pressez la touche [F3] (TrMOVE).**

La page TrMOVE (Track move) s'affichera.

Reference sq:01	Sq:01-Sequence01
Track01	Tr:01-Track01
Track02	Tr:02-Track02
Track03	Tr:03-Track03

- 02. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence dont vous désirez changer l'arrangement de pistes.**

- 03. Dans le champ Reference sq, sélectionnez la séquence devant servir de référence lors du changement d'ordre.**

Par exemple, si vous voulez que les autres pistes suivent l'ordonnement de la séquence 01, vous devez sélectionner celle-ci dans le champ Reference sq.

- 04. Avec la touche curseur Bas, amenez le curseur sur la liste des pistes.**

- 05. Vous pouvez faire défiler la liste en tournant la molette DATA.**

Sélectionnez la piste que vous désirez déplacer.

- 06. Pressez la touche [F6] (SELECT).**

Cela sélectionne la piste.

Pour sélectionner à nouveau une piste, pressez la touche [F5] (CANCEL).

- 07. Sélectionnez la destination en tournant la molette DATA.**

La liste défilera avec la piste choisie aux étapes 5 et 6 fixe.

Référez-vous à la liste de gauche pour sélectionner la position de destination.

- 08. Pressez la touche [F6] (MOVE).**

La piste sera déplacée sur l'emplacement sélectionné et l'ordre sera modifié.

Chapitre 5 : Edition pas à pas

Il y a deux façons d'éditer des séquences. Vous pouvez sélectionner une zone et éditer tous ses événements d'un coup, ou vous pouvez éditer chaque événement de façon détaillée. Dans cette section, nous apprendrons le mode d'édition pas à pas (STEP EDIT) dans lequel vous pouvez éditer chaque événement en détail.

A propos de l'édition pas à pas

Chaque piste a des données de jeu que vous avez créées avec les pads ou des informations de note MIDI venant d'un clavier MIDI externe. La fonction d'édition pas à pas (Step Edit) vous permet de modifier ("éditer") chaque événement individuellement. Il existe d'autres types d'événements que des informations de Pad et de note MIDI. Il existe aussi des événements spécifiques au MPC2500, tels que les informations de curseur Q-Link et les informations de tempo, et des événements MIDI tels que les messages de pitch bend et de molette de modulation.

L'édition pas à pas se fait en mode STEP EDIT, que l'on obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 14].



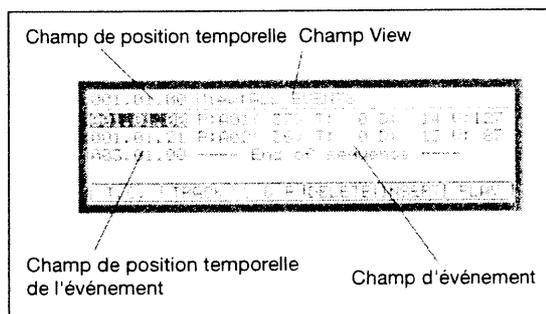
Ecrans

Champ de position temporelle (Now)

L'affichage de temps du coin supérieur gauche de l'écran est le champ Now. Il affiche toujours la position actuelle dans la séquence. C'est le même qu'en page de base (Now) (MAIN).

Champ View ("visualisation")

Dans ce champ, vous pouvez choisir les types d'événement à visualiser dans la liste d'événements. La liste des événements n'affiche que les événements voulus par ce champ. C'est utile quand vous ne désirez éditer que certains événements spécifiques.



Liste des événements

Cette partie de l'écran sous les champs de position temporelle et View affiche les événements de la piste active.

Champ de position temporelle de l'événement

Situé sur la gauche de la liste des événements, il donne la position des événements dans la piste.

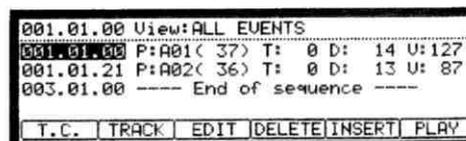
Champ d'événement

Situé à droite du précédent, il diffère selon le type d'événement. Vous pouvez changer sa valeur en déplaçant le curseur.

Utilisation de base

Liste des événements

Quand le curseur est dans le champ de position temporelle ou View, presser la touche curseur Bas fait descendre le curseur dans la liste des événements.



Vous pouvez faire défiler la liste des événements avec les touches curseur Haut et Bas. Quand le curseur est dans le champ de position temporelle d'un événement, vous pouvez faire défiler la liste en tournant la molette DATA.

Quand le curseur est dans le champ de position temporelle d'un événement, presser la touche curseur Gauche ramène le curseur dans le champ de position temporelle.

Dans la liste des événements, vous pouvez sélectionner plusieurs événements à la fois en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT].

Touche [F1] (T.C.)

Elle fonctionne comme la touche [F1] (T.C.) de la page de base (MAIN). Vous pouvez définir la correction temporelle. Pour plus d'informations, voir la section " Fonction de correction temporelle (Timing Correct)" en page 15.

Touche [F2] (TRACK)

Presser cette touche fait s'ouvrir la fenêtre servant à changer les pistes tant que vous gardez la touche enfoncée. Vous pouvez ainsi sélectionner une piste sans revenir à la page de base (MAIN).

Touche [F6] (PLAY)

Presser cette touche fait reproduire ("jouer") l'événement sélectionné.

Méthode d'édition

En page d'édition pas à pas (STEP EDIT), les événements de la piste sont listés. Vous pouvez en sélectionner un avec les touches curseur Haut/Bas et choisir le champ avec les touches curseur Droite/Gauche. Vous pouvez changer la valeur d'un champ avec la molette DATA.

Evénements

Événement de pad

C'est l'événement qui est enregistré dans une piste de batterie (DRUM) quand vous frappez un pad.

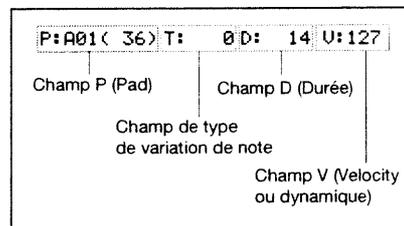
Champ P (pad)

Vous pouvez fixer le numéro du pad dans ce champ.

Champ de type de variation de note

Dans l'exemple ci-dessus, la zone "T" est le champ de type de variation de note. Vous pouvez sélectionner le type de variation de note à enregistrer avec les curseurs Q-Link.

T	Tune (hauteur)
F	Filtre
L	Layer (couche)
A	Attaque (durée d'attaque)
D	Déclin (durée de chute)



A propos de la variation de note

Les données de variation de note, qui sont employées pour les curseurs Q-Link ou la fonction 16 LEVELS, sont les informations utilisées pour piloter le son d'un pad et sont sauvegardées dans la piste avec l'événement de pad. Grâce aux données de variation de note, vous pouvez changer le son alors que vous jouez toujours du même pad.

Champ de valeur de variation de note

Dans ce champ, affiché à droite du champ de type de variation de note, vous pouvez régler la valeur de la variation de note.

Champ D (durée)

Détermine la durée de la note.

Champ V (dynamique ou "velocity")

Détermine la dynamique de jeu du pad.

Événement de changement de tempo

Les événements de changement de tempo servent à changer le tempo en cours de séquence.

Cet événement est différent des autres types d'événement. Il n'appartient pas à une piste particulière.

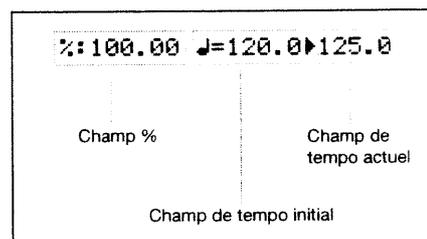
En sélectionnant TEMPO dans le champ View, vous pouvez faire s'afficher isolément les événements de changement de tempo, quelle que soit la piste sélectionnée. Même si vous avez sélectionné ALL EVENTS ("tous les événements") dans le champ View, les événements de changement de tempo n'apparaîtront pas dans la liste des événements.

Champ %

Détermine en pourcentage le changement de tempo.

Champ de tempo initial, champ de tempo actuel

Le champ de gauche avec un symbole de note est le champ de tempo initial. Le champ de droite est le champ de tempo actuel. Le champ de tempo initial affiche le tempo d'origine réglé dans le champ Tempo de la séquence. Le champ de tempo actuel affiche le nouveau tempo obtenu après changement selon le réglage du champ %.



Événement de sélection d'effet

Cet événement sert à changer de réglages d'effet en cours de séquence.

`EFFECT SELECT:01`

Événement en temps réel (Real Time)

C'est l'événement en temps réel affecté aux curseurs et commandes Q-Link.

Champ de pad

Vous pouvez dans ce champ régler le numéro de pad.

Champ d'événement

Vous pouvez dans ce champ régler la variation d'événement.

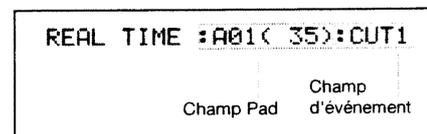
- TUNE : la hauteur de l'échantillon
- CUTOFF1+2 : la fréquence de coupure du filtre 1 et du filtre 2
- LEVEL : le niveau de volume de l'échantillon
- CUTOFF1 : la fréquence de coupure du filtre 1
- CUTOFF2 : la fréquence de coupure du filtre 2
- RESO 1+2 : la valeur de résonance du filtre 1 et du filtre 2
- RESO 1 : la valeur de résonance du filtre 1
- RESO 2 : la valeur de résonance du filtre 2
- PAN : la position panoramique

Note : Les événements LEVEL et PAN partagent la valeur Q-Link. Pour plus d'informations, voir "Chapitre 9 : Commandes et curseurs Q-Link."

Les événements décrits ci-dessus sont des événements spécifiques au MPC2500.

Ci-dessous sont détaillés les événements MIDI que vous employez quand le MPC2500 sert de séquenceur MIDI.

Note: La façon dont un événement MIDI agit sur un module de sons externe dépend des caractéristiques de ce dernier. Pour plus d'informations sur l'action de chaque événement MIDI, voir le mode d'emploi de votre module de sons.



Événement de note

C'est un événement de note MIDI.

N: 36<C 1> D: 14 U:127

Champ N (numéro de note)

Détermine le numéro de note. Un numéro de note représente la position sur le clavier de façon numérique, le do médian du piano ayant le numéro 60.

Champ D (durée)

Détermine combien de temps la note est tenue (durée de note). Dans le standard MIDI, l'enfoncement d'une touche s'appelle "Note on" et son relâchement "Note off". Dans ce champ, vous établissez le temps séparant Note on de Note off.

Champ V (dynamique ou "velocity")

Détermine la dynamique de l'événement de note. Dans le standard MIDI, la vitesse ("velocity") utilisée pour enfoncer une touche est appelée "dynamique". La dynamique s'exprime sur 127 paliers, 127 étant le maximum.

Événement de Pitch Bend

Détermine la valeur de Pitch Bend. Normalement, cet événement sert à contrôler la hauteur des notes en temps réel.

PITCH BEND : 0

Événement de changement de commande

Le changement de commande, qui est utilisé dans de nombreuses applications, est l'événement le plus polyvalent du standard MIDI. L'événement de changement de commande consiste en un numéro de commande, qui détermine le type d'action, et en une valeur pour cette commande.

CC: 1-BANK SELECT MSB : 0

Champ CC

Détermine le type de commande, sa valeur étant déterminée par le champ de droite.

Événement de changement de programme

PROGRAM CHANGE : 1

Détermine un changement de programme. Cet événement sert normalement à changer le son d'un module de sons externe. Si des numéros de programme sont affectés aux programmes de la section interne d'échantillonnage, vous pouvez changer en cours de séquence les programmes affectés à la piste.

Événement de pression par canal (aftertouch par canal)

CHANNEL PRESSURE : 0

Détermine la pression par canal ou "aftertouch". Cette fonction vous permet de piloter le son par la pression appliquée aux touches du clavier après leur enfoncement.

Événement de pression polyphonique (aftertouch polyphonique)

POLY PRESSURE : 60<C 3> : 0

Détermine la pression comme l'événement de pression par canal, mais peut prendre une valeur différente pour chaque note.

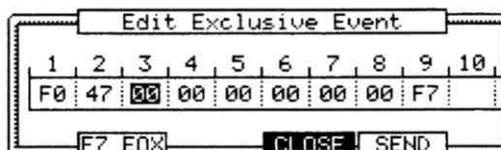
Événement de données exclusives

EXCLUSIVE 120Byte

Un événement de données exclusives sert à régler le module de sons, ou à effectuer un réglage du module de sons de façon plus détaillée que ne pourrait le faire un changement de commande. Le MPC2500 peut éditer les données exclusives ainsi que les enregistrer et les reproduire. Toutefois, les types de données exclusives que vous pouvez recevoir et leurs fonctions sont déterminés par chaque fabricant.

Edition de données exclusives

Un événement de données exclusives n'affiche que la taille des données (en octets ou "Byte") et vous ne pouvez pas directement éditer ces données. Pour cela, vous devez sélectionner l'événement de données exclusives désiré et presser la touche [WINDOW] pour afficher la fenêtre Edit Exclusive Event ("édition d'un événement de données exclusives").



Chaque octet sera affiché. Vous pouvez faire défiler l'affichage avec les touches curseur Droite/Gauche. Sélectionnez l'octet qui nécessite un changement et changez-le avec la molette DATA.

Pour changer la longueur des données exclusives, pressez la touche [F2] (F7 EOX). Presser cette touche programme pour l'octet sélectionné la valeur "F7" qui signale la fin du message exclusif (la fin des données exclusives).

Presser la touche [F5] (SEND) envoie les données exclusives actuellement réglées. Quand vous avez fini l'édition, pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.

Copier/coller un événement

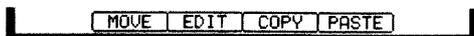
Pour copier un élément sélectionné et le coller à un autre emplacement, procédez comme suit.

01. **Dans la liste des événements, sélectionnez l'événement que vous désirez copier.**
Vous pouvez sélectionner plusieurs événements en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée.
 02. **Pressez simultanément la touche [F3] (EDIT) et la touche [F4] (COPY).**
Quand vous pressez la touche [F3] (EDIT), l'affichage des touches [F4] et [F5] se change respectivement en (COPY) ("copier") et (PASTE) ("coller") jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.
- MOVE EDIT COPY PASTE
03. **Dans le champ Now, sélectionnez la position temporelle à laquelle vous désirez copier l'événement.**
 04. **Pressez simultanément les touches [F3] (EDIT) et [F5] (PASTE).**
L'événement sélectionné sera collé.

Déplacer un événement

Pour déplacer l'événement sélectionné à un autre endroit, procédez comme suit. La différence avec la commande Copy/Paste (copier/coller) est que l'événement sélectionné est bien déplacé et non copié et donc n'est plus à l'emplacement d'origine après cette action.

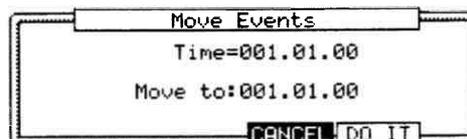
01. **Dans la liste des événements, sélectionnez l'événement que vous désirez déplacer.**
Vous pouvez sélectionner plusieurs événements en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée.
02. **Pressez simultanément la touche [F3] (EDIT) et la touche [F2] (MOVE).**
Quand vous pressez la touche [F3] (EDIT), l'affichage des touches [F2], [F4] et [F5] se change respectivement en (MOVE) ("déplacer"), (COPY) ("copier") et (PASTE) ("coller") jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.



03. La fenêtre Move Events s'ouvrira.

Time= : La position de l'événement sélectionné (point de départ) est affichée. Vous ne pouvez pas changer cette valeur.

Move to : Ici se règle la position à laquelle vous voulez amener l'événement sélectionné.

**04. Pressez la touche [F5] (DO IT).**

L'événement sélectionné sera déplacé.

Supprimer un événement

Pour supprimer l'événement sélectionné, procédez comme suit.

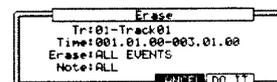
01. Dans la liste des événements, sélectionnez celui que vous voulez supprimer.

Vous pouvez sélectionner plusieurs événements en pressant la touche curseur Bas tout en tenant la touche [SHIFT] enfoncée.

02. Pressez la touche [F4] (DELETE).

L'événement sélectionné sera supprimé.

Note : Vous pouvez supprimer l'événement en pressant la touche [ERASE] en mode Step Edit. pour plus d'informations, voir "Chapitre 3 :Fonction séquenceur, Fonction d'effacement (ERASE)". Une fois un événement copié/supprimé, vous pouvez annuler l'action et revenir au statut précédent en pressant la touche [UNDO].



Programmation d'un événement (enregistrement pas à pas)

En mode d'édition pas à pas (STEP EDIT), quand vous frappez un pad, ou quand le MPC2500 reçoit des données MIDI d'un appareil externe, vous pouvez enregistrer l'événement sur la position temporelle actuelle (le temps affiché dans le champ Now). Déplacez l'événement sur la position temporelle voulue par déplacement dans la liste d'événements avec les touches curseur Haut/Bas, ou en déterminant la position temporelle dans le champ Now, et vous pouvez ajouter un par un des événements sur la position temporelle voulue. Cette méthode d'enregistrement individuel de chaque événement alors que le MPC2500 est à l'arrêt se nomme "enregistrement pas à pas".

01. En mode STEP EDIT, pressez la touche [REC] ou la touche [OVERDUB].

La diode de la touche [OVERDUB] s'allumera, indiquant que vous pouvez maintenant enregistrer des événements en frappant les pads.

02. Déplacez-vous dans la liste avec les touches curseur Haut/Bas ou sélectionnez le champ Now, pour choisir la position temporelle à laquelle vous voulez insérer un événement.**03. Frappez un pad.**

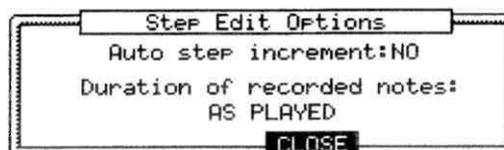
L'événement de ce pad sera enregistré.

04. Pressez la touche [STOP].

La diode de la touche [OVERDUB] s'éteindra et l'enregistrement pas à pas est terminé.

Réglage en détail de l'enregistrement pas à pas

Presser la touche [WINDOW] en mode STEP EDIT fait s'ouvrir la fenêtre Step Edit Options ("options d'édition pas à pas"), dans laquelle vous pouvez faire divers réglages pour l'enregistrement pas à pas.



Champ Auto step increment

Si vous sélectionnez YES ("oui"), le MPC2500 met automatiquement la séquence à jour selon le réglage de correction temporelle quand un événement de pad ou de note est reçu.

Champ Duration of recorded notes

Détermine comment la durée de pression du pad (clavier MIDI) affecte l'événement enregistré en enregistrement pas à pas.

AS PLAYED La durée de pression du pad (clavier MIDI) s'appliquera à l'événement. Quand vous frappez un pad (clavier MIDI), le son de métronome démarre automatiquement. Référez-vous au son du métronome pour savoir combien de temps garder la touche enfoncée. Quand vous relâchez la touche ou le pad, la durée de maintien est programmée dans le champ D (durée).

TC VALUE% Avec un réglage de 100%, la valeur choisie pour la correction temporelle sera saisie dans le champ D (durée), quel que soit le temps durant lequel le pad (clavier MIDI) est resté réellement pressé. Sélectionner le champ TC VALUE% affiche le champ dans lequel vous pouvez régler quel pourcentage de la valeur actuelle de correction temporelle sera pris comme durée (par ex., 50% donnera une durée égale à la moitié de la valeur de correction temporelle).

Insérer un événement

Durant l'enregistrement pas à pas, vous pouvez programmer des événements avec la fonction d'insertion aussi bien qu'en utilisant les pads ou un clavier MIDI.

- 01. Allez à la position où vous désirez insérer l'événement et pressez la touche [F5] (INSERT).**
La fenêtre Insert Event ("insertion d'événement") s'ouvrira.
- 02. Dans le champ Type, sélectionnez l'événement à insérer et pressez la touche [F5] (DO IT).**
L'événement sélectionné sera inséré.

Astuce: Après avoir exécuté l'enregistrement pas à pas, vous pouvez retourner au statut précédent en pressant la touche [UNDO].

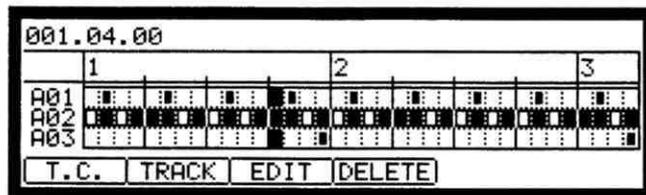
Chapitre 6 : Edition par grille (Grid Edit)

Le MPC2500 a un mode d'édition par grille pour éditer ou programmer les événements de pad de la séquence. En mode d'édition par grille, vous pouvez saisir et éditer l'événement de pad dans l'éditeur graphique matriciel.

A propos de l'édition par grille (Grid Edit)

Chaque piste du MPC2500 recèle les données de jeu que vous avez programmées avec les pads ou les informations de note MIDI venant d'un clavier MIDI externe. En mode d'édition par grille, vous ne pouvez programmer ou éditer (par exemple copier, supprimer, déplacer etc.) que les événements de pad dans l'éditeur graphique matriciel. Le mode d'édition par grille concerne une piste de batterie (Drum), pas une piste MIDI. Si vous sélectionnez une piste MIDI en mode d'édition par grille, les notes MIDI sont affichées comme des numéros de pad.

Presser la touche [MODE] puis [PAD 15] (GRID EDIT) vous fera passer en mode d'édition par grille.



Ecrans

Champ de position temporelle

La position affichée dans le coin supérieur gauche de l'écran est le champ de position temporelle. Celui-ci affiche la position actuelle d'une séquence et est associé au marqueur vertical de la zone d'événement. Il correspond à son homologue de la page MAIN (champ Now).

Règle temporelle

Représente l'axe du temps pour la piste. La valeur affichée dans la règle est le numéro de mesure.

Marqueur vertical

Indique la position actuelle. Vous pouvez l'utiliser pour sélectionner la région dans la règle temporelle.

Marqueur horizontal

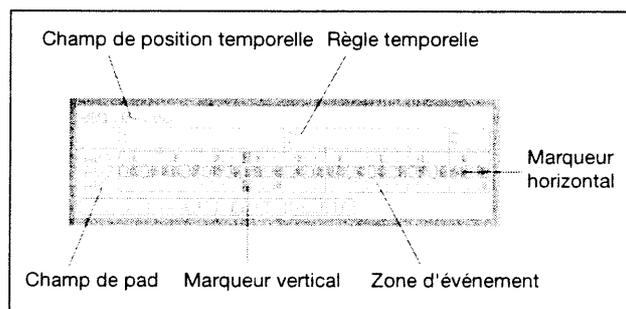
Sélectionne le numéro de pad que vous voulez éditer.

Champ de pad

Indique trois numéros de pad correspondant aux événements de note enregistrés dans la piste. Quand vous frappez un pad, il apparaît en bas.

Zone d'événement

Cette zone affiche graphiquement les événements de note enregistrés dans la piste. L'unité utilisée pour l'édition de la grille est changée par le paramètre Timing Correct. Si une case de la grille contient un événement de note, il est affiché comme un symbole "■".



Opérations de base

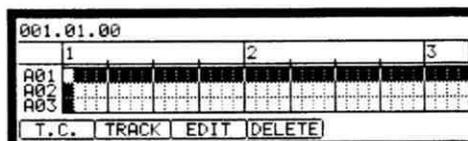
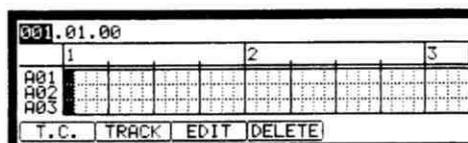
Opérations dans la zone d'événement

Quand le curseur est dans le champ de position temporelle, presser la touche curseur Bas amène le curseur dans la zone d'événement. Le curseur se trouve dans la zone d'événement à l'intersection des marqueurs vertical et horizontal. Vos opérations d'édition affecteront la case de grille sélectionnée.

Vous pouvez déplacer le curseur dans la zone d'événement à l'aide des touches curseur. Vous pouvez aussi déplacer le curseur dans la direction horizontale en tournant la molette DATA.

Si la zone d'événement n'est pas affichée dans la grille, la règle temporelle se déplacera et la prochaine zone d'événement s'affichera en tournant la molette DATA.

Quand le marqueur horizontal est en haut de la zone d'événement, presser la touche curseur Haut ramène le curseur dans le champ de position temporelle.



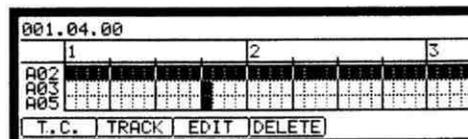
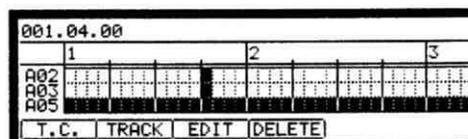
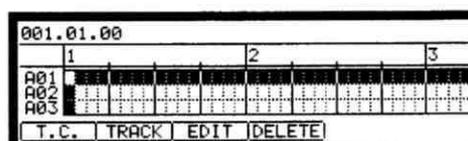
Sélection d'un pad

Dans le champ Pad, vous pouvez sélectionner jusqu'à 3 pads à la fois.

Vous pouvez sélectionner le pad affiché en le pressant. Par exemple, dans l'illustration ci-contre, si vous pressez le Pad A05, l'affichage changera pour celui en dessous.

Le pad A03 qui était en bas est passé en deuxième rangée et le pad A05 apparaît en bas.

Ainsi, le dernier pad frappé est toujours affiché en bas. Mais si vous frappez un pad qui est déjà affiché, le marqueur horizontal se déplace sur la rangée de ce pad. Par exemple, si dans l'affichage précédent, vous pressez le pad A02, le marqueur horizontal se déplace sur la rangée A02.



Relation entre l'unité de la grille et le paramètre Timing Correct.

L'unité de la grille dans la zone d'événement est changée par la valeur de note choisie en fenêtre Timing Correct qui s'affiche en pressant la touche [F1] (T.C.).

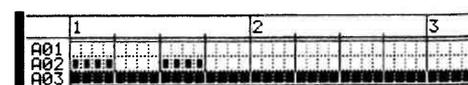
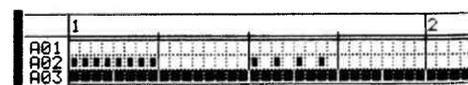
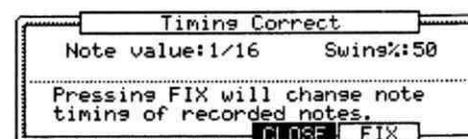
Quand vous réglez la valeur de note sur 1/16, l'unité de grille est la double-croche. Quand vous réglez la valeur de note sur 1/8, l'unité de la grille est la noire. Quand des événements de pad sont dans la grille, un symbole "■" s'affiche à l'endroit correspondant dans la grille.

Exemple: D'abord, la valeur de note a été réglée sur 1/32 (triple-croche) et des événements de pad ont été enregistrés comme dans le dessin ci-contre.

Si vous changez la valeur de note en 1/16 (double-croche), la zone d'événement change comme suit.

Dans ce cas, un seul symbole "■" est affiché dans les 4 premières cases, mais en fait, chacune contient deux événements de pad

Quand vous éditez (copiez/collez/supprimez/déplacez) dans la grille, tous les événements de pad de la grille sont édités.

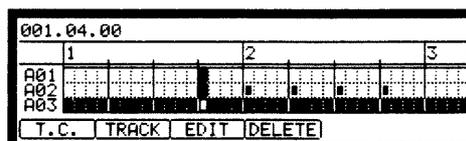
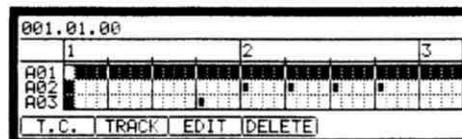


Note : Si vous désirez ne changer que la façon dont les unités sont affichées dans la grille, pressez la touche [F4] (CLOSE) après avoir changé la valeur de note en fenêtre Timing Correct. Si vous pressez [F5] (FIX), le MPC25000 commencera à traiter le changement de correction de timing.

Sélection d'un événement

Si une case de la grille contient un événement de pad, cela est indiqué par un symbole "■".

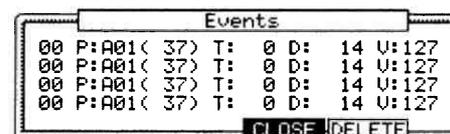
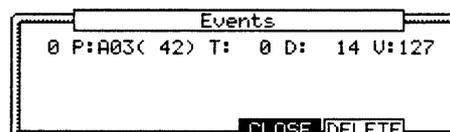
Quand vous sélectionnez l'événement de pad, amenez le curseur sur la grille de l'événement de pad en pressant les touches curseur. Par exemple, si vous désirez sélectionner l'événement du pad A03 situé à l'instant 001.04.00 dans l'afficheur, pressez la touche curseur Droite plusieurs fois (ou tournez la molette DATA) et déplacez le curseur sur la position 001.04.00. Le marqueur vertical se déplace et la position affichée en haut dans le champ de position temporelle devient "001.04.00". Ensuite, amenez le curseur sur la rangée du PAD A03 en pressant deux fois la touche curseur Bas. L'affichage ressemblera à ceci.



L'événement de pad est maintenant affiché comme un symbole "n" avec le marqueur noir de position actuelle. L'événement de la grille est maintenant sélectionné. Dans la zone d'événement, vous pouvez sélectionner plusieurs pads et régions en pressant la touche [SHIFT] et en déplaçant le curseur.

Quand le curseur est en zone d'événement, presser la touche [WINDOW] fait s'ouvrir la fenêtre d'informations d'événement (Events).

Les événements de pad sélectionnés sont affichés dans cette fenêtre. Si vous sélectionnez plusieurs cases, tous les événements de pad sélectionnés seront affichés.



Champ de tic (côté gauche) :

Affiche la valeur de tic de l'événement. Ne peut pas être édité.

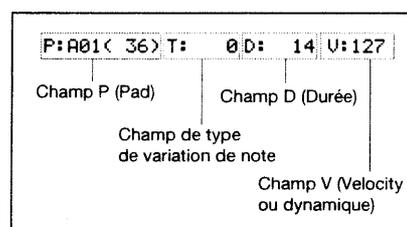
Champ P (pad)

Vous pouvez fixer le numéro du pad dans ce champ.

Champ de type de variation de note

Dans l'exemple ci-dessus, la zone "T" est le champ de type de variation de note. Vous pouvez sélectionner le type de variation de note à enregistrer avec les curseurs Q-Link.

- T Tune (hauteur)
- F Filtre
- L Layer (couche)
- A Attaque (durée d'attaque)
- D Déclin (durée de chute)



A propos de la variation de note

Les données de variation de note, qui sont employées pour les curseurs Q-Link ou la fonction 16 LEVELS, sont les informations utilisées pour piloter le son d'un pad et sont sauvegardées dans la piste avec l'événement de pad. Grâce aux données de variation de note, vous pouvez changer le son alors que vous jouez toujours du même pad.

Champ de valeur de variation de note

Dans ce champ, à droite du champ de type de variation de note, vous pouvez régler la valeur de la variation de note.

Champ D (durée)

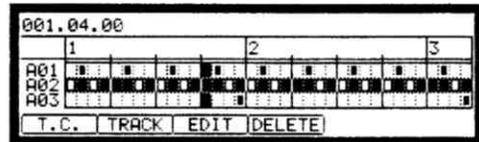
Détermine la durée de la note.

Champ V (dynamique ou "velocity")

Détermine la dynamique de jeu du pad.

Edition en mode de grille

Vous pouvez éditer un événement de pad en mode de grille ainsi qu'en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT).



Touche [F1] (T.C.)

Cette touche fonctionne comme la touche [F1] (T.C.) de la page MAIN. Elle vous permet de sélectionner la correction de timing. Pour plus d'informations, voir la section "Fonction de correction de timing".

Touche [F2] (TRACK)

Maintenir cette touche affiche une fenêtre vous permettant de choisir une autre piste à éditer. Quand vous avez fait votre choix avec la molette DATA, relâchez simplement la touche [F2] (TRACK). Ainsi, vous pouvez sélectionner une autre piste sans avoir à revenir en page MAIN.

Touche [F3] (EDIT)

Presser cette touche affiche les options (MOVE), (EDIT), (COPY) et (PASTE) pour les touches [F2] – [F5].



Touche [F4] (DELETE)

Vous pouvez supprimer un événement sélectionné en pressant cette touche.

Copier (COPY)/coller (PASTE) un événement

Pour copier l'événement sélectionné et le coller à un autre endroit, procédez comme suit.

01. Dans la liste des événements, sélectionnez la case et la plage à copier.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pads en pressant les touches curseur Haut/Bas tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT]. Vous pouvez alors sélectionner plusieurs cases en pressant les touches curseur Droite/Gauche ou en tournant la molette DATA si vous continuez de maintenir pressée la touche [SHIFT].

02. Maintenez enfoncée la touche [F3] (EDIT) et pressez la touche [F4] (COPY).

Quand vous pressez la touche [F3] (EDIT), l'affichage des touches [F4] et [F5] se change respectivement en (COPY) et (PASTE) jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.



03. Amenez le curseur sur la grille ou sélectionnez dans le champ de position temporelle la position temporelle à laquelle vous désirez coller l'événement.

04. Pressez et maintenez la touche [F3] (EDIT) puis pressez la touche [F5] (PASTE).

L'événement sélectionné sera collé.

Déplacer (MOVE) un événement

Vous pouvez déplacer un événement à une autre position. Après déplacement d'un événement, celui-ci ne se trouve plus à la position d'origine, ce qui représente donc la différence avec le fait de copier/coller un événement.

01. Dans la liste des événements, sélectionnez la case et la plage à déplacer.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pads en pressant les touches curseur Haut/Bas tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT]. Vous pouvez alors sélectionner plusieurs cases en pressant les touches curseur Droite/Gauche ou en tournant la molette DATA si vous continuez de maintenir pressée la touche [SHIFT].

02. Maintenez enfoncée la touche [F3] (EDIT) et pressez la touche [F4] (MOVE).

Si vous pressez la touche [F3] (EDIT), l'affichage de la touche [F2] se change en (MOVE) jusqu'à ce que vous relâchiez la touche.

**03. La fenêtre Move Events s'affichera.**

Time = : La position (point de départ) de l'événement sélectionné est affiché. Vous ne pouvez pas changer cette valeur.

Move to : Sélectionnez ici la position à laquelle vous désirez amener l'événement sélectionné.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

L'événement sélectionné sera déplacé.

Supprimer un événement (DELETE)

Pour supprimer un événement sélectionné, procédez comme suit.

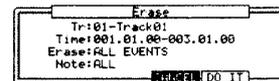
01. Dans la liste des événements, sélectionnez la case et la plage à supprimer.

Vous pouvez sélectionner plusieurs pads en pressant les touches curseur Haut/Bas tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT]. Vous pouvez alors sélectionner plusieurs cases en pressant les touches curseur Droite/Gauche ou en tournant la molette DATA si vous continuez de maintenir pressée la touche [SHIFT].

02. Maintenez enfoncée la touche [F4] (DELETE).

L'événement sélectionné sera supprimé.

Note: Vous pouvez supprimer un événement en fenêtre ERASE en pressant la touche [Erase] en mode d'édition par grille. Pour plus d'informations, voir "Chapitre 3: Fonction séquenceur, Fonction d'effacement ("Erase")".

**Programmation d'un événement****Enregistrement pas à pas**

En mode d'édition par grille (GRID EDIT), quand vous frappez un pad ou quand le MPC2500 reçoit des données MIDI d'un appareil externe, vous pouvez enregistrer l'événement à la position temporelle actuelle (l'instant affiché dans le champ de position temporelle). Déplacez l'événement à la position temporelle désirée en vous déplaçant dans la liste des événements avec les touches curseur Haut/Bas ou en réglant la position temporelle dans le champ de position temporelle et vous pouvez ajouter des événements un à un à la position temporelle désirée. Cela s'appelle l'enregistrement pas à pas.

01. En mode d'édition par grille, pressez la touche [REC] ou la touche [OVER DUB].

La diode de la touche [OVERDUB] s'allumera, ce qui indique que vous pouvez maintenant programmer des événements en frappant un pad.

02. Déplacez le curseur sur la position temporelle à laquelle vous voulez insérer un événement en pressant les touches Gauche/Droite.

Vous pouvez aussi déplacer le curseur en tournant la molette DATA ou en sélectionnant la position temporelle dans le champ de position temporelle.

03. Frappez un pad.

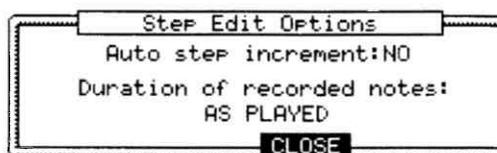
L'événement sera enregistré et le curseur passera automatiquement à la case suivante. Si vous sélectionnez NO dans le champ Auto step increment (Passage automatique au pas suivant) dans les options d'édition pas à pas (Step Edit Options) du mode pas à pas (STEP EDIT), le MPC2500 ne passera pas automatiquement au pas suivant. Voir les réglages détaillés d'enregistrement pas à pas pour plus d'informations pour cela.

04. Pressez la touche [STOP].

La diode de la touche [OVER DUB] s'éteindra et vous pouvez sortir de l'enregistrement pas à pas.

Réglage détaillé pour enregistrement pas à pas

Presser la touche [WINDOW] en mode d'édition pas à pas ouvrira la fenêtre Step Edit Options où vous pouvez sélectionner différents réglages pour l'enregistrement pas à pas.



