

AKAI[®]
PROFESSIONAL

MPCX
MUSIC PRODUCTION CENTER

Mode d'emploi
Français

Table des matières

Introduction	5	Création d'un kit de batterie	17
Configuration requise et assistance produit ..	5	Création d'une séquence de batterie	18
À propos de ce mode d'emploi	5	Sauvegarder et renommer	19
Remarques importantes.....	6	Édition des événements de note	20
Mise en service	6	Éditions basiques du son	21
1. Connexion.....	6	Création d'une piste de basse.....	22
2. Installation.....	7	Enregistrement d'une piste audio	25
3. Prise en main.....	7	Création d'un morceau	26
Fonctionnalités.....	8	Exportation du morceau	26
Face supérieure	8	Explication d'autres fonctions	27
Commandes de navigation et d'entrée de données	8	Séquenceur pas à pas (Step Sequencer)	27
Pads et commandes Q-Link	9	Boucles de batteries et mode Chop	28
Commandes de mode et d'affichage.....	10	Coupure du son d'un pad et d'une piste	29
Commandes de transport et d'enregistrement.....	11	Échantillonnage (enregistrement)	30
Commandes d'entrée/sortie et de niveau	12	Édition de sample.....	31
Écran tactile	13	Enregistrement d'automatisation avec la dalle XY.....	32
Face avant	14	Emploi de la MPC X comme contrôleur	32
Face arrière	15	Fonctionnement	33
Concepts de base	16	Généralités	34
Tutoriel	17	Types de commande.....	34
Démarrage	17	Programmes.....	40
		À propos des programmes.....	40
		Programmes Drum.....	41
		Programmes Keygroup	43
		Programmes Clip	44

Programmes Plugin.....	46	Mode Program	135
Programmes MIDI	47	Mode Program Edit (édition de programme).....	141
Programmes CV.....	48	Programmes Drum.....	142
Menu	49	Programmes Keygroup	152
Sauvegarder (Save).....	50	Programmes Clip	162
Préférences (Preferences).....	50	Programmes Plugin.....	165
Synchronisation (Sync)	55	Programmes MIDI	166
Mode	56	Programmes CV.....	166
Ressources du système (System Resources) ..	56	Anatomie d'une enveloppe.....	167
Compteur de temps	57	Mode List Edit (édition de liste)	168
Correction temporelle (Timing correct)	58	Mode Browser (navigateur)	171
Métronome.....	60	Mode Sampler	174
Automation.....	61	Sample	176
Globale.....	61	Slice (découpe)	177
Programmes et pistes audio	61	Pad Tap (frappe de pad)	178
16 niveaux (16 Level)	62	Pad Hold (maintien de pad)	178
Effacer (Erase).....	62	Mode Looper	179
Effets (Effects)	63	Mode Pad Mixer (mixeur de pads)	182
Présentation.....	63	Niveau (Level).....	183
Effets insérés	65	Panoramique (Pan)	183
Effets en boucle départ/retour (Send/Return) ...	70	Coupure du son (Mute)	184
Mixage audio (Audio Mixdown)	73	Départ d'effet (Send).....	184
Mode autonome et mode contrôleur	74	Effets insérés (Insert)	184
Modes.....	76	Routage (Route).....	185
Mode Main (principal)	77	Mode Channel Mixer (mixeur de canaux)	186
Mode Grid View (affichage de la grille)	97	Pistes MIDI.....	188
Mode Audio Edit (édition audio)	101	Pistes audio	189
Mode Track View (affichage des pistes)	107	Programmes.....	190
Pistes MIDI.....	109	Retours (Returns).....	191
Pistes audio	110	Prémixages (submixes).....	192
Mode Step Sequencer (séquenceur pas à pas)	111	Masters	192
Mode XYFX (effet à dalle XY)	114	Mode Pad Mute (coupure du son de pad) ...	193
Mode Sample Edit (édition de sample)	116	Pad Mute (coupure du son de pad).....	194
Réglages (Settings).....	118	Pad Group (groupe de pads)	194
Mode Trim	119	Mode Track Mute (coupure du son de piste)	195
Mode Chop	127	Track Mute (coupure du son de piste).....	196
		Track Group (groupe de pistes)	196
		Mode Next Sequence (séquence suivante) .	197

Mode Song (morceau).....	199	Flangers	222
Mode Q-Link Edit (édition de Q-Link)	201	Chorus.....	222
Project (projet).....	203	Autopans	223
Program (programme).....	205	Tremolos	223
Pad Scene (scène pour pad)	207	Phasers	224
Pad Parameter (paramètre de pad)	208	HP Filters (filtres passe-haut).....	224
Screen (ciblage restreint)	209	LP Filters (filtres passe-bas)	225
Mode Pad Color (couleur des pads).....	210	PEQ (égaliseurs paramétriques).....	226
Mode MIDI Control (contrôle MIDI).....	211	Distortions (distorsions).....	227
Pads.....	212	Compressors (compresseurs).....	228
Touches	212	Réducteurs de résolution en bits.....	229
Boutons Q-Link	213	Autres	230
Dalle XY	213	Glossaire	231
Mode Pad Perform (jeu sur les pads).....	214	Installation d'un disque dur SATA.....	236
Annexe	217	MIDI Machine Control (MMC).....	237
Effets et paramètres	217	Caractéristiques techniques	238
Reverbs (réverbérations).....	217	Marques déposées et licences.....	241
Delays (retards)	219		

Introduction

Merci d'avoir choisi la MPC X. Associant l'agencement et le flux de production MPC légendaires d'Akai Professional à la puissance d'un traitement multi-cœur, la MPC X est un instrument sans pareil pour la production musicale.

Apportant une nouvelle approche de la production musicale avec un flux ultra-rapide et super intuitif, la MPC X bénéficie d'un écran tactile multipoint de 10,1 pouces aux couleurs éclatantes. Vous pouvez littéralement saisir et pincer les formes d'onde, dessiner des événements MIDI, régler les enveloppes, découper les échantillons, ajouter des effets et précisément régler vos commandes du bout des doigts. Avec les sensations et le son MPC typiques et des pads grandement améliorés, la MPC X reprend les meilleurs éléments de l'histoire de la gamme tout en propulsant la technologie de production musicale dans le futur.

Bienvenue dans la famille MPC.

Akai Professional

Configuration requise et assistance produit

Pour obtenir les dernières informations sur ce produit (configuration requise, informations de compatibilité, etc.) et l'enregistrer, visitez akaipro.com.

Pour une assistance supplémentaire, visitez akaipro.com/support.

À propos de ce mode d'emploi

Ce mode d'emploi doit vous aider à vous familiariser avec la MPC X. Pour plus de cohérence, la terminologie employée tout au long de ce mode d'emploi est basée sur les noms (anglais) des paramètres de la MPC. Nous avons également utilisé un formatage spécifique pour signaler des sujets d'importance particulière :

Important/Note/À savoir : informations importantes ou utiles sur un sujet donné.

Les noms des touches, commandes, paramètres, réglages et autres options sont indiqués en caractères **gras** dans tout le mode d'emploi.

Exemples : Pressez la touche **Play Start**.

Tournez le bouton **Q-Link 4**.

Tapez la touche **Mute**.

La dynamique (**Velocity**) va de **0** à **127**.

Réglez le sélecteur **Sample Play** sur **One Shot**.

Tapez **BPM**, puis utilisez le pavé numérique pour saisir **120** comme tempo.

Certaines parties de ce mode d'emploi se réfèrent à d'autres chapitres ou sections, qui sont alors cités en caractère **bleus, gras et italiques**. Cliquez sur ce texte pour sauter immédiatement à cette section.

Exemples : Lisez la section **Remarques importantes** avant de continuer.

Pour plus d'informations sur l'installation des pilotes et logiciel nécessaires, lisez **Mise en service > 2. Installation**.

Pour en savoir plus sur l'utilisation des boucles d'effets, voir **Généralités > Effets > Effets en boucle départ/retour**.

Remarques importantes

Lisez les instructions de sécurité et la garantie fournies avant d'utiliser la MPC X.

Avant de commencer et de brancher des appareils à la MPC X ou de l'allumer ou l'éteindre, assurez-vous que tous les appareils sont éteints.

Pour utiliser la MPC X en mode contrôleur (pour contrôler le logiciel MPC) :

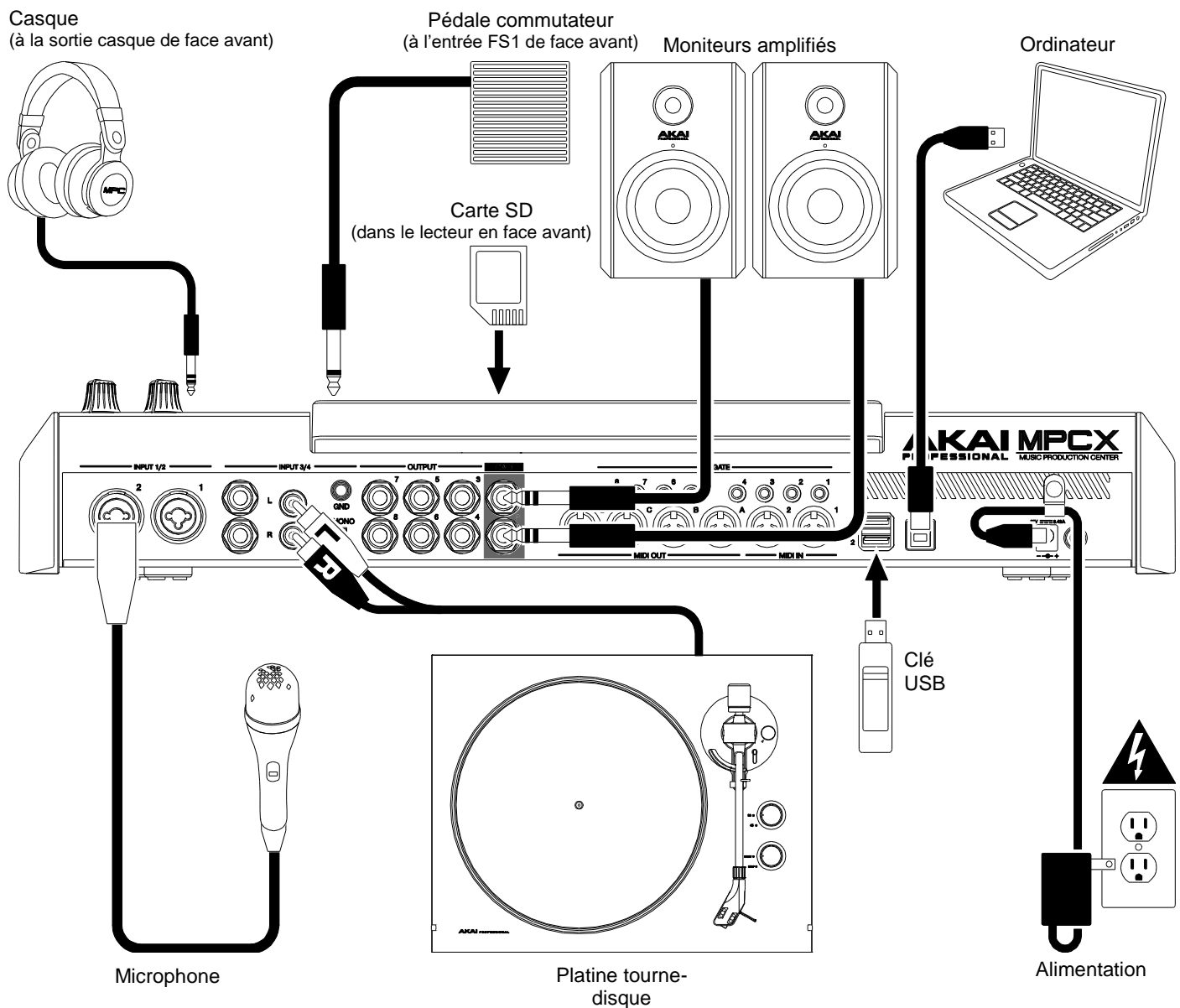
Avant d'installer le logiciel MPC, assurez-vous que votre ordinateur répond aux impératifs de configuration décrits sur akaipro.com. Cela s'applique si vous devez utiliser le logiciel MPC comme logiciel hôte mais aussi comme plugin dans une autre station de travail audio numérique (DAW ou en français STAN).

Avant de connecter la MPC X à votre ordinateur, installez les pilotes et le logiciel. Visitez akaipro.com pour télécharger les dernières versions. Consultez la section **2. Installation** pour plus d'informations.

Mise en service

1. Connexion

Ceci n'est qu'un exemple de la façon d'utiliser la MPC X dans votre configuration. Les produits non référencés dans **Introduction > Contenu de l'emballage** de votre guide de prise en main fourni sont vendus séparément.



N'oubliez pas de retirer le film protecteur de l'écran tactile de la MPC X !

Pour utiliser la MPC X en mode autonome, il suffit de la brancher à une prise électrique au travers de l'adaptateur secteur fourni et de l'allumer !

Note : nous vous recommandons fortement de rechercher sur akaipro.com toutes les mises à jour disponibles pour le logiciel/firmware de la MPC X ainsi que pour ses pilotes.

Pour utiliser la MPC X en mode contrôleur, passez à l'étape **2. Installation**.

2. Installation

Afin d'utiliser la MPC X en mode contrôleur (pour contrôler le logiciel MPC), **suivez ces étapes pour télécharger et installer les pilotes et logiciels requis** :

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

Note : par défaut, le logiciel MPC sera installé dans [votre disque dur]\Program Files\Akai Pro\MPC (Windows®) ou **Applications** (Mac® OS X®). Vous pouvez également créer un raccourci sur votre bureau.

3. Prise en main

1. Allumez la MPC X.
2. Sur votre ordinateur, ouvrez le logiciel **MPC**.
3. Suivez les instructions à l'écran pour autoriser votre version de MPC.
4. Vous aurez besoin d'un compte iLok et d'iLok License Manager pour cela. Vous pouvez créer un compte et télécharger le gestionnaire de licence sur ilok.com.

Notez le code PACE dans votre compte et saisissez-le lorsqu'il vous sera demandé durant le processus d'autorisation/déverrouillage.

5. Sur la MPC X, regardez le coin supérieur droit de l'écran tactile :
 - S'il y a une **icône de moniteur/câble**, la MPC X est déjà en mode contrôleur. Passez à l'étape 6.
 - S'il y a une **icône de puce**, la MPC X est en mode autonome (Standalone). Suivez ces étapes :
 - i. Pressez **Menu** pour accéder au menu.
 - ii. Touchez l'**icône de puce MPC** dans le coin supérieur droit.
 - iii. Dans la fenêtre **Enter Controller Mode** qui apparaît, touchez **Controller Mode. Looking for computer** (recherche d'ordinateur) peut brièvement apparaître dans l'écran tactile le temps que la MPC X reconnaisse la connexion USB comme contrôleur.
6. Dans le logiciel MPC, cliquez sur le menu **Edit** et sélectionnez **Preferences**. Cliquez sur l'onglet **Audio** et sélectionnez la carte son (interface audio) que vous souhaitez utiliser. Cliquez sur **OK** lorsque vous avez terminé.



Important :

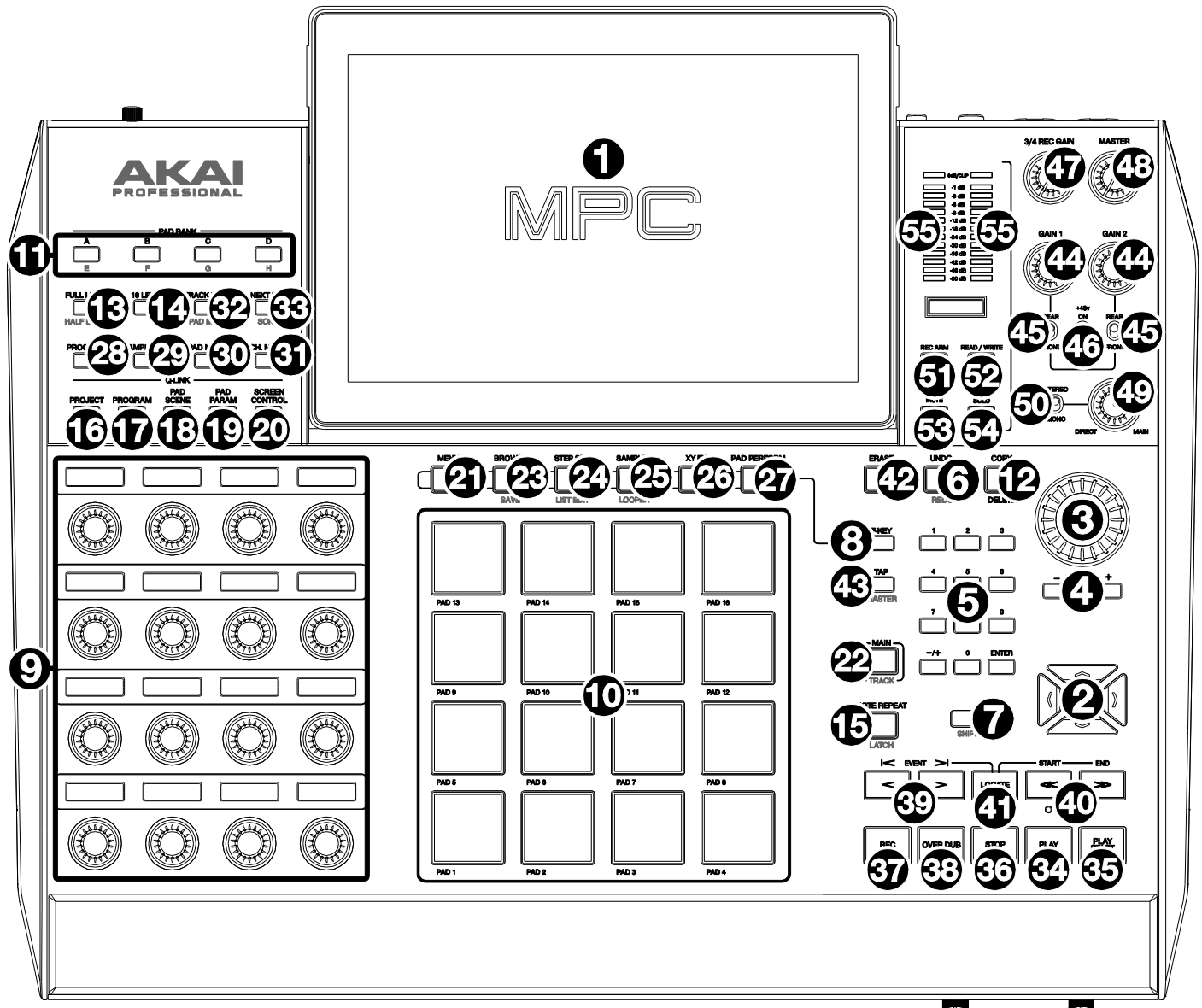
Nous vous recommandons fortement d'utiliser la carte son de votre MPC X (**Akai Pro MPC X ASIO**). Si vous devez utiliser la carte son interne d'un ordinateur sous Windows, nous recommandons de télécharger le dernier pilote ASIO4ALL sur asio4all.com.

Pour afficher le mode d'emploi du logiciel MPC, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Fonctionnalités

Ce chapitre explique les caractéristiques et fonctions de votre MPC X.

Face supérieure



Commandes de navigation et d'entrée de données

1. **Écran tactile** : cet écran couleur tactile multipoint affiche les informations relatives au fonctionnement actuel de la MPC X. Touchez l'écran (et utilisez les commandes physiques) pour contrôler l'interface MPC. Voir plus loin la section **Écran tactile** pour apprendre à utiliser quelques fonctions de base.

À savoir : si vous changez l'angle de l'écran, nous vous recommandons d'utiliser un support en face arrière pour le maintenir en place.

2. **Touches de navigation** : pressez ces touches pour naviguer entre les champs de menus et les options affichées à l'écran. Maintenez **Shift** pendant que vous pressez ces touches pour un zoom avant ou arrière dans l'affichage de grille ou le mode d'édition audio. Maintenez **Shift** et pressez simultanément les touches de navigation **haut** et **bas** ou simultanément les touches de navigation **gauche** et **droite** pour revenir au réglage de zoom par défaut.
3. **Molette de données** : avec cette molette, faites défiler les options de menu disponibles ou réglez la valeur du paramètre du champ sélectionné dans l'écran tactile.
4. **-/+** : pressez ces touches pour augmenter/diminuer la valeur du champ sélectionné dans l'écran.

5. **Pavé numérique** : si le champ sélectionné dans l'écran est un nombre, utilisez ces touches numériques comme un pavé numérique standard pour saisir une valeur. Pressez la touche **Enter** du pavé numérique pour la valider. (Un pavé numérique offrant des opérations supplémentaires apparaîtra aussi sur l'écran tactile.)
6. **Undo/Redo** : pressez cette touche pour annuler votre dernière action. Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour rétablir la dernière action annulée.
7. **Shift** : maintenez cette touche pressée pour obtenir la seconde fonction (en **rouge**) de certaines touches.
Une double pression sur cette touche permet de voir les touches qui ont des fonctions secondaires car elles clignoteront durant quelques secondes.
8. **F-Key** : pressez cette touche pour activer ou désactiver la fonction F-Key. Quand elle est activée, les six touches sous l'écran correspondent aux options affichées en bas de l'écran tactile. La touche F-Key et ces six touches sont allumées en **rouge** en cas d'activation. Sinon, les six touches sous l'écran donnent accès aux modes auxquels elles sont normalement assignées (**Menu, Browser, Step Seq, Sampler, XYFX** et **Looper**).

Pads et commandes Q-Link

9. **Boutons Q-Link** : avec ces boutons sensibles au toucher, ajustez divers paramètres et réglages. La bande légende au-dessus de chacun indique le paramètre qu'il contrôle. Si elle affiche un indicateur graphique de valeur, vous pouvez toucher ou tourner son bouton Q-Link pour temporairement afficher sa valeur numérique précise.
10. **Pads** : utilisez ces pads pour déclencher des frappes de batterie ou d'autres samples dans votre logiciel. Les pads sont sensibles à la dynamique et à la pression, ce qui les rend très réactifs et intuitifs à jouer. Les pads s'allument dans des couleurs différentes selon la force avec laquelle vous les frappez (du jaune pour une faible dynamique au rouge pour la dynamique la plus forte). Vous pouvez également personnaliser leurs couleurs.
11. **Banques de pads** : pressez ces touches pour accéder aux banques de pads A-D.
Maintenant **Shift** pendant que vous les pressez pour accéder aux banques de pads E-H. Sinon, vous pouvez y accéder par double pression sur l'une de ces touches.

12. **Copy/Delete** : pressez cette touche pour copier un pad dans un autre. Lorsque le champ **From Pad** (depuis le pad) est sélectionné, pressez le pad « source » (celui que vous voulez copier). Quand la représentation graphique **To Pad** (de tous les pads) est sélectionnée, pressez le pad de « destination ». Vous pouvez sélectionner plusieurs pads de destination, et vous pouvez sélectionner des pads appartenant à différentes banques. Touchez **Do It** pour continuer ou **Close** pour revenir à l'écran précédent.

À savoir : pour rapidement copier un pad, maintenez pressée Copy, pressez le pad source, pressez le pad de destination, puis relâchez Copy.

Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour supprimer l'assignation d'un sample à un pad. Quand la fenêtre **Delete Pad** (supprimer le pad) est affichée, pressez n'importe quel(s) pad(s) dont vous désirez supprimer l'assignation à un sample. Touchez **Delete** pour continuer ou **Cancel** pour revenir à l'écran précédent.

13. **Full Level/Half Level** : pressez cette touche pour activer ou désactiver le niveau maximal (Full Level). Lorsque cette option est activée, les pads déclenchent toujours leurs échantillons avec la dynamique maximale (**127**), quelle que soit la force employée pour les presser.

Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour activer ou désactiver le demi-niveau (Half Level). Lorsque cette option est activée, les pads déclenchent toujours leurs échantillons avec la dynamique médiane (**64**).

14. **16 Level** : pressez cette touche pour activer/désactiver les 16 niveaux. Lorsque cette option est activée, le dernier pad frappé est temporairement copié dans les 16 pads. Tous les pads produiront alors la même note que le pad initial, mais un paramètre au choix aura des valeurs croissantes suivant les numéros de pad (par exemple, le minimum sur le pad 1, le maximum sur le pad 16), quelle que soit la force avec laquelle vous les pressez. Dans l'écran qui apparaît, choisissez le paramètre avec le sélecteur **Type** : **Velocity** (dynamique), **Tune** (accordage), **Filter** (filtre), **Layer** (couche), **Attack** (attaque) ou **Decay** (déclin). Voir [Fonctionnement > Généralités > 16 niveaux](#) pour en savoir plus.

15. **Note Repeat/Latch** : maintenez cette touche puis pressez un pad pour répéter le déclenchement du sample de ce pad. La vitesse de répétition est basée sur les réglages actuels de tempo et de correction temporelle (Time Correct).

Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour « verrouiller » la fonction de répétition de note (Note Repeat). Lorsqu'elle est verrouillée, vous n'avez plus besoin de maintenir la touche Note Repeat pour qu'elle reste activée. Pressez une nouvelle fois **Note Repeat** pour déverrouiller cette fonction.

16. **Project** : pressez cette touche afin d'utiliser les boutons Q-Link pour régler des paramètres concernant le projet actuel. Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour passer directement en mode d'édition Q-Link du projet. Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Q-Link Edit > Project](#) pour en savoir plus à ce sujet.
17. **Program** : pressez cette touche afin d'utiliser les boutons Q-Link pour régler les paramètres du programme ou la piste audio actuellement sélectionné. Maintenez pressée **Shift** et pressez cette touche pour passer directement en mode d'édition Q-Link du programme. Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Q-Link Edit > Program](#) pour en savoir plus à ce sujet.
18. **Pad Scene** : pressez cette touche afin d'utiliser les boutons Q-Link pour régler les paramètres que vous avez assignés au pad actuellement sélectionné. Maintenez pressée **Shift** et pressez cette touche pour passer directement en mode d'édition Q-Link Pad Scene. Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Q-Link Edit > Pad Scene](#) pour en savoir plus à ce sujet.
19. **Pad Param** : pressez cette touche afin d'utiliser les boutons Q-Link pour régler un même paramètre sur les 16 pads. Chaque bouton Q-Link correspond au pad de même numéro et position dans la configuration 4 par 4. Maintenez pressée **Shift** et pressez cette touche pour passer directement en mode d'édition Q-Link Pad Param. Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Q-Link Edit > Pad Parameter](#) pour en savoir plus à ce sujet.
20. **Screen Control/Edit** : pressez cette touche afin d'utiliser les boutons Q-Link pour régler les paramètres dans le mode actuellement sélectionné comme affiché à l'écran. Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Q-Link Edit > Screen](#) pour en savoir plus à ce sujet. Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour passer dans le mode d'édition Q-Link dans lequel vous pouvez assigner d'autres paramètres aux boutons Q-Link.

Commandes de mode et d'affichage

Note : voir [Fonctionnement > Modes](#) pour en savoir plus sur les différents modes auxquels vous pouvez accéder avec ces commandes.

21. **Menu** : pressez cette touche pour ouvrir le menu. Vous pouvez toucher une option dans le menu pour accéder à ce mode, cet affichage, etc.
22. **Main/Track** : pressez cette touche pour passer en mode Main (principal).
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour passer en affichage de piste (Track View).
23. **Browse/Save** : pressez cette touche pour ouvrir le navigateur. Le navigateur vous permet de parcourir les disques durs internes et externes de votre ordinateur pour charger des samples, séquences, morceaux etc. Grâce aux boutons de filtrage et aux dossiers définissables par l'utilisateur, vous pouvez facilement adapter le navigateur à votre mode de travail. Vous pouvez également pré-écouter les samples avant de les charger.
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour sauvegarder le projet en cours (y compris ses samples, programmes, séquences et morceaux).
24. **Step Seq/List Edit** : pressez cette touche pour afficher le séquenceur pas à pas avec lequel vous pouvez créer ou modifier des séquences en utilisant les pads comme des « touches de pas », reproduisant ainsi le fonctionnement d'une boîte à rythmes traditionnelle avec séquenceur pas à pas.
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour afficher vos séquences en affichage d'édition de liste plutôt qu'en affichage de grille.
25. **Sampler/Looper** : pressez cette touche pour afficher le Sampler avec lequel vous pouvez enregistrer des samples audio à utiliser dans vos projets.
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour afficher le Looper avec lequel vous pouvez enregistrer du son et en superposer en temps réel – un excellent outil pour le jeu live ainsi que pour les inspirations spontanées en studio. Vous pouvez exporter la boucle comme un sample à utiliser dans votre projet.
26. **XYFX** : pressez cette touche pour afficher le mode XYFX, qui transforme l'écran tactile en dalle tactile XY dans laquelle chaque axe représente la plage d'un paramètre d'effet. Lorsque vous touchez l'écran tactile ou y déplacez votre doigt, la position actuelle détermine la valeur des deux paramètres. Vous pouvez utiliser ce mode pour créer d'intéressantes automatisations d'effet sur vos pistes.
27. **Pad Perform** : pressez cette touche pour afficher le mode Pad Perform dans lequel vous pouvez assigner aux pads des gammes/modes musicaux, accords ou progressions pour des possibilités de jeu créatif.
28. **Prog Edit** : pressez cette touche pour afficher le mode d'édition de programme (Program Edit), qui contient tous les paramètres servant à modifier vos programmes.
29. **Sample Edit** : pressez cette touche pour afficher le mode d'édition d'édition de sample (Sample Edit) dans lequel vous pouvez modifier vos samples au moyen de diverses fonctions et procédures.

30. **Pad Mixer** : pressez cette touche pour afficher le mixeur de pads, avec lequel vous pouvez régler les niveaux, panoramiques stéréo, routages et effets d'un programme.
31. **Ch. Mixer** : pressez cette touche pour afficher le mixeur de canaux dans lequel vous pouvez régler les niveaux, panoramiques stéréo et autres paramètres de vos pistes, programmes, retours, prémixages (en mode contrôleur) et masters.
32. **Track Mute/Pad Mute** : pressez cette touche pour afficher le mode Track Mute (coupure du son de piste) dans lequel vous pouvez facilement couper des pistes dans une séquence ou définir des groupes de mutes pour chaque piste.
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour afficher le mode Pad Mute dans lequel vous pouvez facilement couper le son des pads dans un programme ou définir des groupes de mutes pour chaque pad dans un programme.
33. **Next Seq/Song** : pressez cette touche pour afficher le mode Next Sequence (séquence suivante) dans lequel vous pouvez déclencher différentes séquences rien qu'en jouant sur les pads. C'est utile dans les prestations live, où vous pouvez changer en temps réel la structure d'un morceau.
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour afficher le mode Song (morceau) dans lequel vous pouvez organiser les séquences selon l'ordre et/ou avec les répétitions de votre choix pour créer des morceaux. Vous pouvez éditer la structure d'un morceau pendant la lecture pour composer facilement à la volée.

Commandes de transport et d'enregistrement

34. **Play** : pressez cette touche pour lire la séquence depuis la position actuelle du curseur audio.
35. **Play Start** : pressez cette touche pour lire la séquence depuis son point de départ.
36. **Stop** : pressez cette touche pour stopper la lecture. La presser deux fois réduit au silence le son encore produit après qu'une note ait été jouée. La presser trois fois rapidement déclenchera un message « panique MIDI » qui coupera tous les sons en cours et stoppera tout traitement audio.
37. **Rec** : pressez cette touche pour armer l'enregistrement de la séquence. Pressez **Play** ou **Play Start** pour lancer l'enregistrement. Enregistrer de cette façon (plutôt qu'en utilisant la superposition **Overdub**) efface les événements existants de la séquence. Après que la séquence ait été jouée une fois en enregistrement, l'enregistrement par superposition ou Overdub est activé.
38. **Overdub** : pressez cette touche pour activer la superposition (Overdub). Quand cette option est activée, vous pouvez enregistrer des événements dans une séquence sans écraser les événements déjà enregistrés. Vous pouvez activer Overdub avant ou durant l'enregistrement.
39. **|< Event >|** : utilisez ces touches pour déplacer le pointeur audio vers la gauche/droite, d'un pas à la fois.
Maintenez **Locate** et pressez une de ces touches pour amener le pointeur audio sur l'événement précédent/suivant dans la grille de séquence.
40. **<<Start/End >>** : utilisez ces touches pour déplacer le pointeur audio vers la gauche/droite, d'une mesure à la fois.
Maintenez **Locate** et pressez une de ces touches pour amener le pointeur audio au début ou à la fin de la grille de séquence.
41. **Locate** : maintenez cette touche pour activer les fonctions secondaires des touches **</>** et **<</>>** (c'est-à-dire respectivement **|< Event >|** et **Start/End**).
42. **Erase** : pendant la lecture d'une séquence, maintenez cette touche et pressez un pad pour supprimer à cet endroit de la lecture l'événement de note associé à ce pad. C'est un moyen rapide de supprimer des événements de note de votre séquence sans avoir à arrêter la lecture. Voir [Fonctionnement > Généralités > Effacer](#) pour en savoir plus.
43. **Tap/Master** : battez le tempo désiré sur cette touche pour fixer un nouveau tempo (en BPM). Vous pouvez indiquer le nombre de temps devant être battus dans les Préférences (voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment faire).
Maintenez **Shift** et pressez cette touche pour déterminer si la séquence actuellement sélectionnée doit suivre son propre tempo (la touche sera allumée en **rouge**) ou le tempo général (la touche sera allumée en **orange**).

Commandes d'entrée/sortie et de niveau

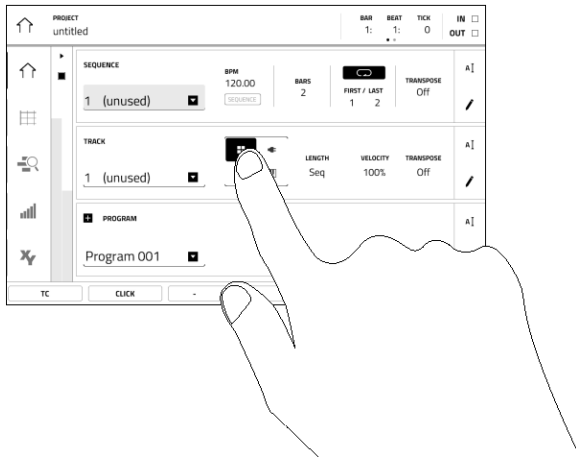
44. **Gain 1/2** : utilisez ces boutons pour régler le gain du signal entrant par les prises **Input 1/2** de la face arrière ou **Inst 1/2** de la face avant. Utilisez les sélecteurs **Rear/Front** (arrière/avant) sous les boutons pour déterminer l'entrée. Utilisez l'**indicateur de niveau** pour vérifier le niveau d'enregistrement. Faites attention quand vous réglez ce bouton car de hauts niveaux peuvent entraîner une distorsion du signal.
45. **Rear/Front** : utilisez chaque sélecteur pour déterminer si le bouton **Gain 1/2** qui est au-dessus contrôle le gain du signal entrant par la face arrière (**Input1/2**) ou la face avant (**Inst 1/2**).
46. **Alimentation fantôme (+48 V)** : ce commutateur active et désactive l'alimentation fantôme pour les entrées **Input 1/2**. Lorsqu'elle est activée, une alimentation de +48 V est fournie aux deux entrées. Notez que la plupart des microphones dynamiques ne nécessitent **pas** d'alimentation fantôme, alors que la plupart des microphones électrostatiques (à condensateur) **la nécessitent**. Consultez la documentation de votre microphone pour voir s'il nécessite une alimentation fantôme.
47. **3/4 Rec Gain** : utilisez ce bouton pour régler le gain du signal entrant par les entrées **Input 3/4** de la face arrière. Utilisez l'**indicateur de niveau** pour vérifier le niveau d'enregistrement. Faites attention quand vous réglez ce bouton car de hauts niveaux peuvent entraîner une distorsion du signal.
48. **Master** : tournez ce bouton pour régler le volume des **entrées**.
49. **Direct/Main** : tournez ce bouton pour régler la balance entre les signaux d'entrée et de sortie dans le casque.

Direct correspond au signal entrant – toutes les sources connectées aux entrées des faces avant et arrière. Pendant l'enregistrement, vous pouvez tourner ce bouton à fond du côté **Direct** pour une écoute directe sans latence.

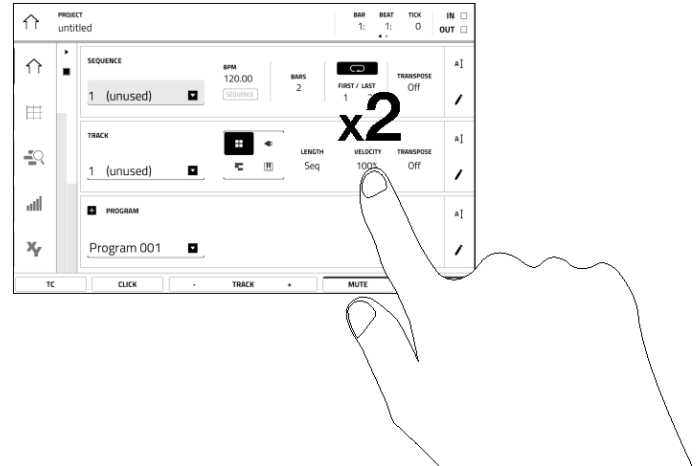
Main correspond au signal de sortie – le signal produit par les sorties principales (Main L/R) de la face arrière. Lorsque vous n'enregistrez **pas**, nous vous recommandons de tourner ce bouton à fond du côté **Main** pour entendre le signal de lecture à plein volume.
50. **Stereo/Mono** : utilisez ce sélecteur pour déterminer si le signal entendu au casque est binaural (**Stereo**) ou monaural (**Mono**). Avec un réglage sur **Stereo**, le signal du casque sera divisé de façon à entendre le signal entrant (**Direct**) dans l'écouteur gauche et le signal sortant (**Main**) dans l'écouteur droit. Avec un réglage sur **Mono**, les signaux d'entrée et de sortie sont mélangés dans un unique mixage de sommation entendu dans les deux écouteurs.
51. **Rec Arm** : pressez cette touche pour armer ou désarmer l'enregistrement de la piste audio actuellement sélectionnée, affichée dans la bande légende sous les **indicateurs de niveau** (voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment choisir ce qu'affichent les indicateurs de niveau).
52. **Read/Write** : pressez cette touche pour régler l'état d'automation pour le programme sur la piste actuelle ou pour la piste audio actuelle : **Off** (désactivée), **Read** (lecture, R vert) ou **Write** (écriture, W rouge). La bande légende sous les **indicateurs de niveau** doit afficher un programme ou une piste audio (voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment choisir ce qu'affichent les indicateurs de niveau).
53. **Mute** : pressez cette touche pour couper le son du programme, de la piste audio ou de la sortie master affichés dans la bande légende sous les **indicateurs de niveau** (voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment choisir ce qu'affichent les indicateurs de niveau).
54. **Solo** : pressez cette touche pour mettre en solo le programme actuellement sélectionné ou la piste audio affichée dans la bande légende sous les **indicateurs de niveau** (voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment choisir ce qu'affichent les indicateurs de niveau).
55. **Indicateurs de niveau** : ces indicateurs de niveau affichent le niveau du signal audio indiqué par la bande légende située en dessous. Voir [Fonctionnement > Généralités > Menu > Préférences](#) pour savoir comment choisir ce qu'affichent les indicateurs de niveau.

Écran tactile

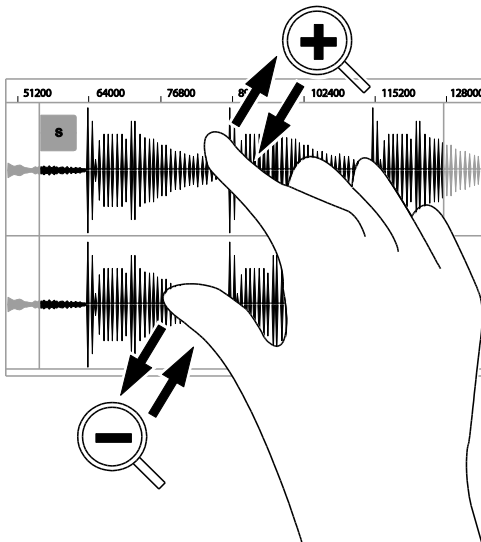
Voici quelques informations générales concernant l'utilisation de l'écran tactile de la MPC X :



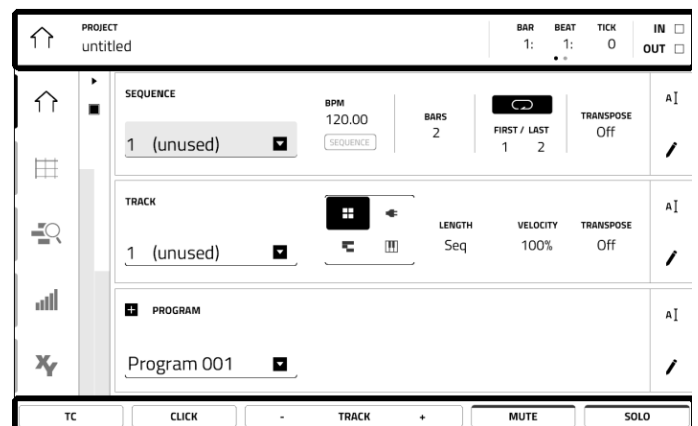
Touchez un bouton ou une option pour le sélectionner. Utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour changer son réglage ou sa valeur.



Touchez deux fois un bouton pour accéder aux options d'édition avancées. Dans certains cas, cela affiche un pavé numérique dont vous pouvez vous servir pour saisir une valeur (une alternative à l'emploi de la **molette de données** ou des touches **-/+**). Touchez la partie supérieure gauche de l'écran tactile pour revenir à l'affichage précédent.