Champ Auto step increment

Si vous sélectionnez YES, le MPC2500 passe automatiquement au pas suivant dans la séquence en fonction du réglage Timing Correct quand il reçoit un événement de pad ou de note.

Champ Duration of Recorded Notes

Vous pouvez déterminer comment la durée de pression d'un pad (ou la durée d'une note MIDI) affecte l'événement enregistré durant l'enregistrement pas à pas.

AS PLAYED

La durée de pression d'un pad (ou d'une note MIDI) s'appliquera à l'événement exactement comme vous avez joué. Quand vous frappez un pad (ou une note MIDI), le son du métronome démarre automatiquement. Quand vous relâchez le pad (ou la note MIDI), la durée de maintien de l'événement sera programmée dans le champ D (durée).

TC VALUE%

La valeur réglée dans la correction de timing sera programmée dans le champ D (durée) quel que soit le temps durant lequel le pad (ou la note MIDI) a été réellement maintenu. Sélectionner TC VALUE% affichera le champ où vous pouvez régler le pourcentage de durée appliqué à la valeur de correction de timing actuelle.

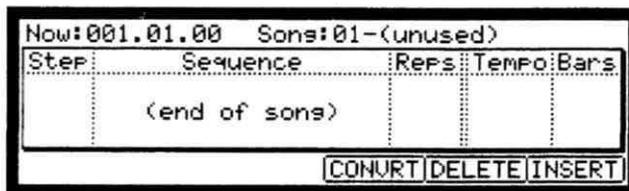
Enregistrement en temps réel

En mode d'édition par grille, vous pouvez enregistrer des données de séquence en temps réel en pressant les touches [REC] ou [OVER DUB] et en même temps la touche [PLAY].

Note : L'événement que vous avez enregistré en temps réel s'affiche sur la grille après arrêt de l'enregistrement.

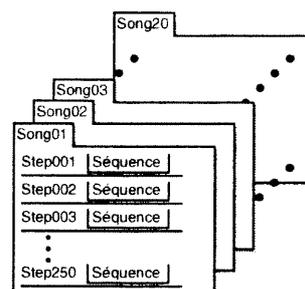
Chapitre 7 : Mode Song ("morceau")

En mode SONG, vous pouvez établir l'ordre de reproduction de plusieurs séquences et les faire jouer à la suite. Le mode SONG est utile quand vous créez un morceau par combinaison de séquences courtes. Vous pouvez vérifier la structure de la totalité du morceau pendant que vous travaillez, afin de finir aisément le morceau. Vous ne pouvez pas enregistrer votre interprétation en mode SONG mais vous pouvez convertir le morceau créé par le mode SONG en une longue séquence que vous pourrez ensuite ré-enregistrer/éditer comme une séquence normale.



Structure d'un morceau

Le MPC2500 peut traiter jusqu'à 20 morceaux. Chaque morceau a 250 "pas" ou "steps". Vous pouvez créer un morceau en affectant une séquence à chaque pas dans la liste. Pour chaque pas, vous pouvez à la fois affecter une séquence et le nombre de fois que le MPC2500 devra répéter cette séquence. Pour créer un morceau, vous devez être en mode SONG, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 16].



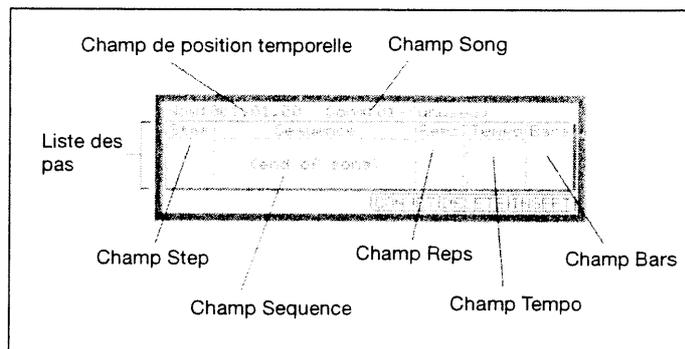
Ecrans

Champ de position temporelle

L'affichage de temps en coin supérieur gauche de l'écran est le champ de position temporelle. Il affiche toujours la position actuelle de la séquence. C'est le même que le champ Now de la page de base (MAIN).

Champ Song

Détermine le numéro du morceau. Le nom du morceau est affiché à la droite du numéro. Si un morceau n'a pas encore été utilisé, il est affiché sous la forme (unused).



Liste des pas ("steps")

La liste qui est affichée sous le champ de position temporelle et le champ Song est la liste des pas, qui sert à affecter une séquence à chaque pas. Presser la touche curseur Bas alors que le champ de position temporelle ou Song est sélectionné fait descendre le curseur dans la liste des pas. Quand il y a de nombreux pas avec différentes séquences affectées, vous pouvez faire défiler la liste à l'aide des touches curseur Haut/Bas. Presser la touche curseur Gauche depuis le champ Step de la liste des pas fait remonter le curseur dans le champ de position temporelle.

Champ Step ("pas")

Ce champ affiche le numéro de pas. Vous pouvez faire défiler la liste avec la molette DATA.

Champ Sequence

Dans ce champ, vous pouvez affecter les séquences en tournant la molette DATA.

Champ Reps ("répétitions")

Détermine le nombre de répétitions de la séquence.

Champ Tempo

Affiche le tempo de la séquence sélectionnée. Vous pouvez changer le tempo de la séquence, mais si vous utilisez la même séquence pour un autre pas, le tempo sera aussi changé pour cette autre utilisation.

Champ Bars ("mesures")

Affiche le nombre de mesures de la séquence sélectionnée. Ce champ ne donne que l'affichage du nombre de mesures et ne permet pas de modification.

Créer un morceau

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 16] (SONG).

La page SONG s'affichera.

02. Dans le champ Song, sélectionnez un morceau dont le nom est (unused).

03. Amenez le curseur sur (end of song) ("fin du morceau") et avec la molette DATA, sélectionnez la séquence à jouer en premier.

Tourner la molette DATA crée le nouveau pas et vous pouvez sélectionner une séquence. Ensuite, le nouveau morceau est créé et son nom passe de (unused) à Song## (## indiquant le numéro de morceau).

04. Dans le champ Reps ("répétitions"), réglez le nombre de répétitions de la séquence.

Avant de passer au pas suivant, le MPC2500 répétera la séquence le nombre de fois choisi ici.

1 – 99 Le MPC2500 répétera la séquence ce nombre de fois.

HOLD Le MPC2500 répétera la séquence jusqu'à ce que vous pressiez la touche [F4] (SUDDEN) ou [F6] (NEXT).

Si vous réglez le champ Reps sur 0, le MPC2500 arrête la reproduction après le pas précédent. Il ne jouera pas le pas suivant.

05. Sélectionnez le champ (end of song) ("fin du morceau") en pressant la touche curseur Bas, et sélectionnez la séquence que vous voulez faire jouer ensuite.

Affectez les séquences dans l'ordre désiré en répétant les étapes 03 et 04.

06. Pressez la touche [PLAY START].

Les séquences affectées seront jouées dans l'ordre choisi.

Suppression d'un pas

Pour supprimer un pas, procédez comme suit.

01. Sélectionnez le pas à supprimer.

Vous pouvez sélectionner le pas avec les touches curseur Haut/Bas dans la liste des pas.

02. Pressez la touche [F5] (DELETE).

Le pas sélectionné sera supprimé et les pas qui le suivaient avanceront d'autant.

Insertion d'un pas

Pour insérer un pas dans un morceau, procédez comme suit.

01. Dans la liste des pas, sélectionnez le pas où vous désirez insérer un nouveau pas.

Le nouveau pas sera inséré avant le pas sélectionné.

02. Pressez la touche [F6] (INSERT).

Un nouveau pas ayant le même contenu que le pas sélectionné sera inséré juste avant le pas sélectionné.

Reproduire un morceau

Vous pouvez faire jouer un morceau en pressant la touche [PLAY START]. Pour une reproduction commençant en cours de morceau, sélectionnez avec le curseur la position voulue pour lancer la reproduction et pressez la touche [PLAY].

Durant la reproduction, les touches de fonction changent comme ci-dessous.

Touche [F4] (SUDDEN)

Si vous pressez cette touche durant la reproduction, le MPC2500 saute au pas suivant avant d'avoir fini la séquence en cours.

Touche [F6] (NEXT)

Si vous pressez cette touche durant la reproduction, le MPC2500 saute au pas suivant après avoir fini de reproduire la séquence en cours sans tenir compte du nombre de répétitions demandé dans le champ Repts.

Astuce: Si HOLD est sélectionné pour un pas dans le champ Repts, le MPC2500 ne passe pas au pas suivant tant que vous n'avez pas pressé la touche [F4] (SUDDEN) ou [F6] (NEXT).

Autres fonctions en mode SONG

Changer le nom de morceau

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez un morceau dont vous désirez changer le nom.
02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.
03. Dans le champ Song name, saisissez le nouveau nom.
Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).
Cela fermera la fenêtre et vous ramènera en page SONG.

Copier un morceau

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez un morceau à copier.
02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.
03. Pressez la touche [F5] (COPY).
La fenêtre Copy Song ("copie de morceau") s'ouvrira.
04. Dans le champ Song (dessous), sélectionnez le morceau dans lequel vous voulez copier le morceau déjà sélectionné.
05. Pressez la touche [F3] (DO IT).
Le MPC2500 copiera le morceau. Pour annuler l'opération, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un morceau

Pour supprimer le morceau sélectionné de la mémoire du MPC2500, procédez comme suit.

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez le morceau à supprimer.
02. Pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.
03. Pressez la touche [F2] (DELETE).
La fenêtre Delete Song ("suppression de morceau") s'ouvrira.
04. Pressez la touche [F5] (DO IT).
Cela effacera le morceau sélectionné dont le nom redeviendra "unused".

Supprimer tous les morceaux

Pour supprimer tous les morceaux de la mémoire d'un seul coup, procédez comme suit.

01. Dans le champ Song de la page SONG, sélectionnez le champ Song et pressez la touche [WINDOW].
La fenêtre Song s'ouvrira.

02. **Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Song ("suppression de morceau") s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F3] (ALL SG).**
La fenêtre Delete ALL Songs ("suppression de tous les morceaux") s'ouvrira.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Tous les morceaux s'intituleront "unused".

Régler toutes les séquences au même tempo

Chaque séquence a son propre tempo. Quand vous créez un morceau en mode Song, il est utile de changer d'un coup toutes les séquences pour qu'elles aient le même tempo. Avec cette fonction, vous pouvez changer d'un coup toutes les séquences que vous utilisez dans un morceau pour qu'elles aient le même tempo.

01. **Dans le champ Tempo de la liste des pas, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Tempo Change ("changement de tempo") s'affichera.
02. **Pressez la touche [F5] (FIX).**
La fenêtre Fix Tempo ("détermination du tempo") s'affichera.
03. **Dans le champ Fix tempo, sélectionnez le tempo désiré.**
04. **Pressez la touche [F3] (DO IT).**
Toutes les séquences utilisées dans le morceau seront réglées sur le tempo saisi dans le champ Fix Tempo.

Ignorer les événements de changement de tempo d'une séquence

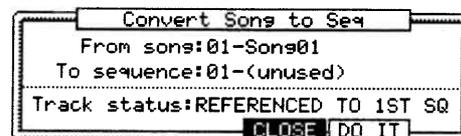
Vous pouvez régler le MPC2500 pour qu'il ignore les événements de changement de tempo qui ont été programmés dans une séquence.

01. **Dans le champ Tempo de la liste des pas, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Tempo Change ("changement de tempo") s'affichera.
02. **Sélectionnez un réglage dans le champ Ignore tempo change events in sequence ("ignorer les événements de changement de tempo d'une séquence").**
NO Le MPC2500 exécutera les événements de changement de tempo de la séquence.
YES Le MPC2500 ignorera les événements de changement de tempo de la séquence.
03. **Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela fermera la fenêtre.

Convertir un morceau en séquence

Vous pouvez convertir un morceau en une seule séquence. Vous pourrez alors enregistrer ou superposer un enregistrement dans la séquence ainsi convertie depuis le mode de base (MAIN) comme avec d'autres séquences. Vous pourrez aussi éditer la séquence en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT) ou en mode d'édition de séquence (SEQ EDIT).

01. **En mode Song, pressez la touche [F4] (CONVRT).**
La fenêtre Convert Song to Seq ("convertir un morceau en séquence") s'affichera.
02. **Dans le champ From Song ("depuis le morceau"), sélectionnez le morceau que vous désirez convertir.**
03. **Dans le champ To seq ("vers la séquence"), sélectionnez la séquence de destination.**
04. **Dans le champ Track status, sélectionnez le statut de piste après conversion en séquence.**



REFERENCED TO 1ST SQ :

Les données de réglages (telles que la sortie MIDI, le réglage de mixer, le tempo etc.) de chaque piste dans la première séquence du morceau seront utilisées pour toutes les pistes des séquences suivantes.

MUTE TRACKS IGNORED :

Les pistes coupées dans les séquences du morceau ne seront pas converties.

MERGED ON MIDI CHANNEL

La piste de la séquence du morceau sera mélangée à la piste en fonction du canal de sortie MIDI.

Par exemple:

Les données de piste des canaux de sortie MIDI 1A-16A seront mélangées avec les pistes 1-16.

Les données de piste des canaux de sortie MIDI 1B-16B seront mélangées avec les pistes 17-32.

Les données de piste des canaux de sortie MIDI 1C-16C seront mélangées avec les pistes 33-48.

Les données de piste des canaux de sortie MIDI 1D-16D seront mélangées avec les pistes 49-64.

Note : Si la piste est réglée sur OFF dans le champ Midi de la page MAIN, les données de la piste ne seront pas fusionnées après conversion de la piste en séquence (Convert Song to Seq). Si vous désirez convertir les pistes pour un programme interne, réglez temporairement le canal de sortie MIDI pour la piste.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le morceau sera converti dans une séquence.

Note : Durant la conversion de morceau (quand "REFERENCED TO 1ST SQ et MUTE TRACKS IGNORED sont sélectionnés)

Quand vous convertissez un morceau, les réglages spécifiques utilisés dans chaque piste appartenant à la séquence, tels que type de piste, réglage du canal MIDI, sélection de programme, etc, seront réglés sur les valeurs que vous avez établies à l'étape 1. Si le réglage de piste de la séquence d'un autre pas est différent de celui de l'étape 1, le morceau peut ne pas être correctement converti. Pour éviter cela, il est préférable de faire d'abord des réglages de piste et d'ordonner identiquement chaque séquence. Pour plus d'informations sur la façon de changer l'ordre des pistes, voir la section "Changer l'ordre des pistes (TRACK MOVE)" en page 33.

Chapitre 8: Fonctions d'un pad

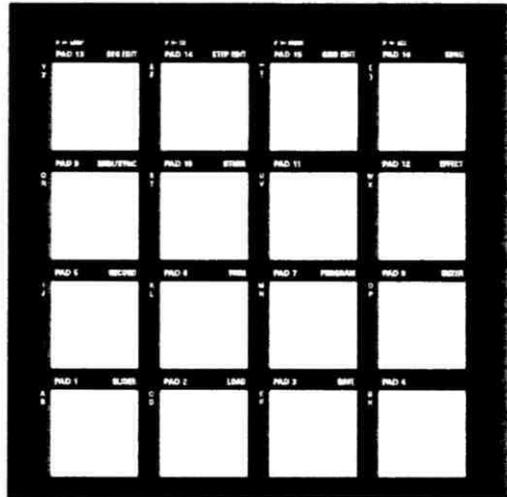
Le MPC2500 a 16 pads rythmiques. Les pads accomplissent différentes fonctions en plus de produire des sons quand on les frappe. Dans cette section, vous apprendrez différentes fonctions du pad.

Jouer avec des pads

En affectant les sons de la mémoire à un pad, vous pouvez faire jouer ces sons. Voici quelques fonctions utiles lorsque vous jouez avec les pads.

Changer de banque de pads

Le MPC2500 a 16 pads, mais vous pouvez faire jouer jusqu'à 64 échantillons en les répartissant dans les 4 banques de pads. La diode de la banque de pads actuellement sélectionnée (A à D) est allumée. En pressant la touche [PAD BANK] désirée, vous pouvez changer de banque de pads.



Fonction de niveau maximal (touche FULL LEVEL)

Vous pouvez piloter le niveau du son en fonction de la dynamique utilisée pour frapper les pads, mais si vous pressez la touche [FULL LEVEL], le MPC2500 joue un échantillon à son niveau maximal quelle que soit la dynamique de frappe. Si vous pressez la touche [FULL LEVEL], la diode s'allume et la fonction de niveau maximal est activée. Pour désactiver cette fonction, pressez à nouveau la touche [FULL LEVEL].

Fonction 16 niveaux (touche 16 LEVELS)

Vous pouvez faire jouer un son en utilisant 16 niveaux d'un paramètre affectés chacun à un des 16 pads.

01. **Frappez le pad que vous désirez faire jouer en mode 16 niveaux.**
02. **Pressez la touche [16 LEVELS]**
La fenêtre Assign 16 Levels ("affecter 16 niveaux") s'affichera.
Le champ Pad affichera le pad sélectionné à l'étape 1.
03. **Dans le champ Type, sélectionnez le type de paramètre que vous désirez ainsi piloter sur 16 niveaux. Vous pouvez sélectionner les paramètres suivants:**
 - VELOCITY Le MPC2500 vous donnera 16 niveaux de dynamique.
 - TUNE Le MPC2500 vous donnera 16 hauteurs réglées par demi-tons.
 - FILTER Le MPC2500 vous donnera 16 valeurs de fréquence de coupure du filtre.
 - LAYER Le MPC2500 vous donnera 16 niveaux de superposition.
 - DECAY Le MPC2500 vous donnera 16 niveaux de chute ou "decay".
 - ATTACK Le MPC2500 vous donnera 16 niveaux d'attaque.

Quand TUNE est sélectionné, le champ Original key pad ("pad avec hauteur d'origine") s'affiche. Dans ce champ, vous pouvez spécifier le pad qui fera jouer la hauteur d'origine du pad choisi.

04. **Pressez la touche F5 (TurmON).**
La fenêtre se ferme et la diode de la touche [16 LEVELS] s'allume, indiquant que vous avez accès à 16 niveaux différents. Presser la touche [16 LEVELS] éteint sa diode et désactive la fonction à 16 niveaux.

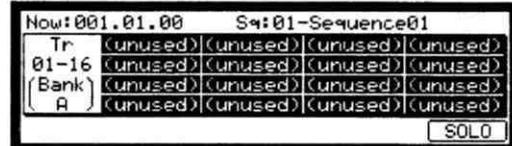
Astuce: Quand vous sélectionnez VELOCITY dans le champ Type, la dynamique de l'événement de pad peut être jouée avec 16 niveaux, mais si vous sélectionnez une option autre que VELOCITY, la valeur de variation de note sera jouée sur 16 niveaux. Les données de variation de note peuvent changer la valeur d'un

paramètre spécifique quand vous faites jouer l'échantillon du pad. Par exemple, si vous sélectionnez TUNE dans le champ Type, quand vous frappez le pad, la donnée de variation de note de TUNE sera envoyée à la section échantillonneur avec l'événement de pad et la valeur de hauteur (TUNE) changera en fonction du pad joué. Durant l'enregistrement de séquence, les données de variation de note seront enregistrées avec les événements de note et vous pouvez faire reproduire la séquence exactement telle qu'elle a été jouée. La valeur de variation de note est également utilisée pour la fonction du curseur Q-Link.

Réglage de neutralisation (mute) de piste avec les pads

Vous pouvez neutraliser/libérer (mute/unmute) les pistes en temps réel durant la reproduction en frappant les pads. C'est utile lorsque vous avez plusieurs instruments affectés à différentes pistes, car vous pouvez faire reproduire un morceau et commuter on/off les pistes à l'aide des pads pendant la reproduction de votre séquence.

Presser la touche [TRACK MUTE] fait s'afficher la page track mute ("neutralisation de piste").



Ecran TRACK MUTE

Champ Now ("position temporelle")

Comme le champ Now de la page de base (MAIN), ce champ affiche la position temporelle actuelle de la séquence.

Champ Sq ("séquence")

Comme le champ Sq de la page de base (MAIN), vous pouvez sélectionner les séquences dans ce champ.

Liste des pistes

La liste des pistes s'affiche sous le champ Now et le champ Sq.

La liste des pistes affiche les 8 premières lettres du nom de piste. Les pistes sont affichées en fonction de la position des pads; Piste 1 en bas à gauche et piste 16 en haut à droite. Vous pouvez afficher 16 pads à la fois, mais vous avez accès à 64 pistes en changeant de banque de pads. Les pistes non neutralisées sont marquées.

Procédure

Frapper un pad quand la page Track mute est affichée neutralise ou active cette piste au lieu de faire jouer le son.

Fonction Solo

Avec la fonction Solo, vous pouvez ne faire reproduire que la piste sélectionnée.

01. Frappez le pad qui correspond à la piste que vous désirez faire jouer tout en pressant la touche [F6] (SOLO).

[F6] (SOLO) sera sélectionnée et le MPC2500 ne fera jouer que la piste sélectionnée en neutralisant les autres pistes. Vous pouvez changer les pistes ainsi reproduites en frappant le pad correspondant.

02. Presser la touche [F6] (SOLO) désactive la fonction solo.

Réglage de neutralisation de piste en mode solo

La fonction solo commute temporairement le réglage de neutralisation de piste. Désactiver la fonction solo rappelle les réglages de neutralisation de piste pour chaque piste tels qu'ils étaient avant que la fonction solo n'ait été activée. Toutefois, vous pouvez aussi désactiver la fonction solo en laissant le réglage de neutralisation des pistes inchangé. Avec cette fonction, vous pouvez faire une interprétation commençant avec de nombreuses pistes suivies par une seule piste rythmique et rajouter progressivement des pistes.

Procédure

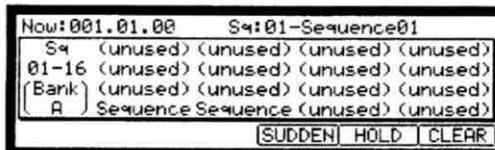
Quand la fonction solo est activée, pressez la touche [F6] (SOLO) en tenant enfoncée la touche [SHIFT].

La fonction solo sera désactivée et le réglage de neutralisation pour la piste réglée en solo sera annulé. Le réglage pour les autres pistes sera activé.

Sélectionner une séquence à jouer avec les pads

Vous pouvez sélectionner une séquence à faire jouer ensuite en frappant les pads. C'est utile pour les prestations en direct, qui nécessitent un changement de structure de morceau en temps réel. Aussi, vous pouvez vérifier la relation entre les séquences pendant que vous travaillez sur un morceau constitué de plusieurs séquences courtes.

Presser la touche [NEXT SEQ] fait s'afficher la page Next sequence ("séquence suivante").



Ecran NEXT SEQ

Champ Now ("position temporelle")

Comme le champ Now de la page de base (MAIN), ce champ affiche la position temporelle actuelle de la séquence.

Champ Sq ("séquence")

Comme le champ Sq de la page de base (MAIN), vous pouvez sélectionner les séquences dans ce champ.

Liste des séquences

La liste des séquences s'affiche sous le champ Now et le champ Sq. La liste des séquences affiche les 8 premières lettres du nom de séquence. Les séquences sont affichées en fonction de la position des pads; séquence 1 en bas à gauche et séquence 16 en haut à droite. Vous pouvez afficher 16 pads à la fois, mais vous avez accès à 64 séquences en changeant de banque de pads.

Note: Vous ne pouvez pas sélectionner une séquence ayant un numéro entre 65 et 99 via les pads, mais vous pouvez le faire dans le champ Sq.

Procédure

- 01. Dans le champ Sq, sélectionnez la séquence que vous désirez faire jouer en premier.**
- 02. Lancez la reproduction de la séquence.**
- 03. Sélectionnez une autre séquence que vous désirez faire jouer ensuite, avec un pad.**

Le numéro et le nom de la séquence sélectionnée s'afficheront sous la liste de séquences. Le MPC2500 passera à la séquence suivante après avoir terminé la séquence actuelle.

Astuce: Vous pouvez changer de séquence suivante en frappant les pads tant que la séquence actuelle n'est pas terminée.

Astuce: Quand aucune autre séquence n'est sélectionnée, le MPC continue de reproduire la séquence en cours de façon infinie.

Astuce: Vous pouvez annuler la séquence suivante affichée sous la liste des séquences en pressant la touche [F6] (CLEAR).

Touche SUDDEN ("immédiat")

Normalement, le MPC2500 passe à la séquence suivante après avoir terminé la séquence en cours. Toutefois, vous pouvez demander le passage immédiat à la séquence suivante avant que le MPC2500 n'ait fini la reproduction de la séquence en cours, en pressant la touche [F4] (SUDDEN). C'est utile pour les prestations en direct où vous devez passer à un instant précis à la phrase suivante.

- 01. Sélectionnez la séquence suivante avec les pads, et pressez la touche [F4] (SUDDEN).**

Le MPC2500 passera à la séquence suivante à l'instant auquel la touche a été pressée.

Astuce: Si vous pressez le pad en tenant enfoncée la touche [F4] (SUDDEN), le MPC2500 passe à la séquence suivante à l'instant où le pad est frappé.

Touche HOLD ("maintien")

Normalement, quand la séquence suivante est sélectionnée, le MPC2500 passe à la séquence suivante quand il a fini la séquence en cours. Si vous pressez la touche [F5] (HOLD), le MPC2500 maintiendra la reproduction de la séquence en cours jusqu'à ce que vous pressiez à nouveau la touche [F5] (HOLD). C'est utile pour les prestations en direct où vous désirez changer la phrase en fonction de la réaction de votre auditoire.

01. Sélectionnez la séquence suivante avec le pad et pressez la touche [F5] (HOLD).

La touche sera marquée et le MPC2500 continuera la reproduction de la séquence en cours, plutôt que de passer à la séquence suivante.

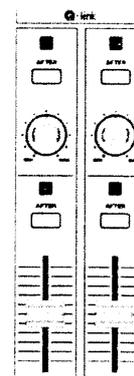
Si vous pressez à nouveau la touche [F5] (HOLD), la fonction de maintien Hold sera désactivée, et le MPC2500 passera à la séquence suivante une fois qu'il aura terminé la reproduction de la séquence en cours.

Astuce: Si vous pressez la touche [F4] (SUDDEN) quand la fonction Hold est activée, le MPC2500 passe immédiatement à la séquence suivante.

Chapitre 9: Curseurs et commandes Q-Link

En utilisant les curseurs et commandes Q-Link, vous pouvez contrôler certains paramètres de pad (filtre, accord, etc.) avec un curseur ou une commande. Il y a deux façons (NOTE ON et REALTIME) de contrôler le son par Q-Link. Avec NOTE ON, le son sera affecté par la position du curseur/commande Q-LINK au moment où le pad est frappé. Mais le son ne sera pas affecté par le changement de curseur/commande Q-Link après frappe du pad. Avec REALTIME, vous pouvez changer le son durant la reproduction en bougeant le curseur/commande Q-LINK.

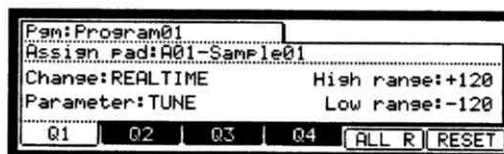
Dans cette section, vous apprendrez comment régler les curseurs et commandes Q-Link. Cela se fait en mode SLIDER, accessible en pressant la touche [MODE], puis la touche [PAD 1] (SLIDER). Le mode SLIDER a 4 pages, [F1] (Q1), [F2] (Q2), [F3] (Q3) et [F4] (Q4) et vous pouvez régler les curseurs (Sliders) Q-Link 1 et 2 et les commandes Q-Link 3 et 4 séparément.



Réglage de curseur et de commande

01. Dans le champ Assign pad, sélectionnez le pad auquel vous voulez assigner Q-Link en le frappant.

L'effet du curseur ou de la commande s'appliquera au pad sélectionné. Si vous ne désirez utiliser la fonction Q-Link avec aucun pad, sélectionnez OFF en tournant la molette DATA.



02. Dans le champ Change, sélectionnez les conditions de changement de paramètre.

NOTE ON : La valeur de réglage d'un curseur/commande Q-Link au moment de la frappe du pad affecte le son. Si vous bougez le curseur/commande Q-Link alors que le son est reproduit, celui-ci ne change pas. Les informations quant à la position du curseur ou de la commande seront envoyées à la section échantillonneur comme données de variation de note. Les données de variation de note sont incluses dans l'événement de pad et convertissent la valeur de paramètre spécifique en données de position de curseur ou commande. Par exemple, quand vous sélectionnez TUNE comme paramètre, en bougeant le curseur, vous pouvez affecter la hauteur de l'échantillon.

REAL TIME : Si vous bougez le curseur/commande, alors que le son est reproduit, le son sera changé. Quand REAL TIME est sélectionné, les informations de mouvement de curseur/commande Q-LINK sont enregistrées comme des informations Q-LINK, pas comme des données de variation de note.

03. Dans le champ Parameter, sélectionnez le paramètre que vous désirez contrôler.

Quand REAL TIME est sélectionné dans le champ Change

TUNE : Contrôle la hauteur de l'échantillon
 LEVEL : Contrôle le niveau de volume de l'échantillon
 CUTOFF1+2 : Contrôle la fréquence de coupure du filtre 1 et du filtre 2
 CUTOFF1 : Contrôle la fréquence de coupure du filtre 1
 CUTOFF2 : Contrôle la fréquence de coupure du filtre 2
 RESO 1+2 : Contrôle la valeur de résonance du filtre 1 et du filtre 2
 RESO 1 : Contrôle la valeur de résonance du filtre 1
 RESO 2 : Contrôle la valeur de résonance du filtre 2
 PAN : Contrôle la position panoramique de l'échantillon

Quand NOTE ON est sélectionné dans le champ Change

TUNE : Contrôle la hauteur de l'échantillon.
 Filter : Contrôle la fréquence de coupure du filtre.
 LAYER : Vous permet de modifier la limite haute (HIGH) et basse (LOW) de déclenchement d'événement.
 ATTACK : Contrôle la durée d'attaque de l'enveloppe d'ampli.
 DECAY : Contrôle la durée de déclin de l'enveloppe d'ampli.

04. Dans le champ High range et dans le champ Low range, réglez les limites haute et basse du curseur ou de la commande.

La valeur du paramètre contrôlé est déterminée par la valeur réglée ici. La valeur dépend du type de paramètre sélectionné dans le champ Parameter.

TUNE : -120 - +120

Commande la hauteur de l'échantillon avec "10" correspondant à un demi-ton.

LEVEL : 0 -100

Contrôle le niveau de volume de l'échantillon.

CUTOFF1+2 / CUTOFF1 / CUTOFF2 : -50 - +50

Décale la fréquence de coupure du filtre sélectionné. La valeur réglée en mode PROGRAM correspond à 0.

RESO1+2 / RESO1 / RESO2 : -50 - +50

Décale la résonance du filtre sélectionné. La valeur réglée en mode PROGRAM correspond à 0.

LAYER : 0 - 127

Cette valeur commute les couches à la place de la dynamique.

ATTACK : 0 - 100

La durée d'attaque de l'enveloppe est remplacée par cette valeur.

DECAY : 0 - 100

La durée de déclin de l'enveloppe est remplacée par cette valeur.

Note : quand vous changez le niveau (LEVEL) ou le panoramique (PAN) en temps réel (REAL TIME) avec le curseur/commande Q-Link, du bruit peut se produire en fonction du son.

Réinitialisation de la valeur de curseur/commande Q-Link

Vous pouvez réinitialiser (ramener à la valeur d'origine) la valeur modifiée du curseur/commande Q-Link.

Exemple : Quand vous contrôlez la hauteur (Tune) de l'événement de pas en mode REAL TIME, la hauteur sera toujours modifiée après changement du curseur Q-Link. Si vous pressez la touche [F5] (ALL R) ou [F6] (RESET), le paramètre modifié retrouve sa valeur d'origine.



[F5] (ALL R) : Tous les paramètres changés en mode REAL TIME retrouve leur valeur d'origine.

[F6] (RESET) : Seul le paramètre affiché en page Slider retrouve sa valeur d'origine.

Enregistrement d'une valeur de curseur/commande dans une séquence

Quand vous utilisez le curseur/commande Q-Link durant l'enregistrement d'une séquence, les données de variation de note sont enregistrées dans la piste de la séquence.

Quand NOTE ON est sélectionné dans le champ Change, la valeur du curseur/commande Q-Link est enregistrée comme information de variation de note avec l'événement de pad.

Quand REAL TIME est sélectionné dans le champ Change, la valeur du curseur/commande Q-Link est enregistrée comme événement Q-Link, indépendamment de l'événement de pad.

Touche AFTER

Cette touche détermine le fonctionnement du curseur/commande Q-Link, quand une séquence est enregistrée, et que des données de variation de note sont reproduites. Le fonctionnement de la touche [AFTER] diffère en mode "NOTE ON" ou "REAL TIME".

Quand "NOTE ON" est sélectionné,

Si la touche [AFTER] est éteinte, quand vous bougez le curseur ou la commande Q-Link durant la lecture d'une

séquence contenant des variations de note, la variation de note de pad est jouée telle qu'enregistrée. Si vous frappez un pad durant la lecture, le pad frappé aura l'effet du curseur ou de la commande Q-Link.

Si la touche [AFTER] est diode allumée, quand vous bougez le curseur ou la commande Q-Link durant la lecture d'une séquence contenant des variations de note, la valeur de variation de note est remplacée par la position actuelle du curseur ou commande.

Quand "REAL TIME" est sélectionné,

Si la touche [AFTER] est éteinte, quand vous bougez le curseur ou la commande Q-Link durant la lecture d'une séquence contenant des variations de note, le son du pad enregistré sera changé.

Si la touche [AFTER] est allumée, l'événement Q-Link enregistré sera ignoré et la position actuelle du curseur/commande Q-Link servira durant la reproduction d'une séquence avec variation de note.

Durant l'enregistrement d'une séquence,

Si la touche [AFTER] est éteinte, quand vous bougez le curseur/commande Q-Link, le nouvel événement Q-Link est enregistré et ajouté aux événements Q-Link existants.

Si la touche [AFTER] est allumée, quand vous bougez le curseur/commande Q-Link, le nouvel événement Q-Link est enregistré et efface tout événement antérieur.

Autres fonctions du curseur et de la commande Q-Link

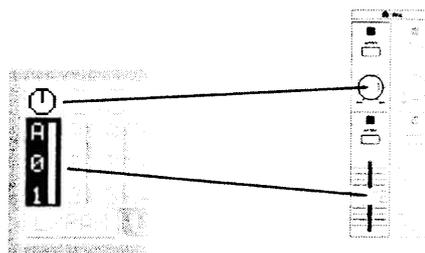
Les curseurs et commandes Q-Link ont aussi les fonctions suivantes.

Fonction en mode MIXER

En page L/PAN du mode MIXER, le curseur et la commande Q-Link fonctionnent comme suit :

Curseur Q1 : Contrôle le niveau du pad sélectionné.

Commande Q2 : Contrôle le panoramique du pad sélectionné.



Fonction en mode TRIM

En pages TRIM et LOOP du mode TRIM, vous pouvez maintenir la touche [AFTER] en manipulant les curseurs Q-Link.

Touche [AFTER] + curseur Q1

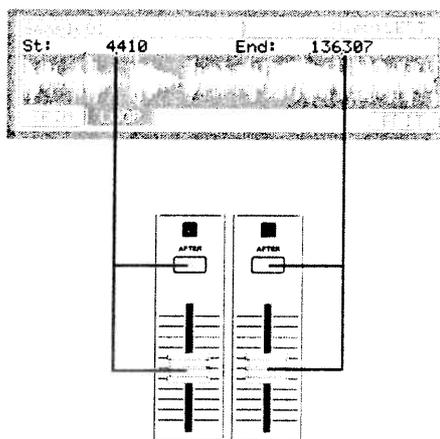
Page TRIM : Règle le point de départ.

Page LOOP : Règle le point de début de boucle.

Touche [AFTER] + curseur Q2

Page TRIM : Règle le point de fin.

Page LOOP : Règle le point de fin de boucle.



Chapitre 10: Emploi du MPC2500 avec d'autres appareils

Dans cette section, nous apprendrons comment synchroniser le MPC2500 avec d'autres appareils MIDI à l'aide de l'horloge MIDI. L'horloge MIDI est une fonction du standard MIDI qui permet de synchroniser plusieurs appareils MIDI. Si votre appareil MIDI est compatible avec l'horloge MIDI, vous pouvez utiliser cet appareil et le MPC2500 en synchronisation. Si vous n'êtes pas sûr que votre appareil MIDI soit compatible avec l'horloge MIDI, référez-vous à son mode d'emploi.

Synchronisation avec le MPC2500 comme maître

Quand vous faites reproduire la séquence du MPC2500, l'appareil MIDI connecté suit. Les données d'horloge MIDI seront envoyées par le MPC2500 à l'appareil MIDI connecté. Dans ce cas, le MPC2500 est appelé "maître" et l'appareil MIDI connecté "esclave".

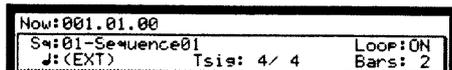
- 01. Connectez la prise MIDI OUT du MPC2500 à la prise MIDI IN de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.**
Le MPC2500 a quatre prises MIDI OUT: MIDI OUT A, MIDI OUT B, MIDI OUT C et MIDI OUT D. Vous pouvez connecter l'une ou l'autre, mais pour cet exemple, connectez la MIDI OUT B.
- 02. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).**
- 03. Pressez la touche [F2] (SYNC).**
La page SYNC ("synchronisation") s'ouvrira.
- 04. Sélectionnez le champ Sync out ("sortie de synchronisation") et sélectionnez la sortie de l'horloge MIDI.**
Vous pouvez envoyer l'horloge MIDI à la fois par la MIDI OUT A, B, C ou D. Si vous sélectionnez AB, l'horloge MIDI est envoyée à la fois par les prises MIDI A et B. Dans cet exemple, comme vous avez connecté l'appareil MIDI externe à la MIDI OUT B à l'étape 1, sélectionnez MIDI OUT B.
- 05. Pressez la touche [MAIN].**
La page de base (MAIN), où vous pouvez lancer la lecture de séquence, s'affichera.
- 06. Réglez l'appareil MIDI externe pour qu'il reçoive les messages d'horloge MIDI.**
Référez-vous au mode d'emploi de cet appareil.
- 07. Pressez la touche [PLAY START].**
Le MPC2500 lance la reproduction et l'appareil MIDI externe doit lancer la sienne simultanément.

Synchronisation avec le MPC2500 comme esclave

Le séquenceur MIDI externe déclenche le MPC2500. Quand le séquenceur MIDI externe lance sa reproduction, le MPC2500 lance la sienne conjointement. L'horloge MIDI est envoyée par le séquenceur MIDI externe au MPC2500. Dans ce cas, le séquenceur MIDI externe fonctionne comme maître et le MPC2500 comme esclave.

- 01. Connectez la MIDI IN du MPC2500 à la MIDI OUT de l'appareil MIDI externe à l'aide d'un câble MIDI.**
Le MPC2500 a deux prises MIDI IN: MIDI IN 1 et MIDI IN 2. Vous pouvez connecter l'une ou l'autre, mais pour cet exemple, connectez la MIDI IN 2.
- 02. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).**
- 03. Pressez la touche [F2] (SYNC).**
La page SYNC ("synchronisation") s'ouvrira.
- 04. Sélectionnez le champ Sync in ("entrée de synchronisation") et sélectionnez l'entrée de l'horloge MIDI.**
Vous pouvez recevoir l'horloge MIDI à la fois par la MIDI IN 1 et la MIDI IN 2. Dans cet exemple, comme vous avez connecté l'appareil MIDI externe à la MIDI IN 2 à l'étape 1, sélectionnez MIDI IN 2.
- 05. Pressez la touche [MAIN].**
La page de base (MAIN), où vous pouvez lancer la lecture de séquence, s'affichera.
- 06. Réglez l'appareil MIDI externe pour qu'il envoie les messages d'horloge MIDI.**
Référez-vous à son mode d'emploi.
- 07. Lancez la reproduction sur le séquenceur MIDI externe.**

Le MPC2500 lancera conjointement sa reproduction. (EXT) s'affichera dans le champ \downarrow (Tempo).



Note: Le tempo réglé dans la séquence sera affiché durant l'arrêt de la séquence.

Note: Le signal d'horloge MIDI contient une information de tempo. L'appareil esclave suivra le tempo de l'appareil maître quel que soit son tempo personnel d'origine.

Note: Le signal d'horloge MIDI n'a pas d'informations de temps. Si les réglages de temps du maître et de l'esclave diffèrent, ils joueront en synchronisation mais leur affichage de position temporelle peut différer.

Connecter le MPC2500 à un clavier MIDI avec module de sons

Dans cette section, nous apprendrons comment connecter le MPC2500 à un clavier MIDI ayant un module de sons interne afin d'utiliser la fonction séquenceur du MPC2500.

Normalement, le clavier MIDI avec le module de sons est réglé pour générer le son avec son module de sons interne quand vous jouez sur le clavier. Toutefois, le MPC2500 envoie tout message MIDI reçu au clavier MIDI via la sortie MIDI. Aussi, si vous jouez sur le clavier, l'interprétation s'en trouvera doublée. Pour utiliser le MPC2500 comme un séquenceur, vous devez changer le réglage du clavier MIDI pour que le MPC2500, et non plus le clavier MIDI, fasse jouer le module interne du clavier.

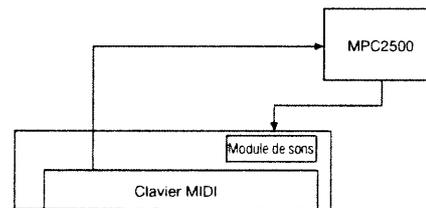
Normalement, cela se fait en changeant un réglage appelé "mode Local". En réglant le mode Local du clavier MIDI sur OFF, vous pouvez utiliser le clavier externe et son module de sons interne indépendamment.

Dans ce cas, le trajet du signal MIDI est celui représenté ci-contre.

Les données de jeu venant du clavier MIDI entrent dans le MPC2500.

Elles ne sont pas directement communiquées au module de sons interne.

La sortie MIDI du MPC2500 renvoie ces données au module de sons interne du clavier pour le faire jouer.



Pour plus d'informations sur le réglage du mode Local de votre clavier, voir son mode d'emploi.

Si votre clavier MIDI n'a pas de réglage de mode Local, désactivez la fonction Soft Thru ("traversée des messages MIDI") du MPC2500. Dans ce cas, le MPC2500 ne transmettra que les données qui sont enregistrées sur ses pistes, pas les signaux MIDI entrants. Toutefois, si vous faites cela, vous ne pouvez pas utiliser certaines fonctions du MPC2500, telles que la répétition de notes.

01. Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

02. Pressez la touche [F1] (MIDI).

La page MIDI s'affichera.

03. Sélectionnez le champ Soft thru et réglez-le sur OFF.

Le champ Soft thru détermine comment seront traités les signaux MIDI entrants.

Vous pouvez choisir les options suivantes:

OFF Le MPC2500 ne renverra pas les signaux MIDI entrants.

AS TRACK Le MPC2500 se référera au réglage de canal MIDI de la piste de séquence. L'information de canal du signal MIDI entrant sera remplacée par le numéro du canal MIDI choisi pour la piste.

OMNI-A Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT A.

OMNI B Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT B.

OMNI C Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT C.

OMNI B Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT B.

OMNI D Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par sa MIDI OUT D.

- OMNI OUT AB Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par les MIDI OUT A et B.
OMNI OUT CD Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par les MIDI OUT C et D.
OMNI OUT ALL Le MPC2500 renverra les données MIDI reçues telles quelles par les MIDI OUT A, B, C et D.

Régler l'entrée MIDI

Normalement, le MPC2500 peut recevoir les données MIDI entrantes quel que soit leur canal MIDI, aussi n'avez-vous pas à vous soucier du canal MIDI des appareils MIDI connectés. Vous pouvez changer le réglage pour ne recevoir que les données d'un canal MIDI spécifique.

01. **Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le [PAD 9] (MIDI/SYNC).**
02. **Pressez la touche [F1] (MIDI).**
La page MIDI s'affichera.
03. **Sélectionnez le champ Active track receive channel ("canal de réception de la piste active") et sélectionnez le canal MIDI sur lequel vous désirez recevoir les données.**
Si vous réglez ce champ sur ALL, le MPC2500 recevra tous les canaux. Si vous sélectionnez n'importe quel canal de 1 à 16, le MPC2500 ne recevra que le canal sélectionné.

Coupeure du son interne d'un pad (Réglage Local Control)

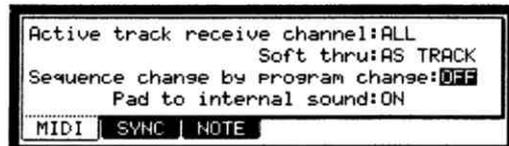
Vous pouvez couper le son interne d'un pad. Quand le champ "Pad to Internal sound" est sur OFF, l'information de pad ne parvient pas au son interne mais est envoyée par la prise MIDI OUT. Le son interne peut être joué par un signal entrant en MIDI IN venant d'un appareil MIDI externe.

01. **Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le pad [PAD 9] (MIDI/SYNC).**
02. **Pressez la touche [F1] (MIDI).**
03. **Sélectionnez le champ "Pad to internal sound" et utilisez la molette DATA pour sélectionner "OFF".**

Changement de séquence par message de changement de programme venant d'un appareil externe

Le MPC2500 peut changer de séquence suite à réception d'un message MIDI de changement de programme venant d'un appareil MIDI externe.

01. **Sélectionnez le mode MIDI/SYNC en pressant la touche [MODE] et en frappant le pad [PAD 9] (MIDI/SYNC).**
02. **Pressez la touche [F1] (MIDI).**
03. **Descendez le curseur sur le champ "Sequence change by program change" et utilisez la molette DATA pour sélectionner "ON".**
La séquence de même numéro que le numéro de changement de programme entrant sera sélectionnée.



Chapitre 11: Enregistrer un échantillon

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment enregistrer un son depuis une unité analogique externe (sortie analogique d'un lecteur de CD, microphone, etc.) afin de faire jouer ce son en frappant sur les pads.

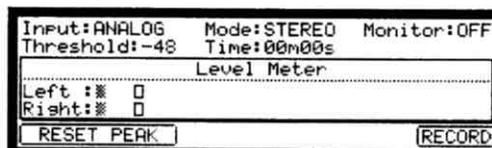
Préparer l'enregistrement

01. Connectez l'appareil externe à l'entrée RECORD IN située en face arrière du MPC2500.

Le format de l'entrée analogique du MPC2500 est une entrée jack standard. Si votre appareil a un format différent, il vous faudra un adaptateur.

02. Pressez la touche [MODE] puis [PAD 5] (RECORD).

Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Presser [PAD 5] alors que la diode de la touche [MODE] clignote fait s'afficher la page RECORD ("enregistrement") dans laquelle vous faites les réglages pour l'enregistrement.



03. Sélectionnez le champ Input ("entrée") et sélectionnez la source d'enregistrement.

- ANALOG Le MPC2500 enregistrera le signal entrant en prise RECORD IN de la face arrière.
- DIGITAL Le MPC2500 enregistrera le signal entrant en prise DIGITAL IN de la face arrière.
- MAIN OUT Le MPC2500 enregistrera le signal tel que produit en sortie STEREO OUT de la face arrière.
- INT CD Le MPC2500 enregistrera le signal du CD audio présent dans le lecteur de CD interne (ne peut être sélectionné que si le lecteur de CD optionnel est installé).

Pour cet exemple, veuillez sélectionner ANALOG.

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

- STEREO Le MPC2500 enregistrera les signaux des canaux gauche et droit comme un échantillonneur stéréo.
- MONO L Le MPC2500 enregistrera seulement le signal du canal gauche.
- MONO R Le MPC2500 enregistrera seulement le signal du canal droit.

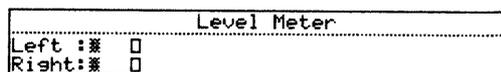
05. Faites jouer la source. Vérifiez l'indicateur de niveau à l'écran et réglez le niveau d'enregistrement à l'aide de la commande [REC GAIN].

Note: Quand vous sélectionnez DIGITAL ou MAIN OUT dans le champ Input, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement avec la commande [REC GAIN].

L'indicateur de niveau bouge en fonction du niveau d'entrée. S'il va trop loin sur la droite, le son souffrira de distorsion, mais si le niveau sonore est trop bas, l'échantillon contiendra beaucoup de bruit. Réglez le niveau aussi haut que possible sans atteindre l'extrémité droite (écrêtage ou "clip").

06. Sélectionnez le champ Threshold ("seuil") et réglez le niveau seuil de déclenchement de l'enregistrement.

Quand le MPC2500 est en mode prêt à l'enregistrement, il lance l'enregistrement automatiquement quand le niveau de la source entrante dépasse le niveau seuil. Si vous réglez trop haut le niveau seuil, le MPC2500 peut ne pas commencer à enregistrer alors que la source entrante joue déjà, ou bien le début de l'enregistrement peut manquer. Si vous réglez le niveau seuil trop bas, le MPC2500 peut lancer l'enregistrement avant que vous n'ayez fait jouer la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié en vous aidant de l'indicateur de niveau. Le niveau seuil sera indiqué par "□" comme dans le schéma ci-contre.



07. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.

Le MPC2500 enregistrera durant le temps indiqué dans ce champ. Nous vous recommandons de choisir une durée d'enregistrement un peu supérieure à celle réellement voulue. Vous pouvez interrompre l'enregistrement manuellement.

Lancer l'enregistrement

08. Pressez la touche [F6] (RECORD).

Le MPC2500 passera en mode d'attente d'enregistrement et le bas de l'écran changera comme suit.

```
Waiting for input signal.. [CANCEL] [START]
```

Cela indique que le MPC2500 attend le signal entrant. Il lancera l'enregistrement quand le signal entrant dépassera le niveau seuil. Presser la touche [F5] (CANCEL) annule le mode d'attente d'enregistrement et ramène le MPC2500 à ses réglages normaux.

Presser la touche [F6] (START) lance l'enregistrement, même si le signal entrant n'a pas encore dépassé le niveau seuil.

Note: Si vous pressez la touche [F6] (RECORD) alors que la source externe est supérieure au niveau seuil, le MPC2500 lancera l'enregistrement dès que vous aurez pressé la touche [F6] (RECORD).

09. Faites jouer la source externe.

Le MPC2500 lancera automatiquement l'enregistrement quand le niveau du signal entrant dépassera le niveau seuil. Durant l'enregistrement, le bas de l'écran changera comme suit.

```
Waiting for input signal.. [CANCEL] [START]
```

Le MPC2500 arrête l'enregistrement après que se soit écoulé le temps choisi dans le champ Time.

Vous pouvez stopper manuellement l'enregistrement avant que le temps fixé par le champ Time se soit écoulé en pressant la touche [F6] (STOP). Pour annuler l'enregistrement, pressez la touche [F5] (CANCEL).

Après que le MPC2500 ait fini d'enregistrer, la fenêtre Keep or Retry ("conserver ou ré-essayer") s'affichera.

Keep or Retry		
New name: Sample01		
Assign to pad: OFF		
RETRY	PLAY	KEEP

10. Vérifiez l'échantillon enregistré en pressant la touche [F4] (PLAY).

Si vous pressez la touche [F4] (PLAY), vous pouvez faire reproduire l'échantillon enregistré tant que vous gardez la touche enfoncée. Si vous n'aimez pas l'enregistrement fait, vous pouvez le supprimer et retourner en page d'enregistrement (RECORD) en pressant la touche [F2] (RETRY). Si vous aimez l'enregistrement et décidez de le garder, passez à l'étape suivante.

11. Sélectionnez le champ New name ("nouveau nom") avec le curseur et donnez un nom à l'échantillon.

Dans le champ New name, l'échantillon enregistré aura automatiquement un nouveau nom. Vous pouvez sélectionner le champ New name avec le curseur et changer le nom de l'échantillon si désiré. Pour plus d'informations sur le réglage du nom d'échantillon, voir la section "Programmation des noms" en page 10.

12. Sélectionnez le champ Assign to pad ("affectation au pad") avec le curseur et sélectionnez le pad auquel vous désirez affecter l'échantillon.

Vous pouvez sélectionner directement le pad en le frappant quand le curseur est sur le champ Assign to pad. Si vous désirez juste conserver l'échantillon enregistré dans la mémoire du MPC2500 et ne pas encore l'affecter à un pad, sélectionnez OFF avec la molette DATA.

13. Pressez la touche [F5] (KEEP).

Cela ferme la fenêtre Keep or Retry et vous ramène en page RECORD.

Note: L'échantillon enregistré sera supprimé quand vous éteindrez l'appareil. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder sur carte mémoire ou l'importer dans un PC. Pour plus d'informations sur la sauvegarde des données, voir la section "Sauvegarde/chargement" en page 112 ou la section "Connecter le MPC2500 à votre ordinateur" en page 123.

Enregistrer l'échantillon – informations détaillées

Dans cette section, vous apprendrez plusieurs fonctions concernant l'enregistrement, non décrites dans la section "Enregistrer un échantillon".

Enregistrer le signal numérique

Ici, vous apprendrez comment enregistrer un signal numérique.

Note: Vous ne pouvez enregistrer que depuis des appareils dont la fréquence d'échantillonnage est réglée à 44.1kHz (exemple: lecteur de CD). Le MPC2500 ne supporte pas d'autres fréquences d'échantillonnage.

Note: Le format de l'entrée numérique du MPC2500 est de type coaxial. Si votre appareil numérique a une sortie optique, vous ne pouvez le connecter directement au MPC2500. Il vous faut un adaptateur.

Préparer l'enregistrement

01. Connectez l'appareil externe à l'entrée DIGITAL IN située en face arrière du MPC2500.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 5] (RECORD) pour afficher la page RECORD.

03. Sélectionnez le champ Input ("entrée") et sélectionnez DIGITAL.

Quand vous sélectionnez DIGITAL, un appareil numérique DOIT être connecté au MPC2500.

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

05. Faites jouer la source. Vérifiez l'indicateur de niveau à l'écran.

Note: Avec l'enregistrement numérique, vous ne pouvez pas ajuster le niveau d'enregistrement.

06. Sélectionnez le champ Threshold ("seuil") et réglez le niveau seuil de déclenchement de l'enregistrement.

07. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.

Pour les étapes suivantes, procédez comme décrit dans la section "Lancer l'enregistrement" en page 63.

Enregistrer la sortie générale (MAIN OUT)

Dans cette section, vous apprendrez comment enregistrer le signal tel qu'il est produit en sortie STEREO OUT du MPC2500. Avec cette fonction, vous pouvez ajouter des effets à l'échantillon enregistré et le réenregistrer, ou bien vous pouvez enregistrer la phrase que vous avez créée avec la fonction séquenceur, sous forme d'un seul échantillon.

Préparer l'enregistrement

01. Préparez le système pour que vous puissiez faire jouer le son désiré en frappant les pads ou en faisant reproduire les séquences.

Le son que le MPC2500 enregistrera réellement est exactement le même que celui produit en sortie STEREO OUT. Avant de revenir en mode RECORD, réglez le programme et la séquence pour que le son désiré soit produit par la sortie STEREO OUT.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 5] (RECORD) pour afficher la page RECORD.

03. Sélectionnez le champ Input ("entrée") et sélectionnez MAIN OUT ("sortie générale").

04. Sélectionnez le champ Mode et sélectionnez STEREO ou MONO.

05. Sélectionnez le champ Time ("durée") et réglez la durée d'enregistrement.

Note: Quand MAIN OUT est sélectionné, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement. Quand MAIN OUT est sélectionné, le niveau d'enregistrement est déterminé par le réglage du niveau Master en page GLOBAL du mode OTHER. Le réglage initial du niveau Master est à -12 dB de façon à ce que le son produit ne souffre

pas de distorsion quand de nombreux échantillons sont reproduits simultanément. Si vous enregistrez un seul échantillon par MAIN OUT avec ce réglage, le niveau de l'échantillon enregistré sera inférieur à celui de l'échantillon d'origine. Dans ce cas, si vous réglez le niveau Master à 0 dB, le niveau de l'échantillon enregistré sera le même que celui de l'échantillon d'origine.

Note: Quand MAIN OUT est sélectionné, l'indicateur de niveau ne s'affiche pas.

Pour les étapes suivantes, procédez comme décrit dans la section "Lancer l'enregistrement" en page 63.

Enregistrement du son du CD interne

Dans cette section, vous apprendrez comment enregistrer directement dans le MPC2500 le son du CD présent dans le lecteur de CD interne (quand le lecteur de CD interne optionnel est installé).

Préparation à l'enregistrement

01. Placez le CD audio que vous voulez enregistrer dans le tiroir du lecteur de CD interne.

Attendez que la rotation du disque soit stable ou arrêtée.

02. Pressez la touche [MODE] et [PAD 5] (RECORD) pour afficher la page RECORD.

03. Dans le champ Input (entrée), sélectionnez CD.

La fenêtre CD Control apparaîtra à la place de la fenêtre Level Meter.

Note : Quand CD est sélectionné, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement.

Note : Quand CD est sélectionné, l'indicateur de niveau n'est pas affiché.

04. Dans le champ Mode, sélectionnez STEREO ou MONO.

05. Dans le champ Time, réglez la durée d'enregistrement.



Fonctionnement du lecteur de CD

Track : Affiche le numéro de la page sélectionnée sur le CD audio.

Time : Affiche la position temporelle dans la page.



Touche [PLAY START] :

Cette touche lit le CD audio depuis le début de la page.

Touche [PLAY] :

Cette touche lit le CD audio depuis la position temporelle actuelle.

Touches [STEP] :

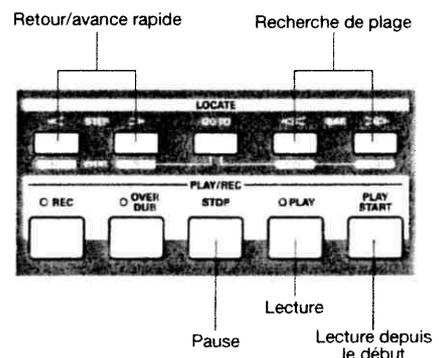
Ces touches permettent une avance ou un retour rapide dans le CD audio.

Touches [BAR] :

Ces touches sélectionnent la page dans le CD audio.

Touche [STOP] :

Cette touche stoppe le CD audio.



06. Avec les touches [BAR] sélectionnez la page que vous désirez enregistrer puis pressez la touche [PLAY].

07. Pressez la touche [F6] (RECORD).

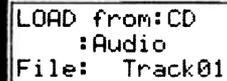
Enregistrer un échantillon

Le MPC2500 lancera l'enregistrement du CD audio.

Pour les étapes suivantes, procédez comme décrit dans "Lancer l'enregistrement".

Note: En enregistrement du son du CD interne, vous ne pouvez pas lancer l'enregistrement automatique par dépassement du niveau seuil. Vous devez lancer l'enregistrement en pressant la touche [F6] (RECORD).

Astuce: En page Load, vous pouvez charger une plage du CD audio en mémoire interne. Pour plus d'informations, voir "Chapitre 16 : Save/ Load".



```
LOAD from: CD
: Audio
File: Track01
```

Autres fonctions

Fonction de contrôle de signal (Monitoring)

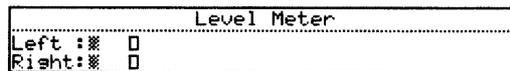
Dans le champ monitor ("contrôle") de la page RECORD, vous pouvez déterminer si vous voulez contrôler le signal entrant (produire le signal par la sortie STEREO OUT) ou non en mode RECORD.

- ON Vous pouvez contrôler le signal entrant. C'est utile quand vous enregistrez les sons depuis un lecteur de CD.
- OFF Vous ne pouvez pas contrôler le signal entrant. Par exemple: quand vous envoyez le signal au MPC2500 au travers d'un mixer, le son source et le son contrôlé peuvent à la fois être envoyés au mixer. Pour éviter cela, vous devez régler ce paramètre sur OFF.

Fonction de maintien/ré-initialisation de crête

L'indicateur de niveau de la page RECORD a une fonction de maintien de crête (peak hold). C'est une fonction utile pour régler le niveau du signal durant l'enregistrement. Normalement, l'affichage de l'indicateur de niveau change en temps réel en fonction du niveau du signal entrant.

Toutefois, le maintien de crête permet que le niveau maximal reste affiché, même lorsque le niveau est redescendu.



```
Level Meter
Left: 0
Right: 0
```

Pour ré-initialiser l'affichage de maintien de crête, pressez la touche [F1] [F2] (RESET PEAK) en page RECORD.

Fenêtre Sample Memory ("mémoire d'échantillons")

Quand vous pressez la touche [WINDOW] en page RECORD, la fenêtre Sample Memory ("mémoire d'échantillons") s'ouvre.

Le champ Free memory ("mémoire libre") affiche le temps d'enregistrement encore disponible avec la mémoire actuelle. En dessous, le statut de remplissage de la mémoire est représenté graphiquement.



```
Sample Memory
Free memory(time)=00m00s
16MB installed
CLOSE
```

Sous la barre de remplissage la quantité totale de RAM présente dans le MPC2500 est affichée.

Fonction d'enregistrement direct

La fonction d'enregistrement direct vous permettra d'enregistrer un signal arrivant en entrée "RECORD IN" pendant que la séquence est reproduite. Cela vous permettra plus facilement de vous assurer que l'échantillon enregistré correspondra au tempo de la séquence.

Comme un échantillon obtenu par enregistrement direct est enregistré en mémoire RAM interne, la durée d'enregistrement dépend de la taille de la mémoire interne.

Enregistrement d'une interprétation "live" pendant l'écoute d'une séquence

Préparation à l'enregistrement

01. Branchez l'appareil externe à l'entrée RECORD IN, située en face arrière du MPC2500.

02. **Pressez la touche [MODE] puis [PAD 5] (RECORD).**
 03. **Sélectionnez le champ Input, puis la source d'enregistrement.**

ANALOG: Le MPC2500 enregistrera le signal entrant en prise RECORD IN de la face arrière.

DIGITAL: Le MPC2500 enregistrera le signal entrant en prise DIGITAL IN de la face arrière.

En enregistrement direct, les options MAIN OUT/CD ne sont pas disponibles. Pour cet exemple, veuillez sélectionner ANALOG.

04. **Dans le champ Mode, sélectionnez STEREO ou MONO.**
 05. **Dans le champ Monitor, sélectionnez "ON".**

Si vous réglez le champ Monitor sur "ON", vous pourrez entendre l'interprétation par la sortie OUTPUT du MPC2500.

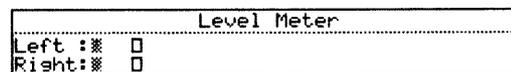
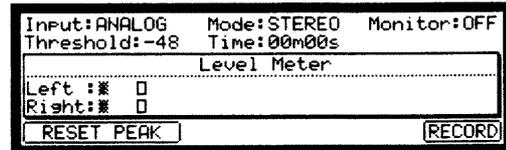
06. **Jouez de votre instrument et contrôlez l'indicateur de niveau. Vous pouvez régler le niveau d'enregistrement avec la commande [REC GAIN].**

Note : Quand vous sélectionnez DIGITAL dans le champ Input, vous ne pouvez pas régler le niveau d'enregistrement avec la commande [REC GAIN].

L'indicateur de niveau bouge en fonction du niveau d'entrée. S'il va trop loin à droite, le son souffrira de distorsion, mais si le niveau du son est trop faible, l'échantillon souffrira de la présence de bruit. Réglez le niveau aussi haut que possible sans atteindre le bord droit (écrêtage ou clip).

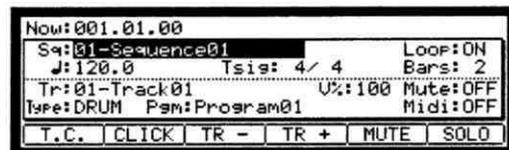
Note : En enregistrement direct, les champs Threshold/Time ne sont pas disponibles.

Note : En enregistrement direct, le MPC2500 enregistre la durée maximale correspondant à la mémoire libre et stoppe l'enregistrement quand vous pressez la touche [STOP]. Par conséquent, régler les champs Time n'aura pas d'effet.



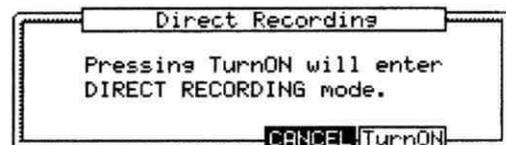
Lancement de l'enregistrement

07. **Pressez la touche [MAIN].**
 La page MAIN sera affichée.



08. **Dans le champ Type:, pressez la touche [WINDOW].**
 La fenêtre d'enregistrement direct (Direct Recording) s'affichera.

Si vous pressez la touche [F5] (Turn ON), la fenêtre se fermera et la page MAIN s'affichera en attente de l'enregistrement direct.



Si vous pressez la touche [F4] (CANCEL), la fenêtre se fermera et la page MAIN sera affichée.

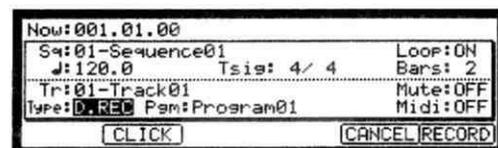
Pour cet exemple, veuillez sélectionner [F5] (Turn ON).

09. **La page MAIN est affichée et le champ Type : devient "D.REC".**

Le MPC2500 est maintenant en mode d'attente pour l'enregistrement direct. Vous pouvez lancer librement la séquence en mode d'attente pour l'enregistrement direct.

[F6] (RECORD) : Le MPC2500 démarrera l'enregistrement.

[F5] (CANCEL) : Le MPC2500 reviendra à la page MAIN ordinaire.



[F2] (CLICK) : Le MPC2500 passera en page "Click/Metronome".

Vous pouvez régler le tic du métronome. Pour plus d'informations, voir "Fonction Métronome (Click/Metronome)" au Chapitre 3: Fonction séquenceur.

Note: En mode d'enregistrement direct, vous ne pouvez pas changer la séquence, la piste ou le type de piste. Si vous voulez en changer, pressez [F5] (CANCEL) et revenez en page MAIN.

10. Pressez la touche [PLAY] ou [PLAY START] pour reproduire la séquence.

11. Pressez la touche [F6] (RECORD) quand vous désirez démarrer l'enregistrement et reproduire votre interprétation.

Le MPC2500 lancera l'enregistrement et le bas de la page MAIN changera comme suit:



Recordins... [CANCEL] [STOP]

Note: En enregistrement direct, le MPC2500 conservera l'enregistrement lorsque vous presserez la touche [F6] (STOP), que la séquence soit réglée sur LOOP ON ou OFF.

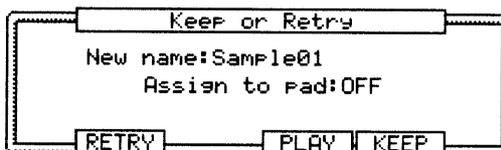
Vous pouvez stopper l'enregistrement en pressant la touche [F6] (STOP). Si vous désirez annuler l'enregistrement, pressez la touche [F5] (CANCEL).

Astuce: Quand vous utilisez l'enregistrement direct, la pédale commutateur est très pratique pour lancer/arrêter la séquence, en gardant les mains libres. Pour plus d'informations sur cela, voir "Pédale commutateur" au Chapitre 18: Autres réglages.

Après avoir terminé l'enregistrement, la fenêtre Keep or Retry (Conserver ou Ré-essayer) s'affichera.

12. Vérifiez l'échantillon enregistré en pressant la touche [F4] (PLAY).

Si vous pressez la touche [F4] (PLAY), vous pouvez entendre l'échantillon enregistré jusqu'à ce que vous relâchiez la touche. Si vous n'aimez pas l'enregistrement, vous pouvez le supprimer et revenir en page RECORD en pressant la touche [F2] (RETRY). Si vous aimez l'enregistrement et décidez de le garder, passez à l'étape suivante.



13. Dans le champ New name, l'échantillon enregistré sera automatiquement doté d'un nouveau nom.

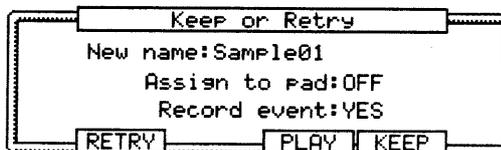
Si vous désirez saisir un nouveau nom, utilisez les touches curseur et la molette DATA pour saisir un nouveau nom. Pour plus d'informations sur la programmation d'un nom d'échantillon, voir la section "Programmation des noms" section on page 10.

14. Sélectionnez le champ Assign to pad avec le curseur et sélectionnez le pad auquel vous désirez assigner l'échantillon en frappant ce pad.

Si vous désirez conserver l'échantillon enregistré en mémoire du MPC2500 sans l'assigner à un pad, sélectionnez OFF avec la molette DATA.

Dans la fenêtre Keep and Retry en mode d'enregistrement direct, si vous sélectionnez le pad dans le champ Assign to pad, le nouveau champ "Record event" s'affichera.

Si vous sélectionnez YES dans le champ Record event, le timing de début d'enregistrement est inscrit comme un événement de piste dans la séquence. L'échantillon enregistré peut être reproduit avec le même timing lors de la reproduction de la séquence. Pour cet exemple, veuillez sélectionner "YES".



15. Pressez la touche [F5] (KEEP).

Cela ferme la fenêtre Keep or Retry et ramène la page MAIN en attente d'enregistrement direct.

Après l'enregistrement, essayez de reproduire la séquence. Vous pouvez entendre que l'échantillon enregistré est dans le même timing que la séquence.

Note: L'échantillon enregistré sera supprimé lorsque vous éteindrez l'unité. Pour le conserver, vous devez le sauvegarder sur carte mémoire ou sur le disque interne (optionnel) ou encore l'importer dans un ordinateur

via USB. Pour plus d'informations sur la sauvegarde des données, voir la section "Sauvegarde/chargement" en page 112 ou la section "Connecter le MPC2500 à votre ordinateur" en page 123.

Astuce : L'échantillon enregistré sera assigné au pad dans le programme actuellement sélectionné en page MAIN. Il sera utile de faire un programme vide pour assigner l'échantillon enregistré avant de faire un enregistrement direct.

Réglage de la fonction "Continuous sample track"

Le MPC2500 reproduit l'échantillon assigné au pad lorsque l'événement de pad est déclenché. Pour cela, si vous avez une séquence ayant un long échantillon et si vous commencez la lecture de cette séquence depuis un point postérieur à l'événement de pad, l'échantillon ne sera pas lu. En effet, l'événement de pad correspondant à l'échantillon sera alors antérieur au point de début de lecture de la séquence.

Si vous utilisez la fonction Continuous sample track disponible en page MISC. dans le mode OTHER, le MPC2500 jouera l'échantillon déclenché normalement avant le point de début de lecture de la séquence. C'est très utile lorsque vous reproduisez un long échantillon, comme un passage vocal, qui a été enregistré par enregistrement direct. Pour plus d'informations sur la fonction Continuous sample track, voir "Continuous sample track" au Chapitre 18: Autres réglages.

Chapitre 12 : Edition d'un échantillon

Dans cette section, nous apprendrons à tronquer un échantillon (mode TRIM), c'est-à-dire à régler les points de début/fin de l'échantillon, ainsi que le bouclage (Loop).

Réglage des points de début/fin de l'échantillon

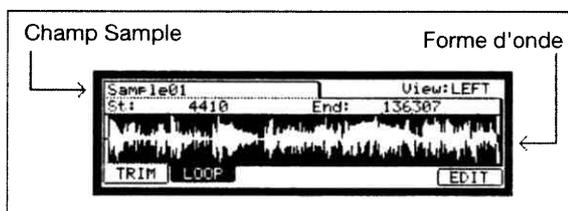
Les points de début/fin déterminent la partie de l'échantillon qui sera réellement reproduite. L'échantillon enregistré peut avoir une zone inutile à son début, ce qui rend plus difficile le placement du son au bon moment lors de la frappe du pad. Vous pouvez résoudre ce problème en changeant le point de début de lecture. Vous pouvez aussi régler à la fois le point de début et le point de fin pour ne faire reproduire qu'une partie de la phrase. Si l'échantillon a une zone vide à sa fin, qui consomme inutilement de la mémoire, vous pouvez supprimer cette zone vide en réglant le point de fin et en utilisant la fonction d'édition.

Les points de début/fin sont mesurés en points d'échantillonnage. Le point d'échantillonnage est l'unité minimale utilisée pour l'édition d'échantillon. Le MPC2500 a 44 100 points d'échantillonnage par seconde.

A propos de l'affichage de forme d'onde

La page TRIM affiche la forme d'onde de l'échantillon sélectionné dans le champ Sample ("échantillon").

Elle affiche la forme d'onde de la totalité de l'échantillon, les zones délimitées par les points de début/fin (start/end) étant marquées. Si vous sélectionnez un échantillon stéréo, vous pouvez choisir quel canal (LEFT/RIGHT) afficher dans le champ View ("visualisation").



Régler le point de début (Start)

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 6] (TRIM).

Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Pressez le [PAD 6] alors que la diode de la touche [MODE] clignote pour faire s'afficher la page TRIM.

02. Sélectionnez le champ Sample ("échantillon") et sélectionnez l'échantillon que vous voulez éditer.

Le champ Sample se situe dans le coin supérieur gauche de l'écran, et affiche le nom de l'échantillon. Il permet d'afficher la forme d'onde de l'échantillon sélectionné.

03. Sélectionnez le champ St (start ou "début") et réglez le point de début.

Vous pouvez changer le point de début en tournant la molette DATA. Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner le chiffre avec la molette DATA.

Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide des touches numériques et des pads.

04. Frappez le pad pour vérifier le point de début.

Quand vous frappez le pad, le MPC2500 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad.

Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC2500 joue l'échantillon avant le point de début.

Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC2500 joue l'échantillon depuis le point de début.

Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC2500 joue la totalité de l'échantillon quels que soient les réglages de point de début/fin.

Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC2500 joue l'échantillon entre le point de début et le point de fin.

Régler le point de fin (End)

05. Sélectionnez le champ End ("fin") et réglez le point de fin.

Vous pouvez changer le point de fin en tournant la molette DATA. Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner le chiffre avec la molette DATA. Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide des touches numériques et des pads.

06. Frappez le pad pour vérifier le point de fin.

Quand vous frappez le pad, le MPC2500 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad.

Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC2500 joue l'échantillon jusqu'au point de fin.

Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC2500 joue l'échantillon depuis le point de fin.

Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC2500 joue la totalité de l'échantillon quels que soient les réglages de point de début/fin.

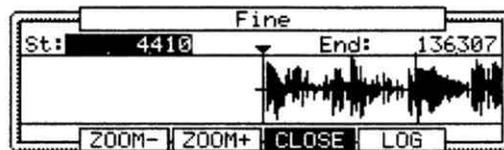
Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC2500 joue l'échantillon entre le point de début et le point de fin.