Écartez deux doigts pour un zoom avant (sur une section de forme d'onde, par exemple). Pincez les deux doigts pour un zoom arrière.

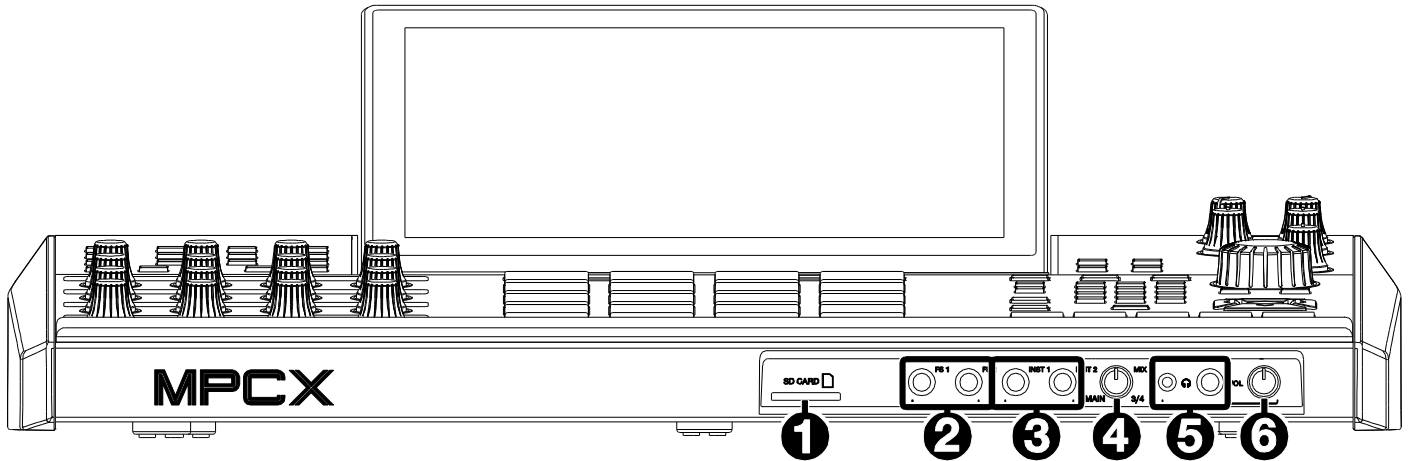


Le haut de l'écran tactile affiche la barre d'outils, qui contient des informations sur l'affichage actuel (souvent le nom de la piste actuelle, de la séquence, la position du curseur audio, etc.). Touchez un élément pour le sélectionner.

Le bas de l'écran tactile affiche divers boutons que vous pouvez utiliser dans l'affichage actuel. Toucher un bouton revient à le presser.

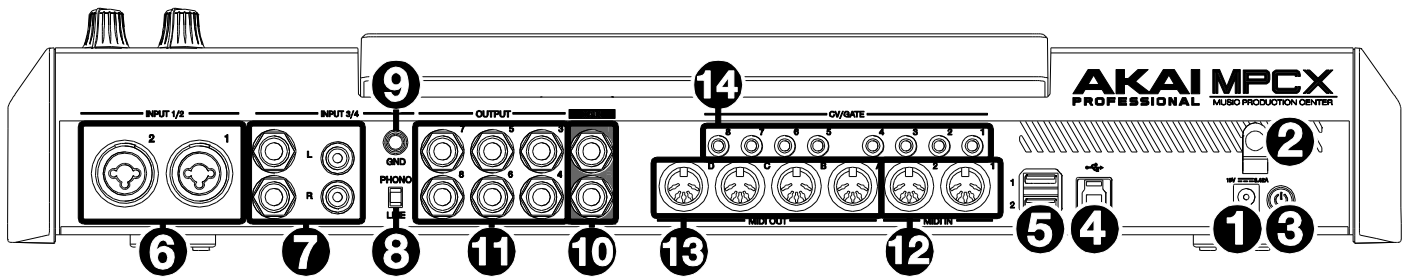
Pour revenir à un affichage antérieur, touchez l'écran en dehors de la fenêtre actuellement affichée ou touchez la flèche gauche (←) dans la partie supérieure gauche de l'écran tactile.

Face avant



1. **Lecteur de carte SD** : insérez une carte SD/SDHC standard dans ce lecteur pour accéder directement à ses fichiers depuis la MPC X.
2. **Entrées pour pédale commutateur (FS 1/2)** (jack 6,35 mm) : branchez-y des pédales optionnelles à jack 6,35 mm 2 points (TS).
3. **Entrées pour instrument (Inst 1/2)** ((jack 6,35 mm) : utilisez des câbles à jack 6,35 mm 2 points (TS) standard pour relier ces entrées à des sources audio (guitares, basses, etc.). Pour utiliser chacune de ces entrées, réglez le sélecteur **Rear/Front** (sous les boutons **Gain 1/2** de la face supérieure) sur **Front** (avant).
4. **Bouton Mix** : tournez ce bouton pour régler la balance entre les signaux **Main** et **3/4** dans votre casque. **Main** est le signal produit par les sorties **Main L/R**, **3/4** est le signal produit par les sorties **Output 3/4**.
5. **Sorties casque** (jack 6,35 mm ou mini-jack 3,5 mm) : branchez votre casque ou vos écouteurs (non fournis) à l'une ou l'autre de ces prises de sortie stéréo standard. Utilisez le **bouton MIX** pour déterminer le signal devant être entendu au casque.
6. **Volume du casque** : tournez ce bouton pour régler le volume des sorties casque.

Face arrière



1. **Entrée d'alimentation** : utilisez l'adaptateur secteur fourni pour relier la MPC X à une prise électrique.
2. **Crochet pour adaptateur secteur** : sécurisez la connexion en enroulant le câble de l'adaptateur secteur sur ce crochet pour éviter qu'il ne soit accidentellement débranché.
3. **Interrupteur d'alimentation** : pressez cet interrupteur pour mettre la MPC X sous ou hors tension. Quand elle est sous tension, maintenez cet interrupteur durant 5 secondes pour la forcer à s'éteindre (comme sur un ordinateur).
4. **Port USB-B** : utilisez le câble USB fourni pour relier ce port USB 3.0 à un port USB 3.0 libre de votre ordinateur. Permet à la MPC X d'envoyer/recevoir des données MIDI et audio vers/depuis le logiciel MPC. Permet également à tout support USB, carte SD et support connecté au port SATA interne de monter sur votre ordinateur si le MPC X est en mode contrôleur (votre ordinateur peut ainsi accéder aux supports de stockage de votre MPC X).
5. **Ports USB-A** : insérez les clés USB dans ces ports USB pour accéder directement à leurs fichiers depuis la MPC X. La MPC X peut lire et écrire dans des systèmes de fichiers exFAT, FAT32, NTFS et EXT4 et uniquement lire les systèmes de fichiers HFS+ (nous recommandons le système de fichiers exFAT car c'est le plus robuste pris en charge à la fois par Windows et Mac OS X). Ces ports USB alimentent les périphériques USB connectés et peuvent également servir à recevoir des messages MIDI en provenance d'appareils MIDI USB externes.
6. **Entrées 1/2** (XLR ou jack 6,35 mm) : utilisez des câbles à XLR ou jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard pour relier ces entrées à des sources audio (microphones, table de mixage, synthétiseur, etc.). Pour utiliser chacune de ces entrées, réglez le sélecteur **Rear/Front** (sous les boutons **Gain 1/2** de la face supérieur) sur **Rear** (arrière). Tournez les boutons **Gain 1/2** pour régler le niveau d'entrée de chacune.
7. **Entrées 3/4** (jack 6,35 mm ou RCA) : utilisez des câbles à jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard ou des câbles RCA stéréo pour relier ces entrées à des sources audio (table de mixage, platine tourne-disque, synthétiseur, etc.). Pour utiliser les entrées jacks 6,35 mm, réglez le sélecteur **Phono/Line** sur **Line** (ligne). Pour utiliser les entrées RCA, réglez-le sur **Phono**. Tournez le bouton **3/4 Rec Gain** pour régler leurs niveaux d'entrée.
8. **Sélecteur Phono/Line** : réglez ce sélecteur en fonction des connecteurs **Input 3/4** que vous souhaitez utiliser. Si vous utilisez les entrées jacks 6,35 mm, réglez ce sélecteur sur **Line**. Si vous utilisez les entrées RCA, réglez-le sur **Phono** afin d'obtenir l'amplification supplémentaire et la correction nécessaires aux signaux de niveau phono.
9. **Borne de masse** : si vous envoyez un signal de platine tourne-disque de niveau phono aux connecteurs RCA **Input 3/4** et entendez un ronflement ou un bourdonnement grave, cela peut signifier que la platine tourne-disque n'est pas mise à la masse. Si la platine tourne-disque a un câble de mise à la masse, reliez-le à cette borne.
Note : certaines platines tourne-disque ont un conducteur de masse intégré à la connexion RCA et par conséquent, rien n'a besoin d'être connecté à la borne de masse.
10. **Sorties Main L/R** (jack 6,35 mm) : utilisez des câbles à jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard pour connecter ces sorties à votre système d'amplification. Le signal produit par ces prises est celui du mixage général (master). Tournez le bouton **Master** pour régler leur volume. Pour envoyer un programme à ces sorties, réglez son routage sur **Out 1,2** dans le mixeur de canaux (**Channel Mixer**) quand le champ **Mixer** est réglé sur **Programs**.
11. **Sorties 3/4, 5/6, 7/8** (jack 6,35 mm) : utilisez des câbles à jack 6,35 mm 3 points (TRS) standard pour relier ces sorties à une table de mixage externe. Le signal envoyé à ces sorties l'est à plein volume (**0 dB**). Pour envoyer un programme à ces sorties, réglez son routage sur **Out 3,4**, **Out 5,6** ou **Out 7,8** dans le mixeur de canaux (**Channel Mixer**) quand le champ **Mixer** est réglé sur **Programs**.
12. **MIDI In** : utilisez des câbles MIDI 5 broches standard pour relier ces entrées aux sorties MIDI d'appareils MIDI externes.
13. **MIDI Out** : utilisez des câbles MIDI 5 broches standard pour relier ces sorties aux entrées MIDI d'appareils MIDI externes.
14. **Sorties CV/Gate** : utilisez des câbles à mini-jack 3,5 mm (TS) standard pour relier ces sorties à des séquenceurs externes optionnels. La MPC X envoie les informations de tension de commande (CV) et/ou de Gate par ces connexions.

Concepts de base

Ce chapitre a pour but d'expliquer quelques aspects fondamentaux de la MPC X.

Une MPC travaille différemment des stations de travail audio numériques (DAW) traditionnelles. Dans la plupart des DAW, chaque piste utilise un instrument, et toutes les pistes jouent toujours même si elles ne contiennent aucune information audio ou MIDI. De plus, la totalité de votre projet doit être organisé comme le morceau qui en résultera.

Ce n'est pas le cas avec la MPC X, qui offre beaucoup plus de flexibilité pour votre projet. Il est important néanmoins de comprendre certains termes de base :

Une **séquence** est la « brique » de base d'un morceau. Elle contient plusieurs pistes lues en même temps comme avec une DAW normale. Dans un projet, vous pouvez créer une séquence pour le refrain et une pour le couplet, en alternant et/ou répétant chacune dans l'ordre voulu pour créer le morceau (un projet peut avoir 128 séquences).

Une **piste** (« Track » en anglais) est une couche dans une séquence. Il existe deux types de pistes :

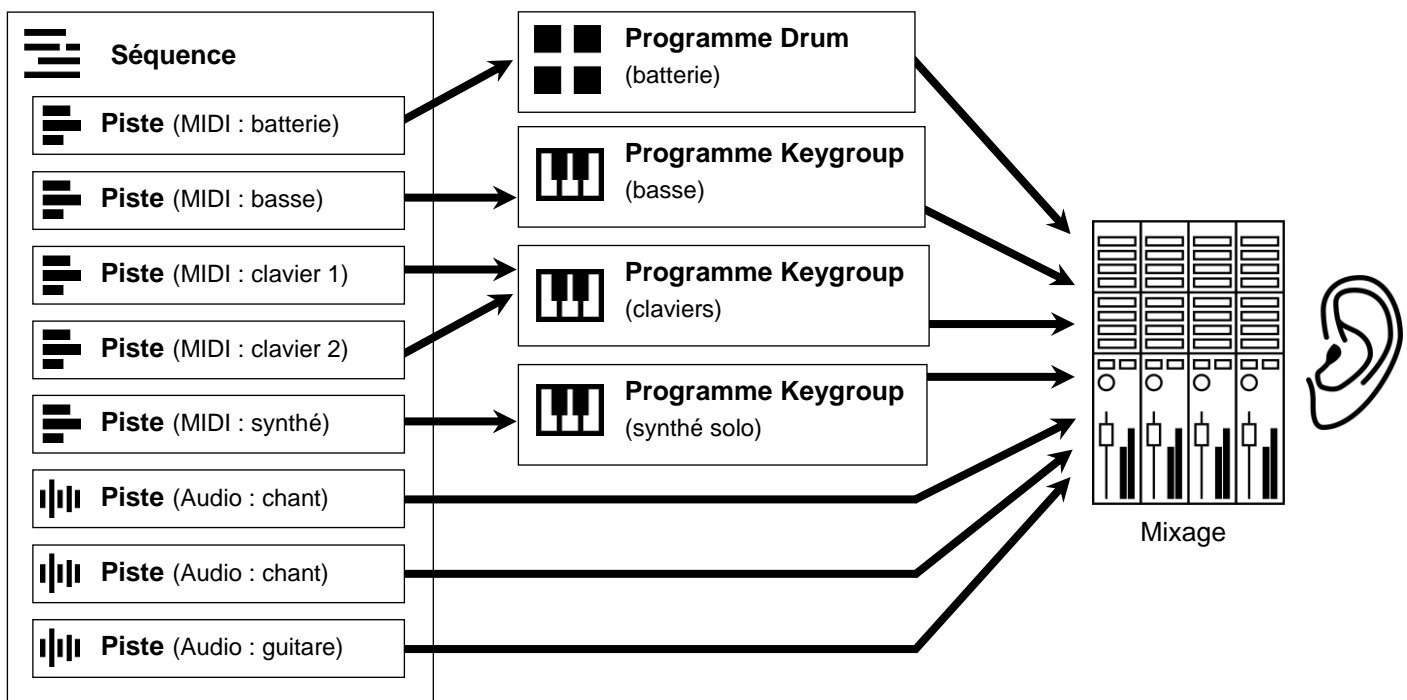
Les **pistes MIDI** se composent uniquement de données MIDI, pas audio. Ils produisent du son à l'aide des **programmes** décrits ci-dessous. Contrairement à une DAW normale, chaque piste MIDI n'existe que dans sa séquence. Il n'y a donc pas à gérer des pistes vides ou indésirables dans toutes les séquences – chacune ne contient que les pistes à utiliser. Si vous souhaitez utiliser la même piste dans plusieurs séquences, vous pouvez copier la piste d'une séquence à une autre (une séquence de MPC X peut contenir 128 pistes MIDI).

Les **pistes audio** portent un signal audio enregistré, comme sur une DAW traditionnelle. Elles n'utilisent **pas** de programmes puisque le son est déjà contenu dans la piste. Et contrairement aux pistes MIDI, même vides, elles sont présentes dans toutes les séquences du projet (une séquence peut contenir 8 pistes audio).

Un **programme** est un preset (pré-réglage) auquel les pistes MIDI sont envoyées. Les programmes peuvent contenir des samples audio qui sont déclenchés quand les pistes les font jouer, produisant le son que vous voulez sur cette piste. Les programmes sont indépendants des pistes et des séquences, donc vous pouvez avoir plusieurs pistes utilisant le même programme (contrairement aux DAW normales dans lesquelles chaque piste nécessite son propre jeu de samples). De plus, vous pouvez utiliser le ou les mêmes programmes dans plusieurs séquences (un projet peut contenir 128 programmes.)

Chaque programme peut être joué par les 16 **pads** (dans 8 banques de pads, soit 128 pads par programme). Chaque pad déclenche une note MIDI, mais cette note MIDI déclenche quelque chose de différent pour chaque programme. Par exemple, dans les programmes de batterie, les pads sont assignés à des samples – un pad peut déclencher une grosse caisse et un autre une caisse claire – tandis que dans les programmes Keygroup, chaque pad déclenche une note MIDI qui fait jouer la note correspondante dans son keygroup (groupe de touches).

Voici un schéma illustrant la façon dont ces éléments peuvent fonctionner ensemble :



Veuillez consulter également le chapitre [Tutoriel](#) suivant. Il vous guidera tout au long de la création d'un court morceau pour vous montrer quelques-unes des fonctions les plus importantes de la MPC X.

Tutoriel

Ce chapitre devrait vous aider à vous familiariser avec certaines fonctionnalités de base de la MPC X. Pour en tirer le meilleur parti, nous vous recommandons de reproduire vous-même chacune des étapes décrites.

Nous allons créer un court morceau pour vous montrer les aspects les plus importants de la MPC X.

Démarrage

Assurez-vous d'avoir bien effectué toutes les étapes décrites dans [Introduction > Mise en service](#). Cela comprend :

- L'installation des logiciels et pilotes les plus récents.
- La mise sous tension de la MPC X après sa connexion au réseau électrique avec l'adaptateur secteur fourni.
- L'ouverture et l'autorisation de votre logiciel MPC.

Création d'un kit de batterie

Commençons par créer un simple kit de batterie. Pressez **Browse** pour afficher le navigateur. Puis, naviguez au moyen de l'écran tactile jusqu'à l'endroit où se trouvent vos sons de batterie :

Pour rechercher vos fichiers par emplacement, touchez **Places** sur la gauche de l'écran tactile. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également ici.

Important : la MPC X peut lire et écrire avec les systèmes de fichiers **exFAT**, **FAT32**, **NTFS** et **EXT4** et lire les systèmes **HFS+** (nous recommandons le système exFAT car c'est le plus robuste pris en charge par Windows et Mac OS X).

Pour parcourir vos fichiers par type, touchez **Content** (contenu) puis le type de fichier : **Drums** (batterie), **Instruments**, **Clips**, **Samples**, **Demos** ou **My Files** (mes fichiers).

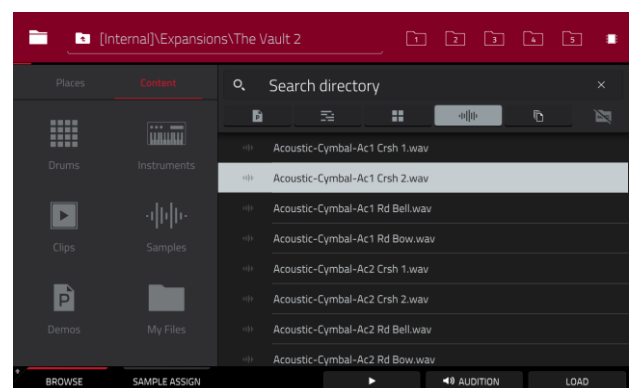
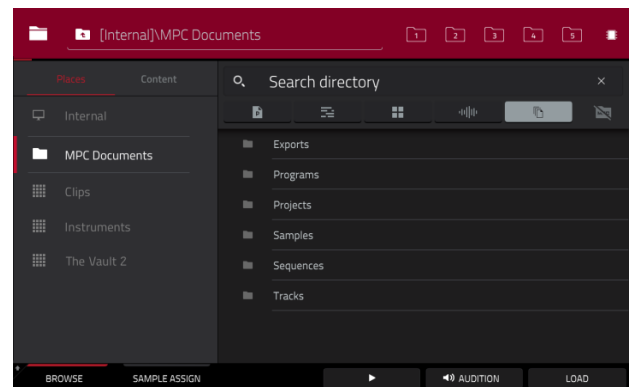
Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'icône dossier/↑. **Pour parcourir une liste**, balayez vers le haut ou le bas, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches -/+.

Pour sélectionner un fichier ou un dossier, touchez-le une fois. **Pour ouvrir un dossier**, touchez-le deux fois ou touchez **Open** (ouvrir) dans le coin inférieur droit. Sinon, pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir le dossier sélectionné.

Pour charger un fichier sélectionné, touchez-le deux fois, touchez **Load** (charger) ou pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**. Si le fichier est un sample, il sera chargé dans le pool de samples du projet. Si c'est un projet, il sera chargé en totalité (il vous sera demandé si vous souhaitez fermer le projet en cours).

Pour charger tous les fichiers du dossier sélectionné, maintenez **Shift** et touchez **Load All** (tout charger) dans le coin inférieur droit.

Pour supprimer un fichier ou un dossier sélectionné, maintenez **Shift** et touchez **Delete File** (supprimer fichier) en bas de l'écran tactile.



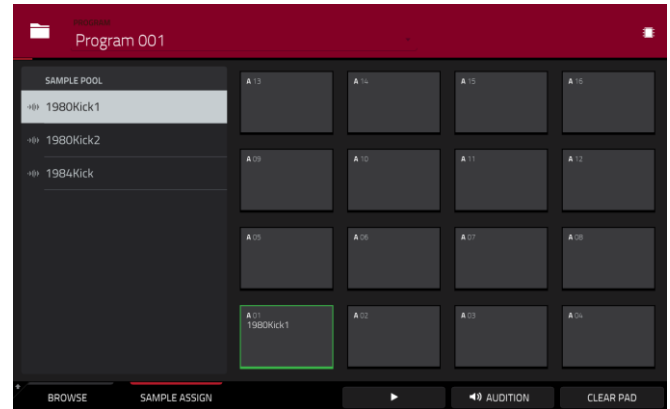
Pour **pré-écouter un son sélectionné**, touchez et maintenez **Play (▶)** en bas de l'écran.

Pour **activer ou désactiver la fonction d'écoute et régler son niveau de volume**, touchez **Audition** en bas de l'écran. Dans la page qui s'affiche, touchez **Auto** pour l'activer ou le désactiver puis le **curseur de niveau** et tirez-le vers le haut/bas pour régler le niveau de volume. Touchez **Audition** une fois encore pour masquer la fenêtre.

Pour **afficher des informations sur le support de stockage actuel**, maintenez **Shift** et touchez **Drive Info** en bas de l'écran. Elles apparaîtront dans une nouvelle fenêtre. Touchez **OK** pour revenir à l'écran précédent.

Après avoir chargé dans le pool de samples ceux voulus pour un kit de batterie, utilisez l'onglet **Sample Assign** (assignation de sample) pour assigner un son de grosse caisse à un pad :

1. Touchez **Sample Assign** en bas de l'écran. Cela permet de voir les pads et le pool de samples du projet.
2. Pressez le **pad 1** ou touchez le **pad 1** dans l'écran pour le sélectionner. Il s'allumera en vert.
3. Parcourez la liste **Sample Pool** (pool de samples) par balayage vers le haut/bas ou utilisez la **molette de données** ou les touches **↔**.
4. Pour **charger un sample dans le pad sélectionné (Pad 1 dans ce cas)**, touchez-le dans la liste **Sample Pool** ou pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**. Vous pouvez maintenant presser le **pad 1** pour faire jouer le sample de grosse caisse.

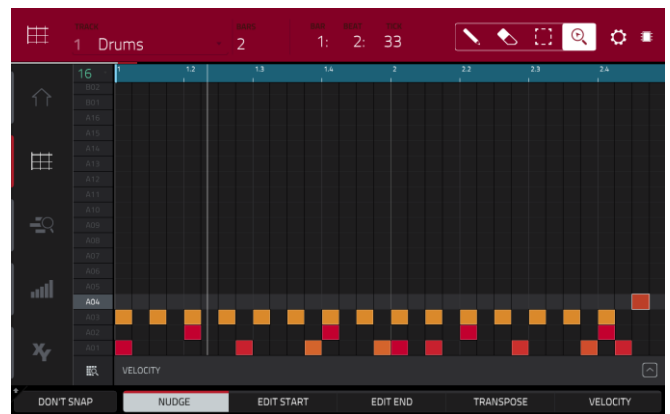


Pour créer un kit de batterie simple, répétez les étapes ci-dessus pour les autres pads. Nous recommandons de charger une caisse claire, une charleston fermée et une charleston ouverte.

Création d'une séquence de batterie

Maintenant que votre kit de batterie est configuré, enregistrons une séquence de batterie.

1. Pressez **Menu** pour ouvrir le menu puis touchez **Grid View** (affichage de la grille).
2. Battez le tempo voulu pour votre séquence en pressant plusieurs fois **Tap Tempo**. La MPC X détectera votre cadence de frappe et s'ajustera automatiquement.
3. Pressez la touche **Rec** pour armer l'enregistrement.
4. Pressez la touche **Play** pour lancer l'enregistrement. Le pré-compte dure une mesure avant que la MPC X n'enregistre. Nous conseillons de n'enregistrer qu'un son (pad) à la fois, surtout si vous n'avez pas l'habitude de jouer de la batterie sur des pads.
5. Jouez un motif de grosse caisse simple, dont les événements de note seront automatiquement placés dans la grille (dans ce cas sur les doubles-croches). La longueur initiale est de deux mesures. Après celles-ci, l'enregistrement passera automatiquement en mode de superposition (Overdub) ; la séquence reprendra sa lecture en boucle depuis le début, vous permettant d'enregistrer d'autres notes. N'arrêtez pas l'enregistrement !
6. Jouez la partie de caisse claire, puis une partie de charleston.
7. Lorsque vous avez fini d'enregistrer, pressez la touche **Stop**.



Si vous relancez l'enregistrement sur cette séquence, gardez à l'esprit que les pads que vous jouez dans votre nouvel enregistrement remplaceront automatiquement les notes existantes produites par les mêmes pads. Pour éviter cela, vous pouvez reprendre depuis l'étape 1, mais en pressant la touche **Overdub** (superposition) et non la touche **Rec**. La superposition permet d'enregistrer des événements de note supplémentaires par-dessus la séquence existante.

La touche **Undo** fonctionne différemment en mode d'enregistrement. Normalement, presser **Undo** n'annule que le dernier événement. Quand il existe un événement pouvant être annulé, la touche **Undo** est fixement allumée. Durant l'enregistrement, la touche **Undo** clignote. Dans ce cas, presser **Undo** effacera **tous** les événements de cet enregistrement (c'est-à-dire depuis que la touche **Play** ou **Play Start** a été pressée).

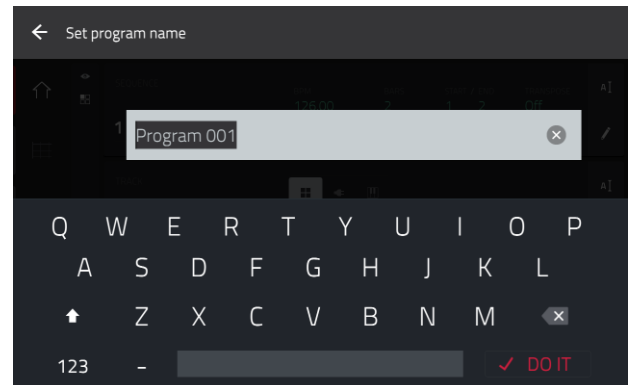
Sauvegarder et renommer

Nous vous conseillons de renommer certains de vos programmes et samples avant d'aller plus loin.

La collection de samples de batterie que vous avez précédemment chargée (et leurs affectations respectives aux pads) est rassemblée dans un programme. Quand vous rechargez ce programme, vous pourrez utiliser tous les samples qui lui appartient. Renommons le programme existant car nous allons d'autres programmes par la suite.

Pour renommer un programme :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. Dans la section **Program** de la partie basse de l'écran, touchez l'**icône de curseur** sur le bord droit.
3. Saisissez un nouveau nom (par exemple **Batterie**) sur le clavier virtuel, puis touchez **Do It** (exécuter).

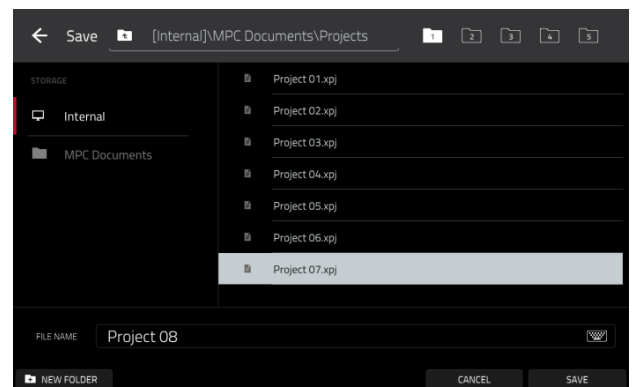


Pour renommer vos samples :

1. Pressez **Sample Edit** pour passer en mode d'édition de sample.
2. Le champ **Sample** affiche en haut le nom d'un sample. Sélectionnez un sample d'une des façons suivantes :
 - Si le champ **Sample** est sélectionné, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour le changer.
 - Touchez deux fois le champ **Sample** et touchez un sample dans la liste qui apparaît.
3. Touchez l'**icône de clavier** à côté du sample sélectionné pour le renommer.
4. Saisissez un nouveau nom (p. ex. **G. caisse**, **C. claire**, etc.) sur le clavier virtuel, puis touchez **Do it** (exécuter). Répétez les étapes 2-4 pour renommer d'autres samples.

Il est maintenant temps de sauvegarder votre projet.

Pour sauvegarder votre projet, pressez **Shift+Browse/Save** pour ouvrir la fenêtre **Save**. Sinon, pressez **Menu** pour afficher le menu et touchez l'**icône de disquette** en haut de l'écran. Dans la fenêtre Save (sauvegarder), vous avez les possibilités suivantes :



Pour sélectionner le support de stockage à visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également ici.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez aussi toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [Fonctionnement > Modes > Mode Browser](#) pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'**icône dossier/↑**.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

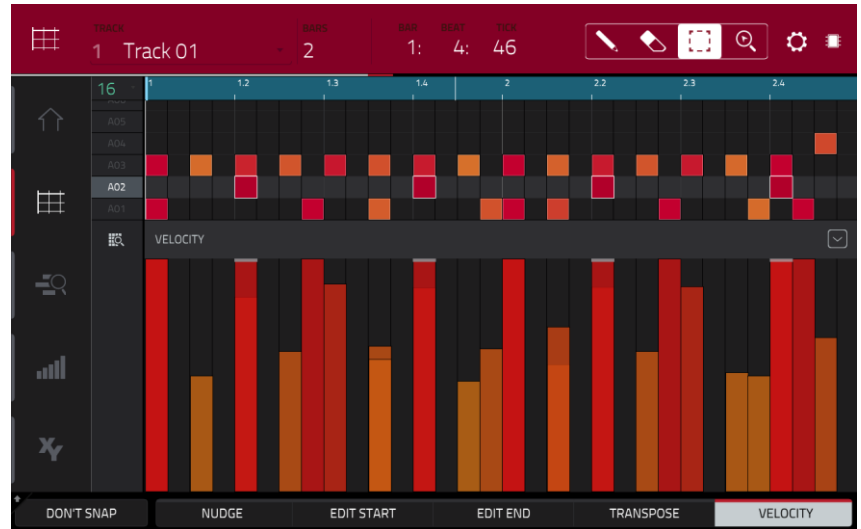
Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

Édition des événements de note

Dans la grille, vous pouvez voir les notes (ou événements de note) que vous avez enregistrées en tant que séquence.

Pour afficher la grille, pressez **Main** puis touchez l'**icône de grille** sur le bord gauche de l'écran.



Dans la grille, vous avez les possibilités suivantes :

Pour un zoom avant ou arrière, touchez l'**icône de loupe** dans le coin supérieur droit. Puis, dans la grille, écartez deux doigts ou pincez-les. Vous pouvez faire cela dans chaque axe, horizontal ou vertical.

Pour que la grille se cale sur une banque de pads et deux mesures, touchez à gauche l'**icône grille et loupe**.

Pour annuler votre dernière action, pressez **Undo**.

Pour rétablir la dernière action que vous avez annulée, pressez **Shift+Undo/Redo**.

Pour programmer une note, touchez l'**icône de crayon** en haut à droite, puis, touchez un carré dans la grille.

Pour supprimer une note, touchez l'**icône de gomme** en haut à droite, puis, touchez une note dans la grille.

Pour sélectionner individuellement une note, touchez le **cadre de sélection** dans le coin supérieur droit. Puis, touchez la note voulue dans la grille.

Pour sélectionner toutes les notes associées à un pad, pressez le **pad** désiré.

Pour déplacer les notes sélectionnées, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez positionner les notes que sur des valeurs de quantification définies par le paramètre **Time Correct** (découvrez-en plus sur cette fonction dans [Fonctionnement > Généralités > Correction temporelle](#)).

Pour déplacer les notes sélectionnées sans être limité à la grille de quantification, touchez et maintenez **Don't Snap** (sans « magnétisme ») en bas à gauche de l'écran puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler les notes. Dans ce cas, chaque pas de déplacement équivaut à quatre clics d'horloge.

Pour régler le point de début ou de fin des notes sélectionnées (sans changer leur position), touchez **Edit Start** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou le bas, touchez **Transpose** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour passer à la piste précédente/suivante, maintenez **Shift** et touchez **Track -/Track +** en bas de l'écran.

Pour couper le son de la piste ou la mettre en solo, maintenez **Shift** et pressez **Mute/Solo** en bas de l'écran.

Pour ouvrir la fenêtre de correction temporelle Timing Correct, maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran. Voir [Fonctionnement > Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour régler les paramètres de métronome, maintenez **Shift** et touchez **Click** en bas de l'écran tactile. Voir [Fonctionnement > Généralités > Métronome](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Pour régler la dynamique des notes sélectionnées, touchez **Velocity** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. La valeur numérique s'affichera à l'écran.

Pour afficher ou masquer la ligne de dynamique, touchez le bouton **flèche vers le haut** (∧) dans le coin inférieur droit de l'écran afin que la ligne de dynamique apparaisse sous la grille. La dynamique de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus la dynamique est élevée.

Touchez une fois encore le bouton **flèche vers le haut** (∧) pour afficher une version plus grande de la ligne de dynamique après quoi il se transformera en bouton **flèche vers le bas** (∨) que vous pouvez toucher pour masquer la ligne de dynamique.

Éditions basiques du son

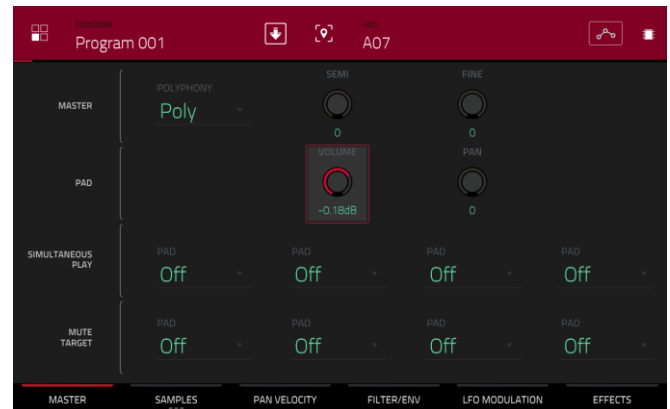
Assurons-nous que les samples sont correctement réglés et ont de bons niveaux.

Pressez **Prog Edit** pour passer en mode d'édition de programme.

Pressez un pad pour afficher ses paramètres sur l'écran tactile.

Pour régler son volume, touchez le bouton **Volume** et tirez vers le haut ou vers le bas. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le bouton et faites le réglage sur la version plus grande qui s'affiche. Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.

Pour régler son panoramique stéréo, touchez le bouton **Pan** et tirez vers le haut ou vers le bas. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour faire des réglages plus fins**, touchez deux fois le bouton et faites le réglage sur la version plus grande qui s'affiche. Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.



Réglez à votre goût le niveau de chaque pad. Nous vous recommandons d'écarter un peu les sons brillants (par exemple cymbales, caisse claire) avec le panoramique. En outre, vous pouvez accorder le son de grosse caisse – touchez l'onglet **Samples** pour que le premier carré de dessous s'allume puis réglez les boutons **Semi** (réglage de la hauteur par demi-tons) et **Fine** (réglage fin de la hauteur) à côté du nom du sample.

La caisse claire peut nécessiter un peu de réverbération pour lui donner plus d'ampleur spatiale.

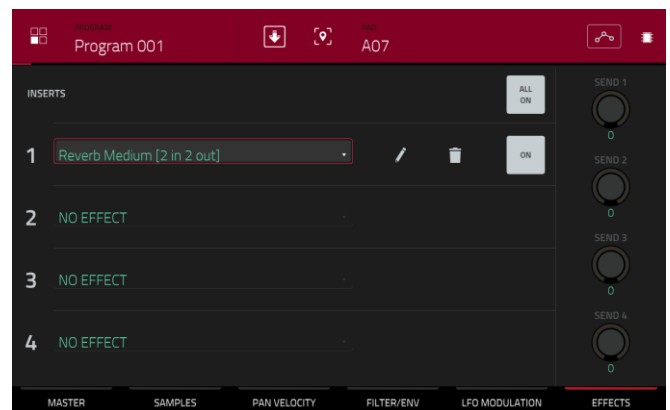
Touchez **Effects** (effets) au bas de l'écran pour afficher l'onglet **Insert Effects** (effets insérés). Pressez le **pad** associé à votre son de caisse claire pour le sélectionner.

Pour ajouter un effet :

1. Touchez deux fois le slot désiré. Une liste des effets apparaîtra.
2. Balayez vers le haut ou le bas pour parcourir la liste.
3. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois. Sinon, touchez-le une fois puis touchez **Select** ou pressez la **molette de données**. Essayons **Reverb Medium**.
4. **Pour fermer la liste**, touchez **Close** (fermer).

Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'**icône de crayon**.

Pour vider le slot d'effet, touchez l'**icône de corbeille**. Activez/désactivez l'effet en touchant le bouton **On/Off** du slot.



Création d'une piste de basse

Essayons d'enregistrer une ligne de basse. Contrairement à un kit de batterie, il est important de pouvoir jouer et enregistrer chromatiquement un son de basse, donc la préparation sera légèrement différente de celle d'un kit de batterie.

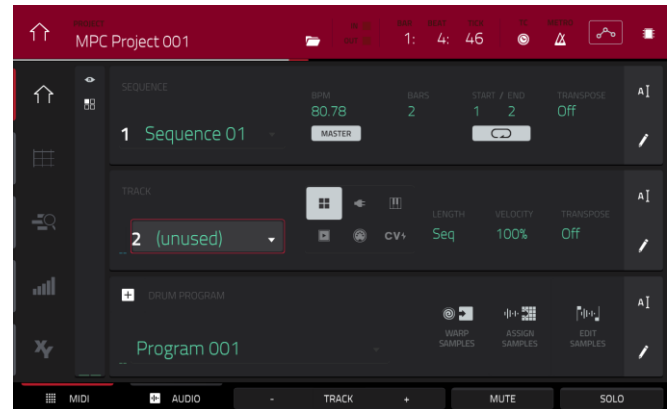
Ajouter une ligne de basse à la partie batterie signifie que nous devons travailler sur une nouvelle piste. Une **piste** (« Track » en anglais) est tout simplement une couche de séquence. Chaque piste utilise un programme dans votre projet. Vous pouvez travailler avec plusieurs pistes dans une même séquence (par exemple une piste de batterie, une piste de basse, une piste de piano, etc.). Quand vous lisez la séquence, toutes ces pistes sont lues simultanément.

D'abord, créons une piste vide.

Pour sélectionner une nouvelle piste :

1. Pressez **Main** pour revenir en mode Main (principal).
2. Touchez deux fois le champ **Track** (piste) au centre gauche de l'écran, puis touchez la **piste 2 (unused)** dans la liste de pistes qui apparaît.

Sinon, touchez simplement le bouton **Track +** en bas de l'écran jusqu'à ce que **(unused)** (inutilisée) apparaisse dans le champ **Track** (piste).



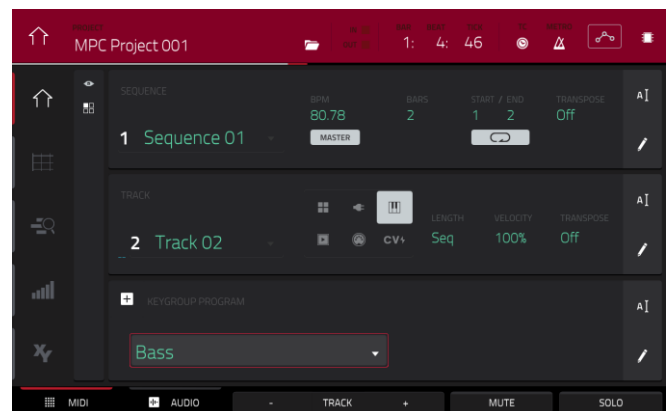
Créons un nouveau programme que cette piste utilisera.

Pour créer un nouveau programme :

1. Dans la section **Track** du milieu de l'écran, touchez l'**icône de touches de piano**. Cette icône indique un programme de type « keygroup » (groupe de touches), qui est nécessaire pour faire jouer chromatiquement le son de basse avec les pads.

Un nom pour le nouveau programme Keygroup apparaîtra dans le champ **Keygroup Program** en partie basse de l'écran.

2. Dans la section **Keygroup Program** de la partie basse de l'écran, touchez l'**icône de curseur** sur le côté droit.
3. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter).



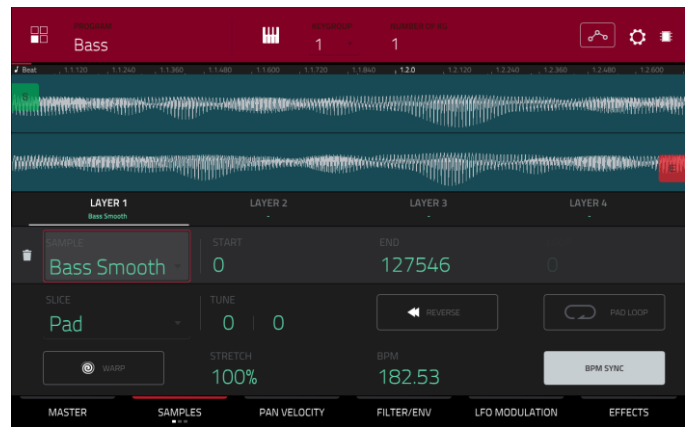
Pour charger et éditer un son de basse :

1. Pressez **Browse** pour afficher le navigateur. Puis, naviguez jusqu'à l'endroit où se trouvent vos sons de basse au moyen de l'écran et chargez-en un dans le pool des samples du projet (vous pouvez revenir à [cette section précédente](#) si vous avez oublié comment faire cela !).
2. Après avoir chargé un sample de basse dans le pool des samples, n'utilisez **pas** l'onglet Sample Assign comme vous l'avez fait pour créer un programme de batterie : les programmes de type keygroup sont différents.

À la place, pressez **Prog Edit** pour passer en mode d'édition de programme.

3. En mode d'édition de programme, touchez l'onglet **Samples** en bas de l'écran pour afficher les quatre couches de samples du programme.
4. Touchez deux fois le premier champ **Layer** (couche) puis touchez votre sample de basse dans la liste de gauche. Comme vous travaillez avec un programme Keygroup et non un programme de batterie, ce sample est maintenant jouable sur **tous** les pads.

À savoir : sur votre MPC X, pressez la touche **Pad Bank D** pour passer à la banque de pads D et pressez le **pad 13**. Vous devez entendre le sample de basse à sa hauteur d'origine. Vous pouvez utiliser les autres pads pour jouer chromatiquement de votre sample.



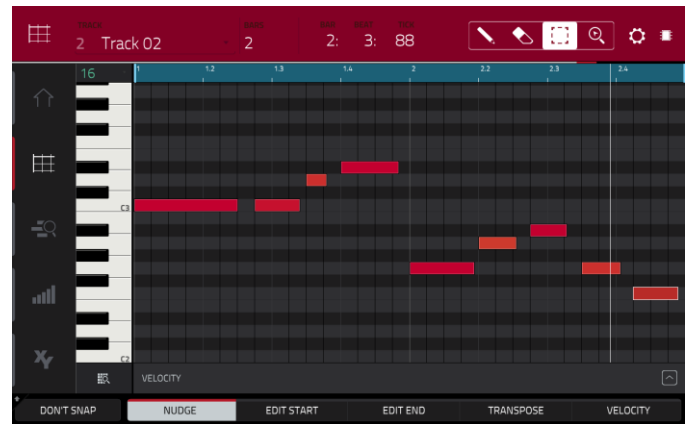
Ajoutez une seconde couche et réglez les plages de dynamique des couches pour que la basse sonne différemment quand on la joue plus fort (comme le ferait une vraie basse) :

1. Pressez **Browse** pour afficher le navigateur, sélectionnez un autre sample de basse sonnante de façon similaire mais un peu plus brillante et chargez-le dans le pool des samples du projet.
2. Revenez en mode d'édition de programme, et dans l'onglet **Layer**, touchez deux fois le second champ **Layer** et sélectionnez le nouveau sample de basse. Pressez un **pad** pour entendre les deux samples sonner en même temps. Ce son peut être intéressant tel quel, mais apportons-lui quelques modifications rapides pour nous approcher autant que possible d'un son de basse réaliste.
3. Touchez l'onglet **Pan Velocity** pour afficher ses paramètres.
4. Touchez le bouton **Vel End** (limite dynamique haute) de la couche **Layer 1** et tournez la **molette de données** pour le régler sur **80**. Faites de même pour régler **Vel Start** (limite dynamique basse) de **Layer 2** sur **81**.

Maintenant, quand vous pressez un pad, les dynamiques basses (0-80) ne déclenchent que le sample de la couche Layer 1, tandis que les dynamiques supérieures (81-127) ne déclenchent que le sample de Layer 2.



Enregistrons maintenant la ligne de basse. Préparez votre enregistrement comme décrit ci-dessus et enregistrez quelques notes de basse. Vous pouvez éditer votre enregistrement tout comme nous l'avons fait précédemment.



Une fois l'enregistrement fait, modifions un peu le son dans la section **Filter** (filtre) :

1. En mode d'édition de programme, touchez l'onglet **Filter/Env** (filtre/enveloppe) pour afficher ses paramètres.
2. Touchez deux fois le menu déroulant **Type** et sélectionnez un filtre. Essayons de travailler avec le filtre **Lowpass 4 Pole** (passe-bas 24 dB/oct.).
3. Touchez le bouton **Cutoff** (fréquence de coupure) ou **Reso** (résonance) et tournez la **molette de données** pour modifier les réglages jusqu'à ce que les sons de vos samples de basse vous plaisent.
4. Dans la section **Amp Envelope** (enveloppe d'amplitude), touchez **Attack** (attaque) ou **Release** (relâchement) et tournez la **molette de données** pour les régler. Ces paramètres contrôlent les caractéristiques de niveau global du son.



Vous voulez ajouter un effet ? Faites-le en onglet **Effects** :

1. Touchez l'onglet **Effects** pour afficher les effets insérés.
2. Touchez deux fois un des slots **Inserts** pour afficher une liste des effets disponibles.
3. Touchez deux fois l'effet que vous souhaitez ajouter à votre ligne de basse, ou cliquez sur **Close** pour annuler.

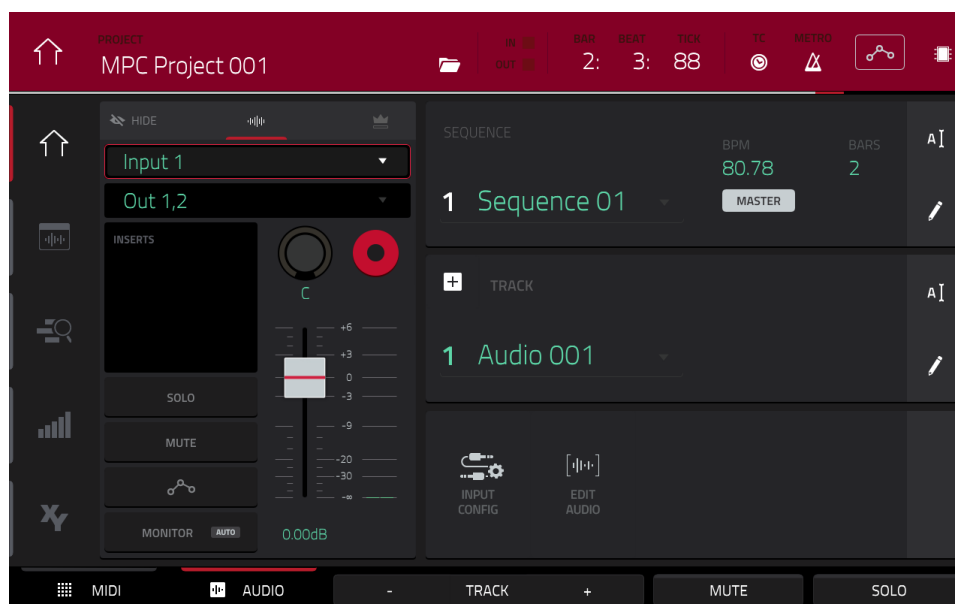
Pour faire les réglages de l'effet, cliquez sur l'**icône de crayon** à côté de son slot afin d'ouvrir une fenêtre affichant ses paramètres.

Pour activer ou désactiver tous les effets insérés dans ce programme, cliquez sur le bouton **All On** (tous activés)/**All Off** (tous désactivés) dans le coin supérieur droit.

Nous avons donc créé une séquence de batterie simple et une ligne de basse pour aller avec. Répétons ce processus pour créer une seconde séquence.

Enregistrement d'une piste audio

Nous avons déjà créé des pistes MIDI, aussi allons-nous enregistrer du son dans notre prochaine piste :



1. Pressez **Main** pour revenir en mode Main (principal).
2. Touchez l'onglet **Audio** en bas de l'écran. **Audio 001** apparaîtra dans le champ **Track** (piste).
3. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée sur le côté gauche de l'écran, touchez **Input Config** (configuration d'entrée, dans la partie basse de l'écran) ou la petite **icône d'œil** (dans la partie supérieure gauche de l'écran) pour l'afficher.
4. Branchez un synthétiseur ou une autre source audio de niveau ligne à la ou aux **entrées** jacks 6,35 mm de la face arrière de la MPC X, et réglez le sélecteur **Line/Phono** sur **Line**.
5. Touchez deux fois le premier champ (**Input** __) et sélectionnez **Input 1** ou **Input 1,2** (selon votre source audio) comme source d'entrée.
6. Si le second champ n'est pas réglé sur **Out 1,2**, touchez-le deux fois et sélectionnez cette option comme sortie.
7. Touchez le bouton **Monitor** pour passer en revue ses trois états jusqu'à ce qu'il indique **Auto** (vous n'entendrez l'audio entrant qu'une fois la piste armée pour l'enregistrement).
8. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que vous faites jouer votre source audio. Vous devez maintenant voir le niveau s'afficher dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximum (l'indicateur de niveau ne doit pas être constamment au niveau crête).
9. Si **Solo** et **Mute** sont enclenchés, pressez-les pour les **désactiver**. De plus, pressez **Read/Write** pour le désactiver (**off** et pas **Read [R] vert** pour la lecture ni **Write [W] rouge** pour l'écriture).
10. Pressez **Rec Arm** pour armer l'enregistrement de la piste.
11. Pressez **Rec** pour armer l'enregistrement sur la MPC X.
12. **Pour lancer l'enregistrement**, pressez **Play** ou **Play Start** – puis faites jouer votre source audio ! Vous devez entendre en fond la lecture de la séquence que vous avez déjà faite.

Pour arrêter l'enregistrement, pressez **Stop**.

Enregistrez une autre piste audio pour votre autre séquence : sélectionnez l'autre séquence en mode Main, et créez une autre piste audio (**Audio 002**) pour aller avec cette séquence.

Création d'un morceau

Cette section explique comment composer un morceau à partir de vos séquences. Avant de commencer, veuillez bien à avoir enregistré quelques séquences (comme nous l'avons décrit [précédemment](#)).

Pour passer en mode **Song** (morceau), assurez-vous que la lecture est arrêtée, pressez **Shift+Next Seq/Song**. En mode Song, chaque séquence créée dans ce projet est assignée à un pad. La liste de lecture (playlist) des séquences affiche à gauche la structure du morceau.

Quand un morceau est lu, il passe d'un pas à l'autre dans la playlist des séquences. Chaque pas contient la séquence que vous lui avez assignée. Chaque pas peut être répété, selon la valeur choisie en colonne **répétition** (icône de lecture en boucle ; avec **1**, la séquence n'est lue qu'une fois). La colonne **Bars** (mesures) de droite donne la longueur de cette séquence.

Chaque pas peut être réglé pour lire sa séquence à son propre tempo (en colonne **BPM** (battements par minute)).

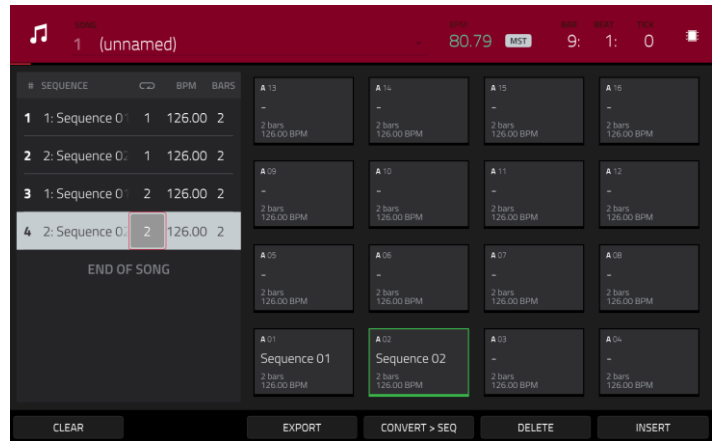
Important : chaque séquence a son propre tempo, mais le projet peut utiliser un tempo général différent. La valeur en BPM de chaque séquence peut différer du tempo général (master). Tant que la lecture est configurée pour suivre le tempo master, le tempo individuel de chaque séquence est ignoré. Par défaut, chaque projet est réglé pour utiliser le tempo de la séquence, que vous avez vu au chapitre [Création d'une séquence de batterie](#). Nous recommandons de toucher le bouton **Seq/Mst** en haut de l'écran (pour que le bouton affiche **Mst** comme master) et de saisir un tempo master qu'utiliseront toutes les séquences.

Pour insérer un pas à l'endroit où vous vous trouvez, touchez **Insert**.

Pour supprimer le pas actuellement sélectionné, touchez **Delete**.

Pour choisir la séquence lue sur un pas, touchez le champ **Sequence** de ce pas et tournez la **molette de données** en vue de sélectionner une séquence.

Pour choisir le nombre de répétitions de la séquence, touchez le champ **répétition** de ce pas (à côté du nom de séquence) et tournez la **molette de données** afin de sélectionner un nombre.

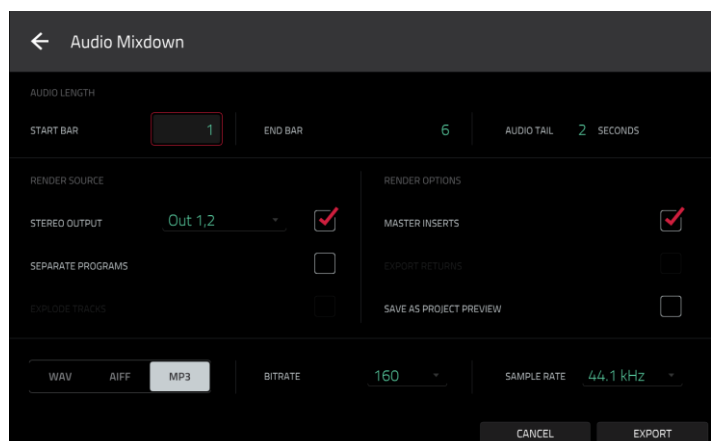


Exportation du morceau

Vous souhaitez partager votre nouveau morceau ? Commencez d'abord par l'exporter.

Pour exporter un morceau :

1. En mode Song, touchez **Export** en bas de l'écran.
2. Dans l'écran **Audio Mixdown** (mixage audio) qui apparaît, procédez comme suit :
 - Assurez-vous que le champ **Start Bar** (mesure de début) est réglé sur **1** et réglez le champ **End Bar** (mesure de fin) sur la dernière mesure de votre morceau.
 - Touchez le champ **Audio Tail** (queue de prolongement audio) et tournez la **molette de données** pour le régler sur **2** secondes.
 - Comme vous souhaitez probablement partager le morceau en ligne, touchez l'option de format de fichier **mp3** dans le coin inférieur gauche.



3. Touchez **Export** (exporter). Choisissez l'endroit où vous souhaitez sauvegarder le morceau.

Pour nommer le morceau, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) et utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom avant de toucher **Save** pour lancer l'exportation.

Explication d'autres fonctions

Ce chapitre décrit diverses fonctions avancées. Pour une explication plus complète de ces fonctions, veuillez vous référer aux sections leur correspondant dans le chapitre [Fonctionnement](#).

Séquenceur pas à pas (Step Sequencer)

Vous avez déjà appris à enregistrer des événements de note dans une piste, mais vous pouvez rapidement programmer des événements de note dans le séquenceur pas à pas en utilisant les pads comme « touches de pas », simulant ainsi le comportement d'une boîte à rythmes conventionnelle avec séquenceur pas à pas.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, pressez **Step Seq** et touchez **Step Sequencer**. Sinon, dans certains modes, vous pouvez toucher l'**icône de pas** sur le bord gauche de l'écran.



1. Créons une séquence sur une nouvelle piste. Touchez le champ **Track** (piste) dans le coin supérieur gauche, puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner une piste non utilisée (**unused**). Sinon, touchez deux fois le champ **Track** puis la piste que vous voulez sélectionner.
2. Touchez le champ **Track Length** (longueur de piste) en haut de l'écran pour donner une longueur à la piste et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner la longueur. Si vous sélectionnez la valeur minimale, **Sequence**, la piste aura comme longueur celle de votre séquence quelle qu'elle soit.

À savoir : cela vous permet d'avoir des pistes de longueurs différentes. Par exemple, vous pouvez faire répéter une séquence de batterie d'une mesure sous une ligne de basse de 4 mesures.

3. Touchez les boutons **Bar -/+** en bas de l'écran pour sélectionner la mesure dans laquelle vous désirez créer ou modifier des pas. Le numéro de mesure apparaîtra dans le champ **Bar** du coin supérieur gauche.
4. Touchez les boutons **Pad -/+** en bas de l'écran pour sélectionner le pad pour lequel vous désirez créer ou modifier des pas. Le numéro de pad apparaîtra dans le champ **Pad** du coin supérieur gauche.
5. Pressez **Play** pour lancer votre séquence.
6. Chaque pad représente un pas dans la mesure. S'il y a déjà des événements de note dans la piste sélectionnée, les pads (pas) correspondants seront allumés avec des couleurs correspondant à leur dynamique.

Pour programmer une note sur un pas, pressez un **pad éteint**. Le pad s'allumera dans une couleur correspondant à sa dynamique.

Pour supprimer la note d'un pas, pressez un **pad allumé**. Le pad s'éteindra.

Pour supprimer toutes les notes sur la totalité de la mesure, maintenez **Shift** et touchez **Clear Bar** (effacer la mesure) dans le coin inférieur droit.

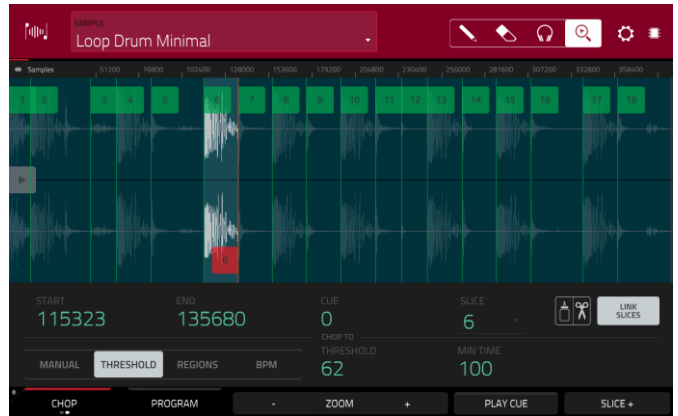
Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Step Sequencer](#) pour en apprendre plus sur cette fonction.

Boucles de batteries et mode Chop

Les producteurs de musique moderne utilisent souvent des boucles de batterie pour apporter de la matière et de la nuance à leurs rythmes. Cette section explique le travail avec les boucles de batterie en mode d'édition de sample. Utilisez le navigateur (Browser) pour trouver une boucle de batterie puis touchez-la deux fois afin de l'ajouter au programme actuel. La boucle n'a pas besoin de correspondre au tempo de quoi que ce soit dans le projet.

Pour passer en mode d'édition de sample, pressez **Sample Edit**.

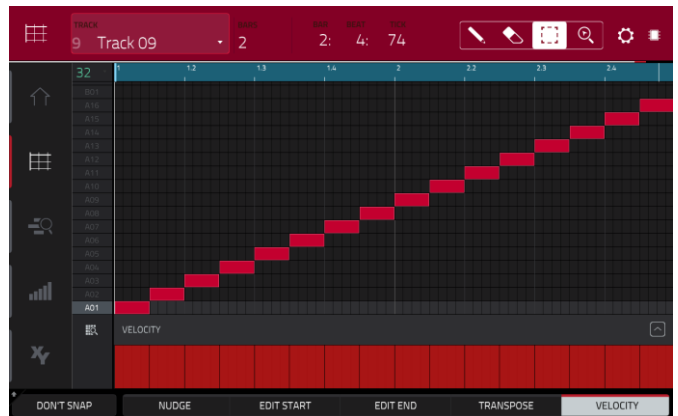
1. Touchez en haut le champ **Sample** et sélectionnez la boucle de batterie chargée avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Vous pouvez parcourir tous les samples chargés dans le projet. Sinon, touchez deux fois le champ **Sample** puis touchez un Sample pour le sélectionner.
2. Touchez l'onglet **Trim/Chop** en bas à gauche pour alterner entre les modes Trim et Chop. Sélectionnez Chop pour découper la boucle de batterie en tranches.
3. Touchez **Threshold** (seuil), puis le champ **Threshold** à sa droite. Avec la **molette de données**, les touches **-/+** ou le **pavé numérique**, sélectionnez une valeur. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Threshold** et saisir une valeur dans le pavé numérique de l'écran. Plus bas est ce seuil, plus nombreuses seront les tranches créées. Veillez à choisir une valeur permettant à chaque crête transitoire de la boucle de batterie d'avoir un marqueur de tranche correspondant.



À savoir : chaque tranche sera automatiquement assignée à un pad. Le **pad A01** lit la tranche (Slice) 1, le **pad A02** la tranche 2, etc. Pressez chaque pad pour jouer la tranche de numéro correspondant.

Utilisons ce sample découpé pour créer un nouveau programme dans lequel chaque tranche est un sample individuel. Nous pouvons aussi créer automatiquement des événements de note pour lire ces tranches l'une après l'autre.

1. Maintenez **Shift** et touchez **Convert** (convertir) en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre **Convert or Assign Slices** (convertir ou assigner les tranches).
2. Touchez le champ **Convert To** (convertir en) et sélectionnez **New Program with New Samples** (nouveau programme avec nouveaux samples) avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
3. Vérifiez que **Crop Samples** (rognier les samples) est coché. Sinon, touchez-le.
4. Vérifiez que **Create New Program** (créer un nouveau programme) est coché. Sinon, touchez-le.
5. Vérifiez que **Create Events** (créer des événements) est coché. Sinon, touchez-le.
6. Touchez le champ **Bars** (mesures), puis sélectionnez le nombre de mesures que la totalité du sample doit utiliser dans votre programme avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
7. Touchez **Do It** (exécuter) pour poursuivre. Chaque tranche sera assignée à un pad, et chaque pad aura un événement de note enregistré dans la piste. En lecture, cette piste fait jouer chaque pad (tranche) dans l'ordre d'origine. Pressez **Menu**, puis touchez **Grid View** (affichage de la grille) pour voir le sample dans votre séquence.
8. Pressez **Play** et écoutez la façon dont la boucle de batterie suit maintenant le tempo de votre morceau.



Vous pouvez également modifier les événements de note des tranches de boucle de batterie – passez en mode Main pour cela. Une nouvelle piste (Track) a été automatiquement créée, avec les événements de note faisant jouer les tranches leur correspondant. Touchez l'**icône TC/Horloge** en haut de l'écran pour utiliser la fenêtre de correction temporelle **Timing Correct** afin de quantifier les événements de note de façon à les faire tomber exactement sur des intervalles de temps réguliers.

Vous pouvez réorganiser les événements de note, créant ainsi un nouvel ordre de lecture pour les tranches, ainsi qu'éditer chaque tranche ou sample en mode d'édition de programme. Vous pouvez ajouter des effets aux tranches ou utiliser le filtre pour changer la plage de fréquences d'une tranche sélectionnée. Il n'y a quasiment pas de limites à ce que vous pouvez faire.

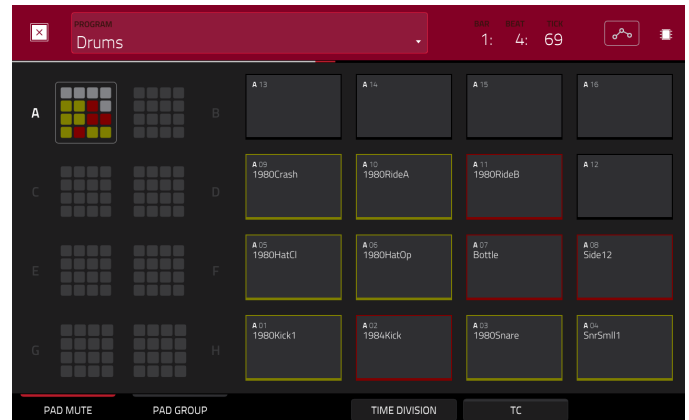
Voir **Fonctionnement > Modes > Mode Sample Edit > Mode Chop** pour en apprendre plus sur cette fonction.

Coupure du son d'un pad et d'une piste

Le mode Pad Mute et le mode Track Mute vous permettent de réduire au silence différents pads et pistes pour voir comment sonne la séquence sans les samples ou parties en question.

Pour passer en mode **Pad Mute**, pressez **Shift+Track Mute/Pad Mute**.

1. Pressez **Play** pour lire la séquence.
2. Touchez le champ **Program** en haut de l'écran et sélectionnez votre programme Drum avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Program** puis touchez un programme pour le sélectionner.
3. Coupez le son d'un pad en le pressant une fois ou en le touchant dans l'écran tactile. Le pad coupé s'allumera en **rouge**. Vous pouvez couper plusieurs pads en même temps.

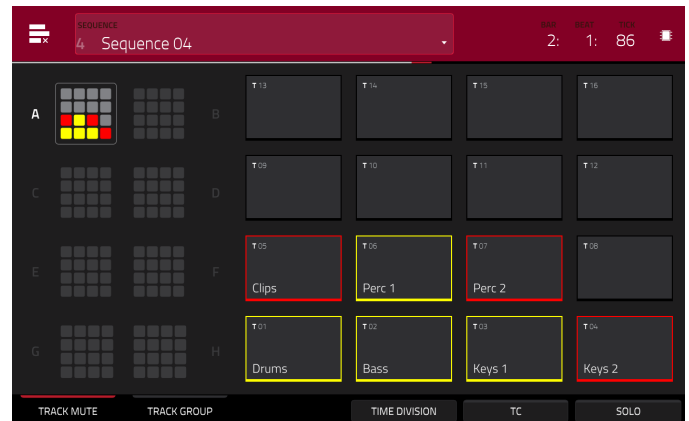


Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Pad Mute](#) pour en apprendre plus sur la coupure du son des pads.

Vous pouvez aussi couper le son de pistes entières en utilisant une fonction similaire, Track Mute.

Pour passer en mode **Track Mute** (coupure du son des pistes), pressez **Track Mute**.

1. Pressez **Play** pour lire la séquence.
2. Touchez le champ **Sequence** en haut de l'écran et sélectionnez la séquence désirée avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Sequence** puis touchez une séquence pour la sélectionner.
3. Chaque pad est assigné à une piste. Coupez le son d'une piste en pressant le pad correspondant ou en le touchant dans l'écran. Le pad s'allumera en **rouge**. Vous pouvez couper plusieurs pistes en même temps.



À savoir : pour ne couper le son d'une piste que sur des divisions de mesure précises (pour en quelque sorte « quantifier » vos coupures de son, touchez **Time Division** (division temporelle) afin de choisir une valeur de résolution musicale. Touchez la valeur musicale désirée (par exemple, **1 Bar** (1 mesure)). Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. Touchez **Close** (fermer) pour fermer la page. Maintenant, quand vous pressez un pad en mode Track Mute, le son de la piste se coupe précisément au début de la division temporelle suivante (dans cet exemple, une mesure). Cela vous permet de tester des combinaisons musicales de patterns – l'étape préliminaire à l'élaboration d'une structure de morceau.

Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Track Mute](#) pour en apprendre plus sur la coupure du son des pistes.

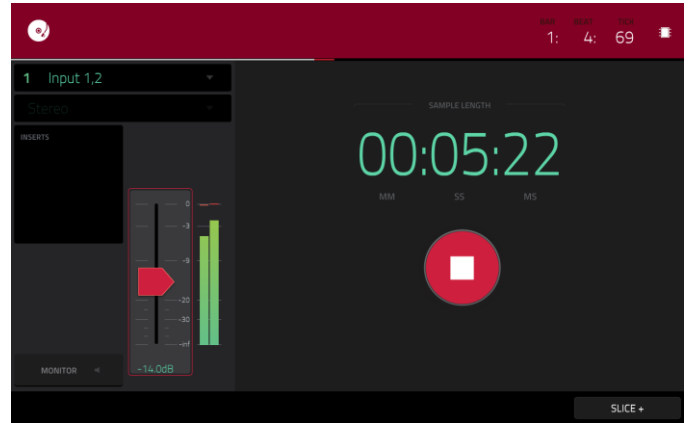
Échantillonnage (enregistrement)

Cette section décrit comment enregistrer vous-même de nouveaux samples que vous pouvez utiliser dans vos projets.

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

Pour ouvrir le sampler (« échantillonneur »), pressez **Sampler**.

1. Branchez une source audio à la ou aux entrées de votre MPC X.
2. Le menu **Input** ___ dans le coin supérieur gauche doit être réglé sur **Input 1,2** (les entrées de votre MPC X). Sinon, sélectionnez **Input 1,2**.
3. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que vous faites jouer votre source audio. Vous devez maintenant voir le niveau s'afficher dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximal (l'indicateur de niveau ne doit pas être constamment au niveau crête).
4. Touchez le **curseur de seuil** et tirez-le pour régler le seuil. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. Réglez-le à un niveau assez bas (par exemple **-50 dB**).
5. Touchez le bouton **armement** pour armer l'enregistrement du sampler.
6. Faites jouer votre source audio. Le sampler démarrera l'enregistrement dès que le niveau d'entrée atteindra la valeur seuil réglée. Sinon, touchez le bouton **Record** rond pour manuellement lancer l'enregistrement.
7. **Pour arrêter l'enregistrement**, touchez le bouton **Stop** rond. La fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) apparaîtra.



Dans la fenêtre **Keep or Discard Sample** :

Pour nommer le nouveau sample, touchez le champ **Edit Name** et utilisez le clavier virtuel pour saisir un nom.

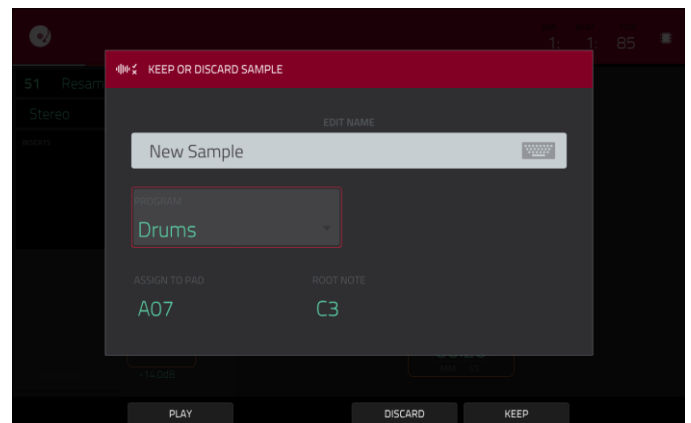
Pour assigner le nouveau sample à un programme, touchez le champ **Program** et sélectionnez le programme désiré avec la **molette de données** ou **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Program** puis touchez un programme pour le sélectionner.

Pour assigner le sample à un pad dans le programme, touchez le champ **Assign to Pad**, puis pressez le **pad** désiré. Sinon, sélectionnez le numéro de pad désiré avec la **molette de données** ou les touches **-/+**, ou touchez deux fois le champ **Pad** puis un numéro de pad.

Pour confirmer vos sélections, touchez **Keep** (conserver) en bas de l'écran.

Pour éliminer l'enregistrement et revenir à l'écran précédent, touchez le bouton **Discard** (ignorer).

Pour lire l'enregistrement, touchez le bouton **Play** en bas de l'écran.



Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Sampler](#) pour en apprendre plus sur cette fonction.

Édition de sample

Vous pouvez avoir à modifier vos nouveaux samples enregistrés au moyen du mode d'édition de sample.

Pour passer en mode d'édition de sample, pressez **Sample Edit**.

En mode d'édition de sample :

Pour alterner entre mode **Trim** et mode **Chop**, touchez l'onglet **Trim/Chop** en bas de l'écran. Dans cet exemple, utilisez le **mode Trim** (mode recadrage).

Pour définir le point de début du sample, utilisez la **première** colonne de boutons **Q-Link** (quand la touche **Q-Link Screen Control** est activée) afin d'ajuster ce point de début avec divers niveaux de résolution. Sinon, touchez le marqueur **S** et tirez-le dans la forme d'onde. Vous pouvez aussi toucher le champ **Start** et utiliser le **pavé numérique** pour saisir une valeur (ou toucher deux fois le champ **Start** et utiliser le pavé numérique de l'écran).



Pour définir le point de fin du sample, utilisez la **deuxième** colonne de boutons **Q-Link** (quand la touche **Q-Link Screen Control** est activée) afin d'ajuster ce point de fin avec divers niveaux de résolution. Sinon, touchez le marqueur **E** et tirez-le dans la forme d'onde. Vous pouvez aussi toucher le champ **End** et utiliser le **pavé numérique** pour saisir une valeur (ou toucher deux fois le champ **End** et utiliser le pavé numérique de l'écran).

Pour entendre vos éditions, pressez le **pad 10** afin de faire jouer le sample de son point de début jusqu'à son point de fin.

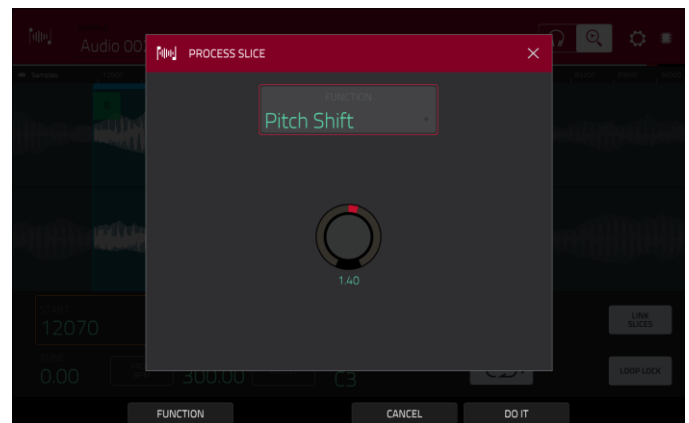
Appliquons quelques traitements au sample.

Pour ouvrir la fenêtre de traitement de sample, touchez **Process** (traiter) en bas de l'écran.

1. Avec la **molette de données** ou les touches **-/+**, sélectionnez le traitement désiré dans le champ **Function**. Sinon, touchez **Function** ou touchez deux fois le champ **Function**, puis touchez le traitement désiré. Sélectionnons **Pitch Shift** pour changer la hauteur globale de votre sample. Cela transposera le sample sans changer sa durée.
2. Pour régler l'ampleur de transposition, touchez le **bouton** au centre de la fenêtre et tirez vers le haut ou le bas. Sinon, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour faire des réglages plus fins, touchez deux fois le **bouton** et faites le réglage sur la version plus grande qui s'affiche. Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.

3. Pour confirmer vos sélections, touchez **Do It** (exécuter).
4. Pour annuler le processus, touchez **Cancel** (annuler).

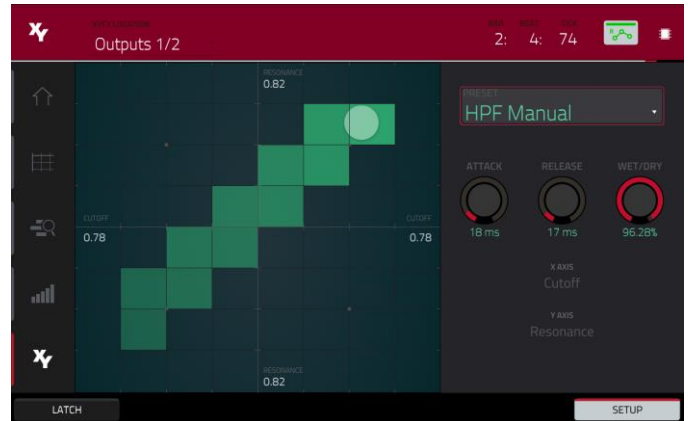


Voir [Fonctionnement > Modes > Mode Sample Edit](#) pour en savoir plus.

Enregistrement d'automatisation avec la dalle XY

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

1. Pressez **XYFX** pour passer en mode XYFX.
2. Touchez deux fois le champ **XYFX Location** et sélectionnez **Program**.
3. Lorsque vous accédez pour la première fois à ce mode dans un projet, vous êtes invité à « charger » XYFX dans le programme. Touchez **Insert XYFX** pour le faire.
4. Touchez **Setup** pour afficher le panneau de configuration Setup qui contrôle la façon dont se comporte la dalle XY.
5. Touchez deux fois le champ **Preset** et touchez un effet pour le sélectionner (ce sont juste les effets disponibles en mode XYFX, pas tous les effets de la MPC). Balayez vers le haut ou le bas pour voir la totalité de la liste.
6. Touchez n'importe lequel des boutons (**Attack**, **Release** ou **Wet/Dry**) et tirez vers le haut ou le bas pour régler leur valeur comme vous le souhaitez. En dessous d'eux, vous pouvez voir le paramètre que contrôlent l'axe X et l'axe Y.



Note : XYFX utilise une enveloppe pour contrôler la rapidité de fondu enchaîné de l'effet entre le signal sec (Dry) et le signal d'effet (Wet). Le bouton **Attack** (attaque) détermine le temps nécessaire au signal totalement sec pour arriver au signal d'effet (déterminé par le bouton **Wet/Dry**) après que vous ayez touché la dalle XY. Le bouton **Release** (relâchement) détermine le temps nécessaire au signal d'effet (déterminé par le bouton **Wet/Dry**) pour revenir à un signal complètement sec après que vous ayez touché la dalle XY.

7. Pressez **Read/Write** pour passer en revue les modes d'automatisation disponibles. Assurez-vous que le bouton est allumé en **rouge** (l'option **Write (W)** d'écriture).
8. Pressez **Play Start** pour lancer l'enregistrement.
9. Quand vous enregistrez, déplacez votre doigt sur la **dalle XY** de l'écran. Les changements apportés au son sont enregistrés comme une automatisation des deux paramètres des axes X et Y.

À savoir : tout en touchant la **dalle XY**, touchez **Latch** (verrouiller) dans le coin inférieur gauche pour que le marqueur reste sur la dalle XY même après l'avoir relâché. Le marqueur restera là tant que vous ne touchez pas une autre partie de la dalle XY ou que vous ne touchez pas à nouveau **Latch**.

10. Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, pressez **Stop**.
11. Pressez **Read/Write** pour sélectionner l'option de lecture **Read (R)** verte. Cela garantit à votre piste d'utiliser l'automatisation que vous venez d'enregistrer lorsque vous la lirez.

Voir [Fonctionnement > Modes > Mode XYFX](#) pour en apprendre plus sur cette fonction.

Emploi de la MPC X comme contrôleur

Si vous utilisez le logiciel MPC sur votre ordinateur, vous pouvez faire passer la MPC X en **mode contrôleur**, qui vous permet de vous en servir pour contrôler le logiciel. Le logiciel MPC offre les mêmes caractéristiques et fonctionnalités que la MPC X en mode autonome, mais avec quelques différences notables, qui sont évoquées dans [Fonctionnement > Généralités > Mode autonome et mode contrôleur](#).

Fonctionnement

Ce chapitre explique toutes les caractéristiques et fonctions de votre MPC X.

Important :

- Pour accéder aux fonctions secondaires des touches de votre MPC X, vous pouvez procéder de deux façons : (1) en maintenant **Shift** et en pressant la touche désirée ou (2) par double pression sur la touche désirée. Ce mode d'emploi ne décrit ces opérations qu'au moyen de la première option, mais les deux sont acceptables.
- Quasiment tous les modes affichés dans l'écran ont de 1 à 6 boutons en bas. Chacun de ces boutons sélectionne un onglet différent de ce mode ou accomplit une fonction spécifique dans ce mode.

Vous pouvez presser la touche **F-Key** pour activer ou désactiver la fonction F-Key. Quand elle est activée, les six touches sous l'écran correspondent aux options affichées en bas de l'écran. La touche F-Key et ces six touches sont allumées en **rouge** en cas d'activation. Sinon, les six touches sous l'écran donnent accès aux modes auxquels elles sont normalement assignées (**Menu**, **Browser**, **Step Seq**, **Sampler**, **XYFX** et **Looper**).

- Quand le bouton le plus à gauche en bas de l'écran affiche une flèche vers le haut (↑), cela signifie qu'il y a des boutons supplémentaires auxquels vous pouvez accéder en maintenant **Shift**. Maintenez **Shift** pour afficher les boutons secondaires et touchez n'importe lequel d'entre eux si désiré. Relâchez **Shift** pour revenir aux boutons précédents.
- Plutôt que de toucher une commande dans l'écran tactile pour la sélectionner, vous pouvez utiliser les **touches de navigation** pour parcourir les commandes affichées à l'écran. La **touche centrale de navigation** fonctionne comme une touche **Enter**.
- Quand un paramètre est surligné et encadré en rouge, cela signifie qu'il est sélectionné. Vous pouvez alors le changer en tournant la **molette de données** ou avec les touches **-/+** de l'appareil. Si le paramètre est une valeur numérique, essayez d'utiliser le **pavé numérique** pour saisir une valeur spécifique, ou touchez-le deux fois pour afficher un pavé numérique sur l'écran.