Agrandissement/réduction (Zoom +/-) de la forme d'onde

Avec la fenêtre Fine ("vision détaillée"), vous pouvez zoomer sur une partie de la forme d'onde et éditer en détail une partie. Pressez la touche [WINDOW] dans la page TRIM, alors que le curseur est sur le champ St (Start) ou End, et la fenêtre Fine s'ouvrira.

Dans la fenêtre Fine, l'affichage de la forme d'onde varie en fonction de l'emplacement du curseur. Quand vous sélectionnez le champ St (Start) avec le curseur, il affiche le point de début au centre de la fenêtre. Quand vous sélectionnez le champ End, il affiche le point de fin au centre.

Si vous pressez la touche [F2] (ZOOM-), la forme d'onde est réduite, si vous pressez la touche [F3] (ZOOM+), elle est agrandie.



Affichages linéaire et logarithmique

L'axe vertical donne le niveau de l'échantillon. Normalement, l'affichage de forme d'onde est réglé en mode linéaire (LINEAR), qui affiche le niveau de l'échantillon tel qu'il est. Toutefois, certaines parties (fendu de fin, etc.) peuvent ne pas s'afficher dans la forme d'onde si leur niveau est trop bas. Dans ce cas, vous pouvez passer à l'affichage LOG (logarithmique) en pressant la touche [F5] (LOG) et vous pourrez alors voir les parties dont le niveau est faible. Quand vous passez en mode LOG, l'affichage associé à la touche [F5] devient LINEAR ("linéaire"). Pour revenir en mode linéaire, pressez à nouveau la touche [F5].

Supprimer une partie inutile d'un échantillon (DISCARD)

Le MPC2500 ne reproduit que la partie de l'échantillon comprise entre le point de début (Start) et le point de fin (End). Les parties extérieures à ces points ne servent pas à la reproduction. Avec la fonction DISCARD, vous pouvez supprimer ces parties inutiles et récupérer de l'espace mémoire.

01. Réglez les points de début/fin.

Réglez les points pour que le MPC2500 ne reproduise que la partie nécessaire.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.

03. Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez DISCARD ("éliminer").

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Les données extérieures au point de début/fin seront supprimées. Les données supprimées libèrent de l'espace mémoire.

Suppression d'une partie d'un échantillon avec avancée des données postérieures (DELETE)

01. Réglez les points de début/fin.

Réglez la plage que vous voulez supprimer avec les points de début/fin.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.

03. Dans le champ Edit, sélectionnez DELETE.



04. Pressez la touche [F5] (DO IT)

La fenêtre Keep or Retry s'affichera.

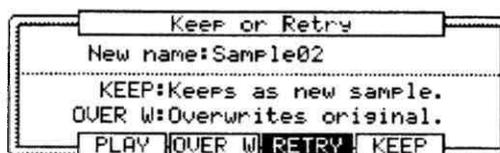
Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.

[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche. Le nom de l'échantillon est conservé.

[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

[F5] (KEEP) : Vous permet de sauvegarder le nouvel échantillon. Vous pouvez aussi nommer l'échantillon dans le champ Rename.



Réduction au silence d'une partie d'un échantillon (SILENCE)

01. Réglez les points de début/fin.

Réglez la plage que vous voulez réduire au silence avec les points de début/fin.

02. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.

03. Dans le champ Edit, sélectionnez SILENCE.



04. Pressez la touche [F5] (DO IT)

La fenêtre Keep or Retry s'affichera.

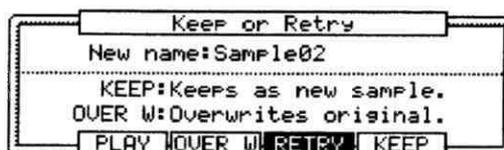
Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.

[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche. Le nom de l'échantillon est conservé.

[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

[F5] (KEEP) : Vous permet de sauvegarder le nouvel échantillon. Vous pouvez aussi nommer l'échantillon dans le champ Rename.



Sauvegarder une partie de l'échantillon comme un nouvel échantillon (EXTRACT)

Vous pouvez extraire une partie de l'échantillon déterminée par les points de début/fin pour en faire un nouvel échantillon. Par exemple, vous pouvez extraire un son de caisse claire d'une boucle de batterie enregistrée et le sauvegarder comme un nouvel échantillon à utiliser indépendamment.

01. **Réglez les points de début/fin.**
Déterminez la partie désirée avec les points de début et de fin.
02. **Pressez la touche [F6] (EDIT).**
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'affichera.
03. **Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez EXTRACT ("extraire").**
04. **Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom voulu pour le nouvel échantillon.**
05. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
La partie comprise entre les points de début et de fin sera sauvegardée comme un nouvel échantillon.

Fonctions de la fenêtre Sample ("échantillon")

Presser la touche [WINDOW] dans le champ Sample ("échantillon") fera s'ouvrir la fenêtre Sample. En fenêtre Sample, vous pouvez faire différents réglages pour l'échantillon sélectionné.



Changer le nom d'un échantillon

01. **Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon dont vous désirez changer le nom.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sample s'ouvrira.
03. **Dans le champ Sample name ("nom de l'échantillon"), saisissez le nouveau nom.**
Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
04. **Pressez la touche [F4] (CLOSE).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page TRIM.

Changer la hauteur d'un échantillon

Dans le champ Tune ("accord ou hauteur"), vous pouvez régler la hauteur de l'échantillon. Les 2 chiffres à gauche représentent les demi-tons et les 2 à droite les centièmes de demi-ton. Vous pouvez également changer la hauteur en mode PROGRAM. Les changements apportés en fenêtre Sample s'appliqueront à l'échantillon lu-même. Par conséquent, si vous affectez un échantillon à plusieurs pads, ou utilisez un échantillon dans plusieurs programmes, le changement s'appliquera à toutes ses utilisations. Pour changer l'échantillon pour un pad particulier, utilisez le mode PROGRAM.

Copier un échantillon

Vous pouvez copier un échantillon et créer un nouvel échantillon.

01. **Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon à copier.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sample s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F5] (COPY).**
La fenêtre Copy Sample ("copie d'échantillon") s'ouvrira.
04. **Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom voulu pour le nouvel échantillon.**
Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
05. **Pressez la touche [F3] (DO IT).**
Le MPC2500 commencera la copie de l'échantillon. Pour l'annuler, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un échantillon

Vous pouvez supprimer un échantillon de la mémoire du MPC2500.

- 01 . **Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez un échantillon à supprimer.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sample s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Sample ("suppression d'échantillon") s'ouvrira.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime l'échantillon que vous avez sélectionné.

Supprimer tous les échantillons

Vous pouvez supprimer d'un coup toutes les données d'échantillon de la mémoire.

01. **Dans la page TRIM, sélectionnez le champ Sample et pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Sample s'ouvrira.
02. **Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Sample ("suppression d'échantillon") s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F3] (ALL).**
La fenêtre Delete ALL Samples ("suppression de tous les échantillons") s'ouvrira.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime tous les échantillons de la mémoire du MPC2500.

Autres fonctions d'édition

NORMALIZE

Quand vous affectez à un pad un échantillon enregistré à bas niveau, son niveau de reproduction est également faible. Vous pouvez régler les niveaux des pads dans le mode MIXER, mais vous avez à régler certains pads à un niveau inférieur. Avec la fonction Normalize, vous pouvez augmenter le niveau d'un échantillon à la plus haute valeur possible sans qu'il y ait de distorsion.

01. **Dans le champ Sample, sélectionnez l'échantillon dont vous désirez régler le niveau.**
02. **Pressez la touche [F6] (EDIT).**
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.
03. **Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez NORMALIZE.**
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
La normalisation commencera. Cela peut prendre du temps à s'effectuer en fonction de la longueur de l'échantillon.

REVERSE

Vous permet d'inverser l'échantillon sélectionné.

01. **Dans le champ Sample, sélectionnez l'échantillon que vous désirez inverser.**
02. **Pressez la touche [F6] (EDIT).**
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.
03. **Dans le champ Edit ("édition"), sélectionnez REVERSE.**
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Le MPC2500 commencera le traitement de l'échantillon. Il peut falloir un certain temps pour le traitement en fonction de la longueur de l'échantillon.

TIME STRETCH (Changement de la longueur de l'échantillon)

Avec la fonction Time Stretch, vous pouvez allonger ou raccourcir l'échantillon sélectionné sans changer sa hauteur. C'est utile lorsque vous désirez adapter un échantillon à un autre ayant un tempo différent.



01. Dans le champ **Sample**, sélectionnez l'échantillon que vous désirez étirer/compresser temporellement (**TIME STRETCH**).
02. **Pressez la touche [F6] (EDIT)**.
La fenêtre Sample Edit ("édition d'échantillon") s'ouvrira.
03. Dans le champ **Edit** ("édition"), sélectionnez **TIMESTRETCH**.
04. Dans le champ **Original tempo**, réglez le nouveau tempo que vous voulez donner à l'échantillon.
Dans le champ Original tempo, le tempo de la séquence sélectionnée est déjà affiché. Si vous ne connaissez pas le tempo de l'échantillon sélectionné, vous pouvez utiliser la page DETECT TEMPO pour détecter le tempo.

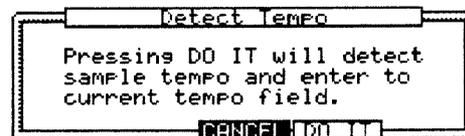
Emploi de la fonction DETECT TEMPO

- I. **Réglez le point de départ et le point de fin de l'échantillon pour qu'ils correspondent à la longueur d'une mesure au format 4/4.**

En fenêtre Sample Edit, pressez la touche [F2] (TEMPO).

- II. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**

La fenêtre Sample Edit reviendra et le tempo calculé par la fonction DETECT TEMPO sera automatiquement affiché dans le champ Original Tempo.



Note : Selon l'échantillon, la fonction DETECT TEMPO peut ne pas pouvoir détecter le bon tempo.

05. Dans le champ **New**, réglez le nouveau tempo désiré.
Astuce : Si vous désirez changer la durée de l'échantillon en pourcentage, vous pouvez utiliser la méthode suivante. Par exemple, si vous désirez allonger l'échantillon de 120%, réglez le tempo d'origine à 100, puis réglez le nouveau tempo à 120. Vous avez à présent un échantillon représentant 120% du tempo d'origine.
06. **Réglez les champs Preset et Adjust si nécessaire.**
Preset : Le MPC2500 utilise 18 algorithmes presets pour effectuer le processus de timestretch, aussi pouvez-vous sélectionner un preset qui ressemble au contenu de votre échantillon. Si les résultats ne sont pas à votre goût, essayez d'autres presets.
Chaque preset est divisé en options A, B ou C:
A : Timestretch de qualité standard à traitement rapide.
B : Timestretch de meilleure qualité à traitement plus lent.
C : Timestretch de la plus haute qualité avec traitement encore plus lent.

Presets de Time stretch :

01. FEM VOX (voix féminine)
02. MALE VOX (voix masculine)
03. LOW MALE VOX (voix masculine grave)
04. VOCAL (voix)
05. HFREQ RHYTHM (section rythmique haute fréquence)
06. MFREQ RHYTHM (section rythmique de fréquence moyenne)
07. LFREQ RHYTHM (section rythmique basse fréquence)
08. PERCUSSION
09. LFREQ PERC. (percussions basse fréquence)
10. STACCATO

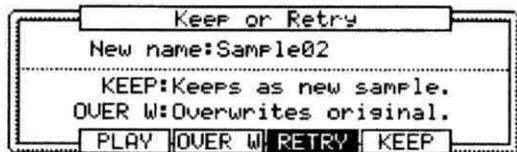
11. LFREQ SLOW (musique lente basse fréquence)
12. MUSIC 1
13. MUSIC 2
14. MUSIC 3
15. SOFT PERC. (percussions douces)
16. HFREQ ORCH. (orchestre haute fréquence)
17. LFREQ ORCH. (orchestre basse fréquence)
18. SLOW ORCH. (orchestre lent)

Adjust : Vous pouvez régler ce paramètre pour "modifier" le preset sélectionné. Si votre preset sélectionné est proche de ce que vous recherchez mais nécessite un léger ajustement, essayez des réglages différents pour ce paramètre jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur résultat. Une valeur (+) aidera à améliorer les hautes fréquences et sons de percussion tandis qu'une valeur (-) aidera à améliorer les sons de basses. La plupart de temps, ce paramètre peut être laissé à 0.

07. Pressez la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre Keep or Retry s'affichera après exécution du timestretch. Il peut falloir un certain temps de traitement en fonction de la longueur de l'échantillon.

Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.



[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche.

[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

[F5] (KEEP) : Vous permet de conserver le nouvel échantillon avec le nom choisi dans le champ New Name.

PITCH SHIFT (Changement de la hauteur de l'échantillon)

Avec la fonction Pitch Shift, vous pouvez changer la hauteur de l'échantillon sélectionné sans changer sa longueur. C'est utile pour changer la hauteur d'une phrase échantillonnée dans la séquence sans changer son tempo.

01. Dans le champ Sample, sélectionnez l'échantillon dont vous voulez changer la hauteur.

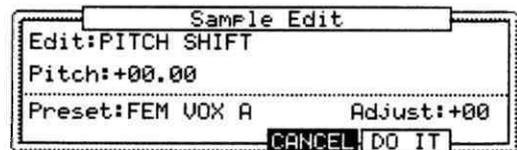
02. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Sample Edit s'affichera.

03. Dans le champ Edit, sélectionnez PITCH SHIFT.

04. Dans le champ Pitch, réglez la transposition voulue.

Pitch : -12.00 - +12.00



Cela détermine la transposition en demi-tons et centièmes de demi-ton. Par exemple, si vous saisissez +1.00, l'échantillon sera remonté d'un demi-ton. Si vous saisissez +12.00, l'échantillon sera remonté d'une octave.

05. Réglez les champs Preset et Adjust si nécessaire.

Preset : Le MPC2500 utilise 18 algorithmes presets pour effectuer le processus de transposition (pitch shift), aussi pouvez-vous sélectionner un preset qui ressemble au contenu de votre échantillon. Si les résultats ne sont pas à votre goût, essayez d'autres presets.

Chaque preset est divisé en options A, B ou C:

A : Transposition de qualité standard à traitement rapide.

B : Transposition de meilleure qualité à traitement plus lent.

C : Transposition de la plus haute qualité avec traitement encore plus lent.

Presets de transposition :

01. FEM VOX (voix féminine)
02. MALE VOX (voix masculine)
03. LOW MALE VOX (voix masculine grave)

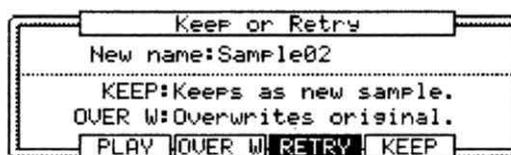
- 04. VOCAL (voix)
- 05. HFREQ RHYTHM (section rythmique haute fréquence)
- 06. MFREQ RHYTHM (section rythmique de fréquence moyenne)
- 07. LFREQ RHYTHM (section rythmique basse fréquence)
- 08. PERCUSSION
- 09. LFREQ PERC. (percussions basse fréquence)
- 10. STACCATO
- 11. LFREQ SLOW (musique lente basse fréquence)
- 12. MUSIC 1
- 13. MUSIC 2
- 14. MUSIC 3
- 15. SOFT PERC. (percussions douces)
- 16. HFREQ ORCH. (orchestre haute fréquence)
- 17. LFREQ ORCH. (orchestre basse fréquence)
- 18. SLOW ORCH. (orchestre lent)

Adjust : Vous pouvez régler ce paramètre pour "modifier" le preset sélectionné. Si votre preset sélectionné est proche de ce que vous recherchez mais nécessite un léger ajustement, essayez des réglages différents pour ce paramètre jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur résultat. Une valeur (+) aidera à améliorer les hautes fréquences et sons de percussion tandis qu'une valeur (-) aidera à améliorer les sons de basses. La plupart de temps, ce paramètre peut être laissé à 0.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le fenêtre Keep or Retry s'affichera après exécution de la transposition. Il peut falloir un certain temps de traitement en fonction de la longueur de l'échantillon.

Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.



[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche.

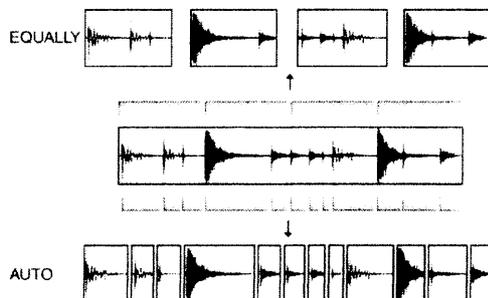
[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

[F5] (KEEP) : Vous permet de conserver le nouvel échantillon avec le nom choisi dans le champ New Name.

Division d'une phrase échantillonnée en plusieurs régions

Fonction ChopShop

La fonction ChopShop vous permettra de diviser une phrase échantillonnée en plusieurs régions. Le MPC2500 a différentes façons d'utiliser la fonction ChopShop. "Auto" qui divise un échantillon en plusieurs régions en détectant automatiquement les attaques de la phrase dans l'échantillon et "EQUALLY" qui divise un échantillon en plusieurs régions de longueurs égales.

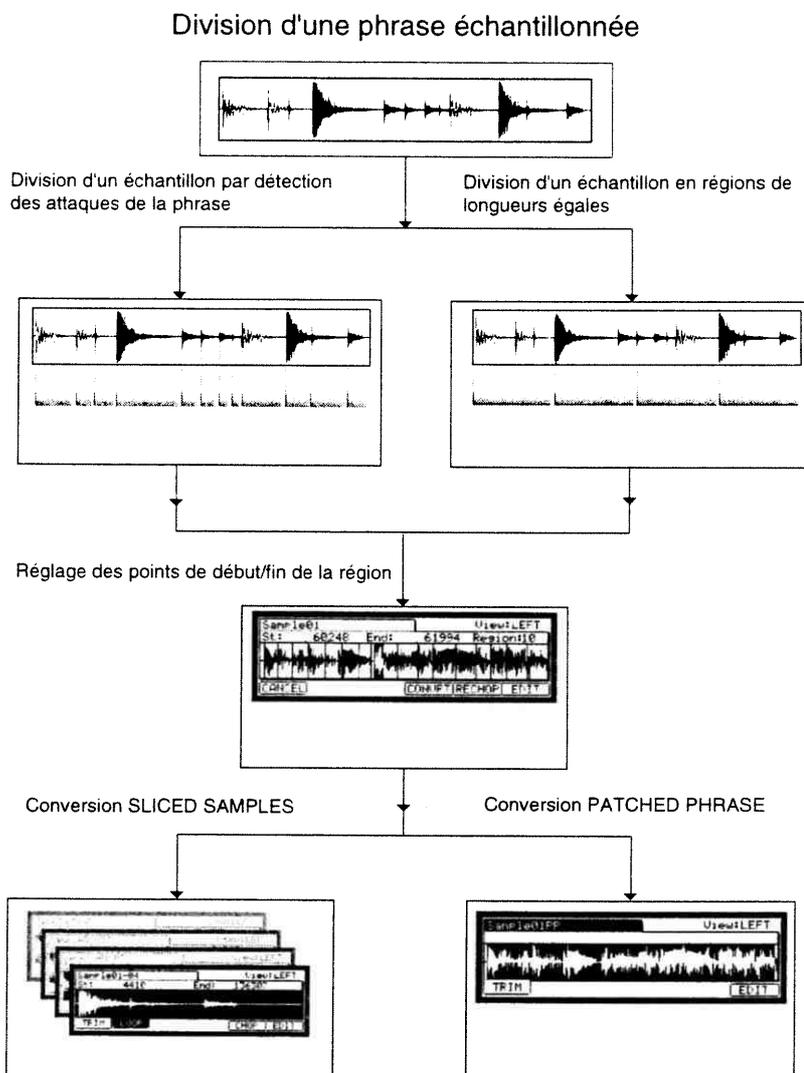


SLICED SAMPLE et PATCHED PHRASE

L'échantillon ainsi divisé, que ce soit avec "AUTO" ou "EQUALLY", peut être utilisé des deux façons suivantes: "SLICED SAMPLES" assignera chaque région issue de la

division à un pad. "PATCHED PHRASE" donne un échantillon possédant les régions divisées et les données de séquence pour faire jouer les régions divisées. Vous pouvez changer librement le tempo durant la lecture de la séquence.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser la fonction ChopShop sur un échantillon stéréo. Si vous utilisez un échantillon stéréo, seul le canal gauche est employé.



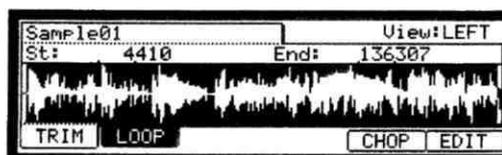
Division d'un échantillon par détection des attaques de la phrase (AUTO)

Le MPC2500 divise un échantillon en plusieurs régions grâce à la détection automatique des attaques de la phrase.

- Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez l'échantillon que vous désirez éditer.**

Vous pouvez régler la plage d'échantillon à éditer en réglant les points de début/fin (Start/End).

Pour plus d'informations sur le réglage de ces points, voir "Réglage des points de début/fin de l'échantillon" en page 70.



02. Pressez la touche [F5] (CHOP).

La fenêtre ChopShop s'affichera.

03. Dans le champ Mode, sélectionnez "AUTO".

Recovery time (0 – 100) :

Règle le temps minimal séparant une attaque de la suivante. Si vous réglez une durée trop longue, des attaques successives peuvent ne pas être détectées. Sélectionnez une valeur plus courte quand l'échantillon à de nombreuses attaques.

Threshold (0 – 100) :

C'est le niveau seuil de détection d'une attaque. Plus basse est la valeur, plus sensible sera la détection. Aussi, si vous sélectionnez une valeur très basse, quasiment tout sera "considéré" comme une attaque.

Sensitivity (0 – 100) :

Cela règle la sensibilité utilisée lors de la détection d'une attaque. Sélectionner une valeur plus basse rendra le processus de détection plus sensible aux variations de niveau d'attaque.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 commencera la division de l'échantillon puis reviendra en page "ChopShop".



L'étape suivante consiste à régler les régions divisées.

Allez en section "Réglage des points de début/fin de la région" pour plus d'informations.

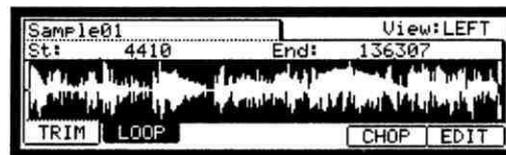
Division d'un échantillon en régions de longueurs égales (EQUALLY)

Le MPC2500 divisera un échantillon en régions indépendantes de longueurs égales. Vous choisissez le nombre de sections.

01. Dans le champ Sample de la page TRIM, sélectionnez l'échantillon que vous désirez éditer.

Vous pouvez régler la plage d'échantillon à éditer en réglant les points de début/fin (Start/End).

Pour plus d'informations sur le réglage de ces points, voir "Réglage des points de début/fin de l'échantillon" en page 70.

**02. Pressez la touche [F5] (CHOP).**

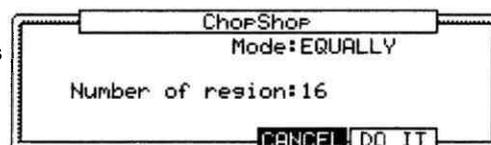
La fenêtre ChopShop s'affichera.

03. Dans le champ Mode, sélectionnez "EQUALLY".

Number of Region: Vous réglez ici le nombre de régions produites par la division de l'échantillon.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 commencera la division de l'échantillon puis reviendra en page "ChopShop".



L'étape suivante consiste à régler les régions divisées.

Lisez le paragraphe suivant pour plus d'informations.

Réglage des points de début/fin de la région

Une région est chaque partie d'un échantillon obtenue par la division grâce à la fonction "AUTO" ou "EQUALLY". Vous pouvez régler les points de début/fin de chaque région dans la page ChopShop.

01. Après avoir divisé un échantillon à l'aide de la fonction "AUTO" ou "EQUALLY" (en pressant la touche [F5] (DO IT) dans la fenêtre ChopShop), la page ChopShop s'affichera.

Vous pouvez régler le point de début/fin de chaque région dans cette page.

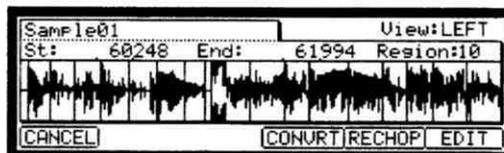
En page ChopShop, frapper les pads 1-12 déclenchera chaque région sélectionnée.

Astuce : Si vous désirez ré-essayer la division d'un échantillon, pressez la touche [F5] (RECHOP). LA fenêtre "ChopShop" s'affichera et vous pourrez la re-régler.

Si vous désirez stopper la fonction "ChopShop", pressez la touche [F1] (CANCEL). L'affichage reviendra en page "TRIM".

02. Dans le champ Region, sélectionnez le numéro de région dont vous désirez régler le point de début/fin.

La forme d'onde de la région sélectionnée s'affichera en négatif.



03. Dans le champ St., réglez le point de début (Start) de la région.

Vous pouvez changer le point de début en utilisant directement les touches numériques ou en tournant la molette DATA. Si vous pressez les touches curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner les chiffres avec la molette DATA.

Note : Chaque point de début d'une région est le même que point de fin de la région précédente. Si vous changez le point de début d'une région, le point de fin de la région précédente change parallèlement.

04. Dans le champ End., réglez le point de fin de la région.

Vous pouvez changer le point de fin de la même façon que le point de début.

Note : Chaque point de fin d'une région est le même que point de début de la région suivante. Si vous changez le point de fin d'une région, le point de début de la région suivante change parallèlement.

Si vous désirez ré-essayer la division d'un échantillon, pressez la touche [F5] (RECHOP). La fenêtre "ChopShop" s'affichera et vous pourrez la re-régler.

Si vous pressez la touche [F6] (EDIT), la fenêtre Region Edit s'affichera. Vous pouvez extraire, diviser et combiner les régions dans cette page. Référez-vous à "Edition d'échantillon Patched Phrase".

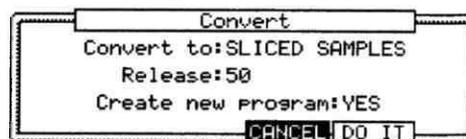
Si vous désirez stopper la fonction "ChopShop", pressez la touche [F1] (CANCEL). L'affichage reviendra en page "TRIM".

Conversion d'échantillons divisés en mode SLICED SAMPLES ou PATCHED PHRASE

05. Après avoir réglé les paramètres de chaque région, pressez la touche [F4] (CONVRT).

La fenêtre Convert s'affichera.

Ici, vous pouvez sélectionner deux façons différentes de convertir des échantillons divisés, SLICED SAMPLES ou PATCHED PHRASE.



06. Dans le champ Convert to:, sélectionnez SLICED SAMPLES.

Release : Détermine la longueur ajoutée à la partie de fin après division d'un échantillon. Si vous choisissez une grande valeur, le relâchement de l'échantillon divisé sera plus long et les données de l'échantillon auront donc une plus grande taille.

Create new program (YES / NO) : Si vous réglez ce paramètre sur YES, le MPC2500 fera un nouveau programme dans lequel chaque région sera assignée à un pad, du pad A01 au pad A16, dans l'ordre.

07. Après avoir réglé chaque paramètre, pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 traitera les parties d'échantillons (SLICED SAMPLES) puis la page "TRIM" s'affichera avec l'échantillon divisé.

Le nouveau nom d'échantillon correspondant à la division d'échantillon sera le nom de l'échantillon d'origine et un numéro.

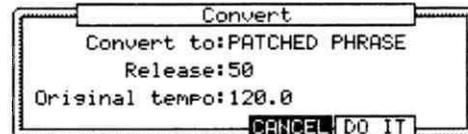
Par exemple:

Sample01 > Sample01-01
Sample01-02
Sample01-03

Conversion PATCHED PHRASE

- 05. Après avoir réglé les paramètres de chaque région dans la page ChopShop, pressez la touche [F4] (CONVRT).**

La fenêtre Convert s'affichera.



- 06. Dans le champ Convert to:, sélectionnez PATCHED PHRASE**

Release: Détermine la longueur ajoutée à la partie de fin après division d'un échantillon. Si vous choisissez une grande valeur, le relâchement de l'échantillon divisé sera plus long et les données de l'échantillon auront donc une plus grande taille.

Original Tempo (30.0 – 300.0): Cela fixe le tempo d'origine pour la phrase divisée. Dans le champ Original tempo, le tempo d'origine calculé automatiquement est déjà affiché. Si vous connaissez le tempo d'origine de l'échantillon, vous pouvez le saisir.

Note : Le tempo est calculé automatiquement avec la hauteur d'origine (Tune) quel que soit le réglage TUNE. En fonction de l'échantillon, le calcul automatique de tempo peut ne pas fonctionner correctement.

L'échantillon converti en Patched Phrase contient les échantillons de toutes régions et leur instant de déclenchement. Si le réglage du tempo d'origine n'est pas correct, cela peut ne pas fonctionner correctement.

- 07. Après avoir réglé chaque paramètre, pressez la touche [F5] (DO IT).**

Le MPC2500 segmentera l'échantillon (PATCHED PHRASE) puis la page "TRIM" s'affichera avec le nouvel échantillon.

Le nouveau nom d'échantillon traité par PATCHED PHRASE sera le nom de l'échantillon d'origine avec "PP" ajouté à la fin.

Par exemple: Sample01 > Sample01PP.

Vous pouvez assigner l'échantillon ainsi traité à un pad dans un programme tout comme un échantillon ordinaire. Le tempo de l'échantillon ainsi traité changera avec le tempo de la séquence.

Note : Vous ne pouvez pas régler les points de début/fin d'une phrase traitée par cette conversion en mode TRIM (la page TRIM de la phrase traitée n'affiche pas le point de début/fin).



Changement de la hauteur et du tempo d'un échantillon Patched Phrase

Si vous pressez la touche [WINDOW] dans le champ Sample de la page TRIM, la fenêtre Sample s'affichera. Vous pouvez régler le nom de l'échantillon, sa hauteur et le tempo d'origine de la phrase.

Sample name : Vous pouvez saisir un nouveau nom.

Tune: Règle la hauteur de la phrase.

Original tempo : Règle le tempo de la phrase. Le réglage Original tempo est important pour reproduire la



phrase correctement. Si l'échantillon ne peut pas être joué avec le tempo correct, réglez Original Tempo.

Presser la touche [F4] (CLOSE) vous ramènera en page TRIM.

Edition d'échantillon Patched Phrase

Vous pouvez extraire une région d'un échantillon Patched Phrase en temps qu'échantillon ou convertir la phrase en un échantillon.

01. Sélectionnez la phrase en page TRIM et pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Patched Phrase Edit s'affichera.

02. Dans le champ Edit, sélectionnez le type d'édition.



EXTRACT

Cela extrait la région sélectionnée dans la phrase sous forme d'un échantillon.

Region :

Sélectionne le numéro de la région à extraire.

New sample :

Sélectionne un nouveau nom pour le nouvel échantillon.

[F2] (PLAY) :

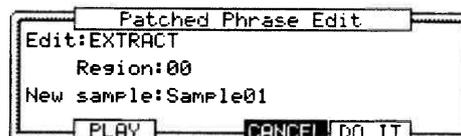
Vous pouvez écouter la région en pressant cette touche.

[F4] (CANCEL):

Vous pouvez annuler l'extraction en pressant cette touche.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera l'extraction puis l'affichage reviendra en page TRIM.



RESTORE

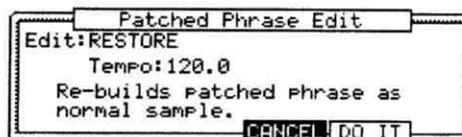
Cela convertit la phrase sélectionnée en échantillon ordinaire.

Tempo : Règle le tempo de l'échantillon.

[F4] (CANCEL) : Vous pouvez annuler la conversion en pressant cette touche.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la restauration puis l'affichage reviendra en page TRIM.



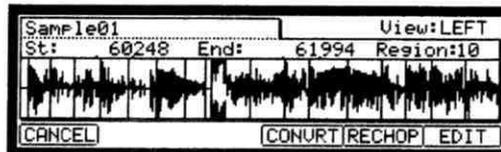
Autres éditions disponibles pour une région

En utilisant la fonction Edit de la page ChopShop, vous pouvez diviser une région en deux ou réunir des régions contiguës en une seule. Vous pouvez également extraire la région sélectionnée comme un autre échantillon.

01. En page ChopShop, pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Region Edit s'affichera.

02. Dans le champ Edit, sélectionnez le type d'édition voulue.



EXTRACT

Cela extrait la région sélectionnée sous forme d'un échantillon.

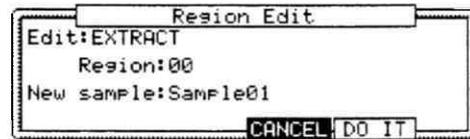
03. Dans le champ Edit, sélectionnez EXTRACT.

Region :

Sélectionne le numéro de la région à extraire.

New sample :

Sélectionne un nouveau nom pour le nouvel échantillon.



04. Pressez [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera l'extraction. Presser [F4] (Cancel) annulera l'extraction et l'affichage reviendra à la page ChopShop.

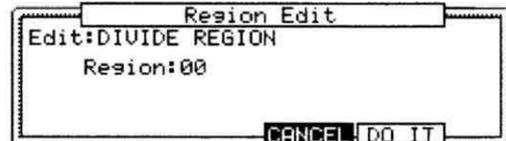
DIVIDE REGION

Vous pouvez diviser la région sélectionnée en deux.

03. Dans le champ Edit, sélectionnez DIVIDE REGION.

Region:

Sélectionnez le numéro de la région à diviser.



04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la division de région. Presser [F4] (Cancel) annulera le processus et l'affichage reviendra en page ChopShop.

COMBINE REGION

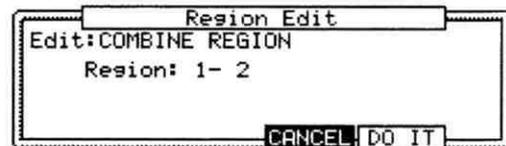
Vous pouvez réunir des régions contiguës en une région.

03. Dans le champ Edit, sélectionnez COMBINE REGION.

Region :

Sélectionnez les numéros des régions à combiner.

Par exemple, si vous réglez ce paramètre sur 1-5, les régions 1 à 5 seront réunies.



04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la réunion des régions. Presser [F4] (Cancel) annulera le processus et l'affichage reviendra en page ChopShop.

Régler la boucle

La fonction de bouclage fait se reproduire répétitivement l'échantillon. Avec cette fonction, vous pouvez faire reproduire l'échantillon répétitivement entre son point de bouclage et son point de fin. Pour activer la fonction de bouclage, réglez sur ON le champ Loop, qui est situé dans le coin supérieur droit de la page LOOP ("boucle"). Quand la fonction LOOP est activée, le MPC2500 joue d'abord la partie allant du point de début réglé en page TRIM jusqu'au point de fin, puis reprend la lecture depuis le point de bouclage (Loop) établi en page LOOP jusqu'au point de fin (End) et cela répétitivement.

Note: Si vous réglez le pad sur ONE SHOT en mode PROGRAM, le MPC2500 jouera l'échantillon affecté à ce pad comme si le bouclage était désactivé, même s'il est activé. Quand vous utilisez la fonction de bouclage, réglez le mode de jeu des pads sur NOTE ON. Pour plus d'informations, voir la section "Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé" en page 87.

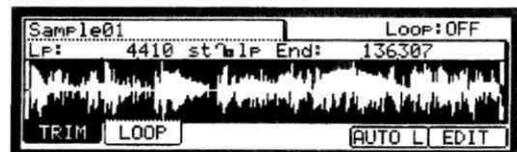
Régler le point de bouclage

01. En mode TRIM, pressez la touche [F2] (LOOP).

La page LOOP s'ouvrira.

02. Sélectionnez le champ Sample et choisissez un échantillon à éditer.

Le champ Sample est situé dans le coin supérieur gauche de l'écran, et affiche le nom de l'échantillon. Il permet d'afficher la forme d'onde de l'échantillon sélectionné.



03. Sélectionnez le champ Lp (loop ou "boucle") et réglez le point de bouclage.

Vous pouvez changer le point de bouclage en tournant la molette DATA.

Si vous pressez la touche curseur Gauche/Droite en tenant enfoncée la touche [SHIFT], vous pouvez sélectionner la valeur avec la molette DATA.

Vous pouvez aussi directement saisir la valeur à l'aide des touches numériques.

04. Frappez le pad pour vérifier le point de bouclage.

Quand vous frappez le pad, le MPC2500 reproduit l'échantillon. La méthode de reproduction varie selon le pad. Si vous frappez le [PAD 13] (PLAY LOOP), le MPC2500 joue l'échantillon répétitivement entre le point de bouclage et le point de fin.

Si vous frappez le [PAD 14] (PLAY TO), le MPC2500 reproduit la partie située avant le point de bouclage.

Si vous frappez le [PAD 15] (PLAY FROM), le MPC2500 joue l'échantillon à partir du point de bouclage.

Si vous frappez le [PAD 16] (PLAY ALL), le MPC2500 joue la totalité de l'échantillon.

Si vous frappez n'importe quel pad de [PAD 1] à [PAD 12], le MPC2500 joue d'abord la partie allant du point de début au point de fin, puis reprend répétitivement la zone allant du point de bouclage au point de fin.

Régler le point de fin

05. Sélectionnez le champ End et réglez le point de fin.

Note: Le point de fin de la boucle est le même que le point de fin de l'échantillon, déterminé en page TRIM. Si vous changez le point de fin en page LOOP, le point de fin de la page TRIM change parallèlement.

Aggrandissement/réduction (Zoom +/-) de la forme d'onde

Avec la fenêtre Loop Fine ("vision détaillée"), vous pouvez zoomer sur une partie de la forme d'onde et éditer en détail une partie. Pressez la touche [WINDOW] dans la page LOOP, alors que le curseur est sur le champ Lp (Loop) ou End, et la fenêtre Loop Fine s'ouvrira.

La forme d'onde du point de fin est affichée sur la gauche de l'écran de forme d'onde et la forme de l'onde correspondant au point de bouclage (Loop) est sur la droite pour que vous puissiez ajuster les points de bouclage et de fin tout en visualisant la façon dont la jonction se fera en ces points.

Si vous pressez la touche [F2] (ZOOM-), la forme d'onde est réduite, si vous pressez la touche [F3] (ZOOM+), elle est agrandie.

Affichages linéaire et logarithmique

L'axe vertical donne le niveau de l'échantillon. Normalement, l'affichage de forme d'onde est réglé en mode linéaire (LINEAR), qui affiche le niveau de l'échantillon tel qu'il est. Toutefois, certaines parties (fondu de fin, etc.) peuvent ne pas s'afficher dans la forme d'onde si leur niveau est trop bas. Dans ce cas, vous pouvez passer à l'affichage LOG (logarithmique) en pressant la touche [F5] (LOG) et vous pourrez alors voir les parties dont le niveau est faible. Quand vous passez en mode LOG, l'affichage associé à la touche [F5] devient LINEAR ("linéaire"). Pour revenir en mode linéaire, pressez à nouveau la touche [F5].

Coupler le point de bouclage (Loop) et le point de début (Start)

Quand vous bouclez la totalité de l'échantillon (par exemple: bouclage d'un échantillon de phrase sur la rythmique), il est préférable de régler identiquement le point de début (Start) et le point de bouclage (Loop) pour que vous puissiez changer les deux points simultanément.

01. En page LOOP, sélectionnez le champ $\text{st} \rightarrow \text{lp}$ (Couplage Start/Stop).

02. Tournez la molette DATA et réglez ce champ sur $\text{st} \rightarrow \text{lp}$ (verrouillé).

Le point de bouclage est réglé sur la valeur qu'a le point de début. Si vous changez ultérieurement le point de bouclage, le point de début changera parallèlement et vice versa.

Si vous changez le réglage du champ de couplage Start/loop, vous pourrez régler indépendamment le point de début et le point de bouclage.

Auto Phrase Loop

Vous pouvez adapter automatiquement une boucle au tempo de l'échantillon de phrase.

01. En mode TRIM, pressez la touche [F2] (LOOP).

La page LOOP s'affichera.

02. Dans le champ Lp:, réglez le point de début de l'échantillon de phrase.



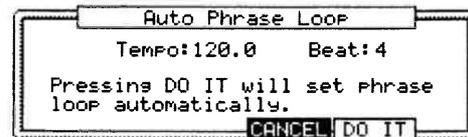
03. Pressez la touche [F5] (AUTO L).

La fenêtre Auto Phrase Loop s'affichera.

Dans le champ Tempo, le tempo de l'échantillon de phrase est affiché tel que calculé par le MPC2500. Réglez le tempo si vous le connaissez.

Dans le champ Beat, réglez le nombre de temps que vous désirez mettre en boucle.

Par exemple, si vous désirez boucler une mesure en 4/4, choisissez 4.



Note : Vous ne pouvez pas choisir un nombre de temps supérieur à la longueur de l'échantillon.

[F4] (Cancel) : Vous pouvez annuler la fonction de bouclage automatique en pressant cette touche.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la fonction Auto Phrase Loop.

Note : Selon l'échantillon, comme par exemple un simple coup de caisse claire, le tempo peut ne pas être correctement calculé.

Chapitre 13 : Programme

Dans cette section, nous apprendrons comment éditer un programme. Cela se fait en mode PROGRAM, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A: 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0: 2:	100	+00.00	0-127
1: 3:	100	+00.00	0-127
1: 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE FILTER PARAMS NOTE LFO PURGE

Créer un programme

Pour créer un nouveau programme, procédez comme suit.

Note: Le MPC2500 est réglé pour faire jouer automatiquement le programme preset à sa mise sous tension. Vous pouvez régler le MPC2500 pour démarrer sans charger le programme preset. Pour plus d'informations, voir la section "Régler la fonction de chargement automatique" en page 121.

01. **Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).**
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 7] avec la diode de touche [MODE] clignotante, vous pouvez passer en mode PROGRAM.
02. **Sélectionnez le champ Pgm ("programme") et pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Program s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F3] (NEW).**
La fenêtre New Program ("nouveau programme") s'ouvrira.
04. **Dans le champ New name ("nouveau nom"), tournez la molette DATA.**
La fenêtre Name ("nom") s'ouvrira. Saisissez le nom pour le nouveau programme et pressez la touche [F5] (ENTER). Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
05. **Dans la fenêtre New Program ("nouveau programme"), pressez la touche [F5] (DO IT).**
Le nouveau programme sera créé.

Le nouveau programme est "vide", ce qui signifie qu'il ne lui est affecté aucun échantillon. Pour faire jouer le programme, vous devez affecter des échantillons aux pads en page SAMPLE ("échantillon") du mode PROGRAM.

Affectation/Ré-affectation d'échantillons aux pads

Vous devez affecter des échantillons aux pads en mode PROGRAM pour que vous puissiez faire jouer ces échantillons depuis les pads. Dans cette section, vous apprendrez comment affecter les échantillons à ces pads et comment changer les affectations actuelles.

01. **Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 7] (PROGRAM).**
Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 7] avec la diode de touche [MODE] clignotante, vous pouvez passer en mode PROGRAM.
Presser la touche [F1] (SAMPLE) ouvre la page SAMPLE ("échantillon").
Le champ Pgm ("programme") du coin supérieur gauche affiche le nom du programme actuellement sélectionné. Vous pouvez changer le programme sélectionné dans le champ Pgm.
02. **Frappez le pad auquel vous désirez affecter un échantillon.**
Le numéro du pad s'affichera sur la gauche (la section qui indique A01 dans l'illustration ci-dessus). Le numéro de pad change en fonction du pad frappé.
03. **Sélectionnez le champ 1 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.**
Vous pouvez sélectionner un échantillon actuellement conservé en mémoire RAM du MPC2500 en tournant la molette DATA.
Vous pouvez affecter des échantillons en sélectionnant les champs 2 à 4. Si vous affectez des échantillons aux champs 2 à 4, vous pouvez faire jouer plusieurs échantillons en ne frappant qu'une fois le pad.

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A: 1: Sample01	100	+00.00	0-127
0: 2:	100	+00.00	0-127
1: 3:	100	+00.00	0-127
1: 4:	100	+00.00	0-127

SAMPLE FILTER PARAMS NOTE LFO PURGE

Faire jouer un échantillon tant que le pad est pressé

Quand vous faites jouer un échantillon en frappant le pad, l'échantillon est reproduit jusqu'à sa fin quelle que soit la durée de pression sur le pad. C'est utile lorsque vous jouez des sons de batterie courts. Toutefois, quand vous faites jouer un long échantillon tel qu'une phrase, il est préférable de régler le MPC2500 pour qu'il ne continue à jouer l'échantillon que durant le temps où vous gardez le pad enfoncé. Dans cette section, vous apprendrez comment faire jouer l'échantillon tant que le pad est pressé.

01. Dans la page SAMPLE ("échantillon") du mode PROGRAM, frappez le pad à modifier.

Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

02. Sélectionnez le champ 1 et pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Play Mode ("mode de jeu") s'ouvrira.

03. Sélectionnez le champ Layer 1 et sélectionnez l'option.

ONE SHOT Le MPC2500 jouera l'échantillon jusqu'à sa fin quelle que soit la durée de pression du pad.

NOTE ON Le MPC2500 ne jouera l'échantillon que durant le temps où le pad est maintenu pressé.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.

Cela vous ramènera à la page SAMPLE.

Note: Quand vous bouclez l'échantillon, réglez le mode de jeu sur NOTE ON. Quand vous sélectionnez ONE SHOT, la fonction de bouclage ne fonctionne pas même si elle est demandée.

Régler le volume et la hauteur d'un échantillon

Vous pouvez régler le volume et la hauteur des échantillons affectés aux pads.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad dont vous désirez changer le volume et la hauteur.

Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

02. Sélectionnez le champ Lvl ("niveau").

Pad	Program	Lvl	Tune	Range
A	1: Sample01	100	+00.00	0-127
A	2:	100	+00.00	0-127

03. Réglez le volume sur le niveau désiré en vérifiant le niveau par des frappes sur le pad.

04. Sélectionnez le champ Tune ("hauteur").

Le champ Tune a deux zones séparées par un point décimal. Les deux chiffres de gauche règlent la hauteur par demi-tons, les deux chiffres de droite règlent la hauteur par centièmes de demi-ton.

05. Réglez la hauteur de la façon désirée en vérifiant celle-ci par des frappes sur le pad.

Changer le volume de l'échantillon avec la dynamique

Vous pouvez contrôler le volume de l'échantillon par la dynamique (force de frappe sur le pad). Avec cette fonction, vous pouvez jouer des pads comme d'une véritable batterie; quand vous frappez fort le pad, le son sera plus fort et vice-versa.

01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.

Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

02. Sélectionnez le champ Lvl ("niveau").

03. Pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Amp Envelope ("enveloppe d'ampli") s'ouvrira.

04. Sélectionnez le champ V>Level ("action de la dynamique sur le niveau").

AMP Envelope			
Pad: A01-Sample01			
Attack: 0		U>Attack: 0	
Decay: 0		U>Start: 0	
Dcy md: START		U>Level: 0	
CLOSE			

05. Réglez le champ sur la valeur désirée en vérifiant le niveau par des frappes sur le pad.

Si vous réglez ce champ sur 0, l'échantillon sera reproduit au niveau maximal, quelle que soit la force de frappe. Plus grande est cette valeur et plus grande est la différence de niveau obtenue par des différences de dynamique.

Changer la hauteur de l'échantillon par la dynamique

Vous pouvez contrôler la hauteur de l'échantillon avec la dynamique (la force de frappe sur le pad).

- 01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous voulez éditer.**
Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran changera pour celui du pad frappé.

- 02. Sélectionnez le champ Tune.**

- 03. Pressez la touche [WINDOW].**

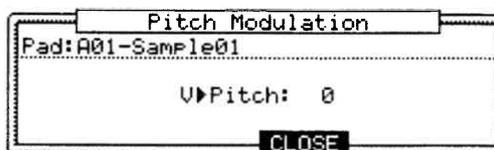
La fenêtre Pitch Modulation s'affichera.

- 04. Sélectionnez le champ V>Pitch.**

- 05. Réglez le paramètre sur la valeur désirée tout en contrôlant le niveau en frappant le pad désiré.**

Si vous réglez ce champ sur 0, la hauteur de l'échantillon

ne variera pas avec la dynamique. Plus grande est la valeur réglée et plus haute sera la variation de hauteur.



Jouer plusieurs échantillons avec un seul pad

Vous pouvez affecter jusqu'à 4 échantillons à un pad. Quand vous affectez plus d'un échantillon à un pad, vous pouvez déclencher plusieurs échantillons en ne frappant qu'un pad.

- 01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.**

Le numéro de pad affiché à gauche de l'écran change en fonction du pad frappé.

Le champ Pgm ("programme") du coin supérieur gauche affiche le nom du programme actuellement sélectionné.

Vous pouvez changer le programme actuellement sélectionné dans le champ Pgm.

- 02. Sélectionnez le champ 1 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.**

Vous pouvez sélectionner un échantillon actuellement conservé en mémoire RAM du MPC2500 en tournant la molette DATA.

- 03. Sélectionnez le champ 2 et choisissez l'échantillon à affecter au pad.**

Quand vous frappez le pad, les deux échantillons affectés au pad dans les champs 1 et 2 sont produits simultanément.

- 04. Affectez des échantillons aux champs 3 et 4 si nécessaire.**

Commutation des échantillons par la dynamique

Quand vous affectez plusieurs échantillons à un pad, vous pouvez déclencher les uns ou les autres en fonction de la dynamique utilisée pour frapper le pad.

- 01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.**

- 02. Affectez des échantillons au champ 1 et au champ 2.**

- 03. Sélectionnez le champ Range ("plage") sur la même ligne que le champ 1 et réglez la plage de dynamique dans laquelle sera déclenché l'échantillon affecté à ce champ.**

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A: 1:Sample01	100	+00.00	0-127
A: 2:Sample02	100	+00.00	0-127

Le champ Range a deux zones pour déterminer les limites haute et basse de la plage. Vous pouvez régler la limite basse dans la zone gauche et la limite haute dans la zone droite. Ici, réglons la limite haute (la zone droite du champ) sur 63, comme ci-dessous.

- 04. Sélectionnez le champ Range de la même rangée que le champ 2 et réglez la plage de dynamique dans laquelle sera déclenché l'échantillon affecté à ce champ.**

Pgm:Program01	Lvl	Tune	Range
A: 1:Sample01	100	+00.00	0- 63
A: 2:Sample02	100	+00.00	64-127

Dans cet exemple, réglons la limite basse (la zone gauche du champ) sur 64.

05. Vérifions le résultat en pressant le pad.

Si vous frappez fort sur le pad, le MPC2500 jouera l'échantillon affecté au champ 2. Si vous frappez faiblement le pad, le MPC2500 jouera l'échantillon affecté au champ 1.

Astuce: La pression utilisée pour frapper le pad s'affichera comme un des 128 niveaux (0 à 127). Le niveau maximal est 127. C'est la même chose que la "dynamique MIDI" ou "velocity" qui indique la force utilisée pour jouer au clavier.

Astuce: Vous pouvez aussi utiliser le curseur Q-Link pour changer de couche de son. Pour plus d'informations, voir la section "Curseurs Q-Link" en page 44.

Régler l'enveloppe d'un pad

Vous pouvez régler l'enveloppe pour les échantillons affectés aux pads. Vous pouvez régler le début du son avec la durée d'attaque et la disparition du son avec la durée de déclin ou "decay".

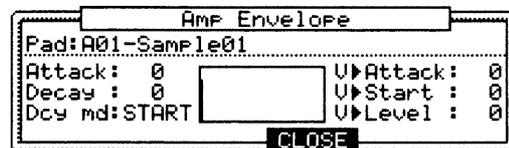
01. En page SAMPLE du mode PROGRAM, frappez le pad que vous désirez éditer.

02. Dans le champ Lvl ("niveau"), pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Amp Envelope ("enveloppe d'ampli") s'ouvrira.

Champ Pad

Le pad sélectionné sera affiché.



Champ Attack

Vous pouvez régler dans ce champ la durée d'attaque de l'échantillon. Plus grande est la valeur, plus lentement commencera le son (fondu entrant ou fade-in).

Champ Decay

Vous pouvez régler dans ce champ la durée de déclin ou "decay" de l'échantillon. Plus grande est la valeur, plus lente est la disparition.

Champ Dcy md ("modulation de déclin")

Vous pouvez régler dans ce champ le point à partir duquel la chute commence.

START Le déclin commence juste après que se soit écoulée la durée d'attaque réglée dans le champ Attack.

END Le point de début du déclin sera réglé pour que le fondu sortant (fade-out) se termine au point de fin de l'échantillon.

Astuce: Quand vous travaillez avec des sons de batterie ou des phrases échantillonnées, sélectionnez **END**. Sélectionnez **START** si vous recherchez l'effet de fondu sortant (fade-out) pour la phrase.

Champ V > Attack : Vous pouvez contrôler la durée d'attaque de l'échantillon par la dynamique. Plus grande est la valeur, plus lent sera le démarrage du son en fonction de la dynamique. Si vous réglez ce champ à 0, la durée d'attaque est constante quelle que soit la dynamique.

Champ V > Start : Vous pouvez contrôler le point de début de l'échantillon par la dynamique. Plus grande est la valeur, plus grand sera le retard du point de début d'échantillon obtenu par la dynamique. Si vous réglez ce champ à 0, le point de début d'échantillon est constant quelle que soit la dynamique.

Champ V > Level : Vous pouvez contrôler le volume de l'échantillon par la dynamique. Plus grande est la valeur et plus grande est la différence de niveau obtenue par la dynamique. Si vous réglez ce champ à 0, l'échantillon sera lu au niveau maximal quelle que soit la dynamique.

Réglage de l'enveloppe de filtre

01. En page FILTER du mode PROGRAM, sélectionnez le pad que vous voulez filtrer en le frappant.

02. Dans le champ Type, pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Filter Envelope s'affichera.

Champ Pad : Le pad sélectionné s'affichera.

Champ Filter : Le type de filtre sélectionné s'affichera.

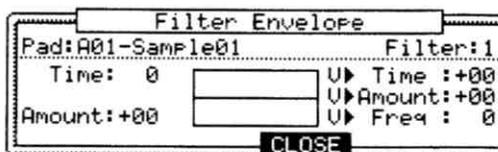
Champ Time : Vous pouvez régler la durée de l'enveloppe de filtre. C'est le temps s'écoulant entre le début (la valeur réglée dans le champ Amount) et la fréquence de coupure d'origine.

Champ Amount : Vous pouvez régler l'intensité de l'enveloppe de filtre. Si vous réglez ce paramètre sur une valeur " + ", la fréquence de coupure démarrera plus haut que la fréquence de coupure d'origine et redescendra à celle-ci en un temps déterminé par le paramètre Time. Si vous réglez ce paramètre sur une valeur " - ", la fréquence de coupure démarrera plus bas que la fréquence de coupure d'origine et remontera à celle-ci en un temps déterminé par le paramètre Time.

Champ V>Time : Vous pouvez contrôler la durée d'enveloppe de filtre par la dynamique. Si vous réglez ce champ sur une valeur " + ", la durée sera plus proche de celle réglée dans le champ Time pour une dynamique élevée. Si vous réglez ce champ sur une valeur " - ". Le fonctionnement sera exactement opposé. Si vous réglez ce champ sur 0, la durée est une constante non affectée par la dynamique.

Champ V>Amount : Vous pouvez contrôler l'intensité par la dynamique. Si vous réglez ce champ sur une valeur " + ", la fréquence de coupure de démarrage partira plus près de la fréquence réglée dans le champ Amount pour une dynamique élevée. Si vous réglez ce champ sur une valeur " - ". Le fonctionnement sera exactement opposé. Si vous réglez ce champ sur 0, l'intensité sera constante quelle que soit la dynamique.

Champ V>Freq. : Vous pouvez contrôler la fréquence de coupure avec la dynamique. Plus grande est la dynamique et plus haute sera la fréquence de coupure. Si vous réglez ce champ à 0, la fréquence de coupure restera constante quelle que soit la dynamique.



Les fonctions de la fenêtre Program

Presser la touche [WINDOW] dans le champ Pgm fait s'ouvrir la fenêtre Program. Dans la fenêtre Program, vous pouvez éditer les réglages du programme sélectionné.

Changer le nom de programme

01 . Dans le champ Pgm de la page PROGRAM, sélectionnez le programme dont vous désirez changer le nom.

02. Pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Dans le champ Program name ("nom du programme"), saisissez le nouveau nom.

Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.

04. Pressez la touche [F4] (CLOSE).

Cela ferme la fenêtre et vous ramène en mode PROGRAM.

Copier un programme

Vous pouvez copier un programme pour faire un nouveau programme.

01 . Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, sélectionnez le programme que vous désirez copier.

02. Pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Program s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F5] (COPY).

La fenêtre Copy Program ("copie de programme") s'ouvrira.

04. **Dans le champ New name ("nouveau nom"), saisissez le nom du nouveau programme.**
Pour plus d'informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.
05. **Pressez la touche [F3] (DO IT).**
La copie du programme commencera. Pour annuler la procédure, pressez à la place la touche [F4] (CANCEL).

Supprimer un programme

Vous pouvez supprimer un programme de la mémoire du MPC2500.

01. **Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, sélectionnez le programme que vous désirez supprimer.**
02. **Pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Program s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Program ("suppression de programme") s'ouvrira.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime le programme sélectionné.

Supprimer tous les programmes

Vous pouvez supprimer toutes les données de programme de la mémoire d'un seul coup.

01. **Dans le mode PROGRAM, sélectionnez le champ Pgm et pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Program s'ouvrira.
02. **Pressez la touche [F2] (DELETE).**
La fenêtre Delete Program ("suppression de programme") s'ouvrira.
03. **Pressez la touche [F3] (ALL PG).**
La fenêtre Delete ALL Program ("suppression de tous les programmes") s'ouvrira.
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Cela supprime tous les programmes.

Régler le numéro de changement de programme

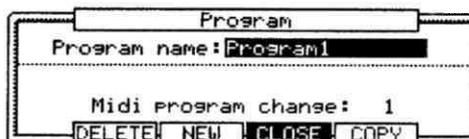
Vous pouvez changer les programmes affectés à une piste dans la séquence en associant un numéro de changement de programme à chaque programme. Vous n'avez pas à régler les numéros de changement de programme si vous n'avez pas besoin de changer les programmes. Pour changer les programmes, les événements de changement de programme doivent être employés. Vous pouvez saisir ces événements en mode d'édition pas à pas (STEP EDIT).

Pour plus d'informations sur la saisie d'événements de changement de programme, voir la section "Edition pas à pas" en page 34.

01. **Dans le champ Pgm du mode PROGRAM, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Program s'ouvrira.

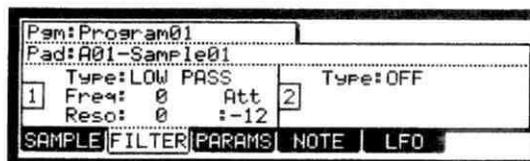
02. **Sélectionnez le champ MIDI program change ("changement de programme MIDI") et réglez le numéro de changement de programme.**

Si une piste a un événement de changement de programme ayant le numéro réglé dans ce champ, le MPC2500 passera sur ce programme lorsque cet événement sera reproduit dans la séquence. Si vous ne désirez pas changer de programme durant la reproduction, laissez ce champ sur OFF.



Editer le son d'un échantillon

Chaque pad a un paramètre pour changer le son, qui se nomme "Filter" ("filtre"). Vous pouvez éditer le son d'un échantillon en éditant ce paramètre. Cela se fait en page Filter du mode PROGRAM.



Chaque pad a deux filtres. Vous pouvez créer un son plus complexe en combinant ces deux filtres. Vous pouvez aussi coupler ces deux filtres pour faire un filtrage plus radical.

Réglage du filtre

01. En mode PROGRAM, pressez la touche [F2] (FILTER).

La page FILTER s'affichera. Vous pouvez sélectionner le programme édité dans le champ Pgm.

02. Sélectionnez le pad dont vous désirez éditer le son en le frappant.

Le champ Pad affichera le numéro du pad sélectionné. A droite du numéro de pad, le nom de l'échantillon affecté au pad s'affiche.

03. Sélectionnez le champ Type du filtre 1 (sur la gauche) et déterminez quel type de filtre utiliser.

Le MPC2500 a plusieurs types de filtre pour éditer le son. Avec les filtres, vous pouvez couper ou accentuer des fréquences particulières du son.

LOW PASS Ce filtre coupe les hautes fréquences et laisse passer les basses fréquences. Ce filtre est souvent utilisé dans les instruments électroniques tels que les synthétiseurs (filtre passe-bas).

HIGH PASS Ce filtre coupe les basses fréquences et laisse passer les hautes fréquences (filtre passe-haut).

BAND PASS Ce filtre laisse passer des fréquences spécifiques et coupe les autres (filtre passe-bande).

OFF Aucun filtre n'est utilisé.

04. Sélectionnez le champ Freq ("fréquence") et réglez la fréquence de coupure.

La fréquence de coupure est la fréquence à laquelle se déclenche le filtre. Quand vous sélectionnez le filtre passe-bas (LOW PASS), si vous réglez la fréquence de coupure trop bas, le son semblera totalement effacé. Cela est dû au fait que la plupart des hautes fréquences du son se retrouvent coupées par le filtre. Quand vous sélectionnez le filtre passe-haut (HIGH PASS), si vous réglez la fréquence de coupure trop haut, la plupart des fréquences basses sont coupées, ce qui donne un son plus creux.

05. Réglez le champ Reso ("résonance") pour régler la résonance du filtre.

Si vous donnez une haute valeur à la résonance, les fréquences proches de celles choisies dans le champ Freq seront plus accentuées. Il est difficile de décrire l'effet de la résonance, car il diffère en fonction de la fréquence de coupure et du type de filtre. Essayez différents réglages dans les champs Type, Freq et Reso.

Note: Si vous notez une distorsion du son quand vous utilisez le filtre, vous pouvez utiliser le paramètre Att pour régler le niveau du signal envoyé au filtre et supprimer la distorsion indésirable.

06. Réglez le filtre 2 (sur la droite) de la même façon.

Astuce: Vous n'avez pas obligatoirement à éditer les filtres 1 et 2. Si vous n'avez pas besoin d'un filtre, réglez son champ Type sur OFF.

Couplage des deux filtres

Vous pouvez coupler les deux filtres pour en faire un seul, plus radical. Pour coupler les filtres, sélectionnez LINK ("couplage") dans le champ Type du filtre 2 (sur la droite). Le MPC2500 ignorera les réglages des champs Freq et Reso du filtre 2 et leur appliquera la même valeur que pour le filtre 1, ce qui vous donne un effet de filtrage plus puissant.

Contrôler le son par la dynamique

Vous pouvez contrôler la fréquence de coupure du filtre par la dynamique utilisée pour frapper le pad. Avec cette fonction, vous pouvez contrôler le son en changeant la dynamique utilisée pour frapper le pad.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F2] (FILTER).

La page FILTER s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

Le champ Pad affiche le numéro du pad sélectionné.

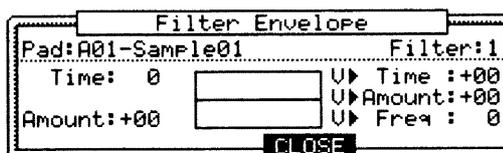
03. Sélectionnez n'importe lequel des champs Type, Freq ou Reso et pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Filter Envelope ("enveloppe du filtre") s'affichera.

04. **Sélectionnez le champ V>Freq ("action de la dynamique sur la fréquence").**

Plus grande est la valeur réglée, plus grand est le changement obtenu pour le son quand vous faites varier la force de frappe.

Astuce: Vous pouvez régler indépendamment V>Freq pour le filtre 1 et le filtre 2.



Limiter le nombre de voix dans le programme

Normalement, les sons de pad du programme sont joués polyphoniquement quand vous frappez le pad plusieurs fois. Mais vous pouvez vouloir reproduire le programme avec un pad jouant de façon monophonique, comme dans le cas d'un programme obtenu par la fonction SLICED SAMPLE. Dans ce cas, vous pouvez régler la limite du nombre de voix pour le pad dans le programme.

01. **Dans le mode Program, pressez la touche [F3] (PARAMS).**

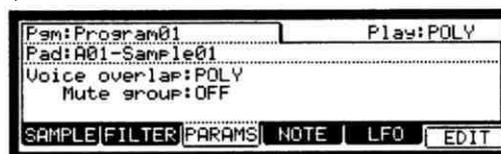
La page PARAMETER s'affichera.

02. **Dans le champ Play, sélectionnez MONO.**

Champ Play :

POLY Le MPC2500 fera se superposer les sons dans le programme (polyphonie).

MONO Le MPC2500 n'autorise pas la superposition dans le programme (monophonie).



Note : Ce réglage est valable pour la totalité du programme, mais vous pouvez régler chaque pad du programme pour qu'il y ait ou non superposition du son (respectivement POLY ou MONO). Référez-vous à "Régler la superposition des sons d'un même pad (superposition des voix)".

Simuler l'ouverture/fermeture de charleston (réglage de groupe d'exclusion)

Normalement, quand vous frappez un pad alors qu'un autre pad est reproduit, les échantillons de ces deux pads se superposent. Avec la fonction de groupe d'exclusion (Mute Group), vous pouvez stopper la reproduction de l'échantillon d'un pad quand vous frappez un autre pad. Vous pouvez ainsi simuler une charleston ouverte/fermée; le son de la charleston ouverte sera interrompue quand la charleston fermée sera déclenchée.

Vous pouvez utiliser cette fonction en réglant deux pads sur le même numéro de groupe d'exclusion. Les pads appartenant à un même groupe d'exclusion ne peuvent pas jouer en même temps.

01. **Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F3] (PARAMS).**

La page PARAMS ("paramètres") s'affichera.

02. **Sélectionnez un des pads devant appartenir au groupe d'exclusion, en frappant le pad.**

03. **Dans le champ Mute group ("groupe d'exclusion"), sélectionnez un numéro.**

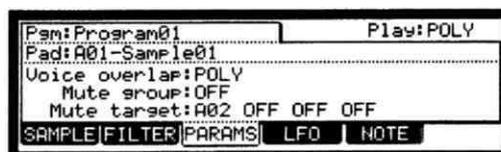
Vous pouvez choisir n'importe quel numéro, excepté OFF.

04. **Sélectionnez l'autre pad devant appartenir au même groupe, en frappant ce pad.**

05. **Réglez le champ Mute group ("groupe d'exclusion") sur la même valeur que celle choisie pour le premier pad à l'étape 3.**

Vous devez choisir le même numéro pour créer un groupe d'exclusion. Frappez un pad pendant que vous faites jouer l'autre. Le premier échantillon s'arrêtera et seul celui du pad que vous venez de frapper sera produit.

Astuce: Vous pouvez créer des groupes d'exclusion contenant plus de deux pads.



Note : Si vous réglez le champ Play sur MONO, chaque échantillon de pad ne pourra pas être joué polyphoniquement, quel que soit le groupe d'exclusion auquel vous l'avez assigné. Quand vous utilisez un groupe d'exclusion, réglez le champ Play sur POLY.

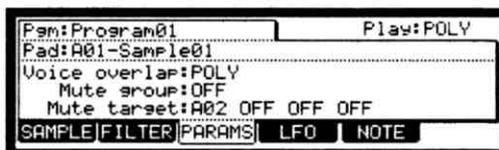


Fonction Mute Target

Vous pouvez utiliser la fonction Mute Target pour stopper la lecture d'un échantillon de pad quand vous frappez un autre pad, excepté en utilisation de groupe d'exclusion.

Si vous utilisez le groupe d'exclusion, la reproduction des pads du même groupe d'exclusion est stoppée.

Mais si vous utilisez la fonction Mute Target, cela vous permet d'indiquer par exemple de "stopper le pad A02 quand le pad A01 est frappé, mais de ne pas stopper le pad A01 quand on frappe le pad A02".



Par exemple, dans le champ Mute Target du pad A01, sélectionnez le pad A02 et dans le champ Mute Target du pad A02, ne sélectionnez pas le pad A01. Dans ce cas, la lecture du pad A02 sera interrompue par la frappe du pad A01 mais celle du pad A01 ne le sera pas par la frappe du pad A02.

Vous pouvez régler un maximum de quatre pads à ainsi traiter par la fonction Mute Target.

Régler la superposition des sons d'un même pad (superposition des voix)

Normalement, quand vous frappez plusieurs fois le même pad, le même son se superpose. Quand vous utilisez le MPC2500 comme une boîte à rythmes, vous pouvez rendre l'interprétation plus naturelle avec cette fonction. Toutefois, quand vous utilisez un échantillon de phrase, il est préférable que les sons ne se superposent pas. Avec la fonction de superposition de voix (Voice overlap), vous pouvez régler le MPC2500 pour que les sons d'un même pad ne se superposent pas.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F3] (PARAMS).

La page PARAMS ("paramètres") s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

03. Dans le champ Voice overlap ("superposition de voix"), sélectionnez MONO.

POLY Le MPC2500 laisse les sons se superposer.

MONO Le MPC2500 ne laisse pas les sons se superposer.

Si vous sélectionnez MONO, quand vous frappez un pad plusieurs fois, seule la dernière frappe est entendue.

Note : Si vous réglez le champ Play sur MONO, chaque échantillon de pad ne pourra pas être joué polyphoniquement, quel que soit le réglage Voice overlap. Quand vous utilisez la fonction Voice overlap, réglez le champ Play sur POLY.



Édition d'un échantillon de pad

Vous pouvez éditer un échantillon de pad sans passer en mode TRIM. Durant l'édition d'un échantillon de pad en mode Program, vous pouvez utiliser l'édition par "Time stretch" (extension/compression temporelle) et "Pitch Shift" (transposition).

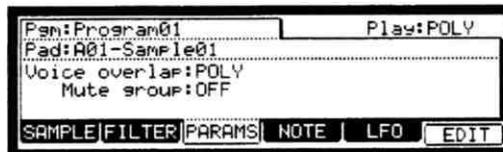
Note : Vous ne pouvez éditer que l'échantillon de pad assigné à la couche Layer 1 en page SAMPLE.

Time Stretch (Changement de la durée de l'échantillon)

L'édition Time Stretch peut allonger ou raccourcir l'échantillon sélectionné sans changer sa hauteur. C'est utile lorsque vous désirez adapter un échantillon à un autre (même s'ils ont des tempo différents), pour faire tenir un échantillon dans une période de temps spécifique ou dans une piste.

01. En mode Program, pressez la touche [F3] (PARAMS).

La page PARAMS s'affichera.



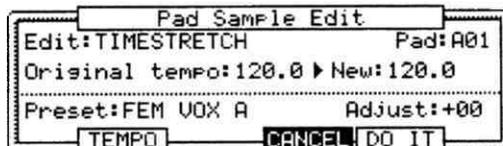
02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

03. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La page Pad Sample Edit s'affichera.

04. Dans le champ Edit, sélectionnez TIMESTRETCH.

Dans le champ Pad, le pad sélectionné pour l'édition est affiché. Ce champ n'affiche que le numéro du pad sélectionné en page Parameter...



05. Le champ Original tempo affichera le tempo de la séquence actuellement sélectionnée aussi devrez-vous le régler sur le tempo d'origine de l'échantillon sélectionné.

Si vous ne connaissez pas le tempo de l'échantillon sélectionné, vous pouvez utiliser la page DETECT TEMPO et le MPC2500 détectera le tempo pour vous.

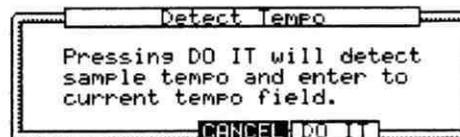
Emploi de la fonction DETECT TEMPO

I. En fenêtre Pad Sample Edit, pressez la touche [F2] (TEMPO).

II. Pressez la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre Pad Sample Edit reviendra et le tempo calculé par la fonction DETECT TEMPO sera automatiquement affiché dans le champ Original Tempo.

Note : Selon l'échantillon (comme dans le cas par exemple d'un échantillon unique de caisse claire), la fonction DETECT TEMPO peut ne pas pouvoir détecter le bon tempo.



06. Dans le champ New, réglez le nouveau tempo désiré.

Astuce : Si vous désirez changer la durée de l'échantillon en pourcentage, vous pouvez utiliser la méthode suivante. Par exemple, si vous désirez allonger l'échantillon de 20%, réglez le tempo d'origine à 100, puis réglez le nouveau tempo à 120. Vous avez à présent un échantillon représentant 120% du tempo d'origine.

07. Réglez les champs Preset et Adjust si nécessaire.

Preset : Le MPC2500 utilise 18 algorithmes presets pour effectuer le processus de timestretch, aussi pouvez-vous sélectionner un preset qui ressemble au contenu de votre échantillon. Si les résultats ne sont pas à votre goût, essayez d'autres presets.

Chaque preset est divisé en options A, B ou C :

A : Timestretch de qualité standard à traitement rapide.

B : Timestretch de meilleure qualité à traitement plus lent.

C : Timestretch de la plus haute qualité avec traitement encore plus lent.

Presets de Time stretch :

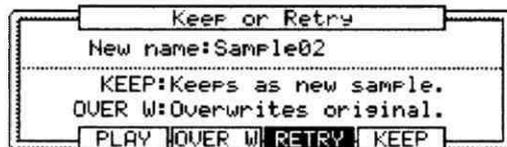
01. FEM VOX (voix féminine)
02. MALE VOX (voix masculine)
03. LOW MALE VOX (voix masculine grave)
04. VOCAL (voix)
05. HFREQ RHYTHM (section rythmique haute fréquence)
06. MFREQ RHYTHM (section rythmique de fréquence moyenne)
07. LFREQ RHYTHM (section rythmique basse fréquence)
08. PERCUSSION
09. LFREQ PERC. (percussions basse fréquence)

- 10. STACCATO
- 11. LFREQ SLOW (musique lente basse fréquence)
- 12. MUSIC 1
- 13. MUSIC 2
- 14. MUSIC 3
- 15. SOFT PERC. (percussions douces)
- 16. HFREQ ORCH. (orchestre haute fréquence)
- 17. LFREQ ORCH. (orchestre basse fréquence)
- 18. SLOW ORCH. (orchestre lent)

Adjust : Vous pouvez régler ce paramètre pour "modifier" le preset sélectionné. Si votre preset sélectionné est proche de ce que vous recherchez mais nécessite un léger ajustement, essayez des réglages différents pour ce paramètre jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur résultat. Une valeur (+) aidera à améliorer les hautes fréquences et sons de percussion tandis qu'une valeur (-) aidera à améliorer les sons de basses. La plupart de temps, ce paramètre peut être laissé à 0.

08. Pressez la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre Keep or Retry s'affichera après exécution du timestretch. Il peut falloir un certain temps de traitement en fonction de la longueur de l'échantillon.



Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.

[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche.

[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

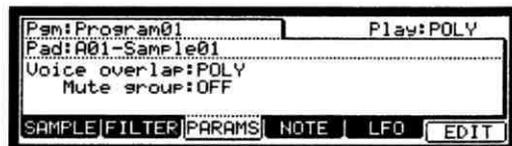
[F5] (KEEP) : Vous permet de conserver le nouvel échantillon avec le nom choisi dans le champ New Name.

PITCH SHIFT (Changement de la hauteur de l'échantillon)

Avec la fonction Pitch Shift, vous pouvez changer la hauteur de l'échantillon sélectionner sans changer sa longueur. C'est utile pour changer la hauteur d'une phrase échantillonnée dans la séquence sans changer son tempo.

01. En mode Program, pressez la touche [F3] (PARAMS).

La page PARAMS s'affichera.



02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

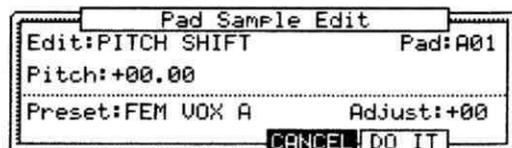
03. Pressez la touche [F6] (EDIT).

La fenêtre Pad Sample Edit s'affichera.

04. Dans le champ Edit, sélectionnez PITCH SHIFT.

05. Dans le champ Pitch, réglez la transposition voulue.

Pitch : -12.00 - +12.00



Cela détermine la transposition en demi-tons et centièmes de demi-ton. Par exemple, si vous saisissez +1.00, l'échantillon sera remonté d'un demi-ton. Si vous saisissez +12.00, l'échantillon sera remonté d'une octave.

06. Réglez les champs Preset et Adjust si nécessaire.

Preset : Le MPC2500 utilise 18 algorithmes presets pour effectuer le processus de transposition (pitch shift), aussi pouvez-vous sélectionner un preset qui ressemble au contenu de votre échantillon. Si les résultats ne sont pas à votre goût, essayez d'autres presets.

Chaque preset est divisé en options A, B ou C:

A : Transposition de qualité standard à traitement rapide.

B : Transposition de meilleure qualité à traitement plus lent.

C : Transposition de la plus haute qualité avec traitement encore plus lent.

Presets de transposition :

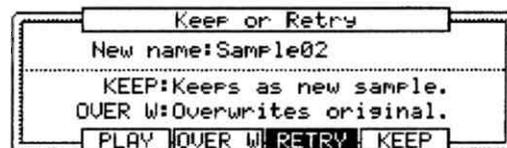
01. FEM VOX (voix féminine)
02. MALE VOX (voix masculine)
03. LOW MALE VOX (voix masculine grave)
04. VOCAL (voix)
05. HFREQ RHYTHM (section rythmique haute fréquence)
06. MFREQ RHYTHM (section rythmique de fréquence moyenne)
07. LFREQ RHYTHM (section rythmique basse fréquence)
08. PERCUSSION
09. LFREQ PERC. (percussions basse fréquence)
10. STACCATO
11. LFREQ SLOW (musique lente basse fréquence)
12. MUSIC 1
13. MUSIC 2
14. MUSIC 3
15. SOFT PERC. (percussions douces)
16. HFREQ ORCH. (orchestre haute fréquence)
17. LFREQ ORCH. (orchestre basse fréquence)
18. SLOW ORCH. (orchestre lent)

Adjust : Vous pouvez régler ce paramètre pour "modifier" le preset sélectionné. Si votre preset sélectionné est proche de ce que vous recherchez mais nécessite un léger ajustement, essayez des réglages différents pour ce paramètre jusqu'à ce que vous obteniez le meilleur résultat. Une valeur (+) aidera à améliorer les hautes fréquences et sons de percussion tandis qu'une valeur (-) aidera à améliorer les sons de basses. La plupart de temps, ce paramètre peut être laissé à 0.

07. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le fenêtre Keep or Retry s'affichera après exécution de la transposition. Il peut falloir un certain temps de traitement en fonction de la longueur de l'échantillon.

Champ New name : Choisissez le nom du nouvel échantillon.



[F2] (PLAY) : Vous pouvez écouter le nouvel échantillon.

[F3] (OVER W) : Vous pouvez supprimer l'échantillon d'origine et conserver le nouveau en pressant cette touche.

[F4] (RETRY) : Cela vous ramène à la fenêtre Sample Edit window sans conserver le nouvel échantillon.

[F5] (KEEP) : Vous permet de conserver le nouvel échantillon avec le nom choisi dans le champ New Name.

Réglage d'un LFO (Low Frequency Oscillator)

Vous pouvez régler l'oscillateur basse fréquence (LFO) pour l'échantillon de pad dans le programme. En utilisant le LFO, vous pouvez obtenir un son plus vivant. Par exemple, si vous réglez la hauteur (Pitch) en page LFO, le son du pad aura un effet de vibrato et si vous réglez le niveau (Level) dans le LFO, le son du pad aura un effet de trémolo. Le MPC2500 permet d'affecter le LFO au filtre (Filter) ou au panoramique (Pan) en page LFO ainsi qu'à la hauteur (Pitch) ou au niveau (Level).

01. En mode Program, pressez la touche [F5] (LFO).

La page LFO s'affichera.

Dans le champ Pgm, vous pouvez sélectionner le programme que vous voulez éditer.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

Dans le champ Pad, le pad sélectionné sera affiché.



Champ Wave:

Vous pouvez sélectionner la forme d'onde du LFO entre TRIANGLE (triangulaire), SINE (sinusoïdale), SQUARE (carrée), SAW (dents de scie), SAW DOWN (dents de scie descendantes) et RANDOM (aléatoire).

Champ Rate (00.00 – 99.00)

Vous pouvez régler la durée du cycle (vitesse) du LFO. Ce réglage est basé sur les temps (Beats) et tics. La durée du cycle (vitesse) changera avec le tempo de la séquence. Par exemple, si vous voulez régler le cycle du LFO sur un temps de la séquence, vous devez régler cette valeur sur "01.00". Si vous voulez régler le cycle sur une croche, réglez ce paramètre sur "00.48".

Champ Delay (00.00 – 99.00)

Vous pouvez régler le temps de retard (temps s'écoulant avant le déclenchement du LFO) avec une valeur de temps et de tic. Par exemple, si vous désirez que le LFO démarre un temps après le déclenchement d'un échantillon, réglez ce paramètre sur "01.00".

Champ Pitch (0-100)

Vous pouvez régler ici une valeur qui changera la hauteur de l'échantillon (effet vibrato). Plus basse est cette valeur et moins vous obtiendrez de variation de hauteur tandis que plus haute est la valeur, plus grande sera la variation de hauteur.

Champ Filter (0 – 100)

Vous pouvez régler cette valeur pour que le LFO fasse changer le filtre de l'échantillon (effet wah-wah).

Plus basse est cette valeur et moins l'effet est intense et vice-versa. Le fonctionnement de ce paramètre est basé sur le réglage de la page Filter.

Champ Level (0 – 100)

Vous pouvez régler cette valeur pour que le LFO fasse changer le niveau d'un échantillon (effet trémolo).

Plus basse est cette valeur, moindre est l'effet de trémolo et plus grande est cette valeur et plus intense est l'effet de trémolo.

Champ Pan (00.00 – 99.00)

Vous pouvez régler cette valeur pour que le LFO fasse changer le panoramique d'un échantillon (effet panoramique). Plus basse est cette valeur, plus étroit est l'effet de panoramique. Plus grande est cette valeur, plus large est l'effet de panoramique.

Supprimer d'un coup tous les échantillons inutilisés (PURGE)

Quand vous utilisez le MPC2500 pour enregistrer ou charger plusieurs échantillons, vous pouvez avoir des échantillons inutiles (non affectés à aucun pad dans le programme) occupant la mémoire du MPC2500. Dans ce cas, il faut du temps pour parcourir le contenu du programme à la recherche d'échantillons inutilisés et les supprimer un à un. Avec la fonction PURGE, vous pouvez d'un coup supprimer tous les échantillons inutilisés.

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F1] (SAMPLE).

La page SAMPLE s'affichera.

02. Pressez la touche [F6] (PURGE).

La fenêtre Purge Samples ("effacer les échantillons inutilisés") s'affichera.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Tous les échantillons non affectés au programme seront supprimés d'un seul coup.

Affecter un numéro de note MIDI aux pads

Les données de jeu que vous créez en frappant les pads du MPC2500 seront envoyées directement à l'échantillonneur interne et à la section séquenceur. Vous pouvez aussi envoyer simultanément ces données sous forme de signal MIDI. Les données de jeu seront envoyées comme informations de note MIDI. Pour cela, vous devez déterminer quelle sera la note MIDI envoyée quand vous frappez chaque pad. Aussi, quand vous chargez dans le MPC2500 des données de séquence qui ont été créées avec un séquenceur externe et faites jouer la section échantillonneur interne, vous devez déterminer quel pad sera joué par les données de note MIDI de la séquence. Dans cette section, vous apprendrez comment affecter des notes MIDI aux pads

01. Dans le mode PROGRAM, pressez la touche [F4] (NOTE).

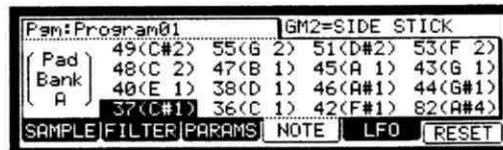
La page NOTE s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

Le numéro de note du pad sélectionné se marquera.

03. Sélectionnez le numéro de note avec la molette DATA.

Dans le coin supérieur droit de l'écran s'affiche le nom de la note sélectionnée en standard GM MIDI de batterie.



Pour ramener le réglage à sa valeur par défaut, pressez la touche [F6] (RESET). Toutes les notes affectées aux pads sont ramenées au réglage par défaut.

Affecter des numéros de note MIDI aux pads (changer le réglage par défaut)

Normalement, quand vous frappez un pad, le MPC2500 produit la donnée de note MIDI affectée au pad dans le programme. Toutefois, quand la piste sélectionnée n'a pas de programme affecté, frapper un pad envoie le numéro de note MIDI par défaut, à la place du numéro établi dans le programme. Quand vous créez un nouveau programme, ce réglage sera utilisé comme réglage par défaut. Vous pouvez changer ce réglage de pad par défaut dans le mode MIDI/SYNC, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 9] (MIDI/SYNC).

01. Pressez la touche [MODE] puis le pad [PAD 9] (MIDI/SYNC).

Vous entrez en mode MIDI/SYNC.

02. Pressez la touche [F3] (NOTE).

La page NOTE s'affichera.

02. Sélectionnez le pad désiré en le frappant.

Le numéro de note affecté au pad sélectionné sera surligné.

04. Sélectionnez le numéro de note avec la molette DATA.

Dans le coin supérieur droit de l'écran s'affiche le nom de la note sélectionnée en standard GM MIDI de batterie.

Pour ramener le réglage à sa valeur par défaut, pressez la touche [F6] (RESET). Toutes les notes affectées aux pads sont ramenées au réglage par défaut.

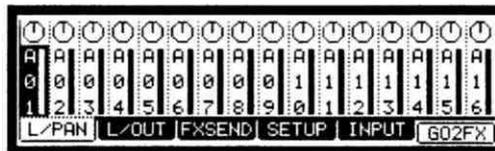
Chapitre 14 : Mixer

Dans cette section, vous apprendrez les fonctions du mixer. En mode MIXER, vous pouvez éditer plusieurs réglages tout en vérifiant graphiquement le statut des pads. Cela se fait en mode MIXER, qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER).

Régler le niveau et le panoramique du pad

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER).

Quand vous pressez la touche [MODE], sa diode clignote. Quand vous pressez le [PAD 8] alors que la diode de la touche [MODE] clignote, vous passez en mode MIXER. Presser la touche [F1] (L/PAN) ouvre la page Level/Pan ("niveau/panoramique"). Dans cette illustration, chaque colonne représente de gauche à droite les pads 1 à 16, et le pad sélectionné est surligné. L'affichage en barre situé en bas indique le niveau actuel. Les barres plus longues indiquent les niveaux plus élevés. Le cercle en haut de chaque colonne indique le réglage de panoramique. L'emplacement de la petite ligne dans le cercle indique le réglage actuel du panoramique.



02. Frappez le pad désiré.

La colonne du pad sélectionné sera surlignée. Vous pouvez sélectionner plusieurs pads en frappant les pads tout en maintenant la touche [SHIFT]. Vous pouvez également sélectionner tous les pads de la banque de pads en pressant une touche [PAD BANK] tout en maintenant enfoncée la touche [SHIFT].

Astuce : Quand vous sélectionnez plusieurs pads et changez un paramètre (level ou pan), le paramètre de chaque pad change de façon relative afin de maintenir la balance.

03. Pressez la touche curseur Bas pour régler le niveau et la touche curseur Haut pour régler le panoramique.

Quand vous pressez la touche curseur Haut, le curseur passe sur l'affichage de panoramique et vous pouvez changer le réglage de panoramique avec la molette DATA. Quand vous pressez la touche curseur Bas, le curseur passe à l'affichage de niveau et vous pouvez changer le niveau avec la molette DATA.

Astuce : Vous pouvez aussi utiliser le curseur [Q1] pour manipuler le niveau et la commande [Q3] pour manipuler le panoramique des colonnes actuellement surlignées.

Régler la sortie pour l'échantillon

Le MPC2500 a 8 sorties (assignable mix out) en plus de sa sortie stéréo.

Pour utiliser un processeur d'effet externe sur un pad spécifique, assignez ce pad à une de ces sorties assignables. Ensuite, branchez des câbles entre ces sorties assignables et les entrées de votre processeur d'effet. Enfin, branchez d'autres câbles entre les sorties de votre processeur d'effet et l'entrée RECORD IN du MPC2500. Vous pouvez maintenant ré-échantillonner avec l'effet désiré, ou utiliser la fonction INPUT THRU du MPC2500. Dans cette section, vous apprendrez comment changer la sortie de l'échantillon du pad.

Note: Pour plus d'informations sur la connexion à un effet ou un mixer externe et sur le fonctionnement de ceux-ci, voir le mode d'emploi de ces appareils

01. En mode MIXER, pressez la touche [F2] (L/OUT).

La page Level/OUT ("niveau/sortie") s'ouvre.

Chaque colonne représente les pads 1 à 16 de gauche à droite et le pad actuellement sélectionné est surligné. Le haut de la page est le champ du réglage pour envoyer le son du pad à la sortie individuelle voulue.

02. Frappez le pad désiré.

La colonne correspondant au pad ainsi sélectionné est surlignée (affichée en négatif).

03. Pressez la touche curseur Haut.

Vous pouvez changer le réglage de sortie en tournant la molette DATA.

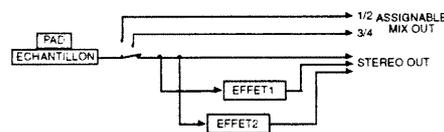
- ST Le pad est produit par la sortie stéréo.
- 1/2 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 1/2.
- 3/4 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 3/4.
- 5/6 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 5/6.
- 7/8 Le pad est produit par les sorties individuelles (assignable mix out) 7/8.

Astuce: Le réglage de sortie se fait par paire stéréo. Si vous désirez envoyer indépendamment 4 signaux mono par les 4 sorties individuelles, utilisez les réglages de panoramique de la page L/PAN. Par exemple, pour utiliser la paire de sorties individuelles 1/2 comme 2 sorties mono, dans la page L/OUT, réglez la sortie sur 1/2 et réglez le panoramique du pad que vous voulez envoyer par la sortie 1 sur L et celui du pad à envoyer par la sortie 2 sur R.

Sélectionner le pad auquel appliquer l'effet

Avec le MPC2500, vous pouvez appliquer deux effets internes à un son de pad. Pour appliquer les effets, vous devez régler l'échantillon du pad pour qu'il soit envoyé à la section d'effet. Dans cette section, vous apprendrez comment envoyer le son du pad à la section d'effet.

Astuce: Cette illustration représente le trajet du signal du son échantillonné passant par la section d'effet à destination de la sortie stéréo. Comme vous pouvez le voir, vous ne pouvez appliquer les effets qu'aux pads dont la destination est la sortie stéréo.



Vous ne pouvez pas appliquer les effets aux pads dont la destination est l'une des sorties individuelles (assignable mix out).

01. En mode MIXER, pressez la touche [F3] (FXSEND).

La page FX SEND ("départ d'effet") s'affichera.

Chaque colonne représente les pads 1 à 16 de gauche à droite et le pad actuellement sélectionné est surligné. La zone supérieure représente le réglage de sortie. L'affichage en barres situé en bas indique le niveau de départ actuel. Le réglage de niveau est le même que le réglage en page L/PAN.

02. Frappez le pad désiré.

La colonne correspondant au pad ainsi sélectionné est surlignée (affichée en négatif).

03. Pressez la touche curseur Haut.

Le champ FX Send ("départ d'effet") pour le réglage d'effet sera sélectionné. Vous pouvez changer le réglage en tournant la molette DATA.

- OF Aucun effet ne sera utilisé.
- 1 L'effet 1 sera utilisé. Le son du pad sera envoyé à l'effet FX1 de la section d'effet.
- 2 L'effet 2 sera utilisé. Le son du pad sera envoyé à l'effet FX2 de la section d'effet.

04. Pressez la touche curseur Bas et réglez le niveau de départ d'effet (FXSEND) en tournant la molette DATA.

Astuce: Vous pouvez également régler le niveau de départ d'effet (FXSEND) pour les pads actuellement surlignés en utilisant le curseur [Q1].

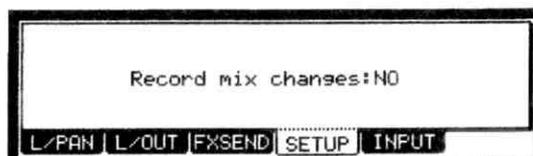
Automation du mixer

Le MPC2500 peut enregistrer des informations telles que les changements de niveau (level) et panoramique (pan) pour que ceux-ci soient automatisés durant la reproduction de la séquence.

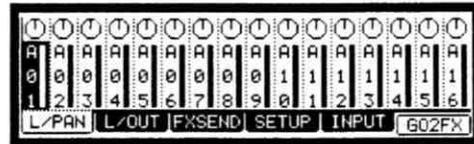
01. En mode MIXER, pressez la touche [F4] (SETUP).

La page SETUP s'affichera.

02. Dans le champ Record mix changes:, sélectionnez YES avec la molette DATA.



Si vous réglez ce champ sur YES et changez le niveau ou le panoramique en page L/PAN pendant l'enregistrement de la séquence, les données modifiées seront enregistrées dans la séquence. La séquence sera reproduite avec le changement de niveau ou de panoramique que vous aurez effectué durant l'enregistrement.



Les données de mixage enregistrées dans la séquence sont affichées en page STEP EDIT comme suit et vous pouvez les éditer comme tout autre événement MIDI.

```
P:A0< 36> :LEVEL      : 100
P:A0< 36> :PAN        : L63
```

Note : L'événement de niveau (Level) est commun avec l'événement Level de Q-Link.

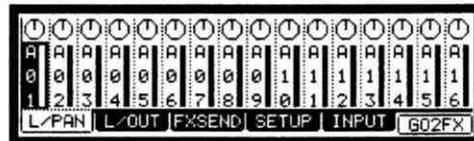
Raccourci entre mode MIXER et mode EFFECT

En mode MIXER, vous pouvez aisément passer en mode EFFECT en utilisant la touche [F6] (GO2FX).

En mode EFFECT, vous pouvez aisément passer en mode MIXER en utilisant la touche [F5] (GO2MIX).

Les menus suivants sont disponibles en mode MIXER/EFFECT:

Mode MIXER	Mode EFFECT
Page L / PAN	Page MASTER
Page L / OUT	Page MASTER
Page FXSEND	Page FX sélectionnée en champ FX.
Page SETUP	Page MASTER
Page INPUT	Page MASTER



Astuce : Ceci est particulièrement utile quand vous recherchez le bon effet pour le bon échantillon.

Fonction Input Thru

Le MPC2500 peut mélanger le signal entrant par les prises REC IN ou DIGITAL IN avec le son reproduit. Vous pouvez aussi diriger le signal INPUT THRU vers les effets internes et les deux filtres. Vous pouvez contrôler le niveau, le panoramique, la fréquence de coupure, la résonance, etc. du signal entrant avec les curseurs et commandes Q-Link.

Appliquer des effets à un signal entrant

Note : Dans cette explication, un effet doit d'abord être sélectionné. Si aucun effet n'est sélectionné, sélectionnez-en un en vous référant au "Chapitre 15 : Effet".

01. Pressez la touche [INPUT THRU].

La page INPUT s'affichera. Vous pouvez également passer en page INPUT en pressant la touche [F5] (INPUT) en mode MIXER.

02. Dans le champ Input thru, sélectionnez ON.

03. Réglez les paramètres suivants.

Champ Source: Vous pouvez sélectionner un signal entrant analogique (ANALOG) ou numérique (DIGITAL).

Champ Mode: Vous pouvez sélectionner un signal entrant stéréo (ST), du canal gauche (L) ou du canal droit (R)

Champ Level : Vous pouvez régler le niveau d'entrée. Si vous sélectionnez ANALOG dans le champ Source, réglez le volume [REC GAIN] en utilisant l'indicateur de niveau du mode RECORD. Si vous sélectionnez DIGITAL dans le champ Source, vous ne pouvez pas utiliser le réglage de volume [REC GAIN].

- Champ Pan : Note: Ce champ ne s'affichera que si vous sélectionnez L ou R dans le Champ Mode. Cela vous permettra de régler la position de panoramique.
- Champ Out : Vous pouvez sélectionner les sorties du signal INPUT THRU, ST, 12, 34, 56 ou 78. Dans cet exemple, sélectionnez "ST". Rappelez-vous que vous ne pouvez diriger le signal input thru vers un effet interne que si vous avez choisi ST comme sortie.
- Champ FX : Vous pouvez sélectionner l'effet appliqué au signal input thru. OF (Off), 1 (Effet 1) ou 2 (Effet 2). Si vous sélectionnez OF, le signal input thru ne se verra appliquer aucun effet.

Dans cet exemple, choisissez "1" ou "2".

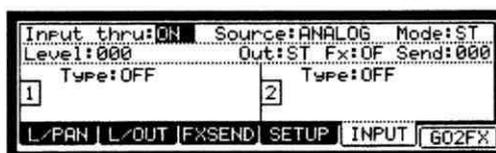
- Champ Send : Vous pouvez régler le départ d'effet du signal input thru. Ce champ ne s'affichera que lorsque l'effet sélectionné est REVERB ou DELAY dans le champ FX.

Appliquer des filtres à un signal entrant

Vous pouvez appliquer les filtres internes au signal entrant par les prises REC IN (analogique) ou DIGITAL IN (numérique). Vous pouvez aussi contrôler la fréquence de coupure et la résonance en temps réel en utilisant les curseurs/commandes Q-Link.

01. Pressez la touche [INPUT THRU].

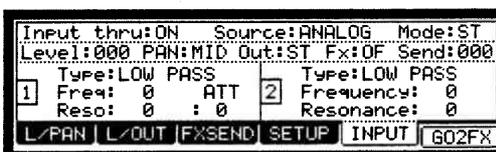
La page INPUT s'affichera. Vous pouvez également passer en page INPUT en pressant la touche [F5] (INPUT) en mode MIXER.



02. Dans le champ Type, sélectionnez le type de filtre.

Le réglage du type de filtre est le même qu'en page Filter quand vous êtes en mode PROGRAM. Référez-vous à "Editer le son d'un échantillon" en mode PROGRAM.

Note : Vous ne pouvez pas utiliser la modulation de filtre avec INPUT THRU.



Emploi de la fonction Q-Link en mode INPUT THRU

Vous pouvez contrôler le niveau d'entrée, le panoramique et les paramètres de filtre (fréquence de coupure et résonance) en temps réel à l'aide des curseurs/commandes Q-Link.

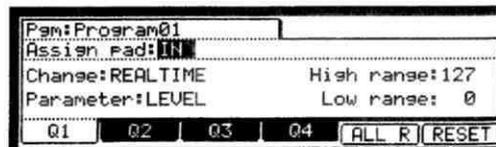
Note : Vous ne pouvez pas enregistrer la commande en temps réel du signal INPUT THRU dans la séquence.

Note : Dans cette explication, le réglage nécessaire au filtre et au niveau/panoramique d'entrée pour le mode INPUT THRU doit être fixé au préalable. Si vous n'avez encore réglé aucun paramètre pour cela, faites-le en vous référant à "Appliquer des effets au signal entrant" et "Appliquer des filtres au signal entrant"

01. Sélectionnez le mode SLIDER en pressant la touche [MODE] puis en frappant le PAD 1 (SLIDER)

02. Dans le champ Assign pad, sélectionnez IN.

Note : Seul "REALTIME" sera disponible dans le champ Change.



03. Dans le champ Parameter, choisissez le paramètre voulu.

- LEVEL : Contrôle le niveau de volume du signal entrant
- CUTOFF1+2 : Contrôle la fréquence de coupure du filtre 1 et du filtre 2

CUTOFF1 :	Contrôle la fréquence de coupure du filtre 1
CUTOFF2 :	Contrôle la fréquence de coupure du filtre 2
RESO 1+2 :	Contrôle la valeur de résonance du filtre 1 et du filtre 2
RESO 1 :	Contrôle la valeur de résonance du filtre 1
RESO 2 :	Contrôle la valeur de résonance du filtre 2
PAN :	Contrôle la position panoramique du signal entrant

04. Dans le champ High range et dans le champ Low range, réglez les limites haute et basse du curseur ou de la commande.

La valeur du paramètre contrôlé est déterminée par la valeur réglée ici. La valeur dépend du type de paramètre sélectionné dans le champ Parameter.

LEVEL : 0 –100

Ce paramètre est associé à la valeur du champ Level de la page INPUT. Si vous bougez le curseur ou la commande, la valeur changera en fonction de la valeur de la page INPUT.

CUTOFF1+2 / CUTOFF1 / CUTOFF2 : -50 - +50

Cette valeur décale également le réglage actuel de la page INPUT.

RESO1+2 / RESO1 / RESO2 : -50 - +50

A nouveau, cette valeur décale le réglage actuel de la page INPUT.

Note : En mode Input THRU, vous ne pouvez pas enregistrer les déplacements des commandes Q-Link dans la séquence.

Sauvegarde du réglage Input Thru

Vous pouvez sauvegarder le réglage de Input Thru comme un fichier séparé indépendant du fichier programme ou du fichier séquence.

Si vous sauvegardez les données de la mémoire interne avec "SAVE ENTIRE MEMORY", le fichier Input Thru sera sauvegardé avec le fichier de projet. Le réglage Input Thru est contenu dans un fichier Input Thru.

Quand vous chargez le fichier de projet, le fichier Input Thru est automatiquement chargé avec le fichier de projet. Vous pouvez ne charger que le fichier Input Thru. Le fichier Input Thru (fichier .IPT) est sauvegardé comme un fichier portant le nom du projet plus le suffixe IPT.

Chapitre 15 : Effet

Dans cette section, vous apprendrez comment sélectionner et éditer les effets. Le MPC2500 a deux effets stéréo et un effet master. Pour appliquer les effets à un son de pad particulier, utilisez les deux effets stéréo. Pour appliquer des effets à la totalité du son, utilisez l'effet master.

Note: Les réglages d'effet seront sauvegardés avec le fichier ALL, qui est créé lorsque vous sauvegardez les données en choisissant SAVE ALL SEQS & SONGS ("sauvegarder toutes les séquences et tous les morceaux").

Appliquer des effets à un son de pad particulier

Vous pouvez appliquer des effets au son du pad sélectionné. Ici, appliquons le BIT GRUNGER au son du pad sélectionné.

01. **Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 12] (EFFECT).**
Le mode EFFECT ("effet") s'affichera.
02. **Pressez la touche [F1] (SELECT).**
La page SELECT ("sélection") s'affichera.
03. **Amenez le curseur sur le champ FX1 type ("type d'effet FX1") et tournez la molette DATA ou pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Select Effect ("sélection d'effet") s'affichera. Vous pouvez sélectionner le type d'effet en tournant la molette DATA.
04. **Sélectionnez BIT GRUNGER et pressez la touche [F5] (SELECT).**
Cela ferme la fenêtre et vous ramène en page SELECT.
BIT GRUNGER est sélectionné dans le champ FX1 type.
05. **Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 8] (MIXER) pour afficher le mode MIXER.**
Vous sélectionnez le pad destiné à l'effet en mode MIXER.
06. **Pressez la touche [F3] (FXSEND).**
La page FX SEND ("départ d'effet") s'affichera.
07. **Frappez le pad désiré.**
Ce pad sera sélectionné et surligné dans l'afficheur.
08. **Pressez la touche curseur Haut pour sélectionner le champ FX Send (départ d'effet).**
Le champ FX Send pour le réglage d'effet sera sélectionné.

OF	Aucun effet ne s'appliquera au pad.
1	L'effet de FX1 s'appliquera au pad.
2	L'effet de FX2 s'appliquera au pad.

Ici, sélectionnez 1. Quand vous frappez le pad sélectionné, le son traité est produit. Le son traité sera produit par la sortie générale stéréo.

Astuce: Vous pouvez appliquer l'effet à plusieurs pads. L'effet de FX1 s'applique à tous les pads dont FX SEND a été réglé sur 1 en page FX SEND du mode MIXER.

Astuce: Vous pouvez régler les effets en détail. Pour plus d'informations sur l'édition détaillée de chaque effet, voir la section "Editer les effets".

Note: Vous ne pouvez pas appliquer les effets à des pads dont les sorties ne sont PAS réglées sur ST (stéréo) en page L/OUT du mode MIXER.

Comme pour FX 1, vous pouvez utiliser les effets de FX 2 en sélectionnant un effet dans le champ FX2 type de la page SELECT du mode MIXER et en réglant le champ FX SEND sur 2 dans la page FX SEND du mode MIXER.

Appliquer de la reverb

Quand vous sélectionnez Reverb dans le champ FX type, vous devez appliquer cet effet à un pad particulier d'une façon légèrement différente. Ici, considérons que vous avez sélectionné Reverb dans le champ FX2 type.

- 01. Sélectionnez REVERB dans le champ FX2 type et sélectionnez la page FX SEND du mode MIXER.**
- 02. Frappez le pad désiré.**
- 03. Pressez la touche curseur Haut pour sélectionner le champ FX Send et sélectionnez 2 dans le champ.**
Vous ne pouvez pas appliquer l'effet reverb juste en sélectionnant FX SEND. Pour appliquer l'effet, vous devez régler le niveau du signal envoyé à la reverb dans le champ Send level ("niveau de départ").
- 04. Pour régler le niveau de signal envoyé à la reverb, pressez la touche curseur Bas et tournez la molette DATA.**
Ce champ s'appelle Send level ("niveau de départ") et il affiche la valeur sous forme d'une barre. Plus grand est le niveau du signal, plus important devient l'effet reverb.

Astuce: Vous pouvez régler individuellement le champ Send level pour ajuster la quantité de reverb appliquée à chaque pad.

Appliquer des effets de FX2 au son d'effet de FX1

Normalement, le son d'effet est envoyé directement à la sortie stéréo. Par exemple, quand vous utilisez le PHASE SHIFTER en FX1 et la REVERB en FX2, vous ne pouvez pas appliquer la REVERB après l'effet FX1, puisque le son d'effet de FX1 est envoyé à la sortie stéréo. En utilisant le Champ To FX2 ("vers FX2"), vous pouvez envoyer la sortie de FX1 vers FX2 pour lui appliquer l'effet de FX2.

- 01. Dans la page SELECT du mode EFFECT, réglez le champ To FX2 sur YES ("oui").**
Le son sortant de FX1 sera envoyé en FX2.
Si vous réglez un pad sur 1 dans la page FX SEND du mode MIXER, vous pouvez lui appliquer à la fois les effets de FX1 et FX2.
Si vous réglez un pad sur 2 dans la page FX SEND du mode MIXER, vous pouvez lui appliquer les effets de FX2.

Editer les effets

Dans cette section, vous apprendrez comment éditer les effets.

Quand vous pressez la touche [F2] (FX1) dans le mode EFFECT, la page FX1 s'affiche, dans laquelle vous pouvez éditer les effets sélectionnés dans FX1. De même, quand vous pressez la touche [F3] (FX2) en mode EFFECT, la page FX2 s'affiche, dans laquelle vous pouvez éditer les effets sélectionnés dans FX2. Vous pouvez aussi changer les effets affectés à FX1 et FX2 en sélectionnant le type d'effet dans le champ FX Type, qui se situe en haut de chaque page.

Astuce: Si vous pressez la touche [F5] (BYPASS) dans les pages FX1 et FX2, vous pouvez temporairement désactiver les effets. C'est utile pour comparer le son avec effet et le son d'origine. Ci-dessous se trouve un bref descriptif de chaque effet.

BIT GRUNGER

Cet effet ajoute de la distorsion au son pour abaisser la qualité du son et créer un son basse fidélité.

Champ Depth

Détermine l'intensité de réduction de qualité sonore. Plus grande est la valeur, plus la qualité du son créé sera basse.

4 BAND EQ (égaliseur 4 bandes)

Cet effet est un égaliseur ou correcteur tonal qui peut ajuster 4 bandes de fréquences pour corriger ou traiter le son.

La correction graves/aigus (Low/Hi) est de type à plateau, qui amplifie ou atténue les fréquences supérieures ou inférieures à la fréquence spécifiée.

La correction Mid1/2 est une correction de type en cloche qui amplifie ou atténue la fréquence spécifiée et les harmoniques qui l'entourent.

Champ Low frq	Fréquence délimitant la plage des basses fréquences.
Champ Low Gain	Gain de la plage des basses fréquences.
Champ Mid1 frq	Fréquence centrale de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid1 Gain	Gain de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid1 Q	Largeur de bande de la plage 1 des fréquences moyennes.
Champ Mid2 frq	Fréquence centrale de la plage 2 des fréquences moyennes
Champ Mid2 Gain	Gain de la plage 2 des fréquences moyennes.
Champ Mid2 Q	Largeur de bande de la plage 2 des fréquences moyennes.
Champ High frq	Fréquence délimitant la plage des hautes fréquences.
Champ High Gain	Gain de la plage des hautes fréquences.

COMPRESSOR (Compresseur)

Cet effet compresse le son lorsqu'il dépasse un certain niveau, pour égaliser les niveaux sonores.

Champ Threshold:	C'est le seuil qui, lorsqu'il est dépassé par un signal, entraîne la compression de celui-ci. Plus basse est la valeur, plus radical est le résultat.
Champ Gain	Niveau général. Quand vous baissez la valeur du champ Threshold ("seuil"), le niveau général est aussi abaissé. Vous pouvez ajuster le niveau final dans ce champ.
Champ Ratio	Rapport de compression. Plus grande est la valeur, plus grande est la compression et plus le niveau général est homogène.
Champ Attack	Temps nécessaire au démarrage de la compression après que le signal entrant ait dépassé le niveau déterminé dans le champ Threshold ("seuil").
Champ Release	Temps nécessaire pour que la compression cesse après que le signal entrant ait chuté sous le niveau déterminé par le champ Threshold ("seuil").

PHASE SHIFTER

Cet effet ajoute au son d'origine des sons ayant des phases différentes, pour créer un son ondulant ou tournant.

Champ Sweep rate	Vitesse de modulation.
Champ Offset L/R	Intensité du décalage de phase de L et R. Si vous réglez ce champ sur 00, L et R seront synchronisés. Si vous augmentez la valeur, les phases de L et R se décaleront et vous pourrez créer des effets complexes.
Champ Feedback	Niveau de ré-injection de la sortie dans l'entrée d'effet. L'effet sera accentué et créera un son plus unique.
Champ Sweep width	Amplitude de modulation.
Champ Mid point	Fréquence centrale pour le décalage de phase. Si vous réglez une valeur haute, le décalage de phase s'appliquera autour des hautes fréquences.
Champ L/R sweep sync	Si vous le réglez sur ON, la cadence de balayage aura le même cycle pour la gauche (L) et la droite (R). Si vous le réglez sur OFF, la cadence de balayage du canal droit sera légèrement supérieure à celle du canal gauche. Vous pourrez créer un effet plus compliqué.

TREMOLO

TREMOLO change périodiquement le niveau sonore pour ajouter une modulation périodique à l'amplitude du son.

Champ Rate	Vitesse de modulation.
Champ Depth	Profondeur de modulation.
Champ Invert	Vous pouvez inverser la modulation L/R. Avec un réglage OFF, L et R sont modulés de la même façon. Avec un réglage ON, L et R sont inversés pour créer un effet plus complexe.
Champ SeqSync	Vous pouvez régler le paramètre Rate (vitesse de modulation) avec les temps et les tics correspondants au tempo de la séquence. Quand ce paramètre est réglé sur ON, l'affichage du champ rate se change en temps et tics.

FLYING PAN

Cet effet change périodiquement la position normale du son et crée l'effet qui donne la sensation que le son tourne autour de votre tête.

Champ Sweep rate	Vitesse de rotation du son. Plus haute est la valeur, plus rapide devient la rotation.
Champ Width	Vous pouvez régler le décalage de la position (plage de mouvement). Si vous réglez une valeur plus élevée, la position du son change plus radicalement.
Champ Sweep curve bend	Type de mouvement de la position.
Champ Pan low	Vous pouvez déterminer comment bouge la position. Si vous sélectionnez LINER ("linéaire"), la position bouge horizontalement. Si vous sélectionnez ROTATE, la position tourne selon un cercle.
Champ SeqSync	Vous pouvez régler le paramètre Sweep rate (vitesse de rotation du son) avec les temps et les tics correspondants au tempo de la séquence. Quand ce paramètre est réglé sur ON, l'affichage du champ Sweep rate se change en temps et tics.