Généralités

Types de commande

La MPC X utilise les types de commande suivants :

Boutons rotatifs

Pour régler la valeur d'un bouton, effectuez l'une des opérations suivantes :

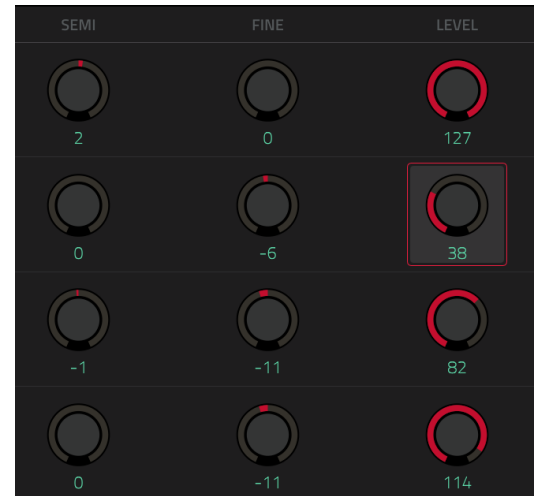
- Touchez le bouton et tirez vers le haut ou le bas.
- Touchez le bouton pour le sélectionner puis réglez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
- Touchez deux fois le bouton ou pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** (quand le bouton est sélectionné) pour l'afficher dans un écran plus grand.

Touchez la version plus grande qui apparaît et tirez ou réglez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Si le bouton est bipolaire (avec des valeurs positives et négatives de part et d'autre de la position centrale par défaut), touchez deux fois la version agrandie pour le ramener à sa position centrale/0.

Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.

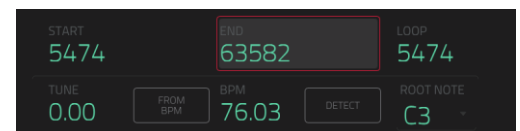
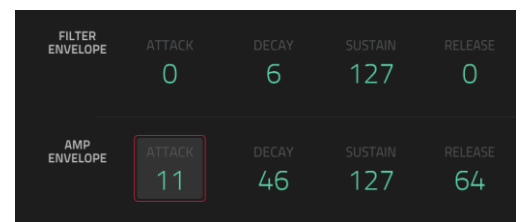
- Maintenez **Shift** pendant que vous tournez la **molette de données** pour régler la valeur par paliers plus fins.



Valeurs de paramètre

Pour régler la valeur d'un paramètre, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le champ pour le sélectionner puis réglez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
Lorsque la valeur a des chiffres décimaux, vous pouvez parfois maintenir **Shift** et utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler la valeur par paliers plus fins.
- Touchez deux fois le champ ou gardez votre doigt dessus durant une seconde. Dans l'écran qui apparaît, utilisez le **pavé numérique**, la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler la valeur. Sinon, touchez la valeur et tirez vers le bas ou le haut.



Vous pouvez également toucher **/2** pour diviser la valeur par deux ou **X2** pour la doubler.

Pour valider la valeur et rester dans cet écran, touchez **Apply** (appliquer).

Pour valider la valeur et revenir à l'écran précédent, touchez **Do It** (exécuter).

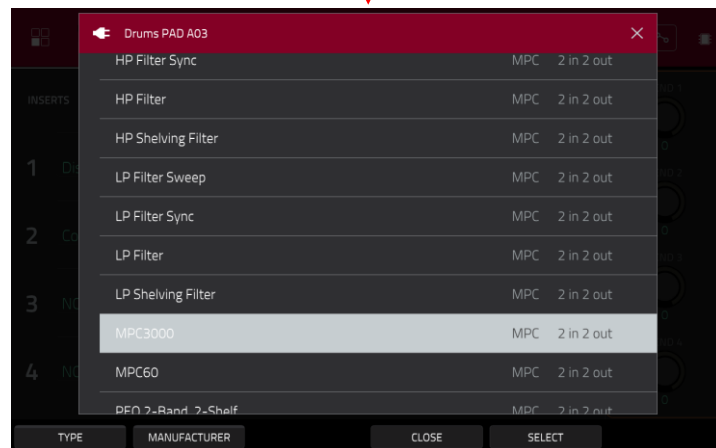
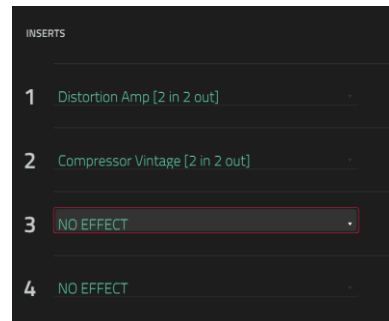
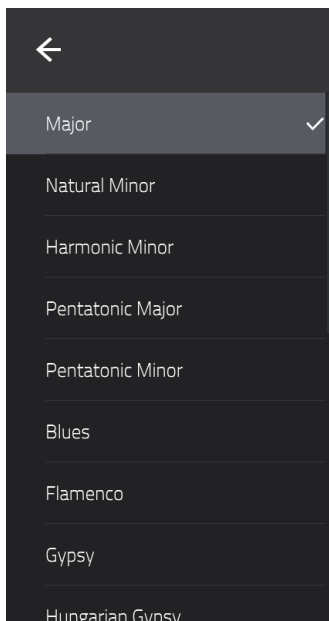
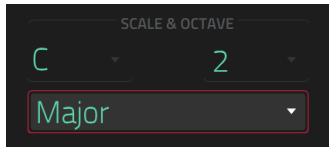
Pour revenir à l'écran précédent sans rien changer, touchez la zone grise dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Menus déroulants / Listes

Pour sélectionner une option dans un menu déroulant, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le champ pour le sélectionner puis choisissez une option avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
- Touchez deux fois le champ. Dans la liste qui apparaît (exemples ci-dessous), touchez l'option désirée. Sinon, vous pouvez sélectionner une option avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

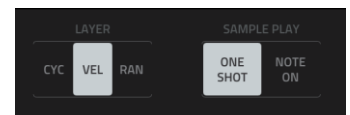
Dans certaines fenêtres, touchez le bouton adéquat en bas de l'écran tactile pour confirmer votre sélection ou pour annuler sans rien changer.



Sélecteurs

Les sélecteurs affichent toutes les options disponibles. Une d'elles est toujours sélectionnée. L'option sélectionnée est surlignée tandis que les autres restent sombres.

Pour sélectionner une option, touchez-la.



Boutons

Les boutons ont généralement deux états : sélectionné et désélectionné (respectivement actif ou inactif). Certains peuvent avoir plus de deux états.

Pour alterner entre les deux ou pour passer en revue les états d'un bouton, effectuez l'une des opérations suivantes :

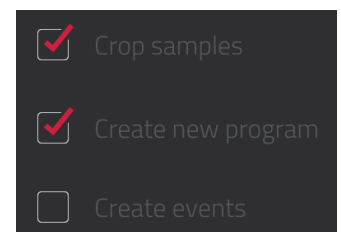
- Touchez-le.
- S'il est surligné en rouge (et que ce n'est pas un bouton Mute), utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.



Cases à cocher

Les cases à cocher ont deux états : coché ou non coché (respectivement activé ou désactivé).

Pour cocher ou décocher une case, touchez-la.



Onglets

Certains modes ont des boutons en bas de l'écran qui vous permettent de passer en revue plusieurs onglets similaires. Par exemple, vous pouvez voir le niveau de départ vers chacun des quatre retours – chaque niveau est affiché dans un onglet distinct. À chaque toucher, vous passez à l'onglet suivant, ce qui est indiqué par les petits carrés en dessous.

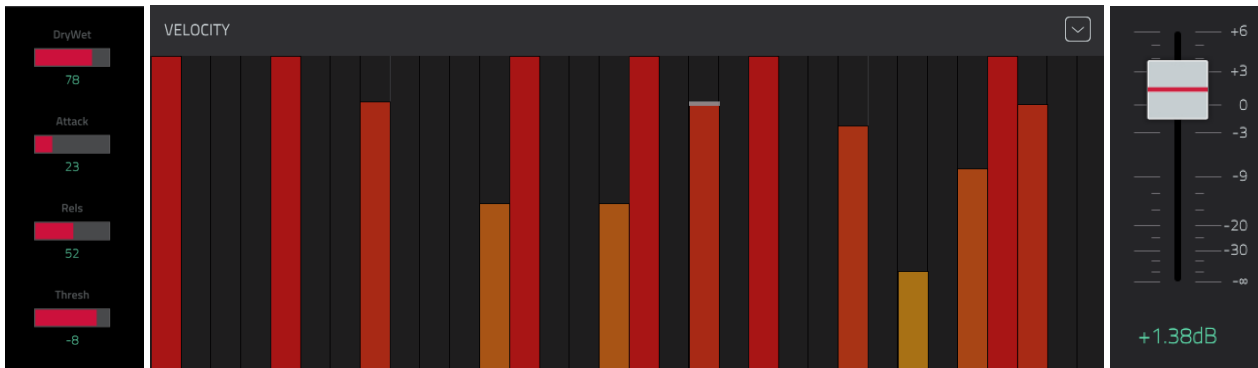
Pour sélectionner un onglet, touchez-le. Chaque fois que vous le touchez, cela sélectionne l'onglet suivant.



Courseurs

Pour régler la position d'un curseur, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le curseur et faites-le glisser à la position désirée.
- Touchez la position désirée (cela ne fonctionne qu'avec certains curseurs).
- Touchez le curseur pour le sélectionner, puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler la position (cela ne fonctionne qu'avec certains curseurs).
- Touchez deux fois le curseur puis touchez la version agrandie qui apparaît et tirez, ou réglez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. S'il contrôle un niveau de volume, touchez deux fois la version agrandie pour la ramener à **0 dB**. Touchez n'importe quelle autre zone pour revenir à l'écran précédent.



Enveloppes

Pour régler les phases d'une enveloppe, effectuez l'une des opérations suivantes :

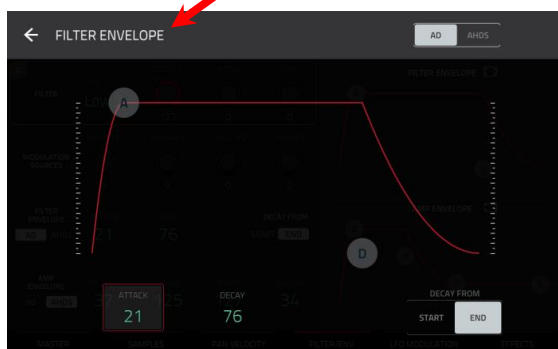
À savoir : touchez l'icône rectangle d'extension au-dessus de l'enveloppe pour un affichage agrandi.



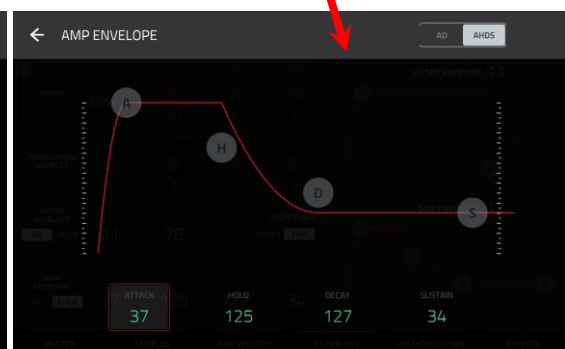
- Touchez une « poignée » de phase d'enveloppe et tirez-la dans la direction désirée.
- Choisissez la valeur numérique d'une phase d'enveloppe par ajustement ou en la saisissant comme une valeur de paramètre (action décrite [précédemment](#)).



Onglet Enveloppe de filtre en mode édition de programme



Gros plan d'une enveloppe de filtre de type AD.



Gros plan d'une enveloppe d'ampli de type AHDS.

Outils de l'affichage de la grille

En mode Grid View (affichage de la grille), ces quatre icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions dans la grille. Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Crayon – mode de dessin :

Pour saisir une note dans une case de grille vide, touchez la case de la grille.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour effacer une note, touchez-la deux fois.



Gomme – mode d'effacement :

Pour effacer une note, touchez-la.



Cadre de sélection – mode de sélection :

Note : les notes restent sélectionnées si vous changez de mode. La sélection changera par contre si vous pressez un pad alors que **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) est réglé sur **On**.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs notes, touchez la grille et tirez afin de créer un cadre entourant les notes voulues.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis touchez et tirez-les.

Pour effacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'**outil gomme** et touchez n'importe laquelle des notes sélectionnées.



Loupe  mode de navigation :

Pour passer à une autre partie de la grille, touchez celle-ci et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

Outils d'édition audio

En mode Audio Edit (édition audio), ces six icônes vous permettent d'appliquer différentes fonctions à la forme d'onde. Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Flèche – mode de sélection :

Pour sélectionner une région de piste, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.

Pour déplacer une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez son tiers supérieur et tirez-la à gauche ou à droite.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez son bord et tirez-le.



Pointillés – mode pointillés :

Pour sélectionner une région de piste, touchez son tiers supérieur.

Pour déplacer une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez son tiers supérieur et tirez-la à gauche ou à droite.

Pour scinder la piste en deux points spécifiques (créant ainsi trois régions de piste, deux à l'extérieur et une à l'intérieur), touchez son tiers médian et tirez pour créer un cadre blanc translucide puis touchez le tiers supérieur de ce cadre.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez son tiers inférieur et tirez-le à gauche ou à droite.



Gomme – mode d'effacement :

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer.

Pour effacer une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez-la.



Ciseaux – mode de division :

Pour diviser la piste en un point spécifique (et créer une région de piste de part et d'autre), touchez ce point dans la piste.

Pour sélectionner une région de piste, touchez son bord gauche.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.



Mute – mode Mute :

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.

Pour couper ou rétablir le son d'une région de piste (ou une sélection de plusieurs régions), touchez-la.



Loupe – mode de navigation :

Pour accéder à une autre partie de la piste, touchez-la et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

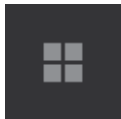
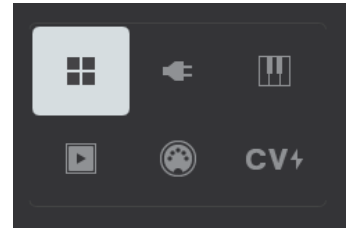
Programmes

À propos des programmes

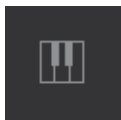
Chaque piste que vous créez dans une séquence est envoyée à un **programme**. Il existe six types de programmes, chacun déterminant comment sonne la piste ou comment elle est utilisée. Un même projet peut contenir jusqu'à 128 programmes.

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

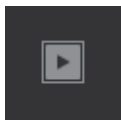
Pour en savoir plus sur l'édition de vos programmes à votre convenance, voir le chapitre [Modes > Mode Program Edit](#).



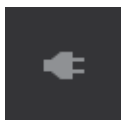
Un **programme Drum** utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Il contient (1) une liste de samples et (2) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire les assignations de pad, les points de bouclage, l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les programmes Drum sont principalement utilisés pour créer des parties de batterie et pour assigner facilement et rapidement des samples aux pads. Voir [Programmes Drum](#) pour plus d'informations.



Un **programme Keygroup** utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Il contient (1) une liste de samples et (2) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les programmes Keygroup servent à jouer chromatiquement des samples au moyen d'un clavier MIDI ou des pads de la MPC. Voir [Programmes Keygroup](#) pour plus d'informations.

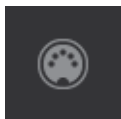


Un **programme Clip** utilise plusieurs échantillons qui peuvent être bouclés (clips). Chaque clip peut être assigné à un pad, que vous pouvez presser pour déclencher le clip en accord avec un réglage de quantification. Cela vous permet de créer de fascinantes interprétations à plusieurs couches en lançant différentes combinaisons de clips en même temps. Voir [Programmes Clip](#) pour plus d'informations.



Un **programme Plugin** contient une occurrence d'un plugin au travers de laquelle vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Voir [Programmes Plugin](#) pour plus d'informations.

Important : les programmes Plugin ne sont disponibles qu'avec la MPC X en mode contrôleur du logiciel MPC sur ordinateur. Ils ne sont pas disponibles en mode autonome (Standalone).



Un **programme MIDI** vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes. Voir [Programmes MIDI](#) pour plus d'informations.



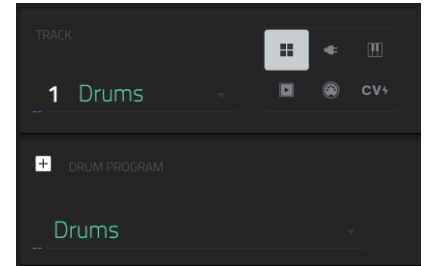
Un **programme CV** vous permet d'envoyer les données de jeu de votre piste à un appareil externe qui utilise une tension de commande (CV), comme un synthé. Voir [Programmes CV](#) pour plus d'informations.

Programmes Drum

Un programme Drum utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Il contient (1) une liste de samples et (2) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire les assignations de pad, les points de bouclage, l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les programmes Drum sont principalement utilisés pour créer des parties de batterie et pour assigner facilement et rapidement des samples aux pads.

Pour créer un programme Drum :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône à quatre carrés**, qui indique un programme Drum.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme Drum, un nouveau programme Drum (nommé **Program**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **Program** de dessous.



Si le projet contient déjà des programmes Drum, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Drum Program** de dessous.

Pour créer un autre programme Drum, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **Drum Program**. Un nouveau programme Drum sera créé et son nom suivi d'un nombre (par exemple, **Program 002**).

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **Drum Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

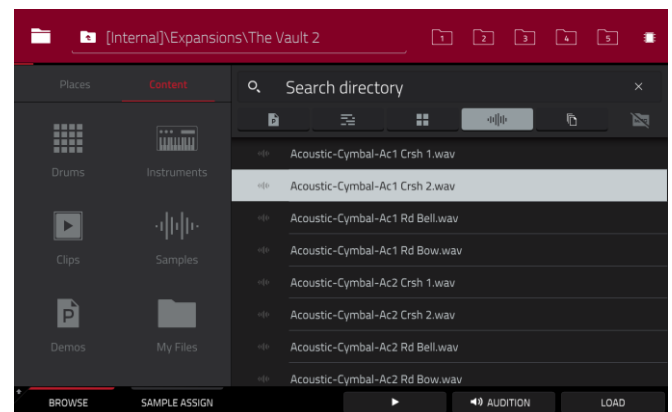
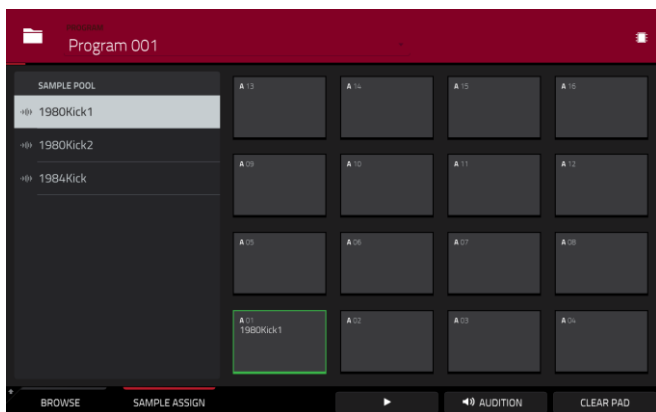
Pour charger un sample dans un programme Drum :

1. Pressez **Browse** pour afficher le navigateur. Trouvez et sélectionnez un sample, puis touchez **Load** (charger) pour le charger dans le programme. Répétez cela pour tous les autres samples que vous voulez charger dans le projet (voir [Modes > Mode Browser](#) pour en apprendre plus sur l'utilisation du navigateur).
2. Touchez **Sample Assign** (assigner un sample) pour voir les pads et le pool de samples du projet.
3. Pressez ou touchez un pad pour le sélectionner. Le pad s'allumera en vert.
4. Dans le pool des samples (**Sample Pool**), touchez un sample pour l'assigner au pad. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour assigner un sample et/ou changer le sample assigné.

Pour effacer l'assignation d'un sample au pad sélectionné, pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**.

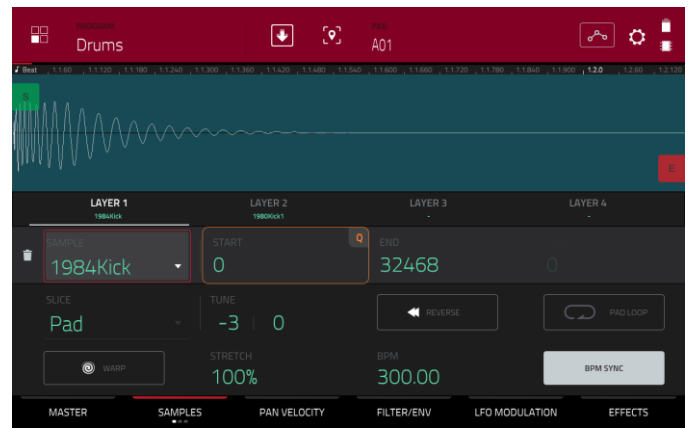
Pour assigner des samples à d'autres pads, répétez les étapes 3-4.

À savoir : rappelez-vous qu'un programme Drum possède un total de 128 pads – 8 banques de 16 pads.

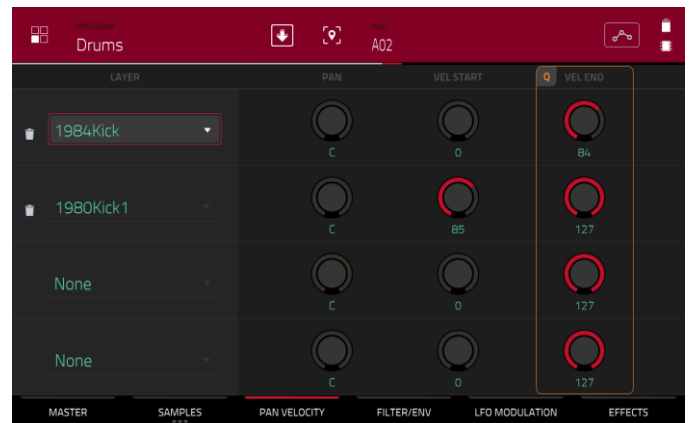


Sinon, vous pouvez également assigner les samples dans un programme Drum en mode d'édition de programme à l'aide d'une de ces deux méthodes :

1. Pressez **Prog Edit** pour passer en mode d'édition de programme.
2. Touchez l'onglet **Samples**. Cela vous permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du pad actuel ainsi que les paramètres d'accordage (Semi/Fine) et de niveau (Level) pour chaque couche.
3. Touchez un pad pour le sélectionner (et faire jouer les samples qui lui sont assignés, le cas échéant). Le pad s'allumera en vert.
4. Touchez un des champs **Layer** sous la forme d'onde du sample pour sélectionner une couche. Touchez le champ **Sample** et sélectionnez un sample avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.



1. Pressez **Prog Edit** pour passer en mode d'édition de programme.
2. Touchez l'onglet **Pan Velocity** (panoramique et dynamique). Cela vous permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du pad actuel ainsi que les plages de panoramique et de dynamique (Velocity) de chaque couche.
3. Touchez un pad pour le sélectionner (et faire jouer les samples qui lui sont assignés, le cas échéant). Le pad s'allumera en vert.
4. Touchez un des champs **Layer** pour sélectionner une couche, puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.

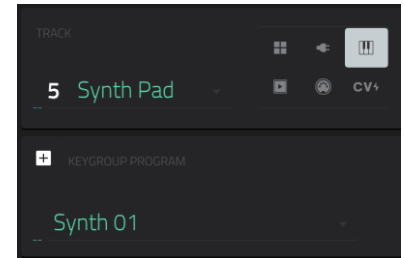


Programmes Keygroup

Un programme Keygroup utilise un ou plusieurs samples comme source sonore. Il contient (1) une liste de samples et (2) les réglages pour chaque sample (c'est-à-dire l'accordage en hauteur, les effets, etc.). Les programmes Keygroup servent à jouer chromatiquement des samples au moyen d'un clavier MIDI ou des pads de la MPC.

Pour créer un programme Keygroup :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône de touches de piano**, qui indique un programme Keygroup.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme Keygroup, un nouveau programme Keygroup (nommé **Program**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **Keygroup Program** de dessous.



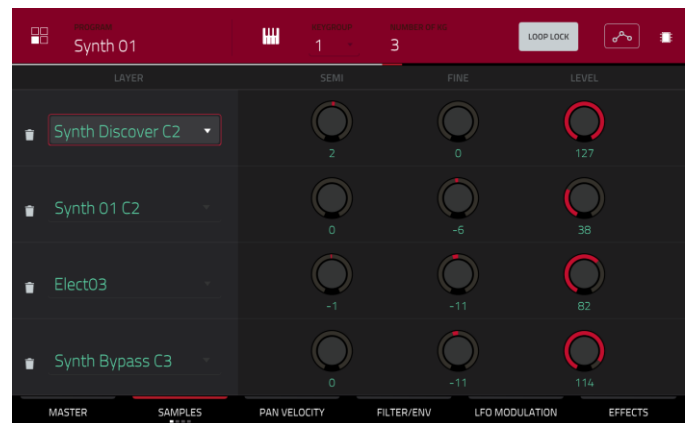
Si le projet contient déjà des programmes Keygroup, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Keygroup Program** de dessous.

Pour créer un autre programme Keygroup, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **Program**. Un nouveau programme Keygroup sera créé et son nom suivi d'un nombre (par exemple, **Program 002**).

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour assigner des samples à un programme Keygroup :

1. Pressez **Prog Edit** pour passer en mode d'édition de programme.
2. Touchez **Samples**. Cela permet de voir les samples assignés aux quatre couches (Layers) du keygroup actuel ainsi que les paramètres d'accordage (Semi/Fine) et de niveau (Level) pour chaque couche.
3. Touchez le champ **Number of KG** (nombre de groupes de touches ou « keygroups »), puis réglez le nombre de keygroups dans le programme (**1-128**) avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez le champ **Number of KG**, puis utilisez le pavé numérique pour saisir une valeur (ou touchez deux fois le champ **Number of KG** et utilisez le pavé numérique de l'écran).
4. Touchez le champ **Keygroup**, puis sélectionnez un keygroup avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Keygroup** puis touchez un keygroup pour le sélectionner.
5. Touchez un pad pour faire jouer le sample dans le keygroup. Le pad s'allumera en vert.



À savoir : sur votre MPC X, pressez la touche **Pad Bank D** et pressez le **pad 13**. Vous devez entendre le sample lu à sa hauteur d'origine. Vous pouvez utiliser les autres pads pour jouer chromatiquement de votre sample.

6. Touchez le champ d'une couche (Layer) et sélectionnez un sample avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Vous pouvez également toucher deux fois le champ d'une couche puis toucher un sample pour le sélectionner.

Pour créer des programmes Keygroup complexes, vous pouvez ajouter plus de groupes de touches ou keygroups (jusqu'à 128). C'est utile pour travailler avec des multi-samples (par ex. pour programmer un vrai piano).

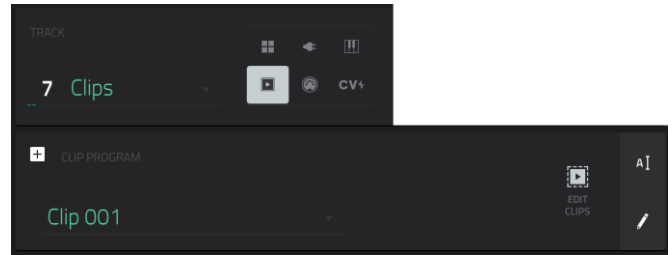
À savoir : n'oubliez pas qu'un programme Keygroup offre jusqu'à 128 groupes de touches et que chacun de ces keygroups peut contenir jusqu'à quatre samples (couches ou Layers 1-4). Cela fait un total de 512 samples.

Programmes Clip

Un **programme Clip** utilise plusieurs échantillons qui peuvent être bouclée (clips). Chaque clip peut être assigné à un pad, que vous pouvez presser pour déclencher le clip en accord avec un réglage de quantification. Cela vous permet de créer de fascinantes interprétations à plusieurs couches en lançant différentes combinaisons de clips en même temps.

Par défaut, les 16 pads sont divisés en quatre colonnes de quatre pads. Chaque colonne représente un groupe d'exclusion mutuelle (groupe Mute) ; quand un pad fait jouer un clip, tous les autres pads du même groupe Mute sont coupés. Cela vous permet de lancer un clip sans avoir à arrêter manuellement d'autres clips similaires. Par exemple, presser le pad 2 peut lancer un clip de basse. Vous pourriez ensuite presser le pad 6 qui lance un autre clip de basse et arrête en même temps le clip du pad 2. Ainsi, vous ne ferez jamais jouer simultanément deux clips de basse.

La configuration en quatre colonnes de pads décrite ci-dessus n'est qu'un réglage par défaut pour simplifier les choses (par exemple, vous pourriez utiliser la première colonne pour les clips de batterie, la deuxième pour les clips de basse, la troisième pour les clips de clavier et la quatrième pour les clips de chant). Vous pouvez utiliser le mode d'édition de programme pour assigner des pads à n'importe quelle combinaison de groupes Mute désirée.



Pour créer un programme Clip :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône de bouton Play**, qui indique un programme Clip.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme Clip, un nouveau programme Clip (nommé **Program**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **Clip Program** de dessous.

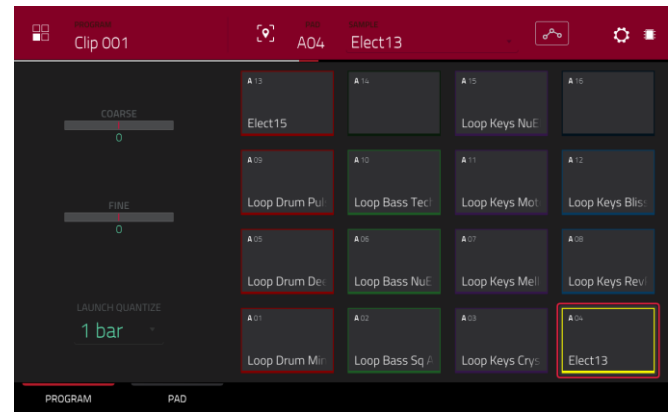
Si le projet contient déjà des programmes Clip, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Program** de dessous.

Pour créer un autre programme Clip, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **Clip Program**. Un nouveau programme Clip sera créé et son nom suivi d'un nombre (par exemple, **Clip 002**).

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **Clip Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Pour charger un clip dans un programme Clip :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. Touchez **Edit Clips** (éditer les clips) pour voir les réglages de pad et de clip.
3. Pressez ou touchez un pad pour le sélectionner (et faire jouer les samples qui lui sont assignés, le cas échéant). Le pad s'allumera en rouge dans l'écran et son numéro apparaîtra dans le champ **Pad**.
4. Touchez le champ **Sample** et sélectionnez un clip avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Sample** puis touchez un clip pour le sélectionner.

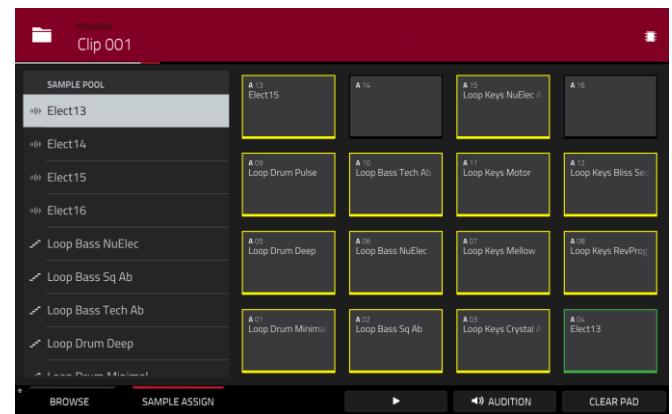


Pour effacer l'assignation du clip au pad sélectionné, répétez l'étape 4, mais sélectionnez **None** (aucun).

Pour assigner des clips à d'autres pads, répétez les étapes 3-4.

Vous pouvez également assigner des clips à un programme Clip de la façon suivante :

1. Pressez **Browse** pour afficher le navigateur. Trouvez et sélectionnez un clip, puis touchez **Load** (charger) pour le charger dans le programme. Répétez cela pour tous les autres clips que vous voulez charger dans le projet (voir [Modes > Mode Browser](#) pour en apprendre plus sur l'utilisation du navigateur).
2. Touchez **Sample Assign** (assigner un sample) pour voir les pads et le pool de samples du projet.
3. Touchez **Assign Mode** (mode d'assignation) pour le sélectionner (toucher un élément du pool de samples l'assignera dorénavant automatiquement au pad actuellement sélectionné). Il s'allumera en vert.
4. Dans le pool des samples (**Sample Pool**), touchez un clip pour l'assigner au pad. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour assigner un clip et/ou changer le clip assigné.



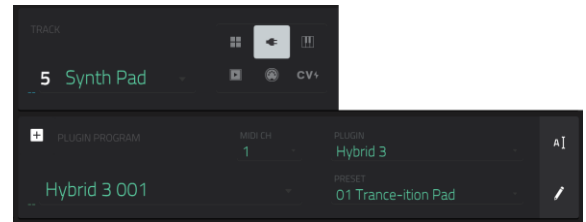
Pour effacer l'assignation d'un clip au pad sélectionné, pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**.

Pour assigner des clips à d'autres pads, répétez les étapes 4-5.

Programmes Plugin

Un programme Plugin contient une occurrence d'un plugin au travers de laquelle vous pouvez envoyer les données MIDI de votre piste. Cela vous permet d'utiliser la même pour plusieurs pistes (plutôt que d'en charger une sur toutes les pistes, ce qui peut être lourd et gourmand en ressources de processeur).

Important : les programmes Plugin ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version informatique du logiciel MPC.



Pour créer un programme Plugin :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône de fiche électrique**, qui indique un programme Plugin.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme Plugin, un nouveau programme Plugin (nommé **Plugin**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **Plugin Program** de dessous.

Si le projet contient déjà des programmes Plugin, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **Plugin Program** de dessous.

Pour créer un autre programme Plugin, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **Plugin Program**. Un nouveau programme Plugin sera créé et son nom suivi d'un nombre (par exemple, **Plugin 002**).

4. Touchez deux fois le champ **Plugin**. Dans la liste qui apparaît, touchez le plugin souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un plugin avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour trier vos plugins par type ou fabricant, touchez **Type** ou **Manufacturer**.

5. Touchez **Select** pour sélectionner le plugin ou **Close** pour annuler.

Note : vous devez spécifier le dossier du disque où se trouvent vos plugins. Cela peut être fait dans les **Préférences** du logiciel (dans le menu **Edit**). Voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC pour en savoir plus : cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Pour sélectionner le canal MIDI qu'utilisera le programme, touchez deux fois le champ **MIDI Ch** (canal MIDI). Dans la liste qui apparaît, touchez le canal souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un canal avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Utilisez ce réglage quand vous travaillez avec un plugin d'instrument virtuel prenant en charge le mode multi.

Pour sélectionner un preset dans votre plugin (s'il y en a), touchez deux fois le champ **Preset**. Dans la liste qui apparaît, touchez le preset souhaité. Sinon, vous pouvez sélectionner un preset avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **Plugin Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran tactile pour annuler.

Pour régler le volume et le panoramique d'une piste utilisant un programme Plugin :

1. Pressez **Ch. Mixer** pour accéder au mixeur de canaux (Channel Mixer).
2. Touchez deux fois le champ **Mixer** dans le coin supérieur gauche puis touchez **MIDI Tracks** (pistes MIDI).
3. Touchez le carré qui représente la piste où se trouve le programme Plugin pour sélectionner celle-ci.
4. Touchez le **curseur de volume** ou le **bouton de panoramique** et tirez-le vers le haut ou le bas pour le régler. Une fois cela fait, vous pouvez régler normalement le volume et le panoramique du programme Plugin.

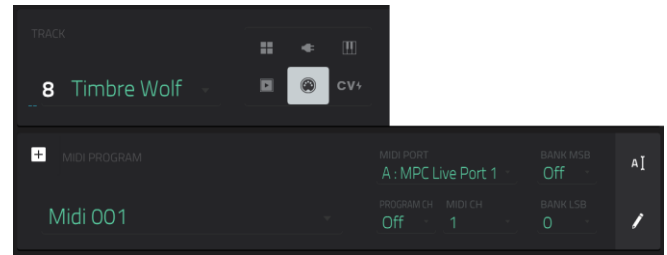
Important :

Si vous copiez une séquence, les valeurs de volume et de panoramique seront copiées avec cette séquence. C'est également vrai si vous passez à une nouvelle séquence et placez le même programme Plugin sur une nouvelle piste.

Par défaut, certains plugins ne prennent pas en charge le volume et le panoramique MIDI. Dans ce cas, réglez le niveau de volume et le panoramique dans le programme Plugin.

Programmes MIDI

Un programme MIDI vous permet d'envoyer les données MIDI de votre piste à un appareil MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes.



Pour créer un programme MIDI :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône de prise MIDI**, qui indique un programme MIDI.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme MIDI, un nouveau programme MIDI (nommé **Midi**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **MIDI Program** de dessous.

Si le projet contient déjà des programmes MIDI, le premier sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **MIDI Program** de dessous.

Pour créer un autre programme MIDI, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **MIDI Program**. Un nouveau programme MIDI sera créé et son nom suivi d'un nombre (par exemple, **Midi 002**).

4. Il y a cinq réglages supplémentaires à effectuer pour un programme MIDI : port MIDI (**MIDI Port**), message de changement de programme (**Program Ch**), canal MIDI (**MIDI Ch**), octet de poids fort de banque (**Bank MSB**), et octet de poids faible de banque (**Bank LSB**). Voir [cette section](#) pour en savoir plus.

Pour configurer chaque paramètre, touchez deux fois son champ. Dans la liste qui apparaît, touchez l'option souhaitée. Sinon, vous pouvez sélectionner une option avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Note : vous devez également configurer les ports MIDI dans les **Préférences** du logiciel (dans le menu **Edit**). Voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC pour en savoir plus : cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **MIDI Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

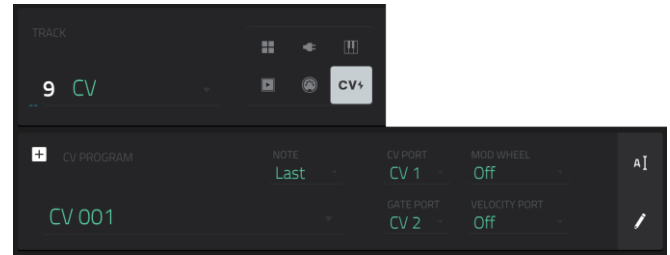
Pour régler le volume et le panoramique d'une piste utilisant un programme MIDI :

1. Pressez **Ch. Mixer** pour accéder au mixeur de canaux (Channel Mixer).
2. Touchez deux fois le champ **Mixer** dans le coin supérieur gauche puis touchez **MIDI Tracks** (pistes MIDI).
3. Touchez le carré qui représente la piste où se trouve le programme MIDI pour sélectionner celle-ci.
4. Touchez le **curseur de volume** ou le **bouton de panoramique** et tirez-le vers le haut ou le bas pour le régler. Une fois cela fait, vous pouvez régler normalement le volume et le panoramique du programme MIDI.

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

Programmes CV

Un programme CV vous permet d'envoyer vos signaux de tension de commande (CV pour Control Voltage) à un appareil MIDI externe comme un synthétiseur ou une boîte à rythmes.



Pour créer un programme CV :

1. Pressez **Main** pour passer en mode Main (principal).
2. À côté du champ **Track**, touchez l'**icône CV**, qui indique un programme CV.
3. Si le projet ne contient pas encore de programme CV, un nouveau programme CV (nommé **CV**, suivi d'un nombre) sera automatiquement ajouté au projet et apparaîtra dans le champ **CV Program** de dessous.

Si le projet contient déjà un programme CV, il sera sélectionné automatiquement et apparaîtra dans le champ **CV Program** de dessous.

Pour créer un autre programme CV, touchez l'**icône +** au-dessus du champ **CV Program**. Un nouveau programme CV sera créé et son nom sera suivi d'un nombre (par exemple, **CV 002**).

4. Il y a cinq réglages supplémentaires à effectuer pour un programme CV : l'asservissement à la note (**Note**), le port de tension de commande (**CV Port**), le port de déclenchement Gate (**Gate Port**), la molette de modulation (**Mod Wheel**) et le port de dynamique (**Velocity Port**).

Pour renommer le programme, touchez l'**icône curseur** sur le bord droit de la section **CV Program**. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter) pour confirmer ou la barre grise en haut de l'écran pour annuler.

Menu

Le menu vous permet de sélectionner n'importe lequel des 21 modes, de sauvegarder votre projet, de régler vos préférences, d'alternier entre mode autonome (Standalone) et mode contrôleur, ou d'afficher les ressources de votre système.

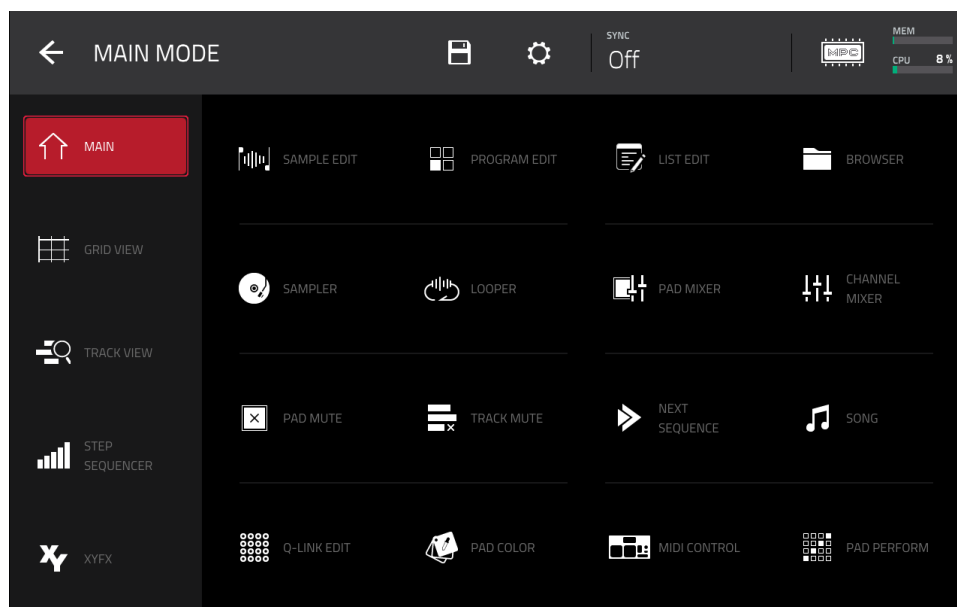
Pour ouvrir le menu, pressez **Menu** ou touchez l'icône du coin supérieur gauche de l'écran dans la page normale de votre mode actuel.