REVERB

Cet effet ajoute de la réverbération au son d'origine pour donner un effet spatial et de la profondeur au champ.

Champ Input filter	Vous pouvez régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas que vous désirez appliquer au signal entrant.
Champ Time	Durée de la reverb. Si vous choisissez une valeur élevée, vous pouvez accentuer la portée du son.
Champ HF damp	Vous pouvez régler la qualité de la reverb. Des valeurs basses donnent des sons plus durs et des valeurs élevées des sons plus doux.
Champ Reverb level	Niveau de la reverb.

DELAY

Cet effet ajoute un retard au son d'origine.

Note : Le DELAY ne peut être sélectionné que dans FX2.

Champ Time	Vous pouvez régler le temps de retard du premier son retardé. Si le champ Sq sync est réglé sur OFF, vous pouvez faire un réglage atteignant au maximum 999 ms. Si le champ Sq est réglé sur ON, vous pouvez faire un réglage en termes de temps et de tics.
Champ Feedback	Vous pouvez régler le niveau de réinjection de la sortie dans l'entrée d'effet. Plus haute est cette valeur, plus il y aura de sons retardés créés.



Champ HF damp	Vous pouvez régler la qualité du son retardé (atténuation des hautes fréquences). Si vous choisissez ici une valeur basse, le son de retard sera comparable à celui d'un effet de retard analogique classique.
Champ Level	Vous pouvez régler le niveau de volume du son retardé.
Champ Sq sync (ON/OFF)	Vous pouvez synchroniser le son retardé sur le tempo de la séquence. Quand ce paramètre est sur ON, l'affichage du champ Time se change en unités de temps et tics. Par exemple, si vous réglez le champ Time sur "01.00", le temps de retard sera automatiquement réglé sur une noire.
Champ Mode (PAN/MONO)	Détermine si le retard sera mono ou stéréo. MONO : Retard mono standard. PAN : Retard panoramique stéréo qui fait alterner les retards entre gauche et droite.
Champ Width	Vous sélectionnez ici l'ampleur du retard panoramique stéréo. Plus haute est cette valeur et plus large est le son de retard.
Champ Pan	Vous pouvez régler ici la position panoramique du son retardé.

CHORUS et FLANGER

CHORUS et FLANGER ajoutent tous deux des sons retardés modulés au son d'origine pour donner un effet de résonance au son. Les réglages sont les mêmes pour les deux effets.

Note: Vous ne pouvez sélectionner CHORUS et FLANGER que dans FX2.

Champ Slow sweep rate	Vitesse de modulation.
Champ Slow sweep depth	Profondeur de modulation.
Champ Vibrato rate	Vitesse précise de modulation.
Champ Vibrato depth	Profondeur précise de modulation.
Champ Feedback	Niveau de ré-injection de la sortie dans l'entrée de l'effet. L'effet sera accentué et créera un son plus unique.
Champ L/R sweep sync	Si vous le réglez sur ON, la cadence de balayage aura le même cycle pour la gauche (L) et la droite (R). Si vous le réglez sur OFF, la cadence de balayage du canal droit sera légèrement supérieure à celle du canal gauche. Vous pourrez créer un effet plus compliqué.

Utiliser l'effet master

L'effet master s'applique à la totalité du son produit par la sortie stéréo. Vous pouvez utiliser indépendamment des effets de FX1 et FX2. Les effets utilisables comme effet master sont un égaliseur 4 bandes et un compresseur. Avec ces effets, vous pouvez apporter la touche finale à votre son.

01. En mode EFFECT, pressez la touche [F4] (MASTER).

La page MASTER s'affichera. En page MASTER, vous pouvez éditer l'effet master.

02. Pour utiliser l'égaliseur 4 bandes, sélectionnez On dans le champ EQ ("égaliseur").

EQ: OFF			
H:	1000	+00	
1:	0500	+00	00
2:	0250	+00	00
L:	0100	+00	

03. Pour utiliser le compresseur, sélectionnez On dans le champ Compressor ("compresseur").

Note: Si vous n'utilisez aucun de ces effets, laissez ces champs sur OFF.

Editer les effets master

Dans cette section, vous apprendrez comment éditer en détail les effets master.

4 band EQ (Egaliseur 4 bandes)

C'est l'égaliseur ou correcteur 4 bandes qui comprend 2 correcteurs en plateau pour les hautes et les basses fréquences, et un correcteur paramétrique 2 bandes. Avec l'égaliseur, vous pouvez accentuer ou atténuer une plage de fréquences spécifique pour modifier le son produit en sortie stéréo.

Champ H, champ L

Vous pouvez régler la fréquence et le gain des égaliseurs pour les hautes fréquences (H) et les basses fréquences (L). Vous pouvez déterminer la fréquence dans le champ de gauche et le gain dans le champ de droite.

Si vous augmentez le gain dans le champ H, vous pouvez accentuer les fréquences supérieures à la fréquence sélectionnée.

Si vous diminuez le gain, vous pouvez baisser le niveau des fréquences supérieures à la fréquence sélectionnée.

Si vous augmentez le gain dans le champ L, vous pouvez accentuer les fréquences inférieures à la fréquence sélectionnée.

Si vous diminuez le gain, vous pouvez diminuer le niveau des fréquences inférieures à la fréquence sélectionnée.

Champ 1, champ 2

Vous pouvez régler l'égaliseur paramétrique, qui modifie le son autour de la fréquence sélectionnée. Le champ a des réglages pour la fréquence, le gain et la largeur d'action ou Q (de gauche à droite).

Si vous augmentez le gain, vous pouvez accentuer le son autour de la fréquence sélectionnée. Si vous diminuez le gain, vous pouvez diminuer le niveau du son autour de la fréquence sélectionnée.

Le réglage Q détermine comment changera le son autour de la fréquence sélectionnée lorsque vous changerez le réglage de gain. Si vous choisissez une valeur élevée, seule une plage étroite de fréquences autour de celle sélectionnée seront modifiées. Si vous diminuez la valeur, cette plage sera plus large.

Compressor (Compresseur)

Cet effet compresse le niveau des signaux qui dépassent le niveau sélectionné pour homogénéiser la totalité des volumes.

Les champs sont les mêmes que pour l'effet COMPRESSOR qui peut être sélectionné pour FX1 et 2.

Editer le jeu d'effets

Le jeu d'effets est l'ensemble des types et réglages d'effets FX1/FX2/MAIN ("principal"). Chaque jeu d'effets peut avoir des réglages individuellement différents. Vous pouvez changer de jeu d'effets dans le champ Eff de la page SELECT.

Astuce: Vous pouvez changer de jeu d'effets en cours de séquence en programmant un événement EFFECT SELECT ("sélection d'effet") dans la séquence.

Pour plus d'informations, voir la section "Edition pas à pas" en page 34.

Dans cette section, vous apprendrez comment changer le nom d'un jeu d'effets, le copier et le ré-initialiser.

Changer le nom du jeu d'effets

01. Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.

02. Dans le champ Effect name ("nom d'effet"), tournez la molette DATA.

La fenêtre Name ("nom") s'affichera et vous pourrez changer le nom du jeu d'effets. Pour plus d'information sur le fonctionnement de la fenêtre Name, voir page 10.

03. Dans la fenêtre Name, pressez la touche [F5] (ENTER).

Cela confirme le nom saisi et ferme la fenêtre Name.

Copier le jeu d'effets

01. **Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.
02. **Dans la fenêtre Effect Set, pressez la touche [F5] (COPY).**
La fenêtre Copy Effect Set ("copie de jeu d'effet") s'affichera.
03. **Dans le champ Eff (haut), sélectionnez le jeu d'effets source.**
04. **Dans le champ Eff (bas), sélectionnez le jeu d'effets de destination.**
05. **Pressez la touche [F3] (DO IT).**
Le jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff supérieur sera copié dans le jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff inférieur.
Presser la touche [F4] (CANCEL) annule la procédure et ferme la fenêtre.

Ré-initialisation du jeu d'effets

Vous pouvez ramener le jeu d'effets à ses réglages par défaut.

01. **Dans le champ Eff ("effet") de la page SELECT, pressez la touche [WINDOW].**
La fenêtre Effect Set ("jeu d'effets") s'affichera.
02. **Dans la fenêtre Effect Set, pressez la touche [F2] (RESET).**
La fenêtre Reset Effect Setting ("ré-initialisation des réglages d'effet") s'affichera.
03. **Dans le champ Eff, sélectionnez le jeu d'effets à ré-initialiser.**
04. **Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Les réglages du jeu d'effets sélectionné dans le champ Eff seront ramenés à leur valeur par défaut. Presser la touche [F4] (CANCEL) annule la procédure et ferme la fenêtre.

Raccourci entre mode MIXER et mode EFFECT

Vous pouvez passer du mode EFFECT au mode MIXER avec les touches de fonction.

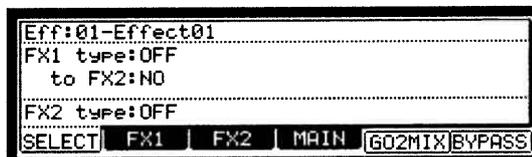
En mode MIXER, vous pouvez aisément passer en mode EFFECT en utilisant la touche [F6] (GO2FX).

En mode EFFECT, vous pouvez aisément passer en mode MIXER en utilisant la touche [F5] (GO2MIX).

Les menus suivants sont disponibles en mode MIXER/EFFECT:

Mode MIXER	Mode EFFECT
Page L / PAN	Page MASTER
Page L / OUT	Page MASTER
Page FXSEND	Page FX sélectionnée en champ FX.
Page SETUP	Page MASTER
Page INPUT	Page MASTER

Astuce : Ceci est particulièrement utile quand vous recherchez le bon effet pour le bon échantillon.



Chapitre 16 : Sauvegarde/chargement

L'échantillon ou les données de séquence que vous avez créés dans le MPC2500 seront supprimés quand vous éteindrez l'appareil. Si vous désirez conserver les données, vous devez les sauvegarder sur une carte mémoire. Vous pouvez utiliser à nouveau les fichiers sauvegardés en les rechargeant dans le MPC2500.

A propos des cartes mémoire:

Le MPC2500 peut utiliser des cartes mémoire appelées "Compact flash". Le MPC2500 est livré avec une carte Compact Flash de 32 Mo (mégaoctets). Vous pouvez utiliser n'importe quelle carte mémoire au format Compact Flash.

Astuce: Mo (ou "MB") indique la taille de la carte mémoire. Plus grand est ce chiffre, plus vous pourrez y stocker de données.

Note: La taille des cartes Compact Flash que le MPC2500 peut utiliser va de 32 Mo à 2 Go.

Note: Quand vous utilisez une carte Compact Flash neuve avec le MPC2500, vous devez la formater avant emploi. Pour plus d'informations sur le formatage de la carte, voir la section "Formater la carte mémoire" en page 121.

Sauvegarder les données

Dans cette section, vous apprendrez comment sauvegarder les données. Cela se fait en page SAVE ("sauvegarde") qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 3] (SAVE).



Sélectionner la destination

Vous pouvez déterminer l'emplacement de la carte mémoire où sauvegarder les données. Ici, vous apprendrez comment les données se sauvegardent sur carte mémoire et comment sélectionner la destination de sauvegarde.

01. **Insérez une carte Compact Flash dans la fente pour carte mémoire et pressez la touche [MODE] puis le [PAD 3](SAVE).**

La page SAVE s'affichera

Note: Assurez-vous que vous insérez la carte Compact Flash bien à fond dans la fente.

02. **Dans le champ Save to ("sauvegarde dans"), sélectionnez MEMORY CARD ("carte mémoire").**
03. **Sélectionnez le champ To ("dans") et pressez la touche [WINDOW].**

La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera. Dans cette fenêtre, vous pouvez consulter le contenu de la carte mémoire. Les fichiers de la carte mémoire sont sauvegardés hiérarchiquement dans des répertoires ou dossiers, comme d'autres fichiers d'ordinateur. Le dossier sélectionné dans le champ To est représenté sur la gauche de la liste des répertoires et le contenu du dossier s'affiche sur la droite. Dans l'illustration ci-dessus, le dossier ROOT est sélectionné et il contient lui-même un dossier nommé AUTOLOAD.



04. **Déplacez-vous dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.**

Vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour vous déplacer au travers du répertoire. Par exemple, dans l'illustration ci-dessus, si vous pressez la touche curseur Droite pour sélectionner le dossier AUTOLOAD, en pressant la touche curseur Droite à nouveau, le dossier AUTOLOAD passera sur la gauche et c'est son contenu qui sera affiché sur la droite. Si vous pressez la touche curseur Gauche, le curseur reviendra sur la liste de gauche, et si vous pressez à nouveau la touche curseur Gauche, vous remonterez au niveau du répertoire supérieur qui sera sélectionné et affiché.

Astuce: Le dossier ROOT représente le plus haut répertoire de la carte mémoire. Il n'y a pas de répertoire au dessus.

05. **Sélectionnez le dossier dans lequel vous désirez sauvegarder les données.**

Le dossier dont l'icône est sélectionnée (en noir) dans la liste de gauche sera sélectionné comme destination.

Même si un dossier est sélectionné par le curseur dans la liste de droite, c'est toujours le dossier de gauche qui est sélectionné.

06. Pressez la touche [F4] (CLOSE).

Cela ferme la fenêtre. Le dossier sélectionné dans la fenêtre Directory apparaît dans le champ To.

Astuce: Vous pouvez aussi sélectionner le dossier de destination dans le champ To de la page SAVE. Vous pouvez sélectionner un dossier dans le même répertoire que celui où est situé le dossier actuellement sélectionné, en tournant la molette DATA dans le champ To. Si le dossier actuellement sélectionné contient un dossier, vous pouvez sélectionner ce dernier (dans le répertoire inférieur) en pressant la touche curseur Droite. Vous pouvez aussi revenir au répertoire supérieur en pressant la touche curseur Gauche.

Créer un nouveau dossier

Vous pouvez créer un nouveau dossier et le choisir comme destination.

01. Dans la fenêtre Directory, sélectionnez le répertoire dans lequel vous voulez créer un nouveau dossier.

Le nouveau dossier sera créé dans le dossier actuellement sélectionné en liste de gauche.

02. Dans la fenêtre Directory, pressez la touche [F5] (NEW).

La fenêtre Name ("nom") s'ouvrira. Saisissez le nom du dossier dans la fenêtre.

Pour des informations sur la saisie du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.

03. Dans la fenêtre Name ("nom"), pressez la touche [F5] (ENTER).

Le nouveau dossier sera créé dans le répertoire sélectionné. Dans la fenêtre Directory, le nouveau dossier est sélectionné.

Sauvegarder un échantillon

Vous pouvez sauvegarder les échantillons un à un.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A SAMPLE ("sauvegarde d'un échantillon").

03. Dans le champ Item ("élément"), sélectionnez l'échantillon à sauvegarder.

Vous pouvez sélectionner les échantillons dans la mémoire en tournant la molette DATA.

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

Le MPC2500 lance la sauvegarde de l'échantillon.

Quand le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom

Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists ("ce fichier existe") s'affiche.

Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

Pour remplacer les données de la carte mémoire par les nouvelles, pressez la touche [F2] (REPLAC). Les données de la carte mémoire seront remplacées par les nouvelles données.

Presser la touche [F5] (RENAME) ouvre la fenêtre Name dans laquelle vous pouvez changer le nom du fichier que vous voulez sauvegarder. Quand vous avez saisi le nom dans la fenêtre Name et pressé la touche [F5] (ENTER), le MPC2500 lance la sauvegarde des données.

Sauvegarder un programme

Vous pouvez sauvegarder un programme et les échantillons utilisés par ce programme.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A PROGRAM ("sauvegarde d'un programme").

03. Dans le champ Item ("élément"), sélectionnez le programme à sauvegarder.

Vous pouvez sélectionner les programmes dans la mémoire en tournant la molette DATA.

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

La fenêtre Save a Program ("sauvegarde de programme") s'affichera.

05. Dans la fenêtre Save a Program, faites les réglages pour chaque champ.

Champ Save ("sauvegarde")

Vous pouvez choisir de sauvegarder ou non les données d'échantillon (les sons) avec les données de programme.

WITH SAMPLES Le MPC2500 sauvegardera les données de programme et les échantillons utilisés par celui-ci. Normalement, vous devriez sélectionner cette option. Quand vous chargez le programme sauvegardé, le MPC2500 recharge automatiquement les échantillons qui le composent.

PROGRAM ONLY Le MPC2500 ne sauvegarde que les données de programme. Il ne sauvegarde pas les données d'échantillon. Quand vous êtes sûr que les échantillons utilisés par ce programme sont dans le dossier sélectionné, vous pouvez gagner du temps lors de la sauvegarde de données en sélectionnant ce mode réduit.

Champ Replace same samples ("remplacement des échantillons identiques")

Vous pouvez déterminer comment seront traités les fichiers dont le nom est déjà porté par un échantillon à l'emplacement de destination.

NO Le MPC2500 ne sauvegardera pas un fichier ayant le même nom. Si vous avez chargé les données depuis la carte mémoire et n'avez édité que le programme, sélectionnez NO.

YES Le MPC2500 remplace les données par les nouvelles, que vous avez demandé de sauvegarder. Si vous avez chargé les données depuis la carte mémoire et avez édité les données d'échantillon, sélectionnez YES.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la sauvegarde des données.

Note: Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists s'ouvrira. Pour plus d'informations sur cette fenêtre, voir la section "Sauvegarder un échantillon" en page 113.

Sauvegarder d'un coup tous les programmes et tous les échantillons

Vous pouvez sauvegarder d'un coup tous les programmes et échantillons du MPC2500.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES ("sauvegarde de tous les programmes et échantillons").

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

La fenêtre Save ALL Programs ("sauvegarde de tous les programmes") s'ouvrira.

04. Dans la fenêtre Save a Program, faites les réglages pour chaque champ.

Champ Make new folder ("création d'un nouveau dossier")

Quand vous sauvegardez les données, vous pouvez créer un nouveau dossier, à l'intérieur du dossier sélectionné par le champ To et sauvegarder les données dans ce nouveau dossier. Quand vous utilisez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES, beaucoup de données doivent être sauvegardées.

Avec l'option Make new folder, vous pouvez aisément créer un dossier pour contenir toutes les données que vous désirez sauvegarder.

NO Le MPC2500 sauvegardera les données dans le dossier sélectionné. Il n'y aura pas de nouveau dossier créé.

YES Le MPC2500 créera un nouveau dossier et y sauvegardera les données.

Si vous sélectionnez NO, le champ Replace same files ("remplacement des échantillons identiques") s'affichera. Si le dossier de destination contient déjà un fichier portant le même nom, sélectionnez NO pour annuler la procédure et sélectionnez YES pour remplacer les données de la carte mémoire par les nouvelles données. Quand vous sélectionnez YES, le champ Folder name ("nom du dossier") s'affiche. Saisissez le nom du nouveau dossier dans ce champ.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lance la sauvegarde des données.

Sauvegarder une séquence

Vous pouvez sauvegarder les séquences une à une.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE A SEQUENCE ("sauvegarde d'une séquence").

03. Dans le champ Item, sélectionnez la séquence que vous désirez sauvegarder.

Vous pouvez sélectionner les données de séquence dans la mémoire en tournant la molette DATA.

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

La fenêtre Save a Sequence ("sauvegarde de séquence") s'ouvrira.

05. Dans le champ Type, sélectionnez le type de fichier.

SEQ La séquence sera sauvegardée comme fichier de MPC2500. Les données spécifiques au MPC2500 seront sauvegardées avec la séquence. Normalement, faites ce choix.

MID La séquence sera sauvegardée au format 1 de type SMF (Standard MIDI File). SMF est un format de fichier établi par le standard MIDI. Si vous désirez charger les données de séquence du MPC2500 dans un autre séquenceur, sélectionnez cette option. Toutefois, elle ne permet pas de sauvegarder les données spécifiques du MPC2500.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la sauvegarde des données.

Note: Si le dossier de destination contient déjà des données portant le même nom, la fenêtre File Exists s'ouvrira.

Pour plus d'informations sur cette fenêtre, voir la section "Sauvegarder un échantillon" en page 113.

Sauvegarder d'un coup toutes les séquences et tous les morceaux

Vous pouvez sauvegarder toutes les séquences et tous les morceaux du MPC2500 en une fois.

Le MPC2500 sauvegardera les données sous forme d'un fichier nommé "ALL file", qui comprend toutes les séquences et tous les morceaux, plutôt que des fichiers individuels de sauvegarde de séquences et de morceaux. Quand vous chargez le fichier ALL, vous pouvez retrouver toutes les séquences et tous les morceaux comme lors de leur sauvegarde.

Le fichier ALL comprend les données de jeu d'effets.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL SEQS AND SONGS ("sauvegarde de toutes les séquences et tous les morceaux").

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

La fenêtre Save ALL Seqs & Songs ("sauvegarde de toutes les séquences et tous les morceaux") s'ouvrira.

04. Dans le champ File name ("nom du fichier"), sélectionnez le nom du fichier à sauvegarder.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la sauvegarde des données.

Sauvegarder d'un coup toutes les données de la mémoire

Vous pouvez sauvegarder les fichiers échantillons/programmes/ALL d'un seul coup.

Quand vous sauvegardez ces données, un fichier projet est sauvegardé, de même que les fichiers d'échantillons, de programmes et ALL. Le fichier projet ne contient pas réellement des données d'échantillon ou de séquence, mais des informations sur les fichiers échantillons/programmes/ALL sauvegardés lors de l'enregistrement des données. Quand vous chargez le fichier projet, les fichiers échantillons/programmes/ALL sauvegardés avec le fichier projet sont automatiquement chargés et ramènent le MPC2500 au statut qu'il avait lors de la sauvegarde des données. Par exemple, si vous sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire") lors de la sauvegarde de vos données après avoir fini votre travail quotidien, vous pouvez lancer le MPC2500 le jour suivant en le rechargeant avec les données sur lesquelles vous avez fini la veille.

01. Dans le champ To ("dans") de la page SAVE ("sauvegarde"), sélectionnez le dossier de destination.

02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire").

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

La fenêtre Save Entire Memory ("sauvegarde totale de la mémoire") s'ouvrira.

04. Dans le champ Project name ("nom du projet"), sélectionnez le nom du fichier projet à sauvegarder.

05. Dans le champ Replace same files ("remplacement des fichiers identiques"), déterminez comment traiter un fichier qui possède le même nom que celui que vous sauvegardez.

NO Le MPC2500 ne sauvegardera pas le fichier portant le même nom.

YES Le MPC2500 remplacera les données existantes par le nouveau fichier.

06. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera la sauvegarde des données.

A propos du fichier Input Thru (.IPT)

Si vous utilisez la fonction "SAVE ENTIRE MEMORY" pour sauvegarder les données de la mémoire interne, le fichier Input Thru sera sauvegardé avec le fichier de projet. Le fichier Input Thru contient le réglage Input Thru du MPC2500. Quand vous chargez le fichier de projet, le fichier Input Thru est automatiquement chargé avec le fichier de projet. Vous pouvez aussi ne charger que le fichier Input Thru (fichier .IPT) en page Load.

Créer le dossier de chargement automatique Autoload

Quand vous créez un dossier AUTOLOAD sur la carte mémoire, le MPC2500 charge son contenu automatiquement quand vous mettez l'appareil sous tension avec la carte mémoire insérée dans la fente. Vous pouvez charger automatiquement le programme de batterie ou les données de séquence les plus fréquemment utilisées.

01. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde totale de la mémoire").

Le dossier AUTOLOAD sera créé dans le dossier ROOT, qui est le répertoire le plus haut, aussi n'avez-vous pas à sélectionner le dossier de destination.

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

La fenêtre Save Entire Memory ("sauvegarde totale de la mémoire") s'ouvrira.

03. Pressez la touche [F2] (A.LOAD).

La fenêtre Save Auto load File ("sauvegarde des fichiers AUTOLOAD") s'ouvrira .

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 créera le dossier AUTOLOAD dans le dossier ROOT et sauvegardera toutes les données dans ce dossier. Si le dossier ROOT contient déjà un dossier AUTOLOAD, la fenêtre Autoload Folder Exists ("dossier AUTOLOAD existant") s'affichera.

Pour remplacer le dossier AUTOLOAD existant par le nouveau, pressez la touche [F2] (REPLAC). Dans ce cas, le contenu du dossier AUTOLOAD actuel sera supprimé (écrasé).

Pour conserver le dossier AUTOLOAD actuel, pressez la touche [F4] (CANCEL) pour annuler la procédure, accédez au répertoire (Directory) et changez le nom du dossier AUTOLOAD actuel.

Sauvegarder les données sur le disque dur interne (optionnel)

Vous pouvez sauvegarder les données sur le disque dur interne (optionnel) comme sur la carte mémoire, si le disque dur interne a été installé dans le MPC2500. Quand vous sauvegardez les données sur le disque dur interne, sélectionnez HARD DISK à la place de MEMORY CARD dans le champ Save to comme dans la procédure "02" de sauvegarde de données. Le reste de la procédure est identique à la sauvegarde des données sur carte mémoire.

Charger un fichier

Dans cette section, vous apprendrez comment charger un fichier. Le MPC2500 peut charger un fichier depuis la carte mémoire, la mémoire flash interne, le disque dur interne (optionnel) ou le lecteur de CD interne (optionnel). Cela se fait en page LOAD qui s'obtient en pressant la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD).



Sélectionner un fichier

Pour sélectionner un fichier à charger, procédez comme suit:

01. Pressez la touche [MODE] et le [PAD 2] (LOAD).

La page LOAD s'affichera. Pour charger un fichier depuis la carte mémoire, insérez la carte Compact Flash dans la fente pour carte mémoire.

Note: Assurez-vous d'avoir inséré la carte Compact Flash à fond dans la fente.

02. Sélectionnez le champ LOAD from ("chargement depuis") et sélectionnez la mémoire depuis laquelle vous désirez charger les données.

INTERNAL MEMORY Le MPC2500 chargera les données depuis la mémoire preset interne. Normalement, quand vous mettez sous tension le MPC2500, il charge les données depuis la mémoire preset, mais vous pouvez charger ces fichiers individuellement en sélectionnant INTERNAL MEMORY dans ce champ.

MEMORY CARD Le MPC2500 chargera les fichiers depuis la carte mémoire insérée dans la fente.

HARD DISK Le MPC2500 chargera les fichiers depuis le disque dur interne (option).

C D Le MPC2500 chargera les fichiers depuis le CD-ROM chargé dans le lecteur (option).

03. Sélectionnez le champ Folder ("dossier") ou File ("fichier") et pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera. Vous pouvez aussi sélectionner un fichier dans le dossier et dans le champ File ("fichier") de la page LOAD, mais il est plus simple d'utiliser la fenêtre Directory qui affiche les fichiers sous forme de liste. Dans la fenêtre Directory, vous pouvez passer en revue les fichiers de la mémoire. Les fichiers de la carte mémoire sont sauvegardés dans les répertoires de façon hiérarchique comme des fichiers d'ordinateur.



Le dossier sélectionné dans le champ de dossier est affiché à gauche de la liste du répertoire, et les fichiers sélectionnés dans le champ File ("fichier") sont affichés à droite de la liste. Dans l'illustration ci-contre, le fichier SNARE du dossier AUTOLOAD est sélectionné.

Chaque fichier a une icône en fonction de son type.

Sample
 Program
 Sequence
 ALL
 Project

04. Déplacez-vous dans le répertoire à l'aide des touches curseur Gauche/Droite.

Vous pouvez utiliser les touches curseur Gauche/Droite pour vous déplacer dans les répertoires. Par exemple, quand un dossier est sélectionné dans la liste de droite, si vous sélectionnez le dossier avec le curseur et pressez la touche curseur Droite, le dossier sélectionné passera dans la liste de gauche et c'est le contenu de ce dossier qui s'affichera sur la droite. Si vous pressez la touche curseur Gauche, vous rappelez l'affichage du répertoire supérieur.

Astuce: Le dossier ROOT est le plus haut répertoire de la carte mémoire. Il n'y a pas de répertoire au-dessus du dossier ROOT.

05. Sélectionnez le fichier que vous voulez charger.

06. Pressez la touche [F5] (LOAD).

Le MPC2500 commencera le chargement des données. Les procédures suivantes diffèrent selon le type du fichier sélectionné.

Astuce: Vous pouvez aussi sélectionner les fichiers et changer de répertoire dans le champ File de la page LOAD. Vous pouvez sélectionner un dossier dans le même niveau de répertoire que le dossier actuellement sélectionné, en tournant la molette DATA dans le champ File. Si vous avez sélectionné un dossier dans le champ File, vous pouvez passer au répertoire inférieur en pressant la touche curseur Droite. Vous pouvez aussi revenir au répertoire supérieur en pressant la touche curseur Gauche dans le champ File.

Astuce: Quand l'échantillon est sélectionné dans le champ File: de la page LOAD, vous pouvez l'écouter en pressant la touche [F5](PLAY).

A propos du champ View ("visualisation") ...

Le champ View de la page LOAD est normalement réglé sur ALL FILES pour afficher tous les types de fichiers dans le champ File ou la fenêtre Directory. Vous pouvez changer le réglage du champ View pour que seuls soient affichés les fichiers d'un type particulier. C'est utile lorsque vous devez retrouver un fichier dans une grande liste. Sélectionnez le champ View et, avec la molette DATA, choisissez le type de fichier à afficher.

Charger un échantillon

Vous pouvez charger les fichiers d'échantillon un à un. Vous pouvez également affecter l'échantillon à un pad.

01. Sélectionnez un fichier échantillon et chargez-le.

La fenêtre Load a Sample ("chargement d'un échantillon") s'affichera.

Vous pouvez écouter l'échantillon en pressant la touche [F2] (PLAY).

Pour annuler le chargement de l'échantillon, pressez la touche [F4] (DSCARD).

02. Sélectionnez le pad auquel vous voulez affecter l'échantillon sélectionné en le frappant.

Quand vous frappez le pad, le numéro du pad s'affiche dans le champ Assign to pad ("affectation au pad").

Si vous ne désirez pas affecter l'échantillon à un pad, sélectionnez OFF en tournant la molette DATA sur la gauche.

03. Pressez la touche [F5] (KEEP).

L'échantillon chargé sera affecté au pad sélectionné.

Astuce : Vous pouvez charger des fichiers ".snd". Cela comprend les fichiers venant d'un MPC3000/2000/2000XL.

Chargement d'un CD audio à partir du lecteur de CD interne (optionnel)

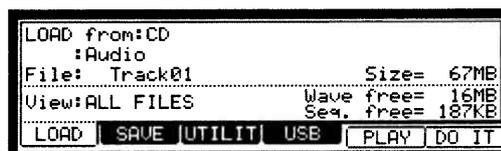
Si vous sélectionnez CD dans le champ Load from:, vous pouvez charger une piste audio d'un CD audio présent dans le lecteur de CD interne (optionnel) comme un fichier d'échantillon.

01. Dans le champ File, sélectionnez la piste.

Vous pouvez écouter la piste sélectionnée en pressant la touche [F4] (PLAY).

02. Pressez la touche [F5] (DO IT)

Le MPC2500 lancera le chargement de la piste audio.



Note : Le MPC2500 ne peut pas charger une piste audio dont la taille est plus grande que la mémoire interne disponible. La taille des données de la piste sélectionnée sera affichée dans le champ Size=.

La mémoire interne maximale avec l'option EXM128 est de 128 Mo. Environ 12 minutes peuvent être échantillonnées de cette manière car vous aurez besoin d'environ 10 Mo par minute de piste.

Charger un programme

Vous pouvez charger les fichiers de programme un à un.

01. Sélectionnez un fichier de programme et chargez-le.

La fenêtre Load a Program ("chargement d'un programme") s'affichera.

Pour annuler la procédure, pressez la touche [F4] (CANCEL).

02. Dans le champ Load, déterminez si vous voulez aussi charger les échantillons.

WITH SAMPLES Le MPC2500 chargera aussi les échantillons utilisés par le programme. Normalement, sélectionnez cette option.

PROGRAM ONLY Le MPC2500 ne chargera que le fichier programme. Il ne chargera pas les échantillons. Sélectionnez cette option lorsque vous désirez créer un nouveau programme en lui affectant des échantillons différents de ceux du programme sauvegardé.

03. Si vous sélectionnez WITH SAMPLES dans le champ Load, faites les réglages du champ Replace same samples in memory ("remplacement des échantillons identiques en mémoire").

Vous pouvez déterminer comment sera traité chaque fichier si vous avez déjà dans l'unité des données portant le même nom que le fichier chargé.

- NO Le MPC2500 ne chargera pas les échantillons ayant le même nom.
YES Le MPC2500 remplacera les données existantes par les nouvelles données chargées.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Supprimer les données de la mémoire avant de charger

Quand vous pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT) à l'étape 4, vous effacez la mémoire du MPC2500 et ne chargez que le programme sélectionné en mémoire.

01. A l'étape 4, pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera. Si vous pressez la touche [F5] (DO IT), le MPC2500 lancera le chargement du programme après avoir effacé toute sa mémoire interne.

Note: Si vous faites cela, toutes les données sauvegardées dans l'unité seront supprimées.

Charger une séquence

Vous pouvez charger les fichiers de séquence un à un.

01. Sélectionnez le fichier de séquence et chargez-le.

La fenêtre Load a Sequence ("chargement d'une séquence") s'affichera.

02. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez le numéro de la séquence de destination.

Sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez charger les données.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Charger le fichier ALL

Vous pouvez charger le fichier ALL, qui contient des données de séquences et de morceaux. Quand vous chargez le fichier ALL, tous les morceaux et séquences qui se trouvent dans le MPC2500 sont remplacés par les nouvelles données.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.**02. Pressez la touche [F5] (DO IT).**

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Charger une séquence individuelle depuis le fichier ALL

Vous pouvez charger une séquence individuelle depuis le fichier ALL.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.**02. Pressez la touche [F3] (SEQ).**

La fenêtre Load a Sequence ("chargement d'une séquence") s'affichera.

03. Dans le champ Load file ("chargement d'un fichier"), sélectionnez la séquence à charger.

Dans le champ Load file, vous pouvez sélectionner les données d'une séquence appartenant au fichier ALL.

04. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez la séquence de destination.

Sélectionnez le numéro de séquence dans lequel vous désirez charger les données.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Ne charger que le jeu d'effets depuis le fichier ALL

Le fichier ALL a un fichier de jeu d'effets, qui contient les informations de réglage d'effet. Vous pouvez ne charger que le jeu d'effets depuis le fichier ALL.

01. Sélectionnez le fichier ALL et chargez-le. La fenêtre Load ALL (SEQS&SONGS) File ("chargement de tous les fichiers de séquences et morceaux") s'affichera.

02. Pressez la touche [F2] (EFFECT).

La fenêtre Load Effect File ("chargement du fichier d'effet") s'ouvrira.

03. Dans le champ Load file ("chargement d'un fichier"), sélectionnez le jeu d'effets à charger.

04. Dans le champ Load into ("chargement dans"), sélectionnez le jeu d'effets de destination.

Sélectionnez le numéro du jeu d'effets dans lequel vous allez charger les données.

Si vous sélectionnez ALL dans le champ Load File ("chargement de fichier"), le jeu d'effets actuellement présent dans l'unité sera remplacé par les données chargées depuis le fichier ALL.

05. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Charger un dossier

Vous pouvez charger un dossier et tous les fichiers qu'il contient en même temps. Vous pouvez charger des fichiers de programme, d'échantillon et des fichiers ALL.

01. Sélectionnez un dossier et chargez-le.

La fenêtre Load Folder ("chargement de dossier") s'affichera.

02. Réglez le champ Replace same files in memory ("remplacement des fichiers identiques en mémoire").

Vous pouvez déterminer comment sera traité chaque fichier si vous avez déjà dans l'unité des données portant le même nom que le fichier chargé.

NO Le MPC2500 ne chargera pas le fichier ayant le même nom.

YES Le MPC2500 remplacera les données existantes par les nouvelles données chargées.

03. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le MPC2500 lancera le chargement des données.

Charger le dossier après avoir supprimé les données présentes en mémoire

Quand vous pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT) à l'étape 4, vous effacez la mémoire du MPC2500 et chargez le dossier sélectionné en mémoire.

01. A l'étape 3, pressez la touche [F2] (CLEAR) au lieu de la touche [F5] (DO IT).

La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera. Si vous pressez la touche [F5] (DO IT), le MPC2500 lancera le chargement du dossier après avoir effacé toute sa mémoire interne.

Note: Si vous faites cela, toutes les données sauvegardées dans l'unité seront supprimées.

Note: Si le dossier a plusieurs fichiers ALL, le MPC2500 ne pourra charger qu'un d'entre eux.

Charger un projet

Si vous avez utilisé le mode SAVE ENTIRE MEMORY ("sauvegarde de la totalité de la mémoire") pour sauvegarder les données, le MPC2500 charge le fichier projet ainsi créé. Quand vous chargez un fichier projet, toutes les données actuellement sauvegardées dans l'unité sont remplacées par celles du fichier projet que vous chargez.

01. Sélectionnez un fichier projet et chargez-le. La fenêtre CAUTION s'affichera.

02. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le chargement commencera.

Chargement d'un fichier Input Thru

Si vous utilisez la fonction "SAVE ENTIRE MEMORY" pour sauvegarder les données de la mémoire interne, le fichier Input Thru sera sauvegardé avec le fichier de projet. Le fichier Input Thru contient le réglage Input Thru du MPC2500.