Quand le menu est affiché, effectuez l'une des opérations suivantes :

Pour accéder à un mode, touchez-le.

Important : si une séquence est en cours de lecture, vous ne pourrez pas passer en mode Song. Arrêtez la lecture avant de pouvoir passer en mode Song.

Pour revenir au mode précédent, touchez la zone grise dans le coin supérieur gauche ou pressez à nouveau **Menu**.

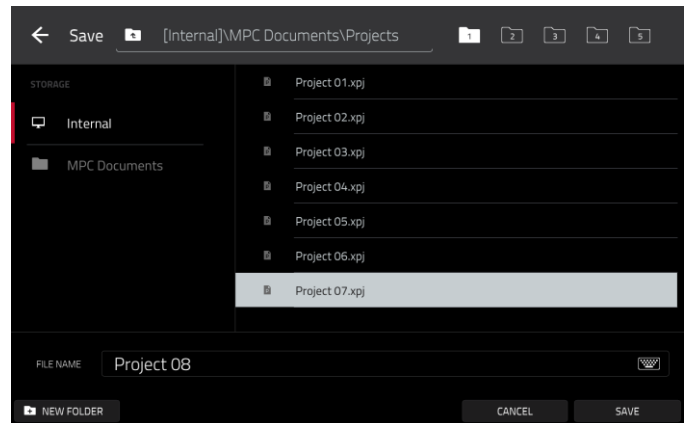


Cliquez sur une partie de l'écran ci-dessus pour sauter directement à la partie correspondante de ce mode d'emploi.

Sauvegarder (Save)

Pour sauvegarder le projet, touchez l'icône de disquette en haut de l'écran. Sinon, vous pouvez aussi presser **Shift+Browse/Save**. Si vous avez déjà sauvegardé le projet, vos changements seront enregistrés. Si vous n'avez pas encore sauvegardé le projet, utilisez la fenêtre **Save** pour le faire :

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** correspond au disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également dans cette colonne.



Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [Modes > Mode Browser](#) pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'icône dossier/**↑**.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

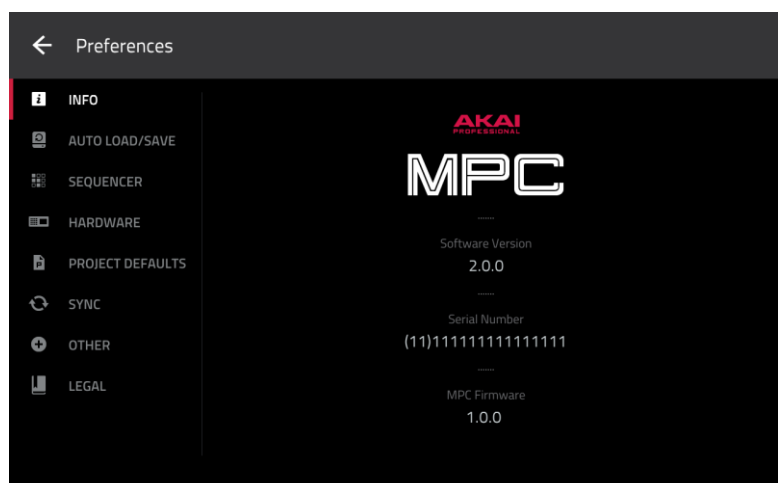
Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'icône **←** dans le coin supérieur gauche.

Préférences (Preferences)

Pour revenir au menu, touchez l'icône **←** dans le coin supérieur gauche. Tout changement apporté aux préférences sera conservé.

Pour restaurer les réglages par défaut de votre MPC X, touchez **Reset** (réinitialiser). Dans l'écran qui s'affiche, touchez **OK** pour poursuivre ou **Cancel** pour revenir aux préférences. Dans la fenêtre suivante, touchez **Save** pour sauvegarder votre projet actuel avant de restaurer les réglages par défaut ; touchez **Cancel** pour revenir aux préférences ; ou touchez **Don't Save** pour restaurer les réglages par défaut sans sauvegarder votre projet actuel.



Info

Cet écran affiche des informations sur votre MPC X : son numéro de version de firmware, qui comprend son système de fonctionnement autonome (**MPC Firmware**) ; son numéro de série (**Serial Number**) et son firmware actuel pour la surface de contrôle (**Control Surface**).

Pour passer en mode de mise à jour (Update), maintenez **Shift** et touchez **Update**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Save** pour sauvegarder votre projet actuel avant de passer en mode Update ; touchez **Cancel** pour revenir aux préférences ; ou touchez **Don't Save** pour passer en mode Update sans sauvegarder votre projet actuel.

Sauvegarde automatique (Auto Save)

Les réglages de cet écran déterminent si (et comment) les projets sont automatiquement enregistrés.

Enabled : lorsque cette option est activée (Enabled), la MPC X sauvegarde automatiquement votre projet à intervalles réguliers déterminés par le paramètre **Timeout**. Lorsqu'elle est désactivée, la MPC X ne sauvegarde pas automatiquement votre projet ; vous devez le faire manuellement.

Timeout : utilisez ce champ pour sélectionner la fréquence à laquelle votre projet sera automatiquement sauvegardé.

Séquenceur (Sequencer)

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement du séquençage en affichage de grille et du séquenceur pas à pas.

Display Resolution : c'est la résolution d'affichage (en PPQN, c'est-à-dire impulsions par noire) des valeurs d'impulsion dans certains domaines du système d'exploitation. Veuillez noter que ce réglage affecte la résolution d'affichage, pas le timing.

Instant Track Mute : quand cette option est désactivée, si vous coupez le son d'une piste, ses messages de jeu de note (Note On) sont ignorés et les samples et notes en cours finissent de jouer (c'est la façon de fonctionner des anciennes MPC). C'est utile quand on utilise des boucles et que l'on veut qu'une boucle termine une mesure mais ne rejoue **pas** au prochain passage de la séquence. Lorsque cette option est activée, si vous coupez le son d'une piste, le volume (**0**) de piste MIDI est envoyé. La boucle continue sa lecture mais à volume de zéro, ce qui lui permet de continuer la lecture en reprise quand le son de la piste est rétabli. C'est utile si vous voulez couper immédiatement le son de la piste.

Play Track Mute and Solo Events : si cette option est activée, les événements de coupure du son et de mise en solo d'une piste sont lus quand vous êtes en mode de coupure du son de piste (Track Mute). Lorsqu'elle est désactivée, les événements de coupure du son et de mise en solo d'une piste ne sont pas lus en mode Track Mute.

Record Track Mute and Solo Events : si cette option est activée, les événements de coupure du son et de mise en solo d'une piste sont enregistrés quand vous êtes en mode Track Mute (les réglages de correction de timing affecteront la position d'enregistrement de ces événements). Lorsque cette option est désactivée, les événements de coupure du son et de mise en solo d'une piste ne sont pas enregistrés en mode Track Mute. Cette fonction est utile si vous voulez utiliser le mode Track Mute pour enregistrer les mutes ou solos de piste dans vos séquences par opposition à l'emploi du mode Track Mute uniquement pour le jeu ou l'écoute.

Record Pad Aftertouch Event : quand cette option est activée, les données d'aftertouch de pad (produites par les pads sensibles à la pression de la MPC X) sont enregistrées. Lorsqu'elle est désactivée, les données d'aftertouch de pad sont ignorées.

Place Events Recorded During Count-In at Start Point : quand cette option est activée, presser un pad durant le précompte de l'enregistrement enregistre cet événement de note au début de l'enregistrement (c'est la façon dont fonctionnait la MPC3000). Lorsque cette option est désactivée, aucune note n'est enregistrée tant que le précompte n'est pas terminé et que l'enregistrement n'a pas commencé.

Truncate Duration : détermine si/comment sont rognés les événements s'ils dépassent la longueur de la séquence actuelle :

To Sequence Length : si la longueur d'un événement dépasse la longueur de la séquence, il est tronqué. Cela garantit que l'événement ne se chevauchera pas lui-même lors du bouclage de la séquence.

To Sequence End : si la longueur d'un événement dépasse la longueur de la séquence, il est tronqué à la fin de la séquence actuelle. En d'autres termes, l'événement cesse sa lecture quand la séquence se termine ou reprend en boucle.

As Played : les événements seront lus exactement comme ils ont été enregistrés, même si cela les amène à se chevaucher lors du bouclage de la séquence.

Q-Link Swing Control Applies TC Settings on Release : lorsque cette option est activée, tourner le bouton Q-Link assigné au **Swing** puis le relâcher applique immédiatement ce réglage de swing. Lorsqu'elle est désactivée, vous devez utiliser la fenêtre de correction temporelle (Timing Correct) pour appliquer le réglage de swing.

Matériel (Hardware)

Les réglages de cet écran déterminent le comportement des pads et de l'écran de la MPC X.

Pad Threshold : détermine le niveau seuil de la force requise pour déclencher les pads en les frappant.

Pad Sensitivity : détermine la façon dont les pads répondent au toucher. Avec des valeurs basses, il faut plus de force pour produire une note à forte dynamique. Avec des valeurs élevées, il est plus facile de générer des notes à forte dynamique, même sans presser très fort un pad.

Pad Curve : détermine la correspondance entre la force de frappe sur les pads et la valeur de dynamique obtenue. La courbe **A** est en fait linéaire, tandis que les courbes **B**, **C** et **D** sont exponentielles (voir le schéma ci-contre : MIDI Velocity = dynamique MIDI, Applied Force = force appliquée).

Velocity & Aftertouch : regardez ces indicateurs pendant que vous frappez et pressez les pads pour vous aider à jauger la force et la pression que vous leur appliquez. Ces indicateurs sont utiles pour régler les paramètres de seuil (Pad Threshold) et de sensibilité (Pad Sensitivity) des pads (ci-dessus).

Footswitch 1 & Footswitch 2 : déterminent la façon dont fonctionnent les pédales commutateurs connectées.

MIDI Control Mode Output : détermine le port MIDI de la MPC X qui sert à envoyer les messages MIDI aux appareils MIDI externes.

Screen Dimming : détermine le temps qui s'écoule avant que la MPC X n'atténue automatiquement la luminosité de son écran.

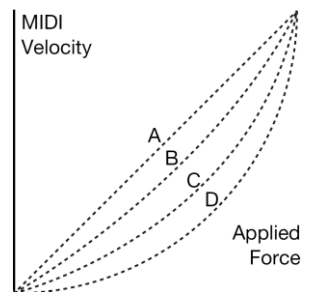
Screen Brightness : détermine la luminosité de l'écran durant le fonctionnement normal : luminosité normale (**Day**) ou atténuée (**Night**).

VU Meter Source : détermine le signal audio qui est affiché dans les indicateurs de niveau (sur le côté droit de l'écran). Avec un réglage sur **Master**, les indicateurs de niveau affichent le signal audio envoyé par les sorties **Output 1/2** (les sorties **Main L/R** de la face arrière). Avec un réglage sur **Current Program**, les indicateurs de niveau affichent le signal audio du programme actuellement sélectionné (c'est-à-dire le programme utilisé par la piste actuellement sélectionnée et toute autre piste qui l'emploie également).

Date : c'est la date actuelle, au format **mois/jour/année**. Lorsque vous sauvegardez les fichiers dans votre MPC X en mode autonome, le fichier comprend la date actuelle sous forme de métadonnées. Si vous utilisez la MPC X en mode contrôleur, ce réglage est remplacé par la date du jour fournie par l'ordinateur hôte.

Time : c'est l'heure actuelle, au format **heures : minutes**. Lorsque vous sauvegardez les fichiers dans votre MPC X en mode autonome, le fichier comprend l'heure actuelle sous forme de métadonnées. Si vous utilisez la MPC X en mode contrôleur, ce réglage est remplacé par l'heure fournie par l'ordinateur hôte.

Time Zone : c'est le fuseau horaire du lieu où vous vous trouvez, au format **continent/ville**, que vous pouvez changer ici.



Paramètres par défaut du projet (Project Defaults)

Les paramètres de cet écran déterminent différentes valeurs octroyées par défaut à tout nouveau projet que vous créez.

Default Tempo : c'est le tempo par défaut en BPM.

Défaut Master Tempo : quand cette option est activée, la valeur de tempo par défaut est utilisée pour le tempo général. Quand elle est désactivée, le tempo par défaut est utilisé pour les séquences.

Default Sequence Bars : détermine le nombre de mesures par défaut d'une nouvelle séquence.

Default Time Signature Numerator : détermine le nombre de temps par mesure d'une nouvelle séquence (le chiffre du haut de la mesure).

Default Time Signature Denominator : détermine la valeur de chaque temps d'une nouvelle séquence (le chiffre du bas de la mesure).

Default Pad Slice : détermine comment jouent les nouveaux samples quand vous les chargez ou les enregistrez dans un projet. Avec un réglage sur **Pad**, le menu **Slice** du mode d'édition de programme est réglé sur **Pad**, ce qui vous permet de régler le point de début, le point de fin, etc. pour la couche (Layer). Avec un réglage sur **All**, le menu **Slice** du mode d'édition de programme est réglé sur **All**, ce qui fait jouer la totalité du sample.

Default Drum/Keygroup Filter : détermine le type de filtre qu'utilisent par défaut les programmes Drum et Keygroup.

New Project Dialog : détermine les options que vous voyez au démarrage d'un nouveau projet. Avec un réglage sur **Off**, un nouveau projet est vide sans réglages préconfigurés sauf les valeurs par défaut de projet indiquées ici. Avec un réglage sur **Demo**, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration (parmi différents genres) comme point de départ ou un projet vide. Avec un réglage sur **Demo/Template/Recent**, vous pouvez choisir de charger un projet de démonstration, un fichier modèle de projet (Template) ou un projet vide.

Synchronisation (Sync)

Les paramètres de cet écran déterminent la façon dont la MPC X se synchronise avec les appareils USB et MIDI connectés.

Receive : détermine si la MPC X reçoit les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), les informations de timecode MIDI (**MIDI Time Code (MTC)**), les communications par protocole Ableton Link (**Ableton Link**), ou aucune de celles-ci (**Off**).

MTC Frame Rate : détermine la cadence d'images utilisée par le MIDI Time Code (MTC), qui est importante pour un timing correct, surtout quand on travaille sur des projets de musique à l'image. Dans la plupart des cas, vous devrez sélectionner **25**.

Send MIDI : détermine si la MPC X envoie les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), les informations de timecode MIDI (**MIDI Time Code (MTC)**), ou ni les unes ni les autres (**Off**).

Start Time : c'est l'heure de départ qui sera envoyée si **Send MIDI** est réglé sur une autre valeur que **Off**. Le temps est au format **heures:minutes:secondes:images**.

Send Port 1–4 : ce sont les ports MIDI par lesquels seront envoyées les informations d'horloge MIDI ou de MTC.

Receive MMC : quand cette option est activée, la MPC X peut recevoir les informations MMC (MIDI Machine Control). Sinon, la MPC X ne reçoit pas ces informations. Voir [Annexe > MIDI Machine Control \(MMC\)](#) pour en savoir plus à ce sujet.

Send MMC : quand cette option est activée, la MPC X peut envoyer les informations MMC (MIDI Machine Control). Sinon, la MPC X n'envoie pas ces informations. Voir [Annexe > MIDI Machine Control \(MMC\)](#) pour en savoir plus à ce sujet.

Autres (Other)

Les réglages de cet écran déterminent le mode opérationnel des autres fonctions du matériel et du système d'exploitation.

Tap Tempo : détermine le nombre de pressions nécessaires sur la touche **Tap Tempo** pour que le nouveau tempo soit détecté.

Flash Tap Tempo Light : quand cette option est activée, le voyant de la touche **Tap Tempo** clignote en mesure avec le tempo. Quand elle est désactivée, le voyant de la touche **Tap Tempo** est éteint.

Bank Button Press : détermine le mode de fonctionnement des touches **Pad Bank**.

Select A-D : presser une fois une touche **Pad Bank** sélectionne la banque correspondante parmi les banques de pads A–D. Maintenir **Shift** pendant que l'on presse une touche **Pad Bank** sélectionne la banque correspondante parmi les banques de pads E–H.

Select/toggle bank : presser une touche **Pad Bank** fait alterner la banque correspondante entre les banques de pads A–D et les banques de pads E–H. En d'autres termes, vous n'avez pas besoin à maintenir Shift pour accéder aux banques de pads E–H.

Filter 'All Notes Off' CC : quand cette option est activée, les messages de « panique MIDI » (relâchement de toutes les notes ou « All Notes Off ») sont ignorés. C'est utile si vous utilisez un appareil MIDI externe qui peut envoyer ce type de messages alors que vous n'en voulez pas. Si elle est désactivée, les messages « All Notes Off » sont reçus normalement.

Program Change : détermine si la réception d'un message de changement de programme MIDI fait changer de programme (**Program**), de séquence (**Sequence**) ou de piste (**Track**).

Vintage Mode : détermine le type d'émulation appliquée à la sortie audio. Vous pouvez émuler par exemple les qualités sonores particulières de la **MPC3000** ou de la **MPC60**, ou bien entendu n'avoir aucune émulation (**None**).

Sampling Bit Depth : détermine la résolution en bits du son enregistré dans un sample.

Audition Auto Play : détermine la durée de production d'un sample en pré-écoute automatique.

Audition Outputs : détermine quelle paire de sorties produira tous les sons entendus (**Out 1,2–7,8** en mode autonome, **Out 1,2–31,32** en mode contrôleur). Ces sons comprennent : samples, programmes et projets dans le navigateur (Browser) ; la lecture de sample, la pré-écoute de repérage (**Cue Preview**) et la pré-écoute de tranche (**Slice Preview**) en mode d'édition de sample ; et la lecture de sample dans la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) dans le Sampler.

Cue Preview : détermine si/comment le son est lu quand vous déplacez la tête de lecture de repérage. Quand vous bougez la tête de lecture de repérage dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui la précède (**Before**), celle qui la suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler ce paramètre en mode d'édition de sample (voir [Modes > Mode Sample Edit > Réglages](#)).

Slice Preview : détermine si/comment est lu le son quand vous déplacez un marqueur de tranche. Quand vous bougez le marqueur de tranche dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui le précède (**Before**), celle qui le suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez également régler ce paramètre en mode d'édition de sample (voir [Modes > Mode Sample Edit > Réglages](#)).

Audio Track Auto Warp : détermine la façon dont les régions d'une piste audio sont ajustées dans le temps. Avec un réglage sur **On**, n'importe quelle région de piste audio sera automatiquement ajustée pour correspondre au tempo actuel de la séquence. Vous pouvez alors changer le tempo de la séquence, la région de la piste audio restera en mesure.

Note : quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel de la séquence y est incorporé. Cette info est conservée dans le fichier sample à la sauvegarde du projet. Si vous étirez/contractez une région de piste audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo et la valeur du champ **BPM** pour générer le « facteur d'étirement/contraction ».

Screensaver Disable : détermine si/quand l'économiseur d'écran de votre ordinateur est désactivé pendant l'utilisation du logiciel MPC (avec la MPC X en mode contrôleur) :

Never : l'économiseur d'écran de votre ordinateur fonctionnera normalement.

When hardware attached : tant que votre MPC X est connectée à votre ordinateur et allumée, l'économiseur d'écran de votre ordinateur est désactivé. Il fonctionnera normalement si vous déconnectez votre MPC X de votre ordinateur ou si vous l'éteignez.

Always : l'économiseur d'écran de votre ordinateur est désactivé tant que le logiciel MPC est ouvert (que votre MPC X soit ou non connectée ou sous tension).

Bluetooth

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement de la connexion Bluetooth de la MPC X pour utiliser des contrôleurs MIDI Bluetooth (p. ex. LPD8 Wireless ou LPK25 Wireless) ou un clavier informatique Bluetooth.

Pour activer ou désactiver la connectivité Bluetooth sur votre MPC X, touchez le sélecteur **On/Off**. Les appareils Bluetooth disponibles apparaîtront sous **Available Devices** (appareils disponibles). Ceux qui ont déjà été appairés avec la MPC X apparaîtront sous **Paired Devices** (appareils appairés).

Pour sélectionner un appareil Bluetooth, touchez-le.

Pour appairer l'appareil Bluetooth sélectionné (section Available Devices), touchez **Pair** (appairer).

Pour connecter l'appareil Bluetooth sélectionné (section Paired Devices), touchez **Connect** (connecter).

Pour déconnecter l'appareil Bluetooth connecté (section Paired Devices), touchez **Disconnect** (déconnecter).

Pour ramener un appareil Bluetooth disponible à son état original, touchez **Remove** (retirer).

Wi-Fi

Les paramètres de cet écran déterminent le fonctionnement de la connexion sans fil de la MPC X, pour utiliser Ableton Link, une nouvelle technologie qui synchronise les temps, la phase et le tempo d'Ableton Live et des applications compatibles Ableton Link au travers d'une connexion réseau avec ou sans fil.

Pour activer ou désactiver la connectivité sans fil sur votre MPC X, touchez le sélecteur **On/Off**. Les réseaux sans fil disponibles apparaissent dans le panneau de dessous.

Pour sélectionner un réseau sans fil, touchez-le.

Pour vous connecter au réseau sans fil sélectionné, touchez **Connect**. Si le réseau sans fil est protégé par mot de passe, utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir le mot de passe permettant de s'y connecter.

Pour voir des informations sur le réseau sans fil sélectionné, maintenez **Shift** et pressez **Info**. La fenêtre **Network Information** (informations réseau) qui apparaît affiche le nom du réseau, l'adresse IPv4/IPv6 (y compris le masque de sous-réseau et la passerelle), le type de sécurité, et la force du signal (en pourcentage).

Pour vous déconnecter d'un réseau sans fil, touchez **Disconnect**.

Pour effacer les informations de connexion (par exemple, le mot de passe) **du réseau sans fil sélectionné**, touchez **Forget** (oublier).

Informations légales (Legal)

Affiche les informations légales relatives à la MPC. Pour des infos complètes, voir akaipro.com/product-legal.

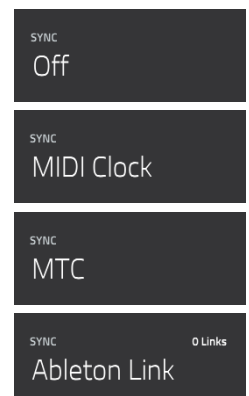
Synchronisation (Sync)

Touchez le champ **Sync** (en haut au centre de l'écran) puis tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** afin de choisir si la MPC X reçoit les informations d'horloge MIDI (**MIDI Clock**), les informations de timecode MIDI (**MTC**), les communications par **Ableton Link**, ou aucune de celles-ci (**Off**). Sinon, vous pouvez toucher deux fois **Sync** et toucher l'option désirée pour la sélectionner.

C'est le même réglage que le menu **Receive** (réception) de l'onglet **Sync** de vos **Préférences**. Voir [Préférences > Sync](#) pour plus d'informations.

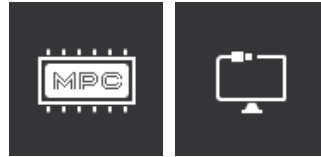
Important : la MPC X doit être connectée à un réseau sans fil pour recevoir ces types d'informations de timing. Voir [Préférences > Wi-Fi](#) pour apprendre comment se connecter à un réseau sans fil.

Note : Ableton Link est une nouvelle technologie qui synchronise les temps, la phase et le tempo d'Ableton Live et d'applications compatibles Ableton Link au travers d'un réseau avec ou sans fil.



Mode

Touchez cette icône pour faire alterner la MPC X entre le mode autonome (Standalone) et le mode contrôleur Controller). Dans l'écran qui apparaît, indiquez si vous voulez que votre projet actuel soit sauvegardé avant de changer de mode (**Save**), ou pas (**Don't Save**) sinon vous pouvez conserver le mode et le projet actuels (**Cancel**). Vous ne pouvez pas librement passer d'un mode à l'autre entre le mode autonome et le mode contrôleur sans fermer le projet en cours.



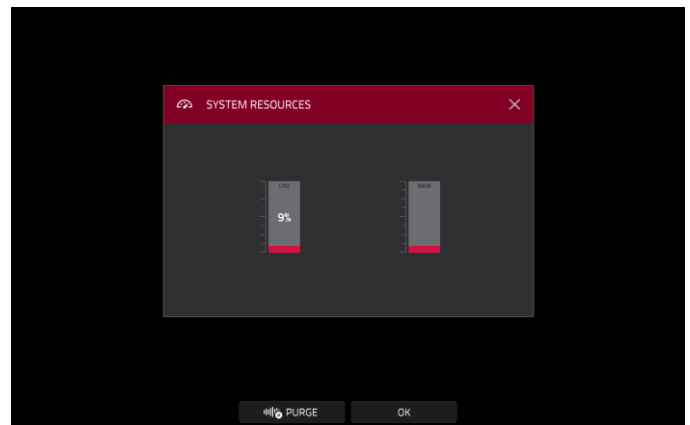
Ressources du système (System Resources)

Touchez une de ces icônes pour afficher la fenêtre System Resources.

Les indicateurs de cette fenêtre affichent les valeurs d'utilisation actuelles :

Processeur : le premier indicateur affiche sous forme de pourcentage l'utilisation actuelle du processeur (CPU).

Utilisation de la RAM (mémoire) : le deuxième indicateur affiche le pourcentage de RAM actuellement utilisée dans la MPC X.

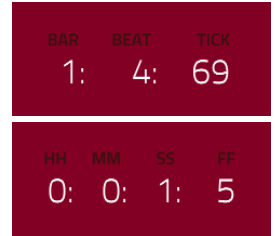


Pour supprimer des samples du projet (afin de libérer plus d'espace RAM pour l'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), touchez **Purge**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Unused Samples** (samples inutilisés) pour supprimer tous les samples non utilisés dans le projet, touchez **All Samples** (tous les samples) pour supprimer tous les samples du projet, ou touchez **Cancel** pour revenir à l'écran précédent.

Pour fermer la fenêtre System Resources, touchez **OK**, la croix (X) dans le coin supérieur droit ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Compteur de temps

Dans la plupart des modes disponibles, il y a un compteur de temps en haut de l'écran. Il indique la position actuelle de la tête de lecture.



Pour changer de position, touchez-le et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour ouvrir l'écran **Locate (repérer)** et ajuster ses réglages, touchez deux fois le **compteur de temps**.

Pour fermer l'écran **Locate**, touchez la croix (**X**) en haut à droite ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour avancer ou reculer d'un pas, touchez respectivement le bouton **Step <** ou **Step >**.

Pour avancer ou reculer d'une mesure, touchez respectivement le bouton **Bars <<** ou **Bars >>**.

Pour changer d'unité de mesure de temps, touchez le **sélecteur Beat/Time**. Lorsqu'il est réglé sur **Beats**, le temps est affiché en mesures (**Bar**), temps (**Beat**) et tics (**Tick**). Lorsqu'il est réglé sur **Time**, le temps est affiché en heures (**HH**), minutes (**MM**), secondes (**SS**) et images ou frames (**FF**).

Pour configurer l'enregistrement automatique, utilisez le sélecteur **Auto Record** et les champs adjacents :

Sélecteur Auto record – touchez l'option désirée pour la sélectionner :

Off : l'enregistrement automatique est désactivé.

Punch In : vous pouvez enregistrer de façon automatique en vous aidant de marqueurs de punch-in et de punch-out, ce qui vous permet d'enregistrer sur le passage ainsi spécifié dans la piste. Durant l'enregistrement, la séquence entière est lue, mais seule sera enregistrée la zone comprise entre les marqueurs **Punch In** (début de réenregistrement) et **Punch Out** (fin de réenregistrement). Toute partie de la séquence située avant le marqueur **Punch In** ou après le marqueur **Punch Out** restera intacte, même si vous jouez par-dessus durant le réenregistrement.

Enregistrer au démarrage : après avoir armé l'enregistrement pour la piste et lancé la lecture, vous commencerez l'enregistrement lorsque la séquence reviendra en boucle à son début. C'est en fait une sorte de punch in pour la totalité de la piste qui vous permet de commencer à faire jouer une piste armée pour l'enregistrement tout en vous octroyant plus de temps que l'habituel précompte pour vous préparer au véritable démarrage de l'enregistrement.

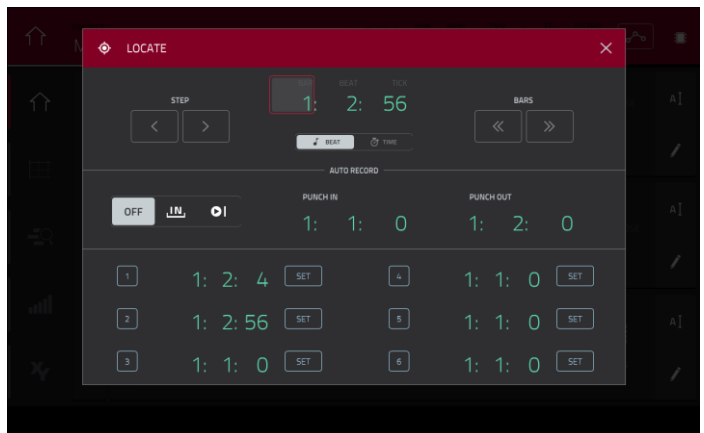
Punch In : utilisez ces champs pour déterminer la position du marqueur **Punch In**, qui représente l'endroit où commencera l'enregistrement (quand le **sélecteur Auto Record** est réglé sur **Punch In**).

Punch Out : utilisez ces champs pour déterminer la position du marqueur **Punch Out**, qui représente l'endroit où s'arrêtera l'enregistrement (quand le **sélecteur Auto Record** est réglé sur **Punch In**).

Vous pouvez utiliser cet écran pour définir des marqueurs de temps qui vous permettront de sauter automatiquement à des emplacements précis dans une séquence. Vous pouvez définir six marqueurs de temps.

Pour définir un marqueur de temps, touchez le **compteur de temps** en haut de l'écran, réglez la valeur de temps désirée puis touchez **Set** en face du marqueur de temps choisi. Le temps apparaîtra en face de ce marqueur.

Pour sauter un marqueur de temps, touchez son numéro (1-6).



Correction temporelle (Timing correct)

La fenêtre **Timing Correct** contient divers réglages pour vous aider à quantifier les événements de note dans une séquence.

Pour ouvrir les réglages Timing Correct :

En mode **Main** (principal) ou **List Edit** (édition de liste) : touchez l'icône **TC/horloge** en haut de l'écran.

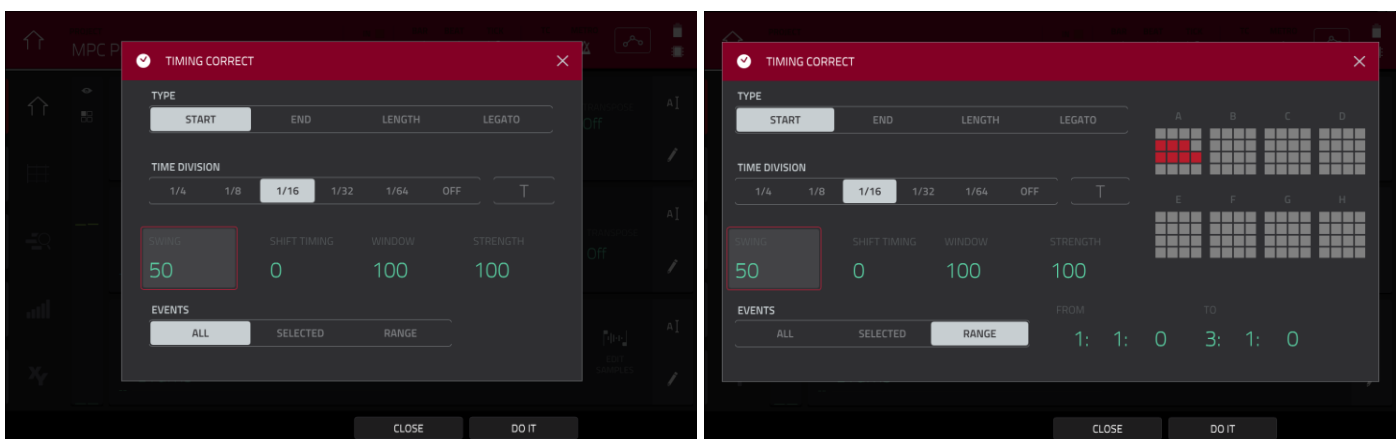
Dans l'**affichage de grille** : maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran.

Dans l'**affichage de piste** ou le **séquenceur pas à pas** : touchez **TC** en bas de l'écran.

Note : en mode **Pad Mute** et **Track Mute**, le bouton **TC** contient des réglages de correction temporelle mais il n'ouvre pas la fenêtre Timing Correct. Voir **Modes > Mode Pad Mute** et **Mode Track Mute** pour en apprendre plus sur ces réglages.

Pour appliquer les réglages que vous avez sélectionnés, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, touchez **Close** (fermer).



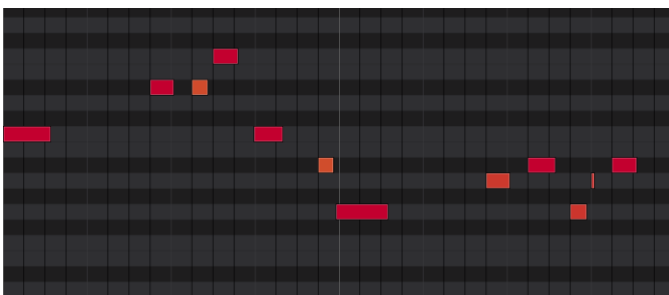
Utilisez le sélecteur **Type** pour choisir la façon d'appliquer les corrections de timing.

Start : les points de début des événements de note seront avancés ou reculés pour s'aligner avec le marqueur de division temporelle le plus proche dans la grille. Les points de début restent inchangés.

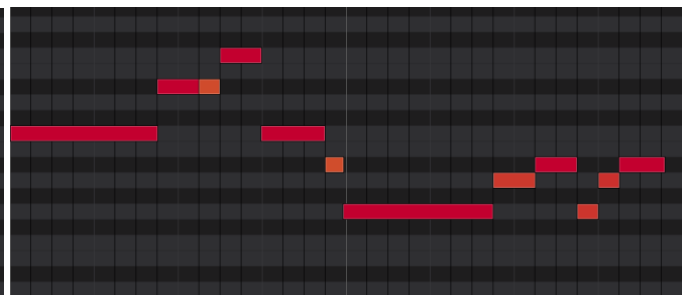
End : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour s'aligner avec le marqueur de division temporelle le plus proche dans la grille. Les points de début restent inchangés.

Length : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour que la longueur de chaque événement soit un multiple de la division temporelle quel que soit l'emplacement dans la grille. Les points de début restent inchangés.

Legato : les points de fin des événements de note seront avancés ou reculés pour créer une longue phrase ininterrompue entre le point de début du premier événement de note et le point de fin du dernier. Chaque événement de note sera maintenu jusqu'à ce que l'événement de note suivant commence. Si plusieurs événements de note commencent en même temps (sans être les derniers), leurs longueurs deviennent identiques. Sélectionner **Legato** désactive toutes les autres options de cette fenêtre.



Sans legato appliqué.



Avec legato appliqué.

Utilisez le sélecteur **Time Division** (division temporelle) pour régler la valeur de quantification. Les événements de note se caleront sur ces divisions de temps dans la grille. Le **T** indique une valeur ternaire.

Sinon, maintenez **Note Repeat** et utilisez les six boutons du bas de l'écran.

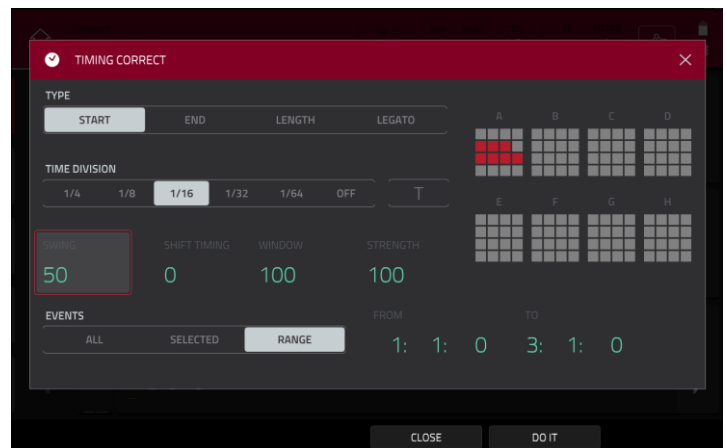
Utilisez le champ **Swing** pour régler l'ampleur du swing de **50 %** à **75 %**. Le swing vous permet de faire jouer vos rythmes de façon plus ou moins ternaire.

Utilisez le champ **Shift Timing** (décalage du timing) pour décaler tous les événements de note du nombre de tics d'horloge choisi.

Utilisez le champ **Window** (fenêtre) pour déterminer combien de notes seront quantifiées autour d'une valeur de quantification. Toutes les notes comprises dans cette fenêtre seront quantifiées, pas celles situées à l'extérieur.

Utilisez le champ **Strength** pour déterminer avec quelle rigueur seront quantifiées les notes (c'est-à-dire si elles seront plus ou moins rapprochées de la valeur de quantification). Des valeurs basses rapprocheront un peu les notes de la valeur de quantification la plus proche, entraînant un résultat aux sensations moins mécaniques qu'une quantification stricte (due à une valeur plus élevée).

Utilisez le sélecteur **Events** pour régler la cible de la correction temporelle. Vous pouvez appliquer la correction temporelle à tous les événements de note (**All**) ou seulement aux événements sélectionnés (**Selected**). Quand **Range** est sélectionné, vous pouvez définir la plage (**From** (depuis) et **To** (jusqu'à)) ainsi que les pads ou touches qui seront quantifiés.



Métronome

La fenêtre **Click/Metro** contient tous les réglages concernant le métronome (piste de clic).

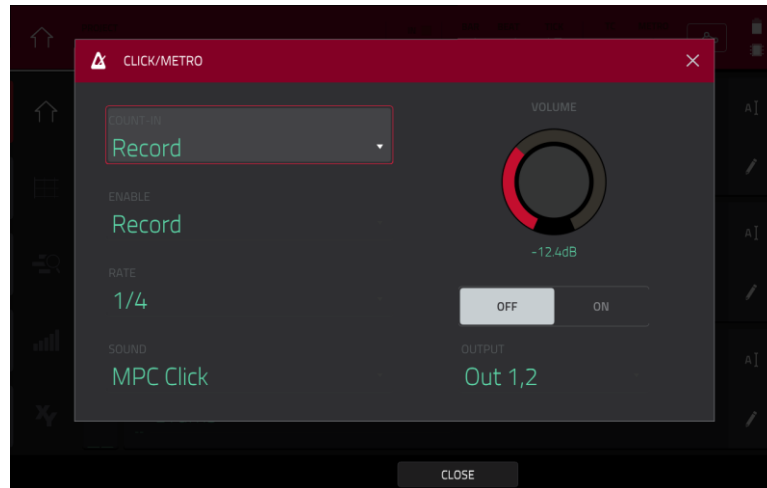
Pour ouvrir les réglages du métronome :

En mode **Main** (principal) ou **List Edit** (édition de liste) : touchez l'icône **Metro/Metronome** en haut de l'écran.

Dans l'**affichage de grille** : maintenez **Shift** et touchez **Click** en bas de l'écran.

Dans l'**affichage de piste** : touchez **Click** en bas de l'écran.

Touchez l'icône **Metro/Metronome** en haut de l'écran.



Utilisez le champ **Count-In** pour déterminer si et quand le métronome produit un précompte avant d'enregistrer.

Off désactive le précompte du métronome.

Record n'active le précompte que durant l'enregistrement.

Record + Play active le précompte aussi bien en enregistrement qu'en lecture.

Utilisez le champ **Enable** pour déterminer si et quand le métronome est activé.

Off désactive le métronome.

Play n'active le son du métronome que durant la lecture.

Record n'active le son du métronome que durant l'enregistrement.

Record + Play active le son du métronome aussi bien en enregistrement qu'en lecture.

Utilisez le champ **Rate** pour sélectionner la division temporelle des clics de métronome : **1/4**, **1/4T**, **1/8**, **1/8T**, **1/16**, **1/16T**, **1/32** ou **1/32T**. **T** indique une division de temps ternaire.

Utilisez le champ **Sound** pour sélectionner le son de métronome que vous souhaitez **Sidestick 1**, **Sidestick 2**, **Clap**, **Metroclick**, **Shake**, **Tambourine** ou **MPC Click**.

Utilisez le bouton **Volume** pour régler le volume de votre clic de métronome.

Touchez le bouton **On/Off** pour activer ou désactiver le métronome.

Utilisez le champ **Output** pour déterminer la paire de sorties qui produira le clic du métronome : **Out 1,2–7,8** en mode autonome, **Out 1,2–31,32** en mode contrôleur.

Automation

Vous pouvez régler l'automation des programmes et des pistes audio pour qu'elle soit « écrite », « lue » ou totalement désactivée. Vous pouvez faire cela globalement ou individuellement pour les programmes et pistes audio.

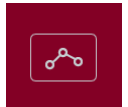
Globale

Dans plusieurs modes, il y a un bouton dans le coin supérieur droit qui contrôle l'automation globale. Lorsque vous touchez ce bouton pour changer son état, il fait changer l'état d'automation de tous les programmes du projet.

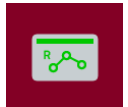
Il est disponible dans les modes Main, XYFX, Pad Mute, Pad Mixer, Channel Mixer et Q-Link Edit.

Touchez le **bouton d'automation globale** pour passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), les données d'automation sont ignorées. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.



Important : si vous avez déjà enregistré une automation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automation.



Avec un réglage sur **Read (R)**, les données d'automation sont lues mais pas enregistrées (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automation pendant l'enregistrement).

Avec un réglage sur **écriture (W)**, l'automation peut être enregistrée et elle écrasera toute automation existante (veillez à ne pas toucher accidentellement la dalle XY pendant que vous enregistrez).



Programmes et pistes audio

Vous pouvez également régler l'automation pour chaque programme ou piste audio en utilisant le bouton d'automation de programme dans la tranche de canal sur le côté gauche de l'écran en mode Main (principal) et Channel Mixer (mixeur de canaux). L'automation est disponible pour tous les types de programme sauf MIDI.

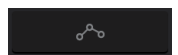
Note : n'oubliez pas que toucher le bouton d'automation globale change l'état de l'automation pour tous les programmes du projet ; si certains avaient un réglage différent, tous suivront alors l'état d'automation globale.

En mode Main, si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.

En mode Channel Mixer, si vous ne voyez pas de bouton d'automation de programme dans la tranche de canal, vérifiez que le champ **Mixer** est réglé sur **Audio Tracks** ou **Programs**.

Pressez **Read/Write** ou touchez le **bouton d'automation de programme** pour passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), le programme ignore les données d'automation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous pressez ou touchez ce bouton.



Important : si vous avez déjà enregistré une automation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automation.

Avec un réglage sur **Lecture (R)**, le programme lit les données d'automation mais n'enregistre aucune automation supplémentaire par-dessus (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automation pendant l'enregistrement).



Avec un réglage sur **Écriture (W)**, le programme peut enregistrer une automation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).



16 niveaux (16 Level)

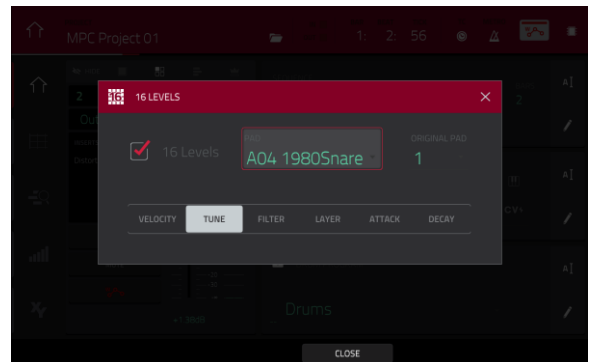
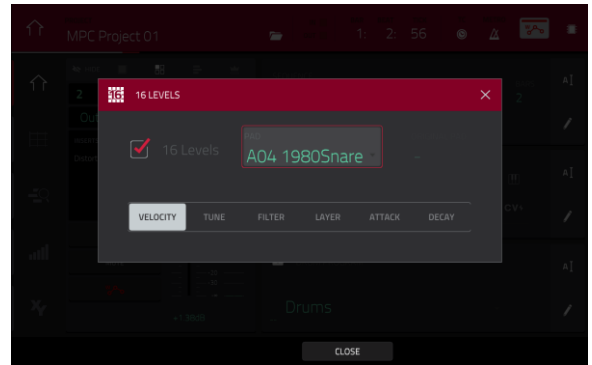
Pressez la touche **16 Level** de votre MPC X pour activer ou désactiver la répartition de 16 niveaux sur les pads (**16 Level**).

À la première activation, le pad sélectionné (**Pad A01** par défaut) est temporairement copié dans les 16 pads. Tous les pads produiront alors la même note que le pad initial, mais un paramètre au choix aura des valeurs croissantes suivant les numéros de pad (par exemple, le minimum sur le pad 1, le maximum sur le pad 16), quelle que soit la force avec laquelle vous les pressez.

Dans l'écran **16 Levels**, utilisez le sélecteur **Type** pour choisir le paramètre : **Velocity** (dynamique), **Tune** (accordage), **Filter** (filtre), **Layer** (couche), **Attack** (attaque) ou **Decay** (déclin).

Pour sélectionner un pad, procédez de l'une des manières suivantes (quand la fenêtre **16 Levels** est ouverte) :

- Maintenez **16 Level** et pressez le **pad** désiré.
- Touchez la case à cocher **16 Levels** pour la décocher (ce qui désactive temporairement la fonction), pressez le **pad** désiré puis cochez à nouveau la case **16 Levels**.
- Touchez le champ **Pad** et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.
- Touchez deux fois le champ **Pad** et touchez le pad désiré dans la liste qui apparaît.



Effacer (Erase)

La fonction Erase efface tout ou partie d'une piste dans une séquence donnée.

Pour ouvrir la fenêtre **Erase**, pressez la touche **Erase**. Sinon, en mode Main, touchez l'**icône de crayon** sur le bord droit de la section, puis touchez Erase dans l'écran qui apparaît.

Pour sélectionner la séquence à effacer, utilisez le champ **Sequence**.

Pour sélectionner la piste à effacer, utilisez le champ **Track**.

Pour régler la plage de temps à effacer dans la séquence, utilisez les champs **Bar** (mesure), **Beat** (temps) et **Tick** (tic). Les champs de gauche déterminent le début de la plage de temps et les champs de droite sa fin.

Pour sélectionner les types d'événement à effacer, choisissez une des options **Erase** :

All efface tous les événements de pad dans la plage de temps désignée et réinitialise tous ses réglages.

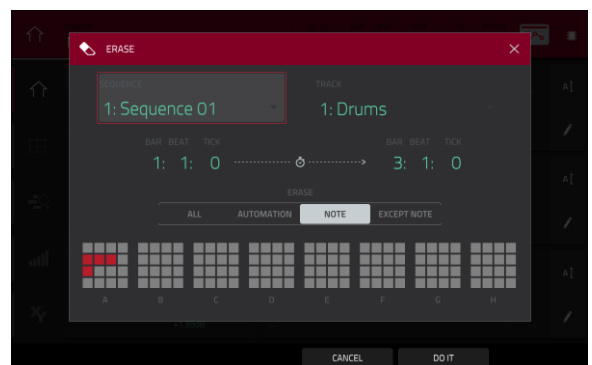
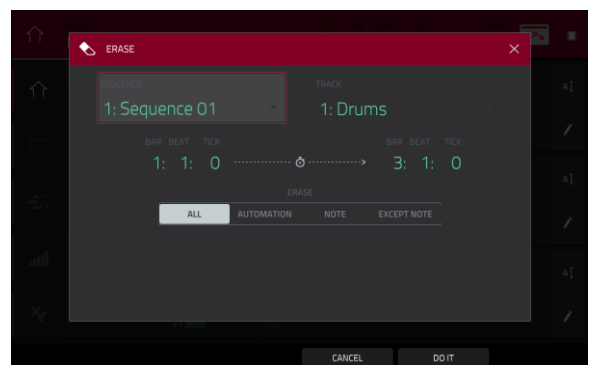
Automation n'efface que l'automation dans la plage de temps désignée.

Note n'efface que les événements de pad dans la plage de temps désignée. Dans la représentation des huit banques de pads qui apparaît, pressez dans chaque banque les banques dont vous désirez sélectionner ou désélectionner les notes.

Except Note efface tout **sauf** les événements de pad dans la plage de temps désignée.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler et revenir à l'écran précédent, touchez la croix (X), **Cancel** ou tout point à l'extérieur de la fenêtre.



Effets (Effects)

Vous pouvez appliquer différents effets aux pads, keygroups, pistes audio, programmes, prémixages et sorties master, à l'aide des effets **insérés** et en **boucle départ/retour**. Ce chapitre peut vous aider à avoir une bonne compréhension générale du fonctionnement des effets

Voir [Annexe > Effets et paramètres](#) pour une liste de tous les effets disponibles (avec une brève description de chacun) et de leurs paramètres éditables.

Présentation

Dans un programme, chaque **pad** ou **keygroup** peut se voir appliquer jusqu'à **quatre effets insérés**. Voir [Effets insérés > Pads](#) ou [Keygroups](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

La totalité d'un **programme** ou d'une **piste audio** peut se voir également appliquer jusqu'à **quatre effets insérés**. Voir [Effets insérés > Programmes](#) ou [Pistes audio](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour encore plus de souplesse, chaque **submix** (prémixage) peut se voir appliquer jusqu'à **quatre effets insérés**. Vous pouvez envoyer des pads, keygroups, pistes audio ou programmes à un prémixage, qui est ensuite envoyé à une sortie master. Voir [Effets insérés > Prémixages](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

De plus, chaque **pad**, **keygroup**, **piste audio**, **programme** et **prémixage** peut être envoyé à un maximum de **quatre canaux de retour** dont chacun peut avoir jusqu'à **quatre effets insérés**. Leur signal audio traversera les effets insérés sur ces retours, et le son traité sera renvoyé aux canaux d'origine. Voir [Effets en boucle départ/retour](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Enfin, vous pouvez appliquer jusqu'à **quatre effets insérés** à chaque sortie master (une paire stéréo de canaux : **sorties 1/2**, **sorties 3/4**, etc.). Voir [Effets insérés > Masters](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Quand vous créez un mixage de réduction audio d'une séquence ou d'un morceau, vous pouvez choisir que les effets insérés sur le master soient ou non inclus, de même que les effets en boucle départ/retour, selon ce que vous mixez :

Si vous créez un mixage de réduction audio d'une paire de **sorties master**, vous pouvez choisir ou non d'inclure **les effets insérés sur le master** dans le mixage.

Si vous créez un mixage de réduction audio de **programmes séparés** ou de **pistes indépendantes**, vous pouvez choisir d'inclure ou non les **effets en boucle départ/retour** dans le mixage.

Voir [Mixage audio](#) pour en savoir plus sur ces options.

Il existe trois autres modes qui gèrent les effets différemment :

- Le **sampler** peut utiliser **quatre effets insérés**, qui sont appliqués au son quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le sampler au chapitre [Modes > Sampler](#).
- De même, le **looper** peut utiliser **quatre effets insérés**, qui sont appliqués au son quand vous l'enregistrez. Cela signifie que les effets ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le looper au chapitre [Modes > Mode Looper](#).
- En **mode XYFX**, les effets agissent comme un seul effet inséré sur ce programme. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré que vous devez charger dans le programme avant de pouvoir utiliser ce mode. Découvrez-en plus sur le mode XYFX au chapitre [Modes > Mode XYFX](#).

Pour afficher, charger, éditer ou effacer des effets, touchez la zone située sous le champ **Inserts**. Celui-ci apparaît généralement dans une tranche de canal (à côté d'un curseur de niveau et d'un bouton de panoramique).



Afficher les effets chargés ouvre cette fenêtre :

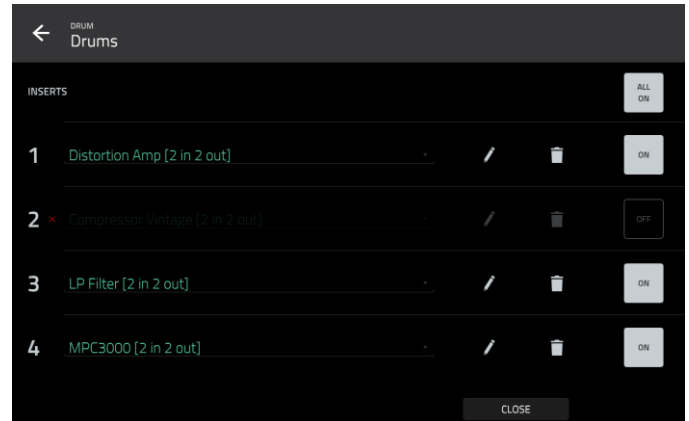
Pour sélectionner un effet, utilisez le champ de chaque slot d'insert. Une fenêtre (décrite ci-dessous) apparaîtra.

Pour éditer les paramètres d'un effet chargé, touchez l'icône de crayon à côté du slot d'insert.

Pour vider le slot d'insert, touchez l'icône de corbeille en face de celui-ci.

Pour activer ou désactiver un slot d'effet, touchez le bouton On/Off situé à côté.

Pour désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton All On/All Off dans le coin supérieur droit. Touchez-le à nouveau pour réactiver les effets précédemment actifs.



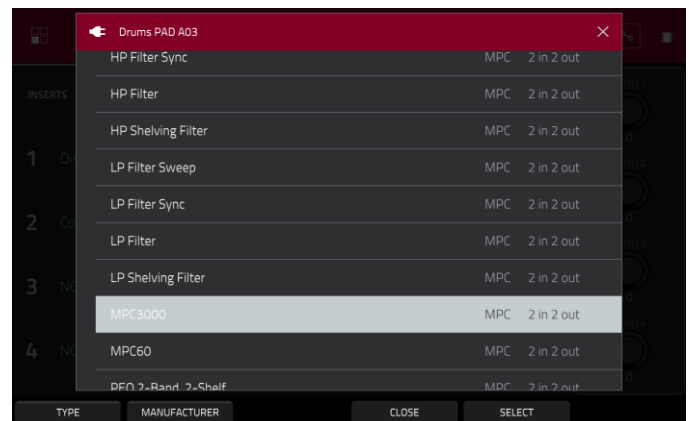
Sélectionner un effet ouvre cette fenêtre :

Pour parcourir la liste, balayez vers le haut ou le bas. Sinon, utilisez la molette de données ou les touches +/-.

Pour ranger les effets par type ou fabricant, touchez **Type** ou **Manufacturer** dans le coin inférieur gauche.

Pour charger un effet, touchez-le deux fois. Sinon, touchez **Select** ou pressez la touche centrale de navigation ou **Enter**.

Pour annuler, touchez **Close** (fermer) ou n'importe quel point en dehors de la liste.



Éditer un effet ouvre cette fenêtre :

Pour régler un paramètre, touchez son curseur et tirez-le. Sinon, utilisez la molette de données ou les touches +/-.

Pour des réglages plus fins, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.

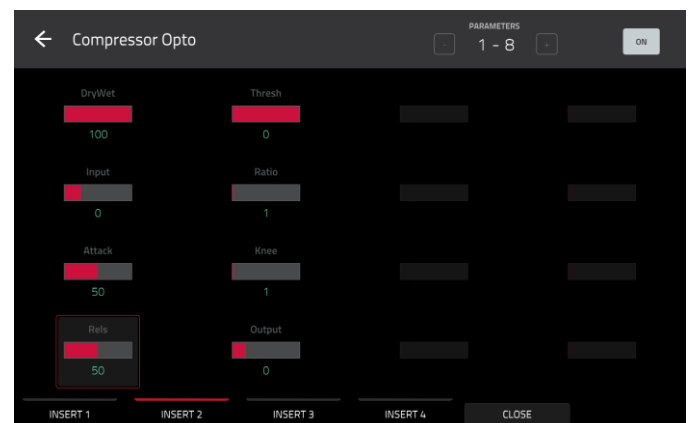
À savoir : tournez les boutons **Q-Link** pour rapidement ajuster les quatre paramètres qui leur correspondent.

Pour sélectionner une autre page de paramètres, touchez les boutons **Parameters +/-** en haut de l'écran.

Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On/Off** dans le coin supérieur droit.

Pour éditer les paramètres d'un autre effet inséré sur le même pad, programme, etc., touchez un autre onglet **Insert** en bas de l'écran pour le sélectionner.

Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** ou la partie haute de l'écran.



Effets insérés

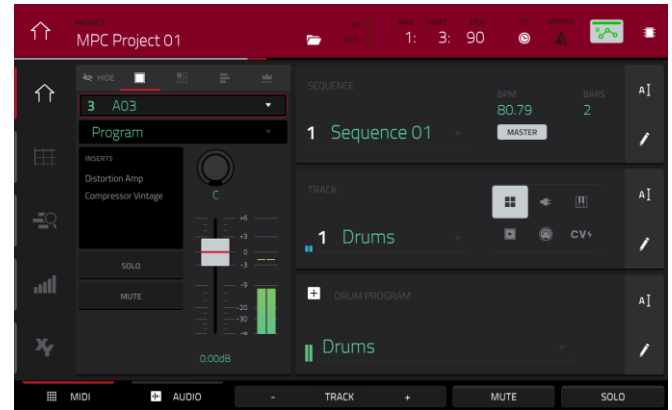
Pads

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets insérés pour chaque pad. Vous pouvez le faire en mode Main, Pad Mixer (mixeur de pads) ou Program Edit (édition de programme).

À savoir : quand des effets insérés sur un pad sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'au pad sélectionné. Cela signifie que vous pouvez appliquer des combinaisons d'effets propres à chaque pad dans un programme. Si vous voulez appliquer le même effet à tous les pads, faites-le avec un effet inséré dans le programme (voir [Effets insérés > Programmes](#)).

Pour charger un effet inséré de pad en mode Main :

1. Quand l'onglet **MIDI** est sélectionné (dans le coin inférieur gauche), utilisez le champ **Track** pour sélectionner la piste qui utilise le programme ayant le pad désiré – ce programme sera automatiquement sélectionné.
2. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.
3. Touchez l'**icône de simple pad** en haut de la tranche de canal. La tranche de canal affiche maintenant les réglages du pad sélectionné.
4. Pressez le pad désiré pour le sélectionner. Sinon, utilisez le champ **Pad** en haut de la tranche de canal.
5. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.



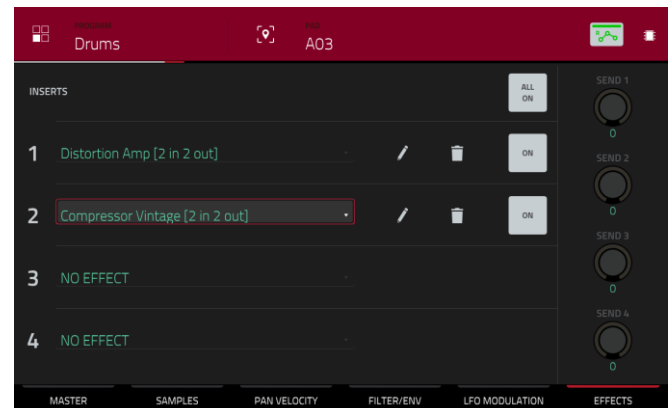
Pour charger un effet inséré de pad dans le mixeur de pads :

1. Utilisez le champ **Program** en haut de l'écran pour sélectionner le programme désiré. Sinon, utilisez le champ **Track** en haut de l'écran pour sélectionner la piste désirée – son programme sera automatiquement sélectionné.
2. Pressez le pad désiré pour le sélectionner ou touchez-le dans l'écran. Sinon, touchez deux fois le champ **Pad** sous le champ **Program**.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez l'**onglet Insert** en bas de l'écran tactile (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert, puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



Pour charger un effet inséré de pad en mode d'édition de programme :

1. Dans le programme désiré, pressez le pad que vous souhaitez sélectionner.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) dans le coin inférieur droit et utilisez-le pour charger ou modifier les effets.



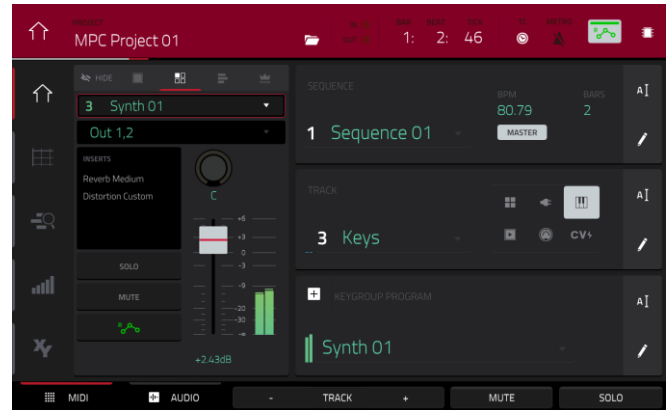
Keygroups

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque keygroup. Vous pouvez le faire en mode Main, Pad Mixer (mixeur de pads) ou Program Edit (édition de programme).

Important : quand des effets insérés de keygroup sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.

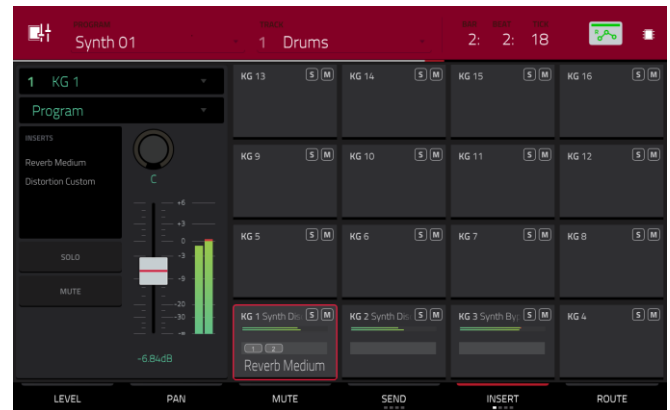
Pour charger un effet inséré de keygroup en mode Main :

1. Quand l'onglet **MIDI** est sélectionné (dans le coin inférieur gauche), utilisez le champ **Track** pour sélectionner la piste qui utilise le programme ayant le pad désiré – ce programme sera automatiquement sélectionné.
 2. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.
 3. Touchez l'**icône de simple pad** en haut de la tranche de canal. La tranche de canal affiche maintenant les réglages du keygroup actuel.
 4. Pressez un pad pour sélectionner le keygroup lui correspondant ou touchez-le dans l'écran. Vous pouvez sinon utiliser le champ **Keygroup** en haut de la tranche de canal.
- Important** : rappelez-vous que l'effet ne sera appliqué qu'à ce keygroup.
5. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.



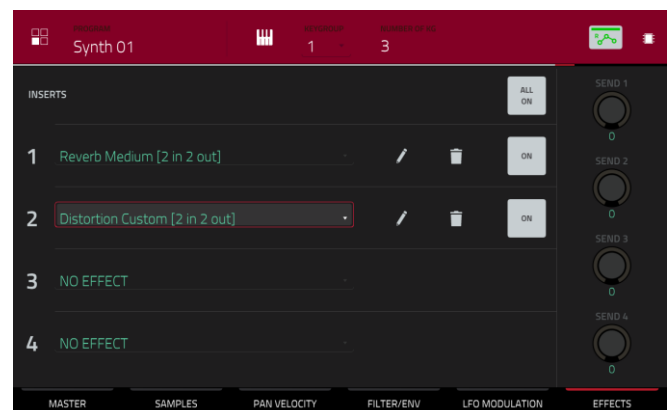
Pour charger un effet inséré de keygroup dans le mixeur de pads :

1. Utilisez le champ **Program** en haut de l'écran tactile pour sélectionner le programme désiré. Sinon, utilisez le champ **Track** en haut de l'écran tactile pour sélectionner la piste désirée – son programme sera automatiquement sélectionné.
 2. Pressez un pad pour sélectionner le keygroup lui correspondant ou touchez-le dans l'écran. Vous pouvez sinon utiliser le champ **Keygroup** sous le champ **Program**.
- Important** : rappelez-vous que l'effet ne sera appliqué qu'à ce keygroup.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, vous pouvez toucher deux fois le pad désiré dans l'écran tactile. Vous pouvez également sélectionner un des quatre onglets **Insert** en bas de l'écran puis sélectionner immédiatement un effet avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.



Pour charger un effet inséré de keygroup en mode d'édition de programme :

1. Dans le programme désiré, sélectionnez le keygroup désiré en pressant son pad. Sinon, utilisez le champ **Keygroup** en haut de l'écran.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) dans le coin inférieur droit et utilisez-le pour charger ou modifier les effets.

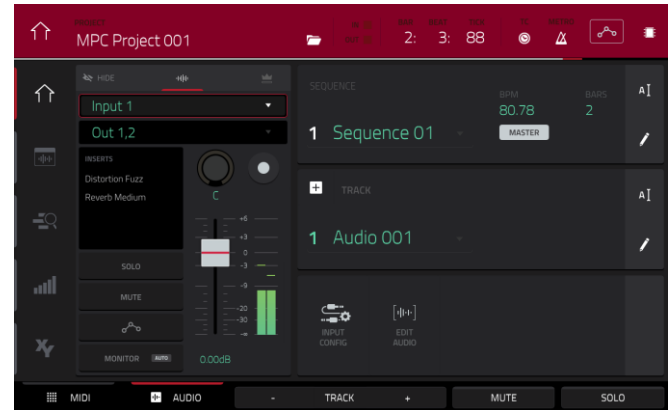


Pistes audio

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque piste audio. Vous pouvez faire cela en mode Main et Channel Mixer (mixeur de canaux).

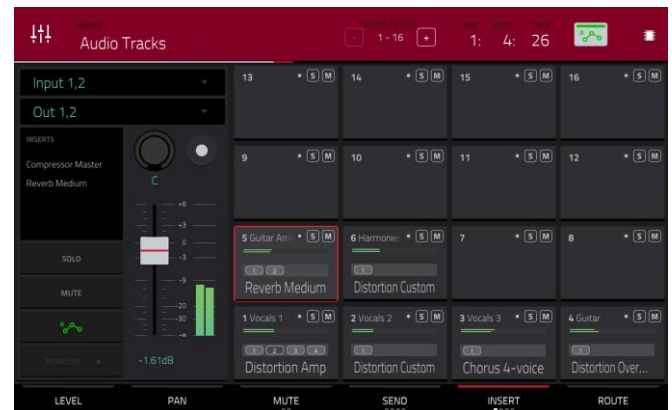
Pour charger un effet inséré de piste audio en mode Main :

1. Lorsque l'onglet **Audio** est sélectionné (dans le coin inférieur gauche), sélectionnez la piste audio dans le champ **Track**.
2. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.
3. Touchez l'**icône de forme d'onde** en haut de la tranche de canal. La tranche de canal affiche maintenant les réglages pour la piste audio actuelle.
4. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.



Pour charger un effet inséré de piste audio dans le mixeur de canaux :

1. Dans le coin supérieur gauche, réglez le champ **Mixer** sur **Audio Tracks**.
2. Dans l'écran tactile, touchez le pad correspondant à la piste audio désirée.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez l'**onglet Insert** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert), puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



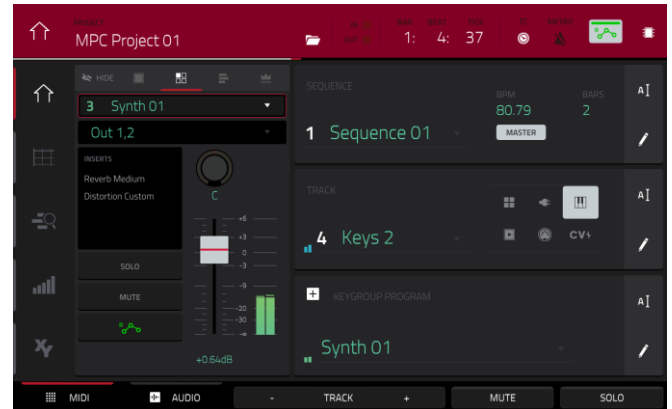
Programmes

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque programme. Vous pouvez faire cela en mode Main, XYFX et Channel Mixer (mixeur de canaux).

Note : en mode XYFX, les effets agissent comme un seul effet inséré sur ce programme. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré chargé quand ce mode est utilisé.

Pour charger un effet inséré de programme en mode Main :

1. Quand l'onglet **MIDI** est sélectionné (dans le coin inférieur gauche), utilisez le champ **Track** pour sélectionner la piste qui utilise le programme ayant le pad désiré – ce programme sera automatiquement sélectionné.
2. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.
3. Touchez **l'icône des quatre pads** en haut de la tranche de canal. La tranche de canal affiche maintenant les réglages du programme actuel.
4. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.



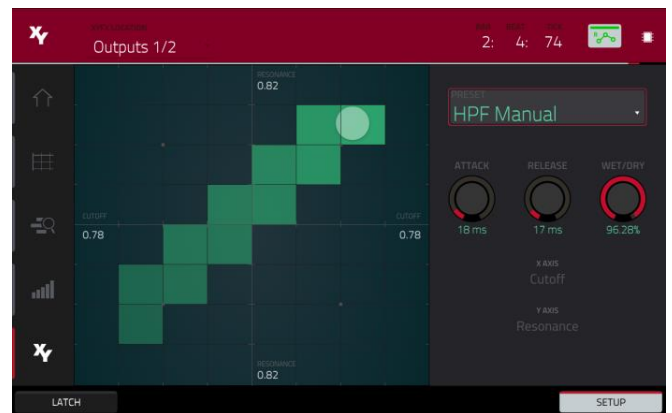
Pour charger XYFX pour un programme en mode XYFX :

1. Sélectionnez le programme désiré dans un autre mode, puis passez en mode XYFX.
2. Si vous n'avez pas encore utilisé le mode XYFX pour ce programme, touchez **Insert XYFX** dans l'écran pour le charger et afficher la dalle XY.

Note : si vous avez déjà chargé quatre effets insérés, vous devrez vider un des slots avant de faire cela.

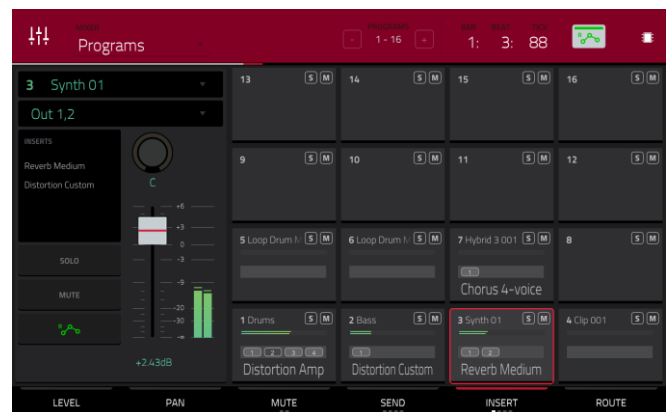
Si vous avez déjà utilisé le mode XYFX pour ce programme, la dalle XY apparaîtra.

3. Si le panneau **Setup** ne s'affiche pas, touchez **Setup** dans l'angle inférieur droit pour l'afficher.
4. Utilisez le champ **Preset** pour charger un effet. Utilisez les commandes sous le champ **Preset** pour modifier l'effet.



Pour charger un effet inséré de programme dans le mixeur de canaux :

1. Dans le coin supérieur gauche, réglez le champ **Mixer** sur **Programs**.
2. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au programme désiré. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Program** sous le champ **Mixer** et toucher le programme souhaité.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez **l'onglet Insert** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert), puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



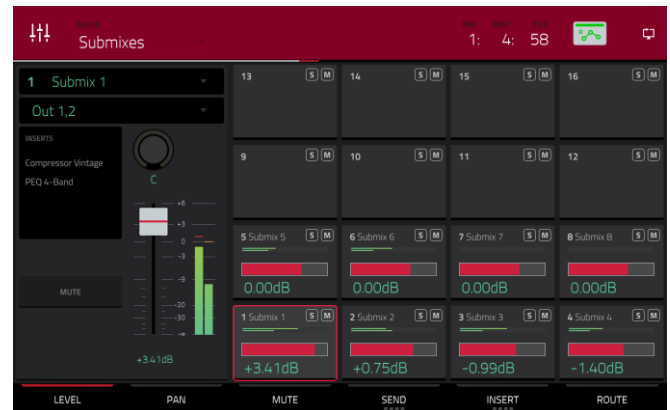
Prémixages (submixes)

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque prémixage (submix). Vous ne pouvez faire cela qu'en mode Channel Mixer (mixeur de canaux).

Important : les prémixages ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Pour charger un effet inséré de prémixage :

1. Dans le coin supérieur gauche, réglez le champ **Mixer** sur **Submixes**.
2. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au programme désiré. Vous pouvez également toucher deux fois le champ **Submix** sous le champ **Mixer** et toucher le programme souhaité.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez l'**onglet Insert** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert), puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



Masters

Vous pouvez charger jusqu'à quatre effets insérés pour chaque sortie master (une paire stéréo de canaux : **Outputs 1/2**, **Outputs 3/4**, etc.). Vous pouvez faire cela en mode Main ou Channel Mixer (mixeur de canaux).

Pour charger un effet inséré de master en mode Main :

1. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée, touchez la petite **icône d'œil** sous le champ **Project** pour l'afficher.
2. Touchez l'**icône de couronne** en haut de la tranche de canal. Cette dernière affichera les réglages de la sortie master actuelle.
3. Utilisez le champ **Outputs** (sorties) en haut de la tranche de canal pour sélectionner la sortie master désirée (**Outputs 1/2**, **Outputs 3/4**, etc.).
4. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets.



Pour charger un effet inséré de master dans le mixeur de canaux :

1. En haut à gauche, réglez le champ **Mixer** sur **Masters**.
2. Dans l'écran, touchez le pad correspondant à la sortie master désirée (**Outputs 1/2**, **Outputs 3/4**, etc.). Sinon, touchez deux fois le champ **Outputs** sous le champ **Mixer**.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez l'**onglet Insert** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert), puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



Effets en boucle départ/retour (Send/Return)

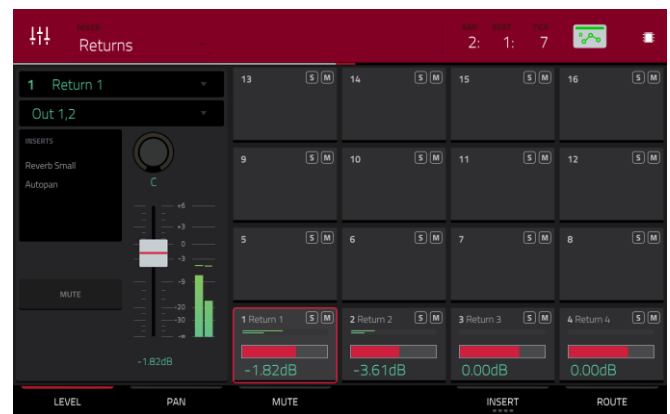
Les effets en boucle départ/retour fonctionnent de la façon suivante :

1. Un **pad**, **keygroup**, **piste audio**, **programme** ou **prémixage** envoie son signal audio à un **retour** avec un **niveau de départ** donné.
2. Ce signal audio est traité par les effets sur le retour. Chaque retour peut avoir jusqu'à **quatre effets insérés** chargés et activés.
3. Le son traité est renvoyé à son pad, keygroup, programme ou prémixage au **niveau de retour** indiqué.

Vous ne pouvez charger des effets en boucle départ/retour et régler les niveaux de retour que dans le mixeur de canaux, décrit ci-dessous. Le reste de cette section décrit les différentes façons de régler les niveaux de départ voulus pour les pads, keygroups, programmes ou prémixages.

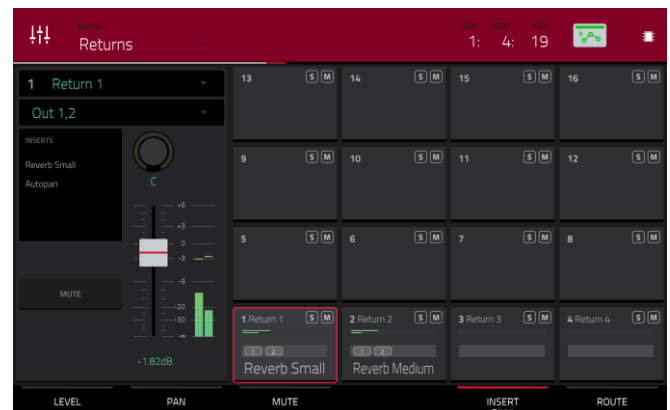
Pour charger un effet en boucle départ/retour dans un retour :

1. Dans le mixeur de canaux, réglez le champ **Mixer** du coin supérieur gauche sur **Returns** (retours).
2. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au retour désiré. Sinon, touchez deux fois le champ **Return** sous le champ **Mixer**.
3. Touchez la zone sous **Inserts** et utilisez l'écran qui apparaît pour charger ou modifier des effets. Sinon, touchez l'**onglet Insert** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un autre slot d'insert), puis touchez deux fois le pad désiré dans l'écran. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** pour sélectionner immédiatement un effet.



Pour régler le niveau de retour :

1. Dans le mixeur de canaux, réglez le champ **Mixer** du coin supérieur gauche sur **Returns** (retours).
2. Touchez l'onglet **Level** (niveau) dans le coin inférieur gauche.
3. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au retour désiré. Sinon, touchez deux fois le champ **Return** sous le champ **Mixer**.
4. **Pour régler le niveau du retour actuellement sélectionné**, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, utilisez le **curseur de niveau** de la tranche de canal ou tournez le **bouton Q-Link** correspondant. **Pour des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.



Pads

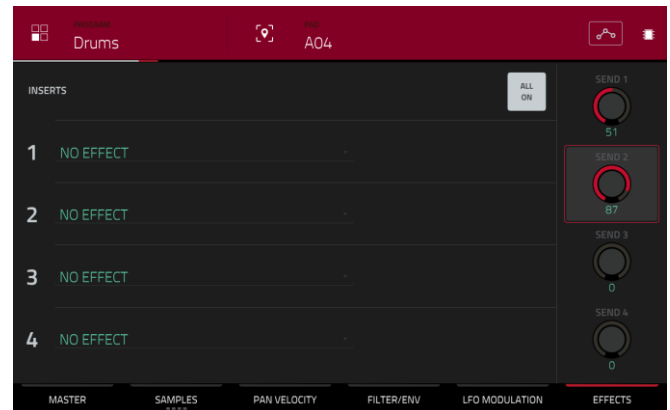
Vous pouvez régler les niveaux de départ pour les pads en mode Program Edit (édition de programme) ou Pad Mixer (mixeur de pads).

Pour régler les niveaux de départ d'un pad en mode d'édition de programme :

1. En mode d'édition du programme désiré, pressez le pad que vous souhaitez sélectionner.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) en bas à droite.
3. Réglez le niveau de départ pour chaque retour avec les boutons **Send** (départ).

Pour régler les niveaux de départ d'un pad dans le mixeur de pads :

1. Sélectionnez le programme désiré avec le champ **Program** en haut de l'écran. Sinon, utilisez le champ **Track** adjacent pour sélectionner la piste désirée – son programme sera automatiquement sélectionné.
2. Touchez l'onglet **Send** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour choisir un autre niveau de départ).
3. Pressez le pad désiré pour le sélectionner ou touchez-le dans l'écran. Sinon, touchez deux fois le champ **Pad** sous le champ **Program**.
4. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.

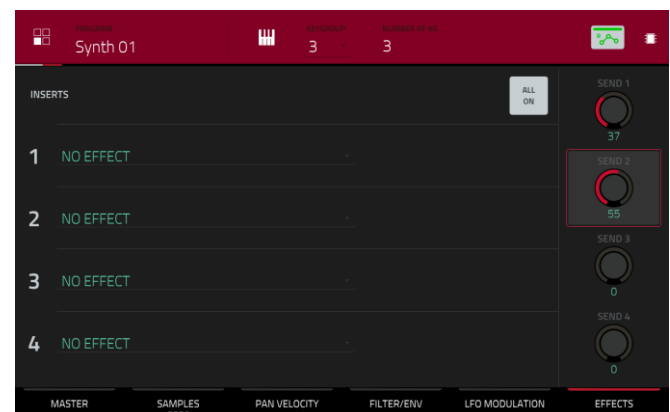


Keygroups

Vous pouvez régler les niveaux de départ pour les keygroups en mode Program Edit (édition de programme) ou Pad Mixer (mixeur de pads).

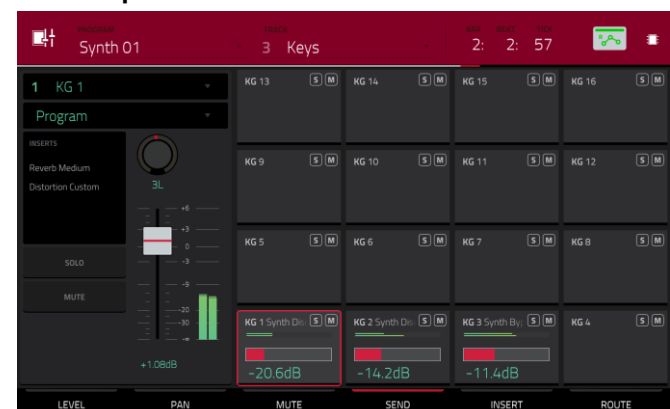
Pour régler les niveaux de départ d'un keygroup en mode d'édition de programme :

1. Dans le programme désiré, sélectionnez le keygroup en pressant son pad. Sinon, utilisez le champ **Keygroup**.
2. Touchez l'onglet **Effects** (effets) en bas à droite.
3. Réglez le niveau de départ pour chaque retour avec les boutons **Send** (départ).



Pour régler les niveaux de départ d'un keygroup dans le mixeur de pads :

1. Sélectionnez le programme désiré avec le champ **Program** en haut de l'écran. Sinon, utilisez le champ **Track** adjacent pour sélectionner la piste désirée – son programme sera alors sélectionné.
2. Touchez l'onglet **Send** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour choisir un autre niveau de départ).
3. Pressez le pad désiré pour sélectionner le keygroup lui correspondant ou touchez-le dans l'écran. Sinon, touchez deux fois le champ **Keygroup** sous le champ **Program**.



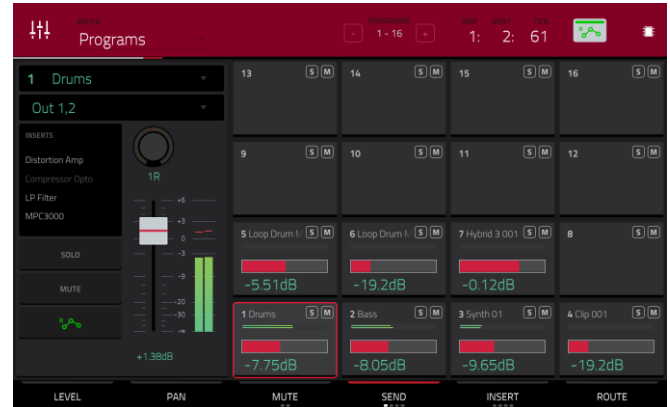
4. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.