Quand vous chargez le fichier de projet, le fichier Input Thru est automatiquement chargé avec le fichier de projet. Vous pouvez aussi ne charger que le fichier Input Thru (fichier .IPT) en page Load.

Renommer un fichier

Vous pouvez changer le nom d'un fichier de la carte mémoire.

01. Dans le champ To de la page SAVE, pressez la touche [WINDOW].

La fenêtre Directory ("répertoire") s'affichera.

02. Sélectionnez le fichier désiré avec une touche curseur.

Vous pouvez vous promener dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.

03. Pressez la touche [F3] (RENAME).

La fenêtre Name ("nom") s'affichera.

04. Saisissez le nouveau nom et pressez la touche [F5] (ENTER).

Pour plus d'informations sur le réglage du nom, voir la section "Programmation des noms" en page 10.

Note: Si vous changez le nom de fichier, le MPC2500 peut ne plus pouvoir charger correctement le fichier. Par exemple, les échantillons utilisés pour un programme sont sauvegardés dans le fichier programme avec leur nom d'échantillon. Si vous changez le nom du fichier d'échantillon, le MPC2500 ne peut pas le retrouver lors du chargement du programme.

Supprimer un fichier

Vous pouvez supprimer des fichiers sur la carte mémoire.

01. Ouvrez la fenêtre Directory de la page SAVE.

02. Sélectionnez le fichier désiré avec une touche curseur.

Vous pouvez vous promener dans le répertoire avec les touches curseur Gauche/Droite.

03. Pressez la touche [F2] (DELETE).

La fenêtre Delete File ("suppression de fichier") s'affichera.

04. Pressez la touche [F5] (DO IT).

Le fichier sélectionné sera supprimé.

Note: Vous pouvez sélectionner un dossier et le supprimer. Si vous supprimez un dossier, tous les fichiers qu'il contient seront supprimés.

Régler la fonction de chargement automatique

Par défaut, la fonction de chargement automatique ou "Auto Load", qui charge les sons presets et la séquence de démo automatiquement quand vous mettez sous tension le MPC2500, est activée. Vous pouvez désactiver cette fonction pour que le MPC2500 ne charge rien à sa mise sous tension.

01. Pressez la touche [WINDOW] dans le champ LOAD from ("chargement depuis") de la page LOAD.

La fenêtre Load Setup ("configuration de chargement") s'affichera.

02. Dans le champ Autoload, réglez la valeur OFF.

03. Pressez la touche [F4] (CLOSE) pour fermer la fenêtre.

La prochaine fois que vous allumerez le MPC2500, il ne chargera rien.

Astuce: Vous pouvez charger séparément les sons presets et la séquence de démo en sélectionnant INTERNAL MEMORY ("mémoire interne") dans le champ LOAD from de la page Load.

Astuce: Quand vous insérez dans la fente pour carte une carte mémoire qui a un dossier AUTOLOAD et allumez le MPC2500, le MPC2500 charge automatiquement le dossier AUTOLOAD de la carte mémoire, quel que soit le réglage du champ Auto load.

Formater la carte mémoire

Vous pouvez formater la carte mémoire. Veuillez noter que si vous formatez la carte, toutes les données de la carte seront supprimées.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

- 02. Pressez la touche [F3] (UTILIT).**
La page Utility ("utilitaire") s'affichera.
- 03. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
La fenêtre CAUTION ("attention") s'affichera.
- 04. Pressez la touche [F5] (DO IT).**
Le MPC2500 lancera le formatage de la carte.

Sauvegarder les données en mémoire flash interne

Si vous sélectionnez INTERNAL MEMORY ("mémoire interne") dans le champ SAVE to ("sauvegarde dans") de la page LOAD, vous pouvez sauvegarder les données dans la mémoire flash interne du MPC2500. Cela n'est possible que lorsque vous avez sélectionné SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES ou SAVE ALL SEQS&SONGS dans le champ Type. Vous ne pouvez pas sauvegarder individuellement des données d'échantillon ou de séquence. Les données sauvegardées sont automatiquement chargées quand vous mettez sous tension le MPC2500, comme le programme preset et la séquence de démonstration.

Note: La mémoire flash interne contient le programme preset et la séquence de démonstration d'usine. Quand vous sauvegardez les données dans la mémoire flash interne, les nouvelles données effacent les données d'usine.

Quand SAVE ALL SEQS & SONGS est sélectionné

- 01. Sélectionnez INTERNAL MEMORY dans le champ SAVE to de la page Save.**
- 02. Sélectionnez SAVE ALL SEQS & SONGS dans le champ Type.**
- 03. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
La fenêtre CAUTION s'affichera. Dans cette fenêtre, pressez la touche [F5] (DO IT).
La fenêtre CAUTION s'affichera à nouveau, vous demandant confirmation. Pressez la touche [F3] (DO IT) pour sauvegarder les données.

Quand SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES est sélectionné

La mémoire flash interne ne peut pas contenir un fichier de plus de 5 Mo. Assurez-vous que la valeur du champ Size ("taille") qui sera affichée quand vous sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES dans le champ Type de la page SAVE, n'excède pas 5 Mo.

- 01. Dans le champ SAVE to ("sauvegarde dans") de la page Save, sélectionnez INTERNAL MEMORY.**
- 02. Dans le champ Type, sélectionnez SAVE ALL PROGRAMS &SAMPLES.**
- 03. Pressez la touche [F6] (DO IT).**
La fenêtre CAUTION s'affichera. Dans cette fenêtre, pressez la touche [F5] (DO IT).
La fenêtre CAUTION s'affichera à nouveau, vous demandant confirmation. Pressez la touche [F3] (DO IT) pour sauvegarder les données.

Astuce: Le dossier INTERNAL de la mémoire compact flash livrée avec le MPC2500 contient les mêmes programmes presets et séquences de démonstration d'usine que ceux sauvegardés dans la mémoire flash du MPC2500. Vous pouvez donc recharger les données par défaut dans la mémoire flash, en chargeant ces fichiers depuis le dossier INTERNAL et en les sauvegardant dans la mémoire flash.

Chapitre 17 : Connecter le MPC2500 à votre ordinateur

Le MPC2500 permet le stockage de masse par USB. Quand vous connectez le MPC2500 à un PC supportant le stockage de masse par USB, le PC reconnaît la carte mémoire (le disque dur interne (optionnel)) du MPC2500 comme un support amovible. Vous pouvez transférer les données entre la carte mémoire//le disque dur interne (optionnel) reconnu et le PC.

Vous pouvez sauvegarder les données de la carte mémoire/le disque dur interne (optionnel) dans le PC ou vous pouvez charger les données du PC dans la carte mémoire/le disque dur interne (optionnel).

Il vous faut Windows 2000/Me/XP ou ultérieur, ou MacOS 9.x/10.x ou ultérieur.

Note: L'ordinateur ne peut pas directement reconnaître la mémoire interne du MPC2500. Pour sauvegarder les données de la mémoire interne dans l'ordinateur, vous devez d'abord les sauvegarder sur carte mémoire/le disque dur interne (optionnel). Aussi, les données de l'ordinateur ne seront transférées que sur la carte mémoire/le disque dur interne (optionnel). Pour les utiliser dans le MPC2500, chargez-les depuis la carte mémoire/le disque dur interne (optionnel).

Connecter le MPC2500 à un PC sous Windows

01. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte du MPC2500.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

Dans le champ Load from or Save to, sélectionnez MEMORY CARD. Si vous désirez charger depuis/sauvegarder sur le disque dur interne, sélectionnez HARD DISK.

03. Dans la page LOAD ou la page SAVE, pressez la touche [F4] (USB).

Cela affiche la page USB que vous utiliserez pour connecter le MPC2500 au PC. C'est tout pour le MPC2500.

04. Connectez la prise USB du MPC2500 à la prise USB du PC via le câble USB.

05. Quand vous connectez le MPC2500 au PC pour la première fois, le message "Nouveau matériel détecté" s'affichera. Suivez les instructions affichées.

Une fois que le PC a reconnu le MPC2500; son icône de "déconnexion" s'affiche dans la barre de tâches. Dans le gestionnaire de périphériques, le MPC2500 sera affiché comme périphérique de stockage de masse USB.

06. Dans "Poste de travail", le MPC2500 s'affichera comme un disque amovible.

Pour sauvegarder les données dans le PC, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque amovible sur le disque dur. Pour charger des données, sélectionnez les données et faites-les glisser du disque dur vers le support amovible.

07. Quand vous avez fini le transfert de données, cliquez sur l'icône de déconnexion dans la barre de tâches du PC et sélectionnez "Arrêter disque USB – Lecteur (:)".

Note: Dans "(:)", Une lettre de l'alphabet est affichée, correspondant au lecteur dans le PC.

Quand vous décidez d'arrêter l'appareil, la fenêtre de dialogue "Le périphérique USB (:) peut à présent être retiré du système en toute sécurité" s'affiche.

08. Débranchez le câble USB des prises du MPC2500 et du PC.

Note: Assurez-vous d'avoir suivi l'étape 07 "Retrait du périphérique" avant de déconnecter le câble USB.

Note: Vous ne pouvez transférer les données entre le MPC2500 et le PC que lorsque la page USB est affichée. Vous ne pouvez pas changer de page ou de mode depuis la page USB sans avoir déconnecté le câble USB.

Connecter le MPC2500 à un Macintosh

01. Insérez la carte mémoire dans la fente pour carte du MPC2500.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 2] (LOAD) ou le [PAD 3] (SAVE).

Dans le champ Load from or Save to, sélectionnez MEMORY CARD. Si vous désirez charger depuis/sauvegarder sur le disque dur interne, sélectionnez HARD DISK.

03. Dans la page LOAD ou la page SAVE, pressez la touche [F4] (USB).

Cela affiche la page USB que vous utiliserez pour connecter le MPC2500 au Macintosh. C'est tout pour le MPC2500.

04. Connectez la prise USB du MPC2500 à la prise USB de l'ordinateur via le câble USB.

05. Le support amovible sera affiché sur le bureau.

Pour sauvegarder les données dans l'ordinateur, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque amovible sur le disque dur. Pour charger les données depuis l'ordinateur, sélectionnez-les et faites-les glisser du disque dur sur le support amovible.

06. Après avoir terminé le transfert de données, sélectionnez le support amovible et faites-le glisser sur la corbeille.

Quand vous faites glisser le support amovible sur la corbeille du Dock sous Mac OS 10.x, l'icône se change en icône d'éjection.

07. Débranchez le câble USB des prises du MPC2500 et de l'ordinateur.

Note: Assurez-vous d'avoir suivi l'étape 06 avant de déconnecter le câble USB.

Note: Vous ne pouvez transférer les données entre le MPC2500 et l'ordinateur que lorsque la page USB est affichée. Vous ne pouvez pas changer de page ou de mode depuis la page USB sans avoir déconnecté le câble USB.

Chapitre 18 : Autres réglages

Dans cette section, vous apprendrez les autres fonctions, qui n'ont pas encore été mentionnées dans les chapitres précédents.

Pédale commutateur (Foot switch)

Vous pouvez connecter jusqu'à 2 pédales commutateurs au MPC2500 et leur affecter diverses fonctions (par exemple, lancement/arrêt d'une séquence, etc.).

01. Connectez une pédale commutateur à la prise FOOTSWITCH du MPC2500.

02. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 10] (OTHER).

Vous passerez en mode OTHER ("autres").

03. Pressez la touche [F3] (FOOTSW).

Cela affiche la page FOOTSW ("pédale commutateur") dans laquelle vous pouvez faire des réglages pour la pédale commutateur.

04. Sélectionnez la fonction à affecter à la pédale commutateur 1 dans le champ Footswitch 1 et la fonction à affecter à la pédale commutateur 2 dans le champ Footswitch 2.

Vous pouvez sélectionner les fonctions suivantes.

PLAY START	Fonctionne comme la touche PLAY START.
PLAY	Fonctionne comme la touche PLAY
STOP	Fonctionne comme la touche STOP.
PLAY/STOP	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC2500 lance la reproduction. Quand vous pressez la pédale en mode de reproduction, le MPC2500 arrête la reproduction.
REC+PLAY	Fonctionne comme quand vous pressez simultanément les touches REC et PLAY (enregistrement).
OVER DUB+PLAY	Fonctionne comme quand vous pressez simultanément les touches OVER DUB et PLAY (enregistrement en superposition).
REC/PUNCH	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC2500 lance la reproduction, quand vous pressez la pédale en mode de reproduction, cela fait passer en mode d'enregistrement, et en mode d'enregistrement, cela fait passer en reproduction.
OVER DUB/PUNCH	Quand vous pressez la pédale en mode STOP, le MPC2500 lance la reproduction, quand vous la pressez en mode de reproduction, cela fait passer en enregistrement par superposition (overdub), et en mode d'enregistrement par superposition (overdub), cela fait passer en mode de reproduction.
TEMPO TAP	Fonctionne comme la touche TEMPO/NOTE REPEAT.
PAD 1 à 16	Le MPC2500 fera jouer le pad sélectionné avec une dynamique fixe de 127 (maximum).
F1 à F6	Fonctionne comme la touche de fonction 1 à 6.
PAD BANK A à D	Fonctionne comme la touche PAD BANK sélectionnée.
REPEAT	Fonctionne comme la touche NOTE REPEAT.

Réglage du niveau général

Vous pouvez régler le niveau des sorties casque et stéréo en tournant la commande MAIN VOLUME. Le volume général ("main volume") change le niveau du signal analogique. Cela règle également de façon numérique le niveau total du MPC2500.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 10] (OTHER).

Vous passerez en mode OTHER ("autres").

02. Pressez la touche [F1] (GLOBAL).

La page GLOBAL s'affichera.

03. Dans le champ Master level ("niveau master"), réglez le niveau.

Vous réglerez le niveau du signal numérique qui sera envoyé au convertisseur N/A. Le MPC2500 peut produire jusqu'à 32 sons simultanément. Il y a une grande différence de niveau quand vous jouez un seul échantillon ou 32 sons à la fois. Si vous augmentez la valeur dans le champ Master level, vous pouvez augmenter le niveau global du MPC2500 pour créer un son plus puissant avec moins de bruit. Toutefois, si vous reproduisez simultanément de nombreux sons, le niveau peut saturer, ce qui entraîne une distorsion. Si vous diminuez la valeur dans le champ Master level, vous pouvez empêcher la distorsion qui se produit quand vous jouez de nombreux sons simultanément. Toutefois, vous risquez de ne pas avoir un bon résultat en matière de bruit ou de dynamique de son. Réglez la valeur appropriée dans le champ Master level en fonction de votre application.

Régler le contraste de l'afficheur LCD

Vous pouvez régler le contraste de l'afficheur LCD en tournant la molette DATA tout en tenant enfoncée la touche [SHIFT]. Le contraste de l'afficheur LCD peut se régler dans n'importe quelle page.

Initialisation avec retour aux réglages d'usine

Différents réglages d'échantillon et de séquence peuvent être sauvegardés sur carte Compact Flash lors de la sauvegarde de fichiers. Les réglages globaux du MPC2500 (listés ci-dessous) sont sauvegardés dans la mémoire flash interne et stockés lorsque le MPC2500 est éteint. Vous pouvez ré-initialiser les réglages d'usine à l'aide de la procédure suivante.

01. Allumez le MPC2500 en tenant enfoncée la touche [ERASE].

02. Relâchez la touche [ERASE] une fois que l'afficheur indique [MPC2500 (##MB installed)].

A présent, le MPC2500 est ramené à ses réglages d'usine pré-programmés.

Les réglages généraux suivants sont stockés dans le MPC2500 :

- Timing Correct (Note value, Swing%)
- Click/Metronome (Count in, Rate, In play, In rec)
- Step Edit Options (Auto step increment, Duration of recorded notes)
- Active track receive channel
- Soft thru
- Sync in
- Sync out
- Master level
- Sustain pedal to duration
- Truncate duration
- Tap average
- Footswitch 1
- Footswitch 2
- Autoload
- Contraste de l'afficheur

Régler la sensibilité de pad

Chaque fois que vous frappez un pad, le MPC2500 analyse la force avec laquelle vous l'avez frappé et convertit cela en valeur de dynamique MIDI. Ce paramètre est utilisé pour déterminer la force/faiblesse du son interne à la lecture.

Si vous trouvez difficile d'obtenir une plage de dynamique confortable pour votre style de jeu, par exemple si vous n'arrivez pas à obtenir une dynamique de 127 même en frappant le pad très fort, ou vice-versa si vous obtenez trop facilement une dynamique de 127 même en frappant le pad doucement, vous pouvez régler la sensibilité du pad et la courbe de dynamique selon vos désirs.

* La sensibilité de pad et la courbe de dynamique peuvent être réglées séparément pour chaque pad.

01. Pressez la touche [MODE] puis le [PAD 10] (OTHER).

02. Pressez la touche [F4] (PAD).

La page Pad s'affichera.

03. Sélectionnez le pad dont vous désirez régler la sensibilité en le frappant.

Le numéro du pad sélectionné s'affichera dans le coin supérieur gauche de l'écran. Les valeurs actuelles de sensibilité du pad et de courbe de dynamique s'afficheront respectivement dans les champs Pad sensitivity et Velocity curve. La valeur de dynamique sera affichée à la droite du champ "Velocity" en fonction de la force de frappe sur le pad (la plage de dynamique (Velocity) va de 1 à 127).

L'indicateur de niveau affichera la force de pression du pad lorsque celui-ci sera frappé.

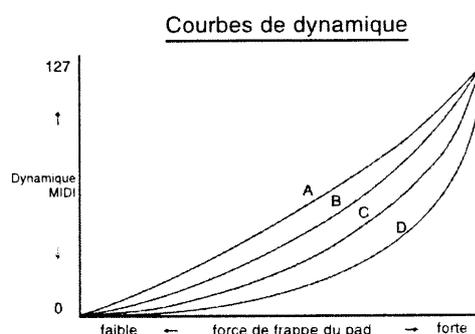
04. Sélectionnez le champ Pad Sensitivity et réglez la valeur de sensibilité du pad en frappant le pad.

Si la valeur Pad sensitivity est basse, il est plus difficile d'obtenir une forte dynamique même en frappant fort sur le pad. Si la valeur Pad sensitivity est élevée, il peut devenir trop facile d'obtenir des fortes dynamiques même en ne frappant le pad que doucement.

Vous devrez régler la sensibilité du pad sur 1 (minimum) et augmenter cette valeur progressivement tout en frappant le pad jusqu'à ce que la valeur de dynamique à droite affiche 127 quand vous frappez le pad avec la force que vous désirez employer pour obtenir cette dynamique de 127.

05. Sélectionnez le champ Velocity curve et réglez la courbe de dynamique en frappant le pad.

La courbe de dynamique représente le diagramme de la dynamique MIDI obtenue en fonction de la force de frappe sur le pad. Si la réponse dynamique ne vous convient pas après avoir testé toute la plage des frappes de faible à forte, essayez de changer la courbe de dynamique entre A-B-C-D.



Continuous sample track (Déclenchement en cours d'une phrase échantillonnée)

Vous pouvez faire reproduire une phrase échantillonnée conjointement à la séquence. Normalement, quand une phrase échantillonnée doit être lue dans une séquence, elle ne l'est que si vous lancez la lecture depuis un point de la séquence antérieur à l'emplacement où son message de déclenchement Note On est situé. Mais si vous activez la fonction Continuous sample track, le MPC2500 lira l'échantillon depuis le point de lecture actuel même si la séquence est lancée après l'événement Note On servant à lire cet échantillon.

01. Pressez la touche [MODE] et frappez le [PAD 10] (OTHER).

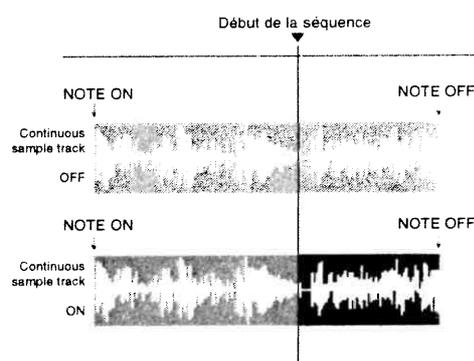
Cela vous fait passer en mode OTHER.

02. Pressez la touche [F2] (MISC.).

La page MISC. s'affichera.

03. Dans le champ Continuous sample track, sélectionnez le numéro de la piste pour laquelle vous désirez utiliser la fonction Continuous sample track.

Si vous sélectionnez OFF, la fonction Continuous sample track n'agira pas.



Autres réglages

Astuce : Cette fonction est très utile lorsque vous désirez utiliser la phrase échantillonnée dans laquelle la voix ou une interprétation "live" a été enregistrée avec la fonction Direct Recording (enregistrement direct) dans la séquence.

Note : Si l'échantillon fait moins d'une seconde, la fonction Continuous sample track ne fonctionne pas. Si la piste réglée pour la fonction Continuous sample track contient beaucoup d'événements, la lecture peut être retardée.

Note : Un échantillon Patched Phrase ne sera pas lu si son message de déclenchement Note On est situé avant le point de lancement de lecture de la séquence même si la fonction Continuous sample track est réglée sur ON.

Caractéristiques

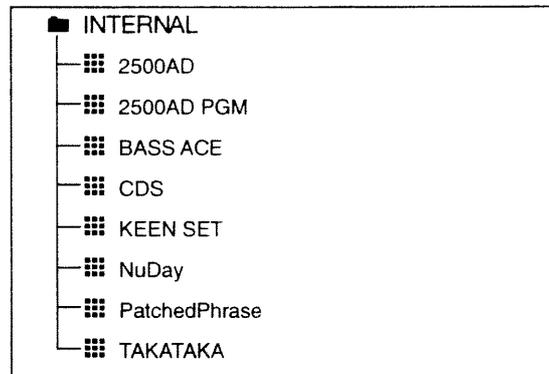
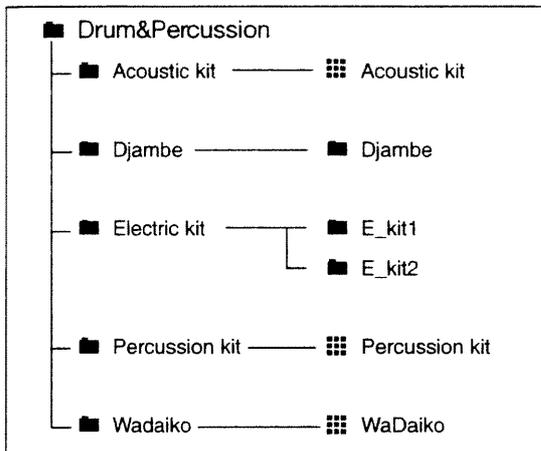
Générales	
Afficheur	LCD graphique 240 x 64 points rétro-éclairé
Fente pour carte mémoire	Compact Flash (les tailles de carte Compact Flash que le MPC2500 peut accepter vont de 32 Mo à 2 Go)
Dimensions (L x H x P)	415 x 93,5 x 332,9 (Max 334) mm
Poids	6,15 kg
Alimentation nécessaire	21 W
Générateur de sons	
Fréquence d'échantillonnage	44,1 kHz
Capacité mémoire	16 Mo en standard (11,5 Mo pour la mémoire des sons), extensible à 128 Mo
Durée d'enregistrement	136 sec. (16 Mo, MONO), 24 m 28 sec. (128 Mo, MONO)
Slot d'extension mémoire	1 x pour EXM128 optionnelle
Format de donnée	Linéaire 16 bits
Polyphonie	32
Filtrage dynamique	2 filtres 2 pôles par voix
Types de filtre	Filtres passe-bas, passe-bande, passe-haut
Mémoire de sons presets	5 Mo
Nombre de programmes	24
Effets	
Effets	2 effets stéréo et un effet master
Type d'effet	Chorus, Flanger, Bit grunger, 4 band EQ, Compressor, Phase shifter, Tremolo, Flying pan, Reverb, Delay Effet master: 4 band EQ, Compressor
Séquenceur	
Nbre max. d'événements	100 000 notes
Résolution	96 divisions par note
Séquences	99
Pistes par séquence	64
Canaux de sortie MIDI	64 (16 canaux x 4 sorties)
Mode Song	20 morceaux, 250 éléments ou "pas" par morceau
Pads de batterie	16 (sensibles à la dynamique et à la pression)
Banques de pads de batterie	4
Mode de synchronisation	Horloge MIDI

Entrées/sorties	
Entrée d'enregistrement (L et R)	Jack stéréo 6,35 mm x 2, symétriques -40 dBu, impédance d'entrée 11 kohms, Niveau d'entrée maximal +10 dBu
Entrée numérique	S/PDIF par prise cinch (RCA)
Sortie stéréo (L et R)	Jack stéréo 6,35 mm x 2, asymétriques +11 dBu, impédance de sortie 1 kohm Niveau de sortie maximal +22 dBu
8 sorties individuelles	Jack stéréo 6,35 mm x 8, asymétriques +11 dBu, impédance de sortie 1 kohm Niveau de sortie maximal +22 dBu
Sortie casque	Jack stéréo 6,35 mm, 200 mW / 100 ohms
Sortie numérique	S/PDIF par prise cinch (RCA)
Entrées MIDI	DIN 5 broches x 2
Sorties MIDI	DIN 5 broches x 4
USB	Connecteur esclave x 1, compatible stockage de masse USB (Vous devez avoir Windows 2000/Me/XP ou ultérieur, ou MacOS 9.x/10.x ou ultérieur)
Pédales commutateur	Jack 6,35 mm x 2
Accessoires standards	
Accessoires standards	Carte compact flash 32 Mo, câble d'alimentation, mode d'emploi
Options	
EXM128	Carte d'extension mémoire 128 Mo
Compatibilité des données	
MPC1000	Fichiers SEQ, WAV, PGM
MPC2000/2000XL	Fichiers SEQ, WAV, PGM (La plupart des paramètres du fichier PGM sont chargés)
MPC4000	Fichiers SEQ, WAV (Programme DRUM seulement. Seules les assignations de note et la hauteur (Tune) sont chargées)
MPC3000	SND (via l'ordinateur)
Z4/Z8	Fichiers WAV seulement
S5000/6000	Fichiers WAV seulement (via l'ordinateur)
S1000/3000	Pas de compatibilité

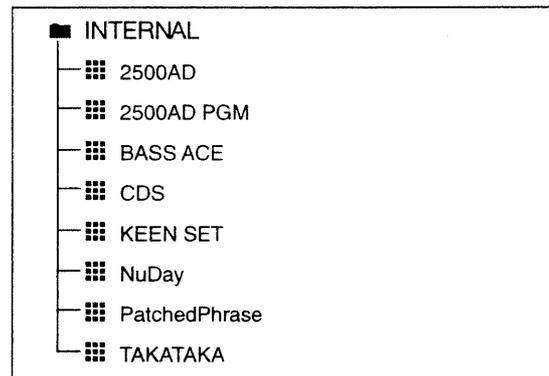
Liste des programmes presets

La mémoire flash interne du MPC2500 et la carte mémoire Compact Flash livrées avec l'unité contiennent les programmes d'usine presets suivants.

Carte mémoire Compact Flash



Mémoire Flash interne



Note: La mémoire flash interne contient une séquence de démonstration créée avec les programmes presets.

Note: Le dossier INTERNAL de la mémoire Compact Flash livrée avec le MPC2500 contient les mêmes programmes d'usine presets et séquences de démonstration que ceux sauvegardés dans la mémoire flash du MPC2500.

Tableau d'équipement MIDI

Fonction	***	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	X	1 - 16	
	Modifié	X	1 - 16	
Mode	Par défaut	X	1	
	Messages	X	X	
	Altéré	X	X	
Numéro de note		X	35 - 98	
	Vraiment jouées	X	35 - 98	
Dynamique	Enfoncement	X	O	
	Relâchement	X	X	
Pression (aftertouch)	Polyphonique	X	X	
	Par canal	X	O	Utilisée dans la fonction de répétition de notes
Pitch Bend		X	X	
Changt de comm.	0 - 127	X	X	
Changement de programme		X	0 - 127	
	Numéros réels			
Messages exclusifs		X	X	
Messages communs	: Pos. ds morceau	X	X	
	: Sélect. morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: Horloge	X	X	
	: Commandes	X	X	
Messages auxiliaires	: Local on/off	X	X	
	: All Notes Off	X	O	
	: Test de liaison	X	X	
	: Ré-initialisation	X	X	
Notes:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO
 Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : OUI
 X : NON

AKAI professional M.I. Corp. [MUSIC PRODUCTION CENTER]

Date : Juin 2005

Modèle : MPC1000 (Section séquenceur)

Version : 1.0

Tableau d'équipement MIDI

Fonction	***	Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1 - 16	1 - 16	
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par défaut	3	1	
	Messages	X	X	
	Altéré	X	X	
Numéro de note		0 - 127	0 - 127	
	Vraiment jouées	0 - 127	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	X	X	
Pression (aftertouch)	Polyphonique	O	O	
	Par canal	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Chngt de comm.	0 - 127	O	O	
Changement de programme		O	O	
	Numéros réels	0 - 127	0 - 127	
Messages exclusifs		O	O	
Messages communs	: Pos. ds morceau	O	O	
	: Sélect. morceau	X	X	
	: Accord	X	X	
Messages en temps réel	: Horloge	O	O	
	: Commandes	O	O	
Messages auxiliaires	: Local on/off	X	X	
	: All Notes Off	O	X	
	: Test de liaison	X	X	
	: Ré-initialisation	X	X	
Notes:				

Mode 1 : OMNI ON, POLY Mode 2 : OMNI ON, MONO

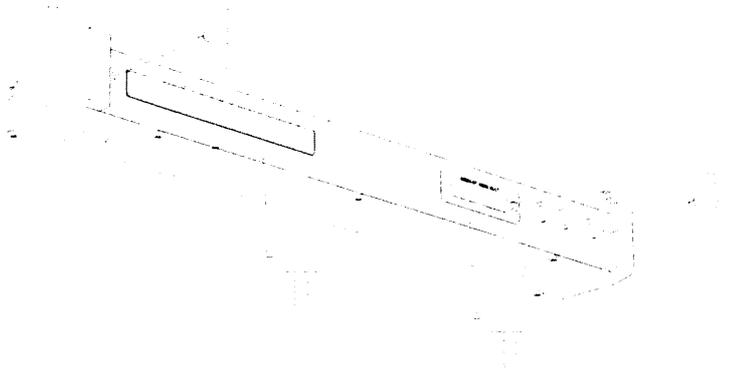
O : OUI

Mode 3 : OMNI OFF, POLY Mode 4 : OMNI OFF, MONO

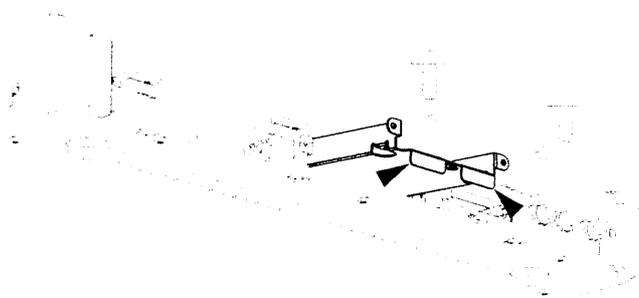
X : NON

Installation du disque dur interne – Pour les techniciens de maintenance

1. Retirez les quatre vis du capot avant et retirez le capot avant. Conservez les vis.

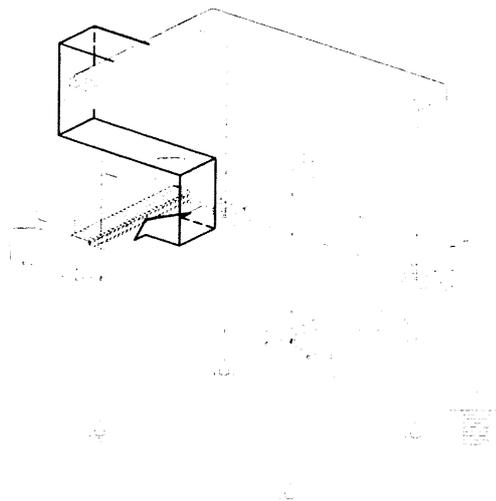


2. Retirez les deux vis du tiroir pour disque dur interne et sortez le tiroir en le saisissant avec vos doigts par les onglets indiqués par les symboles ►.



3. Branchez le connecteur 50 broches du disque dur au connecteur 50 broches du tiroir comme représenté, et pressez fermement pour assurer une bonne connexion.

Note: Retirez tous les cavaliers du disque dur avant de le brancher sur le tiroir. Montez le disque dur sur le tiroir avec les quatre vis à l'intérieur du MPC2500.



4. Faites glisser le tiroir avec le disque dur dans son emplacement et pressez-le fermement pour assurer une bonne connexion. Remettez en place les deux vis qui ont été retirées à l'étape 2. Remplacez le capot avant et les quatre vis retirées à l'étape 1.

Note: Il y a trois types de vis, veillez à ne pas les mélanger.

INDEX**[%]**

% (champ) 36

[1]

1 - 4 (champ) 86

16 level (fonction) 52

[A]

Active track receive channel (champ) 61

AFTER (touche) 57

Amount (champ) 30

Amp Envelope (fenêtre) 87

Assign pad (champ) 56

Assign to pad (champ) 63

Attack (champ) 89

Autoload (champ) 121

Auto Phrase Loop 85

Auto step increment (champ) 39

Automation du mixer 101

[B]

Banque de pads 52

Bars (champ) 47

[C]

Carte mémoire 8

CC (champ) 41

Champ 9

Changement de commande 41

Changement de programme (événement) 37

Changement de tempo (événement) 36

Chop shop (fonction) 69

Continuous sample track 127

Count in (champ) 16

Cursor (touche) 2

[D]

D (champ) 37

DATA (Molette) 2

Dcy md (champ) 89

Decay (champ) 89

Detect Tempo (page) 95

Duration of recorded

[E]

Echantillon 8

Edit (champ) 28

Edition par grille 41

Effacement (fonction d') 14

End (champ) 70

Enregistrement direct (fonction) 66

Enveloppe de filtre 89

Événement (champ) 34

Événement de données

exclusives 38

Événement de pad 35

Événement de sélection d'effet 36

Event time (champ) 34

[F]

Filtre 89

Fonction Métrologue 16

Footswitch (champ) 125

Freq (champ) 90

Full level (Touche) 52

FX Send (champ) 101

FX1 type (champ) 105

FX2 type (champ) 105

[G]

GO2FX 102

GO2MIX 102

Groupe d'exclusion 93

[H]

High range/Low range (champ) 57

HOLD (Touche) 48

[I]

Ignore tempo change events in sequence (champ) 50

In play (champ) 17

In rec (champ) 17

Input (champ) 62

Input thru (fonction) 100

[L]

Layer 1 (champ) 87

LFO 97

Liste des événements 34

Liste des pas 47

Liste des pistes 53

Liste des séquences 54

Load (page) 116

LOAD from (champ) 117

Local control 61

Lp (champ) 84

Lvl (champ) 87

[M]

MAIN (page) 12

Maintien/réinitialisation de crête (fonction) 66

Make new folder (champ) 114

Master level (champ) 126

MIDI 22

MODE (touche) 10

Monitor (champ) 66

Morceau 7

MOVE 29

[N]

N (champ) 37

Neutralisation de piste (fonction) 53

Note event 37

Notes (champ) 40

Now (champ) 12

[O]

Out (champ) 100

[P]

P (champ) 37

Pad de batterie 3

Pad sample edit (page) 95

Parameter (champ) 56

Patched Phrase 77

Pédale de sustain 27

Pgm (champ) 86

Piste 7

Pitch bend (événement) 37

Pitch shift 76

Pression par canal (événement) 37

Pression polyphonique (événement) 37

Programme 8

Punch in/Punch out (fonction) 17

[R]

RAM 8

Range (champ) 88

Rate (champ) 98

Reference sq (champ) 33

Région 77

Répétition de note (fonction) 17

Replace same files (champ) 114

Replace same files in memory (champ) 120

Replace same samples (champ) 114

Replace same samples in memory (champ) 108

Index

Reps (champ)	47	Valeur de variation de note	
Reso (champ)	92	(champ)	35
Reverse	74	Variation de note	35
		View (champ) (Edition pas à pas)	34
[S]		View (champ) (Page LOAD)	118
Save to (champ)	116	Voice overlap (champ)	94
Send level (champ)	106		
Séquence	7	[W]	
Sequence (champ)	47	WINDOW (touche)	9
Séquenceur MIDI	26		
Shift Timing	30		
Sliced sample	77, 97		
Soft thru (champ)	60		
Solo (fonction)	25		
Song (champ)	47		
Sq (champ)	53		
St (champ)	71		
Start / Loop link (champ)	84		
Step (champ)	47		
SUDDEN (touche)	54		
Sustain pedal to duration (champ)	27		
Sync in (champ)	59		
Sync out (champ)	59		
Swing (fonction)	15		
[T]			
Tap tempo (fonction)	19		
Tempo (champ)	48		
Tempo actuel (champ)	40		
Tempo initial (champ)	36		
Threshold (champ)	62		
Timing correct (fonction)	16		
Time Stretch	75		
To FX2 (champ)	106		
Touches de fonction	9		
Touches numériques	2		
Truncate duration (champ)	22		
Tr (champ)	12		
Track type	21		
Track velocity (fonction)	22		
Tune (champ)	73		
Type (champ) (16 LEVELS)	52		
Type (champ) (Programme)	90		
[U]			
Undo sequence (fonction)	14		
[V]			
V (champ)	36		
V > Freq (champ)	85		
V > Level (champ)	87		



AKAI professional M.I. Corp.



Imprimé en France