Programmes

Vous ne pouvez régler les niveaux de départ pour les programmes qu'en mode Channel Mixer (mixeur de canaux).

Pour régler les niveaux de départ d'un programme :

1. Dans le mixeur de canaux, réglez le champ **Mixer** du coin supérieur gauche sur **Programs**.
2. Touchez l'onglet **Send** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un niveau de départ différent).
3. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au programme désiré. Sinon, touchez deux fois le champ **Program** sous le champ **Mixer**.
4. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.



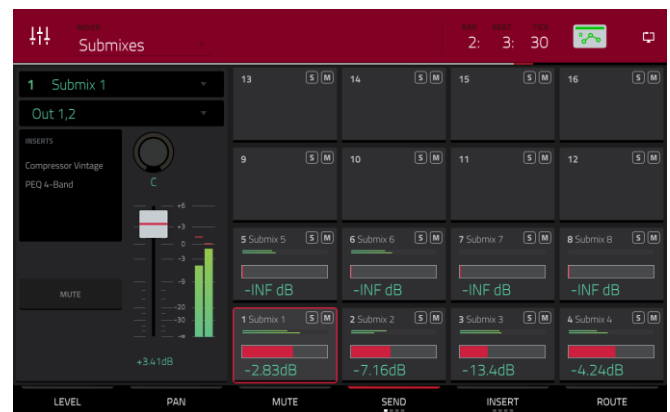
Prémixages (submixes)

Vous ne pouvez régler les niveaux de départ pour les prémixages qu'en mode Channel Mixer (mixeur de canaux).

Important : les prémixages ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version informatique du logiciel MPC.

Pour régler les niveaux de départ d'un prémixage :

1. Dans le mixeur de canaux, réglez le champ **Mixer** du coin supérieur gauche sur **Submixes**.
2. Touchez l'onglet **Send** en bas de l'écran (touchez-le plusieurs fois pour sélectionner un niveau de départ différent).
3. Dans l'écran, touchez le pad correspondant au prémixage désiré. Sinon, touchez deux fois le champ **Submix** sous le champ **Mixer**.
4. **Pour régler le niveau de départ**, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**. **Pour des réglages plus fins**, touchez deux fois le pad et faites le réglage sur la version plus grande du curseur qui apparaît.



Mixage audio (Audio Mixdown)

L'écran Audio Mixdown vous permet de convertir la séquence ou le morceau actuel en fichier audio et de l'exporter. En mode Song, cela exportera la totalité du morceau. En mode Main, cela n'exportera que la séquence actuelle.

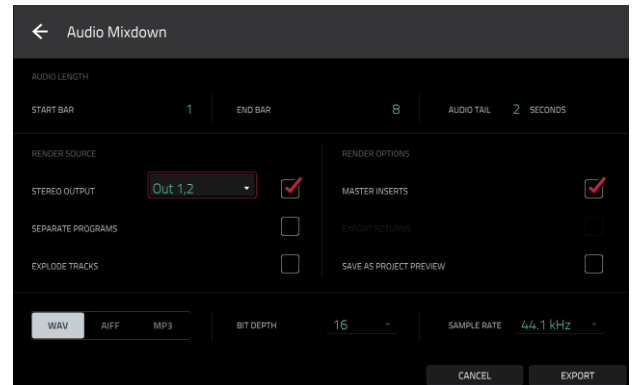
Pour ouvrir l'écran Audio Mixdown en mode Song, touchez **Export** au bord inférieur de l'écran.

Pour ouvrir l'écran Audio Mixdown en mode Main, touchez le champ **Project** en haut à gauche, puis **Export**.

Durée audio (Audio Length)

Utilisez les champs **Start Bar** (mesure de début) et **End Bar** (mesure de fin) pour déterminer respectivement où commencera et s'arrêtera le fichier audio obtenu.

Utilisez le champ **Audio Tail** pour ajouter des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio obtenu. C'est utile si vous employez des effets ou samples dont le son va au-delà de la durée audio définie (par exemple une reverb ou un delay long, des samples sans bouclage avec des longues phases de déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio (Audio Tail) d'au moins deux secondes.



Source de rendu (Render Source)

Cochez **Stereo Output** (sorties stéréo) et utilisez le champ adjacent pour sélectionner une paire de sorties (**Out 1,2–7,8** en mode autonome, **Out 1,2–31,32** en mode contrôleur). Le mixage sera pris à ces sorties.

Cochez **Separate Programs** (programmes séparés) pour créer un mixage de chaque programme utilisé dans la séquence ou le morceau.

Cochez **Explode Tracks** (ventiler les pistes) pour créer un mixage de chaque piste utilisée dans la séquence (vous ne pouvez pas utiliser cette option pour un morceau).

Important : chaque pad ou keygroup doit avoir sa sortie dirigée vers **Program** pour être inclus dans le mixage. C'est le réglage type (et par défaut). Voir [Modes > Mode Pad Mixer > Routage](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Options de rendu (Render Options)

Si **Render Source** est sur **Stereo Output**, cochez **Master Inserts** pour inclure les effets insérés de master dans le mixage.

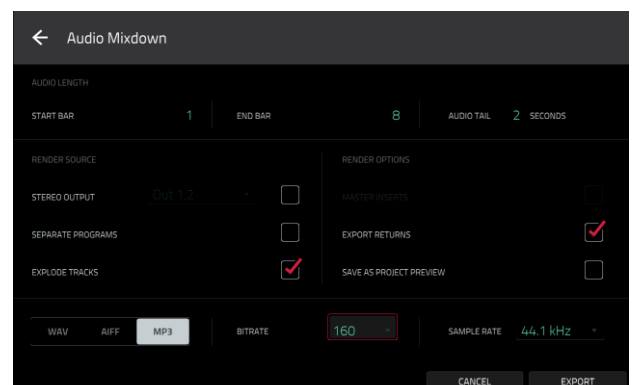
Si **Render Source** est sur **Separate Programs** ou **Explode Tracks**, cochez **Export Returns** pour exporter les signaux des canaux de retour sous forme de fichiers séparés.

Si **Render Source** est sur **Stereo Output**, touchez **Save as Project Preview** pour sauvegarder la séquence ou le morceau comme un fichier de pré-écoute du projet (que vous pouvez lire pour contrôle dans le navigateur). Si vous cochez cette case, **Stereo Output** sera aussi automatiquement cochée.

Formats de fichier

Touchez **WAV**, **AIFF** ou **MP3** pour sélectionner le format de fichier de mixage. Pour les fichiers **WAV** et **AIFF**, utilisez le champ **Bit Depth** afin de sélectionner une résolution de **8**, **16** ou **24** bits ou **32** bits, avec virgule flottante (**32 F**). Pour les fichiers **MP3**, vous pouvez choisir un débit binaire ou **Bitrate** de **128**, **160**, **192** ou **320** kbit/s.

Utilisez le champ **Sample Rate** pour sélectionner une fréquence d'échantillonnage de **44.1 kHz**, **48 kHz**, **88.2 kHz** ou **96 kHz**. Dans la plupart des cas, nous vous recommandons de sélectionner **44.1 kHz**.



Touchez **Export** pour ouvrir l'écran **Save** dans lequel vous pouvez sélectionner un nom et un emplacement de sauvegarde de votre mixage audio.

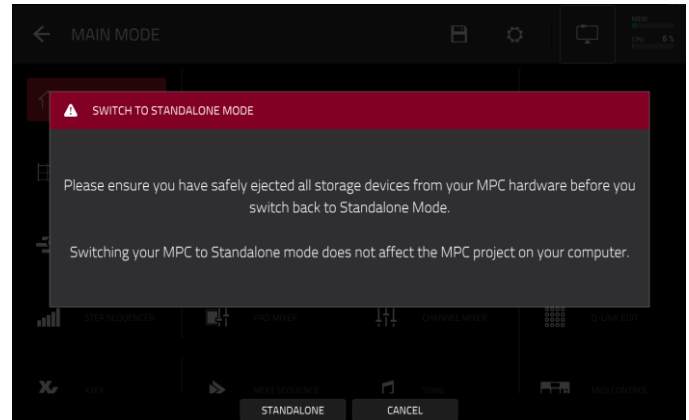
Touchez **Cancel** ou l'icône ← dans le coin supérieur gauche pour revenir à l'écran précédent.

Mode autonome et mode contrôleur

La MPC X peut fonctionner dans deux modes : le mode autonome (**Standalone Mode**) et le mode contrôleur (**Controller Mode**).

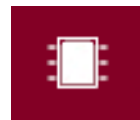
Pour passer en mode autonome, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Si la MPC X n'est **pas** connectée à un ordinateur, il suffit de presser son **interrupteur d'alimentation** pour l'allumer.
- Si la MPC X est connectée à votre ordinateur et si vous voulez garder votre logiciel MPC ouvert, pressez **Menu** pour accéder au menu puis touchez l'**icône de moniteur/câble** dans le coin supérieur droit. Quand la fenêtre **Switch to Standalone Mode** (passer en mode autonome) apparaît, touchez **Standalone** pour continuer. Votre projet restera ouvert sur votre ordinateur, et vous pourrez continuer à travailler dessus indépendamment du projet affiché dans votre MPC X (si vous touchez **Cancel**, vous pouvez continuer d'utiliser la MPC Live en mode contrôleur).
- Si la MPC X est connectée à votre ordinateur et si vous souhaitez fermer le logiciel MPC, quittez simplement le logiciel MPC sur votre ordinateur. Quand **Looking for computer** (recherche d'ordinateur) apparaît dans l'écran tactile de la MPC X, touchez **Standalone**. Si la fenêtre **Restart as Standalone** (redémarrer en mode autonome) apparaît, touchez **Yes** (oui) pour continuer (si vous touchez **Cancel**, vous pouvez rouvrir votre logiciel MPC et continuer à utiliser la MPC X en mode contrôleur).



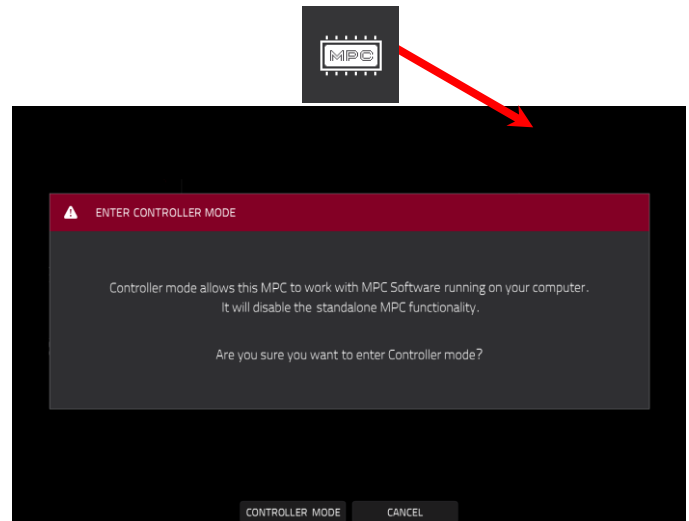
En mode autonome :

- Une **icône de puce MPC** apparaît dans le coin supérieur droit.
- La MPC X ne communique **pas** avec un ordinateur par connexion USB.
- Tous les fichiers (projets, samples, etc.) que vous sauvegardez ou chargez sont sur le disque dur interne de la MPC X ou sur une clé USB ou carte SD connectée.
- Les programmes Plugin sont désactivés.



Pour passer en mode contrôleur :

1. Assurez-vous que le **port USB-B** de la MPC X est connecté à votre ordinateur.
2. Sur votre ordinateur, ouvrez le logiciel MPC.
3. Si la MPC X est éteinte, pressez son **interrupteur d'alimentation** pour l'allumer.
4. Si la MPC X est en mode autonome (Standalone), pressez **Menu** pour accéder au menu puis touchez l'**icône de puce MPC** dans le coin supérieur droit. Dans la fenêtre **Enter Controller Mode** (passer en mode contrôleur) qui apparaît, touchez **Controller Mode** pour continuer (si vous touchez **Cancel**, vous pouvez continuer d'utiliser la MPC X en mode autonome). **Looking for computer** (recherche d'ordinateur) peut brièvement apparaître dans l'écran tactile le temps que la MPC X reconnaisse la connexion USB comme contrôleur.

**En mode contrôleur :**

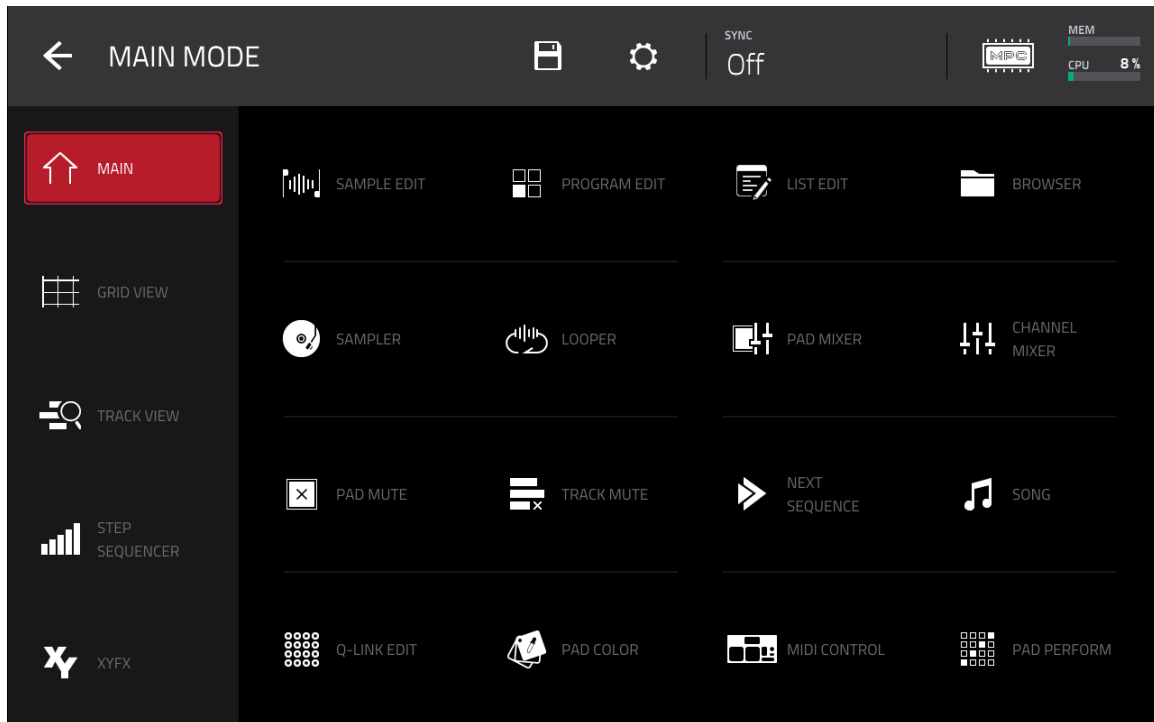
- Une **icône de moniteur/câble** apparaît dans le coin supérieur droit.
- La MPC X communique avec un ordinateur par connexion USB.
- Vous pouvez sauvegarder ou charger des fichiers (projets, samples, etc.) sur ou depuis votre ordinateur, le disque dur interne de la MPC X, ou une clé USB ou carte SD connectée.
- Les programmes Plugin sont activés. N'oubliez pas de spécifier le dossier du disque où se trouvent vos plugins. Cela peut être fait dans les **Préférences** du logiciel (dans le menu **Edit**). Voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC pour en savoir plus : cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.
- L'écran tactile de votre MPC X reflète ce que cette dernière contrôle dans le logiciel, mais en raison des limitations d'espace et de caractères, l'agencement dans l'écran tactile est différent (par exemple, les noms de paramètre peuvent être abrégés, la disposition peut être différente ou être répartie entre plusieurs onglets, etc.).



Modes

La MPC X a une page Menu qui vous permet de sélectionner n'importe lequel de ses 21 modes. Ce chapitre décrit les diverses caractéristiques et fonctions de chacun.

Cliquez sur un des boutons ci-dessous pour sauter directement à ce chapitre.



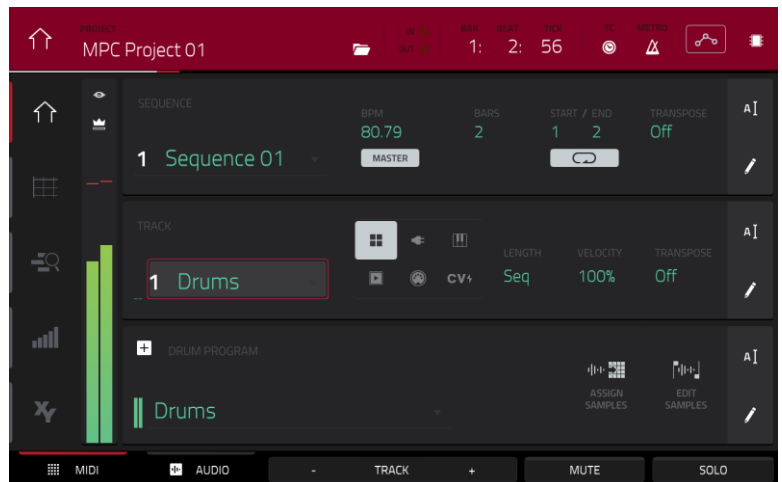
Mode Main (principal)



Le mode Main vous donne une vue d'ensemble des fonctions les plus utilisées.

Pour passer en mode Main, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Main**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Main**.



Le haut de l'écran affiche le nom du projet et les informations de timing.



Le champ **Project** affiche le nom du projet actuel.

Pour afficher la fenêtre **Project**, touchez le champ **Project**. La fenêtre Project apparaît, affichant une liste des programmes, séquences, et samples disponibles dans le projet.

Dans la fenêtre **Project**, en plus des fonctions standard dont vous disposez pour les listes, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des opérations suivantes :

Pour parcourir une liste, balayez vers le haut ou le bas.

Pour déployer ou réduire la liste des programmes ou séquences, touchez la flèche (v ou >) sur sa gauche.

Pour sélectionner un programme, une séquence, ou un sample, touchez-le.

Pour immédiatement sélectionner un sample et passer en mode d'édition de sample, touchez-le deux fois.

Pour sauvegarder le projet, touchez **Save**.

Pour sauvegarder le projet sous un autre nom, touchez **Save as**. Utilisez la fenêtre **Save** qui apparaît pour sauvegarder le projet.

Pour retourner à l'écran précédent, touchez la croix (X) dans le coin supérieur droit ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour supprimer des samples du projet (afin de libérer de l'espace RAM pour l'échantillonnage, l'enregistrement audio, etc.), touchez **Purge**. Dans l'écran qui apparaît, touchez **Unused Samples** (samples inutilisés) pour supprimer tous les samples non utilisés dans le projet, touchez **All Samples** (tous les samples) pour supprimer tous les samples du projet, ou touchez **Cancel** pour revenir à l'écran précédent.

Pour exporter la séquence actuelle, touchez **Export**. Utilisez l'écran **Audio Mixdown** (mixage audio) qui apparaît pour exporter un morceau (voir [Généralités > Mixage audio](#) pour en savoir plus sur les réglages de cette fenêtre). Pour à la place exporter le morceau, voir le chapitre [Mode Song](#).



Les cases **In** et **Out** indiquent quand la MPC X reçoit ou envoie (respectivement) des messages MIDI depuis ou vers votre ordinateur.

Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

L'icône **TC** ouvre la fenêtre **Timing Correct** (correction temporelle) qui contient divers réglages pour vous aider à quantifier les événements de note dans votre séquence. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

L'icône **Metro/métronome** ouvre le menu **Click /Metro**, qui contient tous les réglages concernant le métronome (piste de clic). Voir [Généralités > Métronome](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le bouton d'automatisation indique l'état de l'automatisation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

En mode Main, il y a des boutons en bas de l'écran :

MIDI : touchez ce bouton pour ne voir que les pistes MIDI dans la section **Track**.

Audio : touchez ce bouton pour ne voir que les pistes audio dans la section **Track**.

Track -/+ : touchez un de ces boutons pour respectivement passer à la piste précédente ou suivante.

Mute : touchez ce bouton pour couper le son de la piste actuelle.

Solo : touchez ce bouton pour mettre en solo la piste actuelle.

Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez passer facilement de l'un à l'autre :

Pour passer en mode Main, touchez l'icône de maison.

Pour passer en affichage de grille, touchez l'icône de grille.

Pour passer en mode d'édition audio, touchez l'icône de forme d'onde et de cadre.

Pour passer en affichage de pistes, touchez l'icône de barres et de loupe.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, touchez l'icône à barres verticales.

Pour passer en mode XYFX, touchez l'icône XY.

Il y a également deux petites icônes à droite de celles-ci pour contrôler la tranche de canal.

Pour afficher ou masquer la tranche de canal, touchez l'icône d'œil.

L'icône sous l'icône d'œil indique le type de la tranche de canal (voir la description suivante).



La tranche de canal contient des réglages importants pour le pad, programme, piste ou sortie master actuel, selon l'icône actuellement sélectionnée :

Pour voir la tranche de canal du pad, touchez l'icône de simple pad.

Pour voir la tranche de canal du programme, touchez l'icône des quatre pads.

Pour voir la tranche de canal de la piste, touchez l'icône de barres (quand l'onglet **MIDI** est sélectionné) ou l'icône de forme d'onde (quand l'onglet **Audio** est sélectionné).

Pour afficher la tranche de canal master, touchez l'icône de couronne.

En affichage de **tranche de canal du pad** pendant l'utilisation d'un programme Drum, Keygroup ou Clip :

Le premier champ affiche le numéro de pad actuel. Pressez un pad ou touchez le champ pour sélectionner un autre pad.

À savoir : c'est utile pour mixer vos pads sans avoir à ouvrir le mixer de pads.

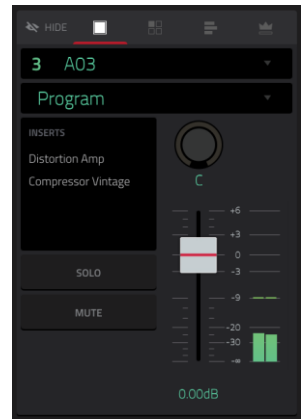
Le second champ indique le routage du pad (modifiable) : **Program** (le réglage habituel), **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si la commande de panoramique est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche les effets activés ou désactivés pour ce pad. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son du pad.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau du pad. L'indicateur de niveau **vert** à côté du curseur affiche le niveau de volume actuel du pad en **dB**.



En affichage de **tranche de canal du programme** pendant l'utilisation d'un programme Drum, Keygroup, Clip ou Plugin :

Le premier champ affiche le numéro et le nom du programme actuel (modifiable).

Le second champ indique le routage du programme (modifiable) : **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si la commande de panoramique est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

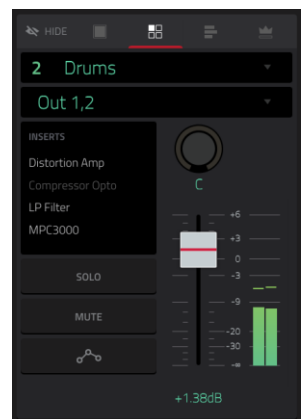
Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour ce programme. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son du programme. Sinon, pressez **Solo** ou **Mute** sous les indicateurs de niveau à LED.

Pour changer l'automatisation du programme, touchez le **bouton d'automatisation de programme** ou pressez **Read/Write** afin de passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), le programme ignore les données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automatisation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.

Important : si vous avez déjà enregistré une automatisation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automatisation.



Avec un réglage sur **Lecture (R)**, le programme lit les données d'automatisation mais n'enregistre aucune automatisation supplémentaire par-dessus (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automatisation pendant l'enregistrement).



Avec un réglage sur **Écriture (W)**, le programme peut enregistrer une automatisation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).



À savoir : vous pouvez rapidement affecter la même automatisation à tous les programmes et pistes audio en touchant le bouton d'automatisation globale dans le coin supérieur droit de l'écran. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau du programme. L'indicateur de niveau **vert** à côté du curseur affiche le volume actuel du programme en **dB**.

En affichage de **tranche de canal de piste** pendant l'utilisation d'une piste MIDI :

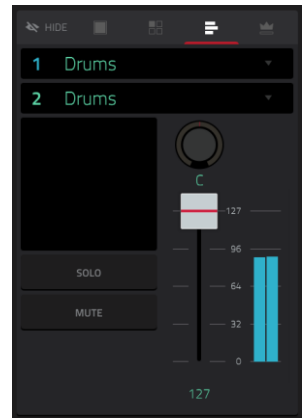
Le premier champ affiche la piste actuelle (modifiable) et son nom.

Le deuxième champ affiche le nom du programme qu'utilise la piste.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son de la piste.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau de la piste. L'indicateur de niveau **bleu** à côté du curseur affiche le niveau de dynamique actuelle de la piste.

Note : si la piste utilise un programme Plugin, le curseur envoie des messages **CC n°7 (volume)** et le bouton des messages **CC n°10 (panoramique)** à votre plugin d'instrument. Le plugin gèrera ces messages comme il le fait normalement.



En affichage de **tranche de canal de piste** pendant l'utilisation d'une piste audio :

Le premier champ définit la source d'entrée du signal audio externe (**Input 1,2, Input 3,4**, ou une des entrées **Input 1-4**)

Le second champ indique le routage de la piste, que vous pouvez changer : **Out 1-8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1-32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

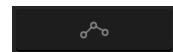
Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Avec la commande de panoramique en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. À fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche les effets activés ou désactivés pour cette piste. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son de la piste. Sinon, pressez **Solo** ou **Mute** sous les indicateurs de niveau à LED.

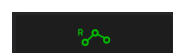
Pour changer l'automatisation de la piste audio, pressez **Read/Write** ou touchez le **bouton d'automatisation de piste** pour passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), la piste audio ignore les données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automatisation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.



Important : si vous avez déjà enregistré une automatisation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automatisation.

Avec un réglage sur **Read (R)**, la piste audio lit les données d'automatisation mais n'enregistre aucune automatisation supplémentaire par-dessus (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automatisation pendant l'enregistrement).



Avec un réglage sur **Write (W)**, la piste audio peut enregistrer une automatisation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).



À savoir : vous pouvez rapidement affecter la même automation à tous les programmes et pistes audio en touchant le bouton d'automation globale dans le coin supérieur droit de l'écran. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau de la piste. L'indicateur de niveau **vert** à côté du curseur affiche le volume actuel de la piste en **dB**.

Pour armer l'enregistrement de la piste, pressez **Rec Arm** ou touchez le bouton **armement d'enregistrement**. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio est enregistré sur cette piste.

À savoir : vous pouvez sélectionner plusieurs pistes dans l'affichage de pistes en maintenant **Shift** pendant que vous touchez le bouton **armement** de chaque piste.

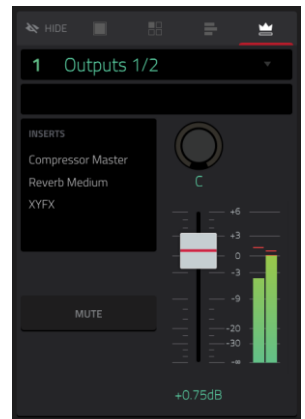
En affichage de **tranche de canal de master** :

Le premier champ affiche la sortie actuelle du master comme paire stéréo (modifiable).

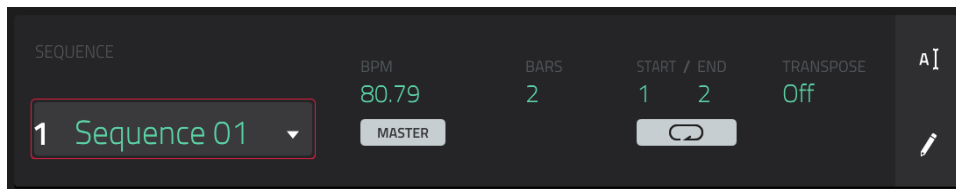
Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour cette paire de sorties. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Mute** pour couper le son de la sortie master.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau de la sortie master. L'indicateur de niveau **vert** à côté du curseur affiche le volume actuel des sorties en **dB**.



La section **Sequence** affiche la séquence actuelle et ses informations.

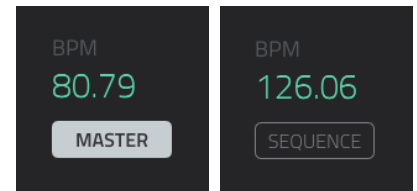


Utilisez le champ **Sequence** pour sélectionner une séquence.

Pour modifier le nom de la séquence, touchez l'**icône de curseur** sur le côté droit de la section et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Réglez le tempo de la séquence avec le champ **BPM**.

Pour déterminer si la séquence suit son propre tempo (Sequence) ou un master (Master), touchez le bouton **Sequence/Master** sous le champ **BPM**. Sinon, vous pouvez maintenir **Shift+Tap Tempo**.



Utilisez le champ **Bars** (mesures) pour régler la longueur de la séquence en mesures.

Le bouton **Loop** (boucle) indique si la séquence (ou une partie de celle-ci) est bouclée ou non.

Pour activer ou désactiver le bouclage, touchez ce bouton.

Pour définir le point de début et le point de fin de la boucle, touchez respectivement les champs **Start** et **End** puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**, ou touchez deux fois le champ et utilisez le pavé numérique qui apparaît.

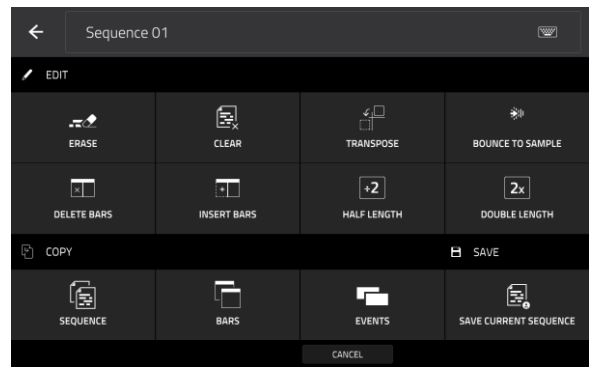
Note : la valeur de **Last Bar** (dernière mesure) dans les processus **Delete Bars** (supprimer des mesures) et **Copy Bars** (copier des mesures) dépend de la longueur totale de la séquence.

Utilisez le champ **Transpose** pour régler la transposition (en demi-tons) de la totalité de la séquence.

Pour modifier la séquence, touchez l'icône de crayon sur le côté droit de la section. La fenêtre **Sequence Edit/Copy** (édition/copie de séquence) s'ouvrira.

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous, mais il y a moins d'options pour les pistes audio que pour les pistes MIDI.

Pour revenir au mode **Main**, touchez **Cancel** ou la flèche gauche (←) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez aussi presser **Main**.



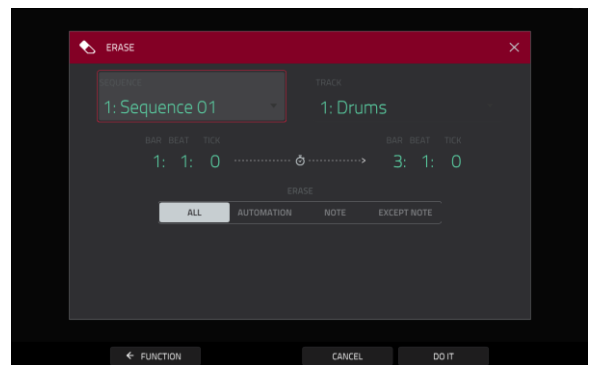
Pour modifier le nom de la séquence, touchez le haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

La fonction **Erase** efface tout ou partie d'une piste dans une séquence.

Pour sélectionner la séquence où faire l'effacement, utilisez le champ **Sequence**.

Pour sélectionner la piste où faire l'effacement dans la séquence, utilisez le champ **Track**.

Pour régler la plage de temps que vous souhaitez effacer dans la séquence, utilisez les champs **Bar** (mesure), **Beat** (temps) et **Tick** (tic). Les champs de gauche déterminent le début de la plage de temps et les champs de droite sa fin.



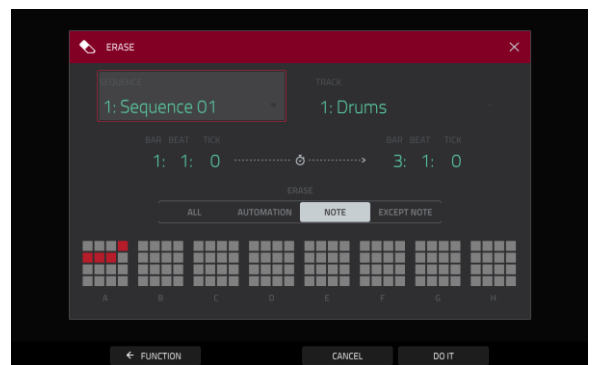
Pour sélectionner les types d'événement à effacer, sélectionnez une des options **Erase** :

All efface tous les événements de pad dans la plage de temps désignée et réinitialise tous ses réglages.

Automation n'efface que l'automation dans la plage de temps désignée.

Note n'efface que les événements de pad dans la plage de temps désignée. Dans la représentation des huit banques de pads qui apparaît, pressez pour chaque banque les pads dont vous désirez sélectionner ou désélectionner les notes.

Except Note efface tout **sauf** les événements de pad dans la plage de temps désignée.



Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

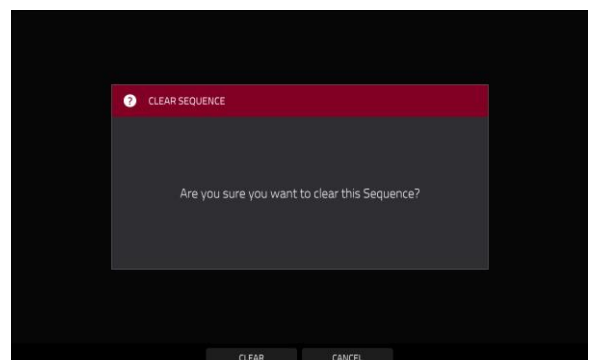
Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode **Main**, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Clear** efface **tous** les événements de la séquence et réinitialise **tous** ses réglages.

Pour confirmer votre choix, touchez **Clear**.

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Cancel**.



La fonction **Transpose** transpose une plage d'événements sur une piste d'une séquence. Les événements contenus dans cette plage sont décalés en conséquence dans l'affichage de grille. Cette option est disponible pour les pistes MIDI uniquement.

Pour sélectionner la séquence où faire la transposition, utilisez le champ **Sequence**.

Pour sélectionner la piste où faire la transposition dans la séquence, utilisez le champ **Track**.

Pour régler la plage de temps que vous souhaitez transposer dans la séquence, utilisez les deux jeux de champs **Bar** (mesure), **Beat** (temps) et **Tick** (tic). Les champs de gauche déterminent le début de la plage de temps et les champs de droite sa fin.

Pour les programmes Drum, utilisez les deux champs **Pad** afin de sélectionner le pad « source » (dont vous désirez déplacer les événements) et le pad de « destination » (où seront placés les événements). Touchez chaque champ et pressez le pad désiré pour chacun.

Pour les programmes Keygroup, les programmes Plugin et les programmes MIDI, réglez la plage et l'ampleur de la transposition :

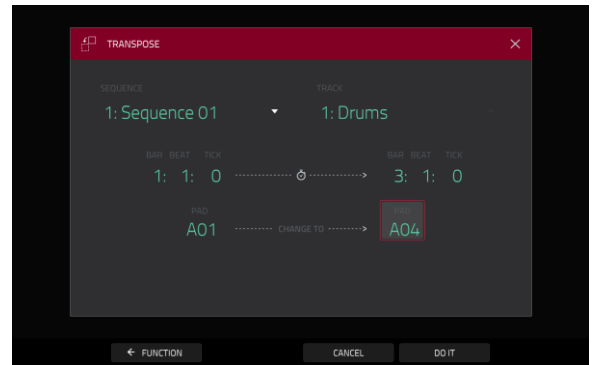
Range : utilisez les deux champs **Note** pour délimiter la plage de notes des événements que vous souhaitez transposer. Les événements de note contenus dans cette plage seront transposés et ceux extérieurs à cette plage resteront inchangés.

Transpose : utilisez ce champ pour indiquer de combien de demi-tons vers le haut ou le bas vous souhaitez transposer les événements de note.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Bounce to Sample** convertit **immédiatement** la séquence (toutes ses pistes) en sample audio qui est placé dans le pool de samples du projet. Par défaut, il est nommé **Bounce** - suivi du nom de la séquence.

Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette séquence, il vous sera proposé d'écraser le sample existant avec le nouveau ou au contraire d'annuler.

Pour continuer et sauvegarder la séquence à la place de celle existante, touchez **Replace** (remplacer)

Pour annuler, touchez **Cancel**.

La fonction **Delete Bars** (supprimer des mesures) supprime une plage de mesures dans la séquence.

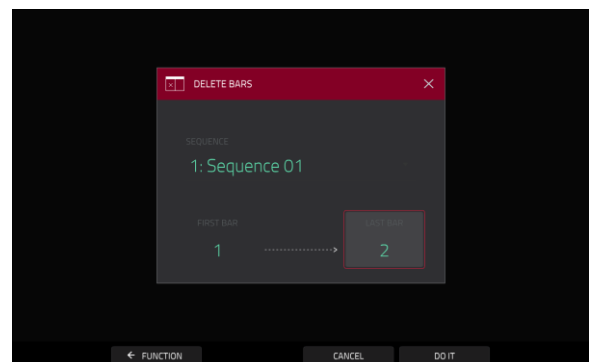
Pour sélectionner la séquence dans laquelle vous souhaitez supprimer des mesures, utilisez le champ **Sequence**.

Pour délimiter la plage de mesures que vous souhaitez supprimer, utilisez les champs **First Bar** (première mesure) et **Last Bar** (dernière mesure). La mesure indiquée dans chacun de ces champs et toutes les mesures intermédiaires seront supprimées.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Insert Bars** (insérer des mesures) ajoute des mesures vides à l'endroit de votre choix dans une séquence.

Pour sélectionner la séquence désirée, utilisez le champ **Sequence**.

Pour indiquer combien de mesures vous allez insérer, utilisez le champ **# of Bars** (nombre de mesures).

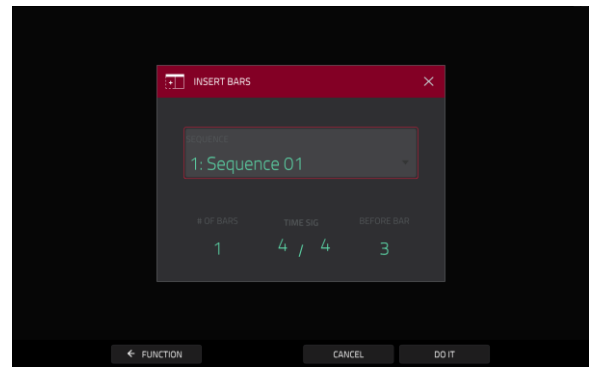
Pour choisir le format des mesures insérées, utilisez les deux champs **Time Sig** (signature rythmique).

Pour déterminer où vous allez insérer les mesures, utilisez le champ **Before Bar** (avant la mesure). Les mesures seront insérées avant cette mesure.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Half Length** (demi-longueur) divise **immédiatement** par deux la durée de la séquence (sans supprimer aucun événement de note).

La fonction **Double Length** (double longueur) double **immédiatement** la séquence et remplit la seconde moitié avec une copie de tous les événements de la première.

La fonction **Copy Sequence** copie le contenu d'une séquence dans une autre.

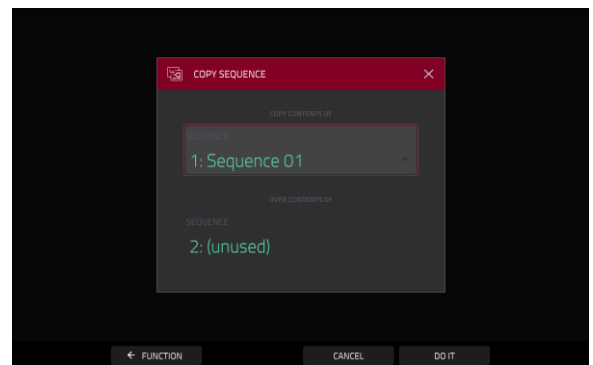
Pour sélectionner la séquence « source », utilisez le champ **Copy Contents of** (copier le contenu de). C'est la séquence qui contient les événements que vous souhaitez copier.

Pour sélectionner la séquence de « destination », utilisez le champ **Over Contents of** (à la place du contenu de). C'est la séquence dans laquelle sera copiée la séquence source.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Copy Bars** (copier des mesures) copie une plage de mesures d'une séquence et l'ajoute à un endroit donné dans une autre séquence.

Pour sélectionner la séquence « source », utilisez le champ **From** (depuis). C'est la séquence qui contient les mesures que vous souhaitez copier.

Pour délimiter la plage de mesures à copier dans la séquence source, utilisez les champs **First Bar** (première mesure) et **Last Bar** (dernière mesure).

Pour sélectionner la séquence de « destination », utilisez le champ **To** (vers). C'est la séquence où seront copiées les mesures de la séquence source.

Pour déterminer où vous souhaitez ajouter les mesures copiées, utilisez le champ **After Bar** (après la mesure). Les mesures copiées seront insérées après cette mesure.

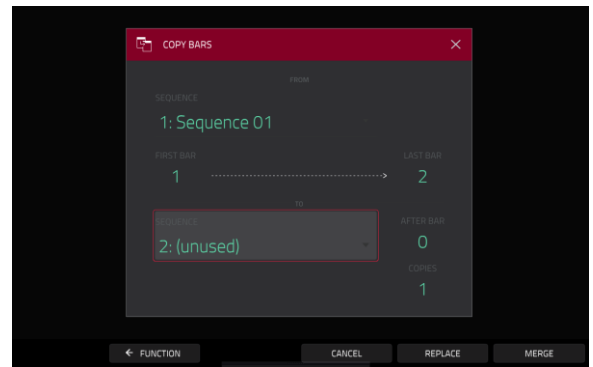
Pour déterminer combien de fois vous souhaitez ajouter les mesures copiées, utilisez le champ **Copies**.

Pour écraser la séquence de destination, touchez **Replace** (remplacer).

Pour ajouter les événements à la séquence de destination sans rien effacer, touchez **Merge** (fusionner).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Copy Events** (copier des événements) copie une plage d'événements ou une piste audio d'une séquence et l'ajoute à un endroit donné dans une autre séquence.

Pour sélectionner la séquence « source », utilisez le champ **From – Sequence** (depuis la séquence). C'est la séquence qui contient le contenu que vous souhaitez copier.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ **From – Track** (depuis la piste). C'est la piste qui contient le contenu que vous souhaitez copier.

Pour régler la plage de temps des événements ou de la piste audio que vous souhaitez copier, utilisez les champs **Bar** (mesure), **Beat** (temps) et **Tick** (tic). Les champs de gauche déterminent le début de la plage de temps et les champs de droite sa fin.

Pour sélectionner la séquence de « destination », utilisez le champ **To – Sequence** (vers la séquence). C'est la séquence où sera copié le contenu de la séquence source.

Pour sélectionner la piste de « destination », utilisez le champ **To Track** (vers la piste). C'est la piste où sera copié le contenu de la piste source.

Pour déterminer où vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez les champs **Bar** (mesure), **Beat** (temps) et **Tick** (tic). Les événements ou la piste audio seront ajoutés après ce point.

Pour déterminer combien de fois vous souhaitez ajouter les événements ou la piste audio copiés, utilisez le champ **Copies**.

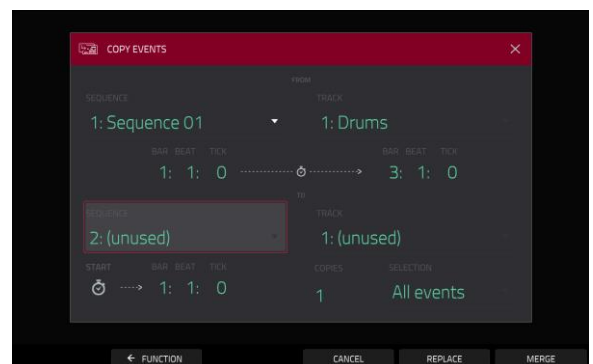
Pour indiquer si vous souhaitez copier les événements dans la plage de temps ou les notes sélectionnées dans l'affichage de grille ou le mode d'édition de liste, utilisez le champ **Selection**. Réglez-le sur **All events** (tous les événements) pour copier les notes de la plage de temps déterminée par les champs **Bar**, **Beat** et **Tick** de dessus, ou réglez-le sur **Selected events** pour ne copier que les événements actuellement sélectionnés dans l'affichage de grille ou le mode d'édition de liste. Ce champ n'est disponible que pour les pistes MIDI.

Pour écraser la séquence de destination, touchez **Replace** (remplacer).

Pour ajouter les événements à la séquence de destination sans rien effacer, touchez **Merge** (fusionner).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Function** (fonction) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Save Current Sequence** sauvegarde la séquence actuelle sur un support de stockage externe ou sur le disque dur interne de la MPC X.

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** est disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également dans cette colonne.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [Mode Browser](#) pour savoir comment faire).

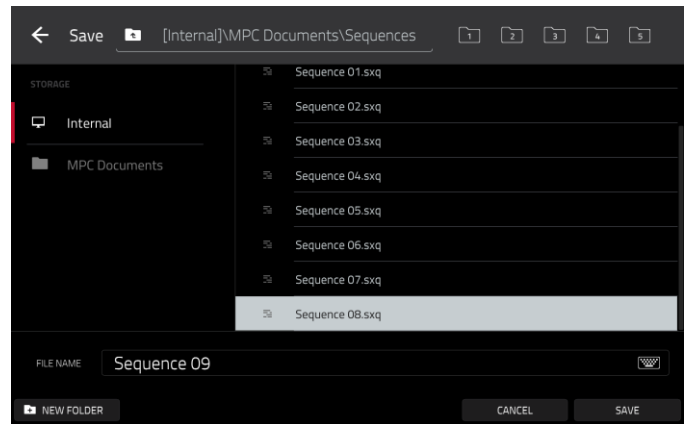
Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'**icône dossier/↑**.

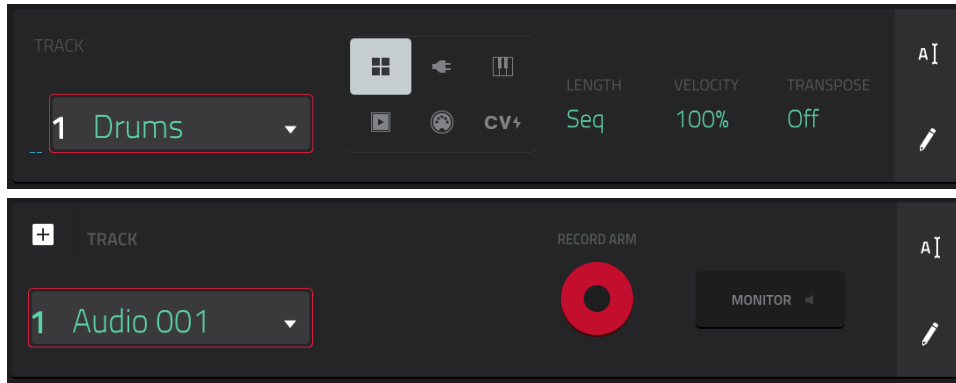
Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.



La section **Track** affiche la piste actuelle, le type de programme et les informations correspondantes.



Le champ **Track** affiche le numéro et le nom de la piste.

Pour modifier le nom de la piste, touchez l'**icône de curseur** sur le côté droit de la section et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Quand on utilise une piste MIDI, le **sélecteur de programme** indique le type de programme auquel est envoyée la piste. Le nom de ce programme spécifique est affiché en dessous dans la section **Program**. Vous pouvez utiliser le sélecteur de programme pour changer de type de programme (puis sélectionner un programme spécifique de ce type dans la section **Program** en dessous).

Pour sélectionner un programme Drum, touchez l'**icône à quatre carrés**.

Pour sélectionner un programme Keygroup, touchez l'**icône de touches de piano**.

Pour sélectionner un programme Clip, touchez l'**icône de bouton de lecture**.

Pour sélectionner un programme MIDI, touchez l'**icône de prise MIDI**.

Pour sélectionner un programme CV, touchez l'**icône CV**.

Pour sélectionner un programme Plugin, touchez l'**icône de prise électrique**. Les programmes Plugin ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Sur une piste MIDI, utilisez le champ **Length** pour régler la longueur de la piste en temps de solfège (battements). Si vous sélectionnez la valeur minimale, **Seq** ou **0** (avec le pavé numérique), la piste aura la longueur de sa séquence.

À savoir : cette fonctionnalité vous permet d'avoir des pistes de longueurs différentes. Par exemple, vous pouvez faire répéter une séquence de batterie d'une mesure sous une ligne de basse de 4 mesures.

Sur une piste MIDI, utilisez le champ **Velocity** (dynamique) pour déterminer la dynamique de lecture de la piste par rapport aux niveaux qui y sont enregistrés. À **50%**, la piste sera lue avec la moitié de la dynamique d'origine. À **200 %**, la dynamique de la piste sera deux fois plus forte. Le niveau maximal de dynamique reste toutefois limité à **127**.

Sur une piste MIDI, utilisez le champ **Transpose** pour régler la transposition (en demi-tons) de la totalité de la piste.

Sur une piste audio, touchez le bouton **armement d'enregistrement** pour armer l'enregistrement de la piste. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio est enregistré sur cette piste.

À savoir : vous pouvez sélectionner plusieurs pistes dans l'affichage de piste en maintenant **Shift** pendant que vous touchez le bouton **armement** de chaque piste.

Sur une piste audio, utilisez le bouton **Monitor** pour régler la façon dont vous contrôlerez le son de votre piste audio. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :

Avec un réglage sur **Auto**, vous n'entendez le son entrant que si la piste est armée pour l'enregistrement.

Avec **On**, vous entendez le son entrant, que la piste soit ou non armée pour l'enregistrement.

Avec **Off**, vous n'entendez jamais le son entrant.

Pour éditer la piste, touchez l'icône de crayon sur le côté droit de la section. Le fenêtre d'édition de piste s'ouvrira.

Dans le cas de pistes MIDI, vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

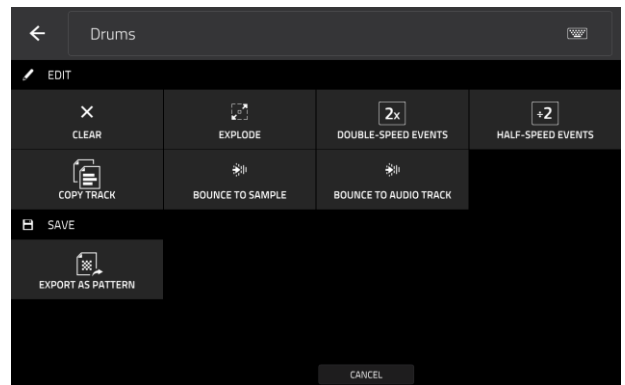
Pour revenir au mode Main, touchez **Cancel** ou la flèche gauche (←) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez sinon presser **Main**.

Pour modifier le nom de la piste, touchez le haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

La fonction **Clear** efface **tous** les événements de la piste et réinitialise **tous** ses réglages.

Pour confirmer votre choix, touchez **Clear** (effacer).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Explode** (ventiler) fractionne **immédiatement** la piste actuelle en plusieurs pistes – une pour chaque pad ou note (on parle ici de hauteur et pas d'événement). La piste actuelle reste présente et intacte, tandis que chaque piste créée à partir de celle-ci porte le nom de la piste et le nom ou numéro de pad.

La fonction **Double-Speed Events** (double vitesse des événements) divise **immédiatement** par deux la durée de tous les événements de note de la piste ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont rapprochées pour que celle-ci sonne comme si elle était lue au double de la vitesse. Cela n'affecte pas la hauteur des notes ni le tempo.

La fonction **Half-Speed Events** (demi-vitesse des événements) double **immédiatement** la durée de tous les événements de note de la piste ainsi que la distance qui les sépare. En d'autres termes, les notes de la piste sont éloignées pour que celle-ci sonne comme si elle était lue à la moitié de la vitesse. Cela n'affecte pas la hauteur des notes ni le tempo.

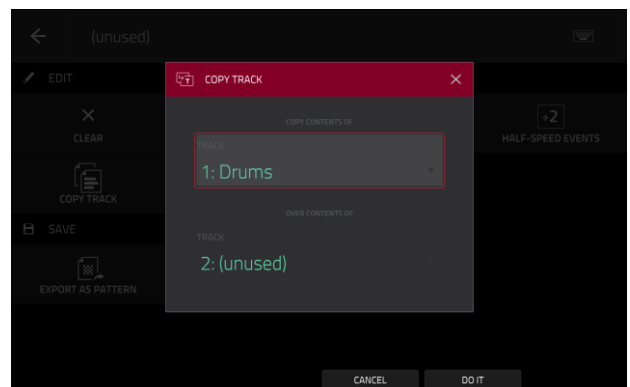
La fonction **Copy Track** (copier une piste) copie le contenu d'une piste dans une autre.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ **Copy Contents of** (copier le contenu de). C'est la piste qui contient les événements que vous souhaitez copier.

Pour sélectionner la piste de « destination », utilisez le champ **Over Contents of** (à la place du contenu de). C'est la piste où la piste source sera copiée.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler).



La fonction **Bounce to Sample** (convertir en sample) convertit **immédiatement** la piste (pour la séquence actuelle uniquement) en sample audio qui est placé dans le pool de samples du projet. Par défaut, il est nommé **Bounce** - suivi du nom de la piste. Cette fonction n'est pas opérationnelle pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou CV.

Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette piste, il vous sera proposé d'écraser le sample existant avec le nouveau ou au contraire d'annuler.

Pour continuer et enregistrer la piste sur celle existante, touchez **Replace** (remplacer).

Pour annuler, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Bounce to Audio Track** (convertir en piste audio) convertit **immédiatement** la piste (pour la séquence actuelle uniquement) en piste audio dans le projet. Le mode Main basculera automatiquement sur l'onglet **Audio**. Par défaut, elle sera nommée **Audio** et sera suivie d'un nombre (par exemple **Audio 002**). Cette fonction n'est pas opérationnelle pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou CV.

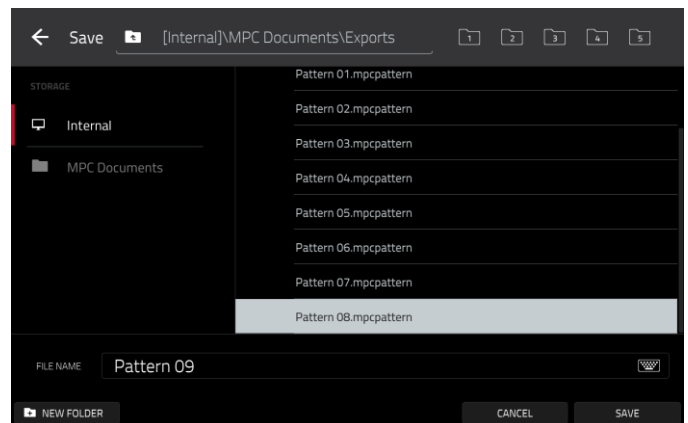
Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette piste, il vous sera proposé d'écraser le sample existant avec le nouveau ou au contraire d'annuler.

Pour continuer et enregistrer la piste sur celle existante, touchez **Replace** (remplacer).

Pour annuler, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Export as Pattern** (exporter comme pattern) sauvegarde la piste (pour la séquence actuelle uniquement) comme pattern (**.mpcpattern**) sur un support de stockage externe ou sur le disque dur interne de la MPC X.

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également dans cette colonne.



Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **←/→** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir **Mode Browser** pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'**icône dossier/↑**.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

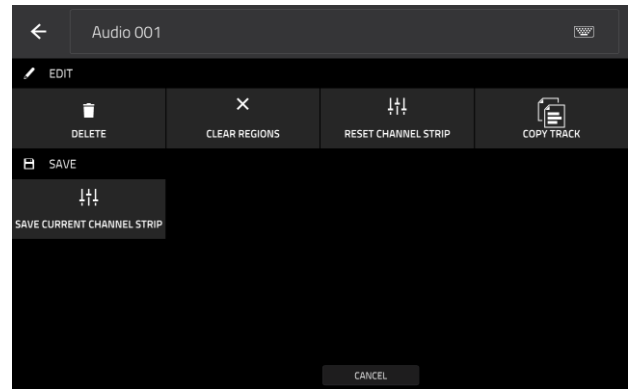
Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

Lors de l'utilisation de pistes audio, vous pouvez employer n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir au mode Main, touchez **Cancel** ou la flèche gauche (←) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez sinon presser **Main**.

Pour modifier le nom de la piste, touchez le haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

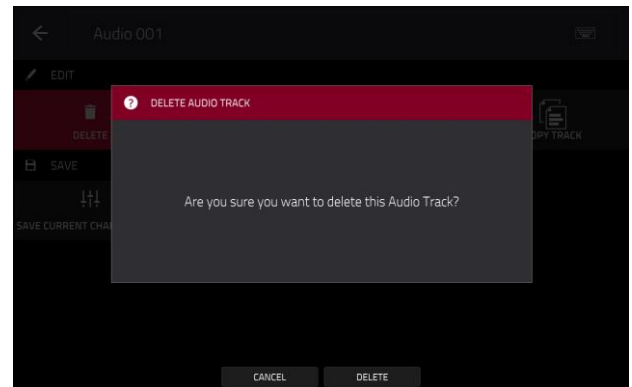


La fonction **Delete** (supprimer) efface la totalité de la piste audio.

Pour confirmer votre choix, touchez **Delete** (supprimer).

Pour revenir à l'écran antérieur, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Clear Regions** efface toutes les **régions** de la piste audio sans effacer la piste elle-même.



La fonction **Reset Channel Strip** (réinitialiser la tranche de canal) :

- vide tous les slots d'effet **Insert** ;
- désactive **Mute**, **Solo**, l'automation et l'écoute de contrôle (**Monitor**) ;
- ramène le **bouton de panoramique** au centre ;
- ramène le **curseur de niveau** sur **0.00 dB** ; et
- désactive le bouton **armement d'enregistrement**.

Les entrées et sorties de la piste ne changent pas.

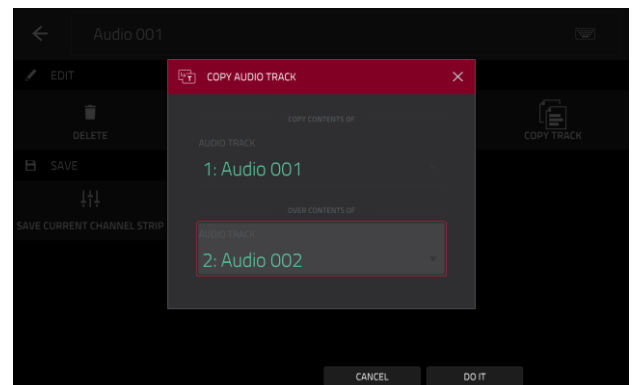
La fonction **Copy Track** (copier une piste) copie le contenu d'une piste dans une autre.

Pour sélectionner la piste « source », utilisez le champ **Copy Contents of** (copier le contenu de). C'est la piste qui contient les événements que vous souhaitez copier.

Pour sélectionner la piste de « destination », utilisez le champ **Over Contents of** (à la place du contenu de). C'est la piste où la piste source sera copiée.

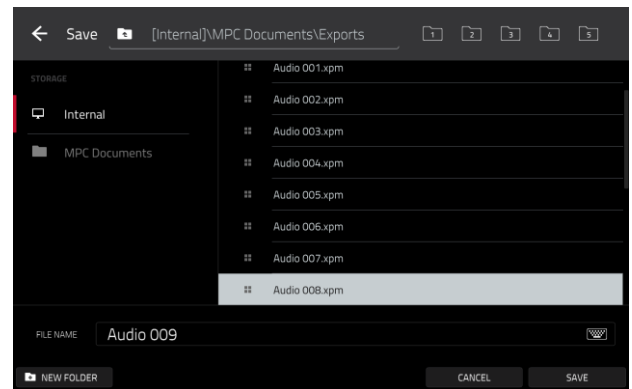
Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler et revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler) ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.



La fonction **Save Current Channel Strip** (sauvegarder la tranche de canal actuelle) sauvegarde les réglages actuels de la tranche de canal de la piste (pour la piste audio actuelle) sur un support de stockage externe ou le disque dur interne de la MPC X.

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également dans cette colonne.



Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [Mode Browser](#) pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'**icône dossier/↑**.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

La section **Program** affiche le programme actuel. Cette section aura un aspect différent selon le type de programme sélectionné dans la section **Track** du dessus.

Pour tous les types de programme durant l'utilisation de pistes MIDI, vous pouvez effectuer les opérations suivantes :

Pour modifier le nom du programme, touchez l'icône de curseur sur le côté droit de la section. Utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom, puis touchez **Do It** (exécuter).

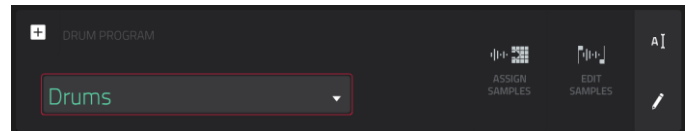
Pour créer un nouveau programme du type actuellement sélectionné, touchez l'icône **+**. Un nouveau programme du même type sera créé et son nom sera suivi d'un nombre (par exemple, **Program 002**).

En affichage de programmes Drum, le champ **Drum Program** affiche le nom du programme.

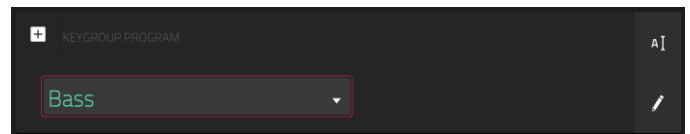
Touchez **Warp Samples** pour ouvrir immédiatement le premier onglet **Sample** en mode d'édition de programme (voir [Mode Program Edit > Programmes Drum](#) pour en apprendre plus à ce sujet).

Touchez **Assign Samples** pour immédiatement accéder à l'onglet **Sample Assign** (assignation de sample) dans le navigateur (voir [Mode Browser](#) pour en apprendre plus à ce sujet).

Touchez **Edit Samples** pour passer immédiatement au mode Program du mode d'édition de sample (voir [Mode Sample Edit > Mode Program](#) pour en apprendre plus à ce sujet). L'échantillon affiché sera celui de la couche la plus haute du dernier pad pressé.

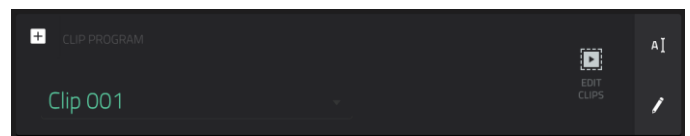


En affichage de programmes Keygroup, le champ **Keygroup Program** affiche le nom du programme.



En affichage de programmes Clip, le champ **Clip Program** affiche le nom du programme.

Touchez **Edit Clips** pour passer en mode d'édition de programme dans lequel vous pouvez assigner des samples (clips) aux pads, éditer chaque clip et configurer la façon dont est lu un clip quand on le lance (voir [Mode Program Edit > Programmes Clip](#) pour en apprendre plus à ce sujet).



En affichage de programme Plugin plugin, le champ **Plugin Program** affiche le nom du programme.

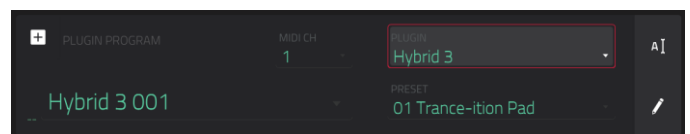
Important : les programmes Plugin ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Utilisez le champ **Plugin** pour sélectionner le plugin que le programme utilise. Dans l'écran qui apparaît, vous pouvez toucher le bouton **Type** ou **Manufacturer** en bas de l'écran tactile pour activer ou désactiver le tri de vos plugins par type ou fabricant.

Note : vous devez spécifier le dossier du disque où se trouvent vos plugins. Cela peut se faire dans les **Préférences** du logiciel. Pour voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC et apprendre comment faire cela, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

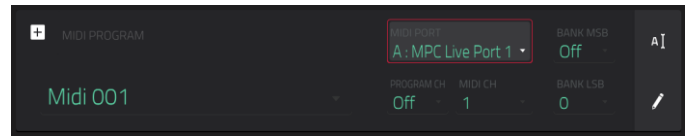
Utilisez le champ **MIDI Ch** pour sélectionner le canal MIDI qu'utilise le programme. Utilisez ce réglage quand vous travaillez avec un plugin d'instrument virtuel prenant en charge le mode multi.

Utilisez le champ **Preset** pour sélectionner un preset (s'il y en a) dans le plugin que le programme utilise.



En affichage de programmes MIDI, le champ **MIDI Program** affiche le nom du programme.

Utilisez le champ **MIDI Port** pour sélectionner le port par lequel le programme envoie ses données MIDI.



Note : vous devez également configurer les ports MIDI dans les **Préférences**. Pour voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC et apprendre comment faire cela, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Utilisez le champ **Program Ch** pour sélectionner le message de changement de programme qu'envoie le programme.

Utilisez le champ **MIDI Ch** pour sélectionner le canal MIDI sur lequel le programme envoie ses données MIDI.

Utilisez les champs **Bank MSB** et **Bank LSB** pour sélectionner respectivement les messages d'octet de poids fort et d'octet de poids faible qu'envoie le message.

En affichage de programmes CV, le champ **CV Program** affiche le nom du programme.

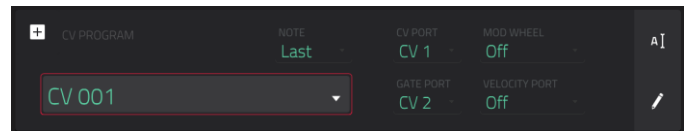
Utilisez le champ **Note** pour sélectionner le suivi de note – le programme suit la note : la plus basse (**Lowest**), la plus haute (**Highest**) ou la dernière (**Last**).

Utilisez le champ **CV Port** pour sélectionner le port CV qu'emploie le programme.

Utilisez le champ **Gate Port** pour sélectionner le port Gate qu'emploie le programme.

Utilisez le champ **Mod Wheel** pour sélectionner le port CV employé par la molette de modulation d'un contrôleur externe.

Utilisez le champ **Velocity Port** pour sélectionner le port CV qu'emploie le programme pour transmettre les valeurs de dynamique.

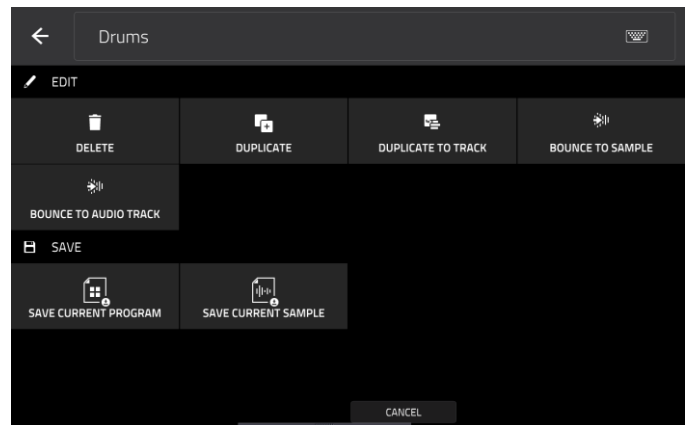


Pour éditer le programme, touchez l'**icône de crayon** sur le côté droit de la section. La fenêtre **Program Edit/Save** (édition/sauvegarde de programme) s'ouvrira.

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir au mode Main, touchez **Cancel** (annuler) ou la flèche gauche (←) dans le coin supérieur gauche de l'écran. Vous pouvez sinon presser **Main**.

Pour modifier le nom du programme, touchez le haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

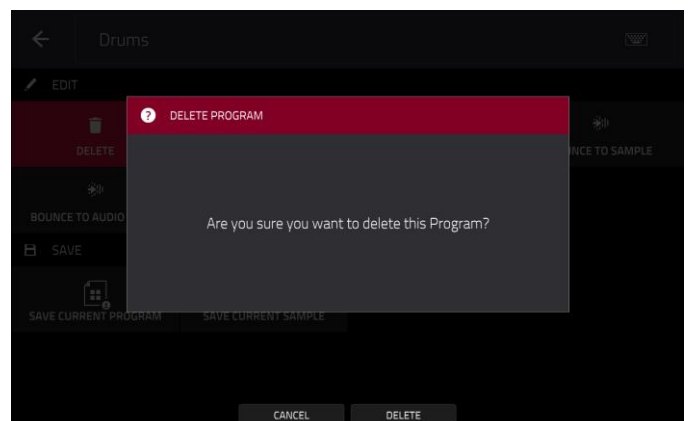


La fonction **Delete** (supprimer) efface **tous** les événements de la piste et réinitialise **tous** ses réglages.

Pour confirmer votre choix, touchez **Delete** (supprimer).

Pour revenir à l'écran précédent, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Duplicate** (dupliquer) crée immédiatement un programme identique. Le programme ainsi dupliqué utilise le même nom mais suivi d'un nombre (par exemple **Program 002**).



La fonction **Duplicate to Track** (dupliquer dans une piste) crée un programme identique sur une nouvelle piste. Le programme ainsi dupliqué utilise le même nom mais suivi d'un nombre (par exemple **Program 002**). La nouvelle piste est nommée **Track** et suivie par un nombre (par exemple **Track 06**).

La fonction **Bounce to Sample** (convertir en sample) convertit **immédiatement** toutes les pistes qui utilisent ce programme (pour la séquence actuelle uniquement) en sample audio qui est placé dans le pool de samples du projet. Par défaut, il est nommé **Bounce** - suivi du nom du programme. Cette fonction n'est pas opérationnelle pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou CV.

Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur ce programme, il vous sera proposé d'écraser le sample existant avec le nouveau ou au contraire d'annuler.

Pour continuer et sauvegarder le programme à la place de l'existant, touchez **Replace** (remplacer).

Pour annuler, touchez **Cancel** (annuler).

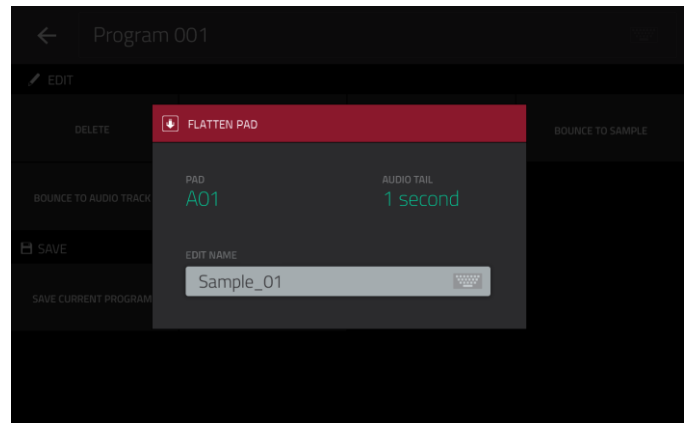
La fonction **Bounce to Audio Track** (convertir en piste audio) convertit **immédiatement** ce programme (pour la séquence actuelle uniquement) en piste audio dans le projet. Le mode Main basculera automatiquement sur l'onglet **Audio**. Par défaut, elle est nommée **Audio** et suivie d'un nombre (par exemple **Audio 002**). Cette fonction n'est pas opérationnelle pour les pistes qui utilisent des programmes MIDI ou CV.

Si vous avez déjà utilisé cette fonction sur cette piste, il vous sera proposé d'écraser le sample existant avec le nouveau ou au contraire d'annuler.

Pour continuer et enregistrer la piste sur celle existante, touchez **Replace** (remplacer).

Pour annuler, touchez **Cancel** (annuler).

La fonction **Flatten Pad** (réunir les sons du pad) convertit tous les samples d'un pad en un seul sample audio qu'elle place sur la première couche de ce pad. Le sample obtenu est le signal audio produit par ce pad joué à la dynamique maximale (**127**), pris après la tranche de canal du pad, ce qui signifie qu'il inclut tous les effets insérés assignés au pad et les résultats de la fonction Warp sur le sample. Cette fonction est utile si vous devez réduire la sollicitation du processeur par un pad ou un programme en « incorporant » la fonction Warp et les effets dans le sample lui-même. Par défaut, il utilisera le nom du premier sample. Cette fonction ne concerne que les programmes Drum (c'est la même chose que le bouton **Flatten Pad** du haut de l'écran en mode d'édition de programme).



Pour sélectionner le pad, pressez-le ou utilisez le menu **Pad**.

Pour régler la longueur de la queue audio, utilisez le champ **Audio Tail**. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio obtenu. C'est utile si vous employez des effets ou samples dont le son va au-delà de la durée audio définie (par exemple une reverb ou un delay long, des samples sans bouclage avec des longues phases de déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio (Audio Tail) d'au moins deux secondes.

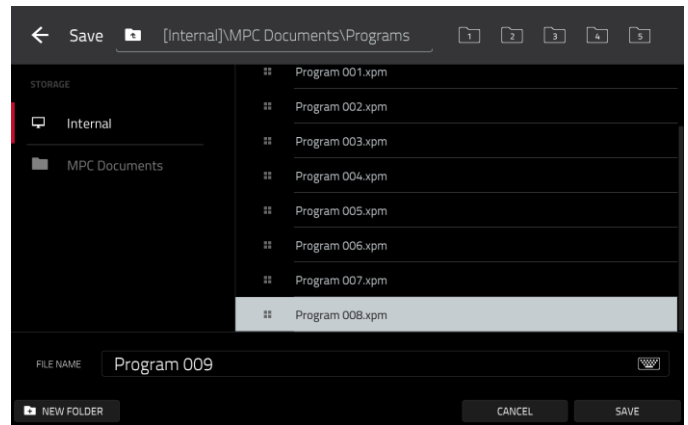
Pour nommer le nouveau sample, touchez le champ **Edit Name** et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler, touchez **Cancel**.

La fonction **Save Current Program** ou **Save Current Sample** sauvegarde respectivement le programme ou le sample actuel (la couche supérieure du dernier pad pressé) sur un support de stockage externe ou sur le disque dur interne de la MPC X.

Pour sélectionner le support de stockage que vous souhaitez visualiser, touchez-le dans la colonne **Storage** sur la gauche. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si vous avez des périphériques de stockage connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD de la MPC X, ils apparaîtront également dans cette colonne.



Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois. Sinon, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+** pour parcourir la liste, et pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir un dossier. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [Mode Browser](#) pour savoir comment faire).

Pour créer un nouveau dossier, touchez **New Folder** (nouveau dossier), donnez-lui un nom avec le clavier virtuel qui apparaît puis touchez **Do It** (exécuter). Vous accéderez immédiatement au nouveau dossier.

Pour remonter d'un niveau dans les dossiers, touchez l'**icône dossier/↑**.

Pour nommer le fichier, touchez le champ **File Name** (nom de fichier) en bas de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour sauvegarder le fichier, touchez **Save**.

Pour annuler et revenir au menu, touchez **Cancel** (annuler). Sinon, touchez l'**icône ←** dans le coin supérieur gauche.

Pour tous les types de programme, vous pouvez effectuer les opérations suivantes lors de l'utilisation des pistes audio :

Pour changer la source d'entrée, touchez **Input Config** (configuration d'entrée). Cela affichera ou masquera la tranche de canal de la piste. Si vous visualisez la tranche de canal de la piste audio (pas celle du master), le premier champ sera automatiquement sélectionné.

Pour passer en mode d'édition audio, touchez **Edit Audio**. C'est la même chose que de toucher l'**icône de forme d'onde et de cadre** sur le côté gauche de l'écran.

Mode Grid View (affichage de la grille)



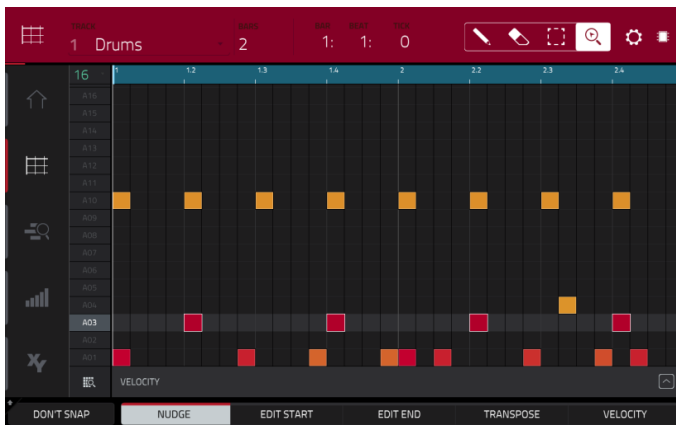
GRID VIEW

L'affichage de grille vous permet de voir et d'éditer les événements de note de chaque piste d'une séquence dans un projet ainsi que leur dynamique. Ce mode a deux aspects différents : un pour les programmes Drum et un pour les programmes Keygroup, MIDI et Plugin.

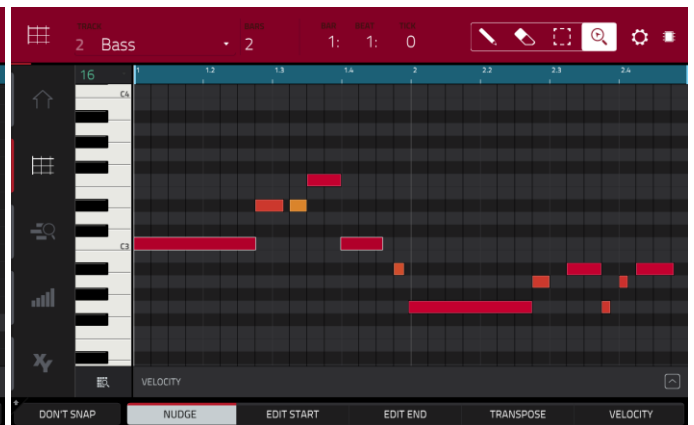
Pour les programmes Drum, la colonne de gauche vous affiche tous les pads disponibles à la verticale avec les données leur correspondant.

Pour les programmes Keygroup, Plugin et MIDI, la colonne de gauche représente un clavier « piano roll » vertical.

Pour passer en affichage de grille, pressez **Menu** et touchez **Grid View**.

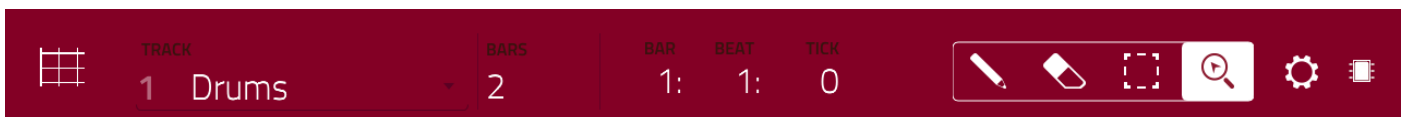


Vue de la grille d'un programme Drum.



Vue de la grille d'un programme Keygroup ou MIDI.

Le haut de l'écran affiche le nom de la piste, les informations de séquence et de timing et les outils d'édition.



Utilisez le champ **Track** pour sélectionner la piste de la séquence actuelle que vous souhaitez afficher dans la grille.

Utilisez le champ **Bars** pour régler le nombre de mesures (la longueur) de la séquence.

Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.



Dans l'affichage de la grille, ces quatre icônes vous permettent d'utiliser différentes fonctions. Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Crayon – Mode de dessin :

Pour saisir une note dans une case de grille vide, touchez la case de la grille.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour effacer une note, touchez-la deux fois.



Gomme – Mode d'effacement :

Pour effacer une note, touchez-la.



Cadre de sélection – Mode de sélection :

Note : les notes restent sélectionnées si vous changez de mode. Par contre, la sélection changera si vous pressez un pad alors que **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) est réglé sur **On**.

Pour sélectionner une note, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs notes, touchez la grille et tirez pour créer un cadre entourant les notes voulues.

Pour déplacer une note, touchez-la et tirez-la sur une case de la grille.

Pour déplacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, et touchez et tirez-les.

Pour effacer plusieurs notes, sélectionnez-les comme décrit ci-dessus, puis sélectionnez l'outil gomme et touchez n'importe laquelle des notes sélectionnées.



Loupe – Mode de navigation :

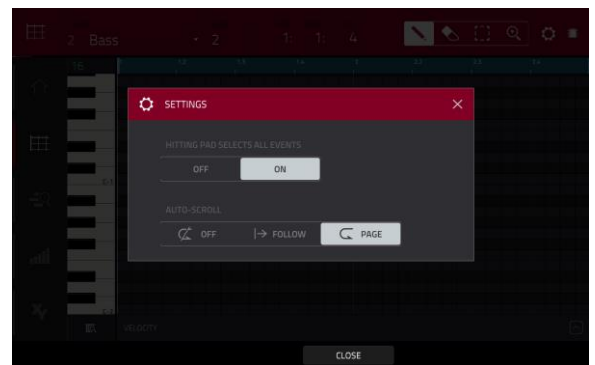
Pour passer à une autre partie de la grille, touchez-la et tirez.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

La fenêtre **Settings** (réglages) vous permet de configurer certains paramètres de l'affichage de grille.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'icône de roue dentée.

Utilisez le sélecteur **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) pour activer ou désactiver cette fonction. Quand elle est activée, presser un pad sélectionne automatiquement sur cette piste tous les événements de note pour ce pad dans la séquence. Lorsqu'elle est désactivée, presser un pad fait simplement jouer le son qui lui est affecté sans sélectionner aucun événement de note.



Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Follow : selon le réglage de zoom, la grille défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.

Page : la grille sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off : la grille ne bouge pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également aux modes d'édition audio, d'édition de liste et d'édition de sample.

Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez passer facilement passer de l'un à l'autre :



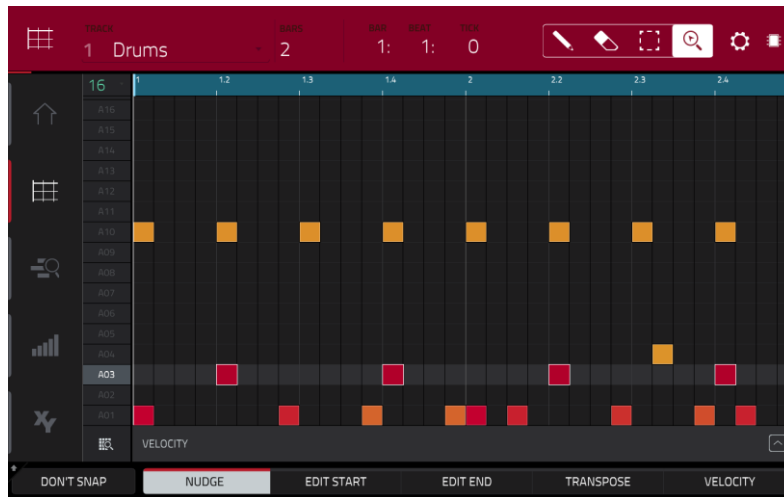
Pour passer en mode Main, touchez l'**icône de maison**.

Pour passer en affichage de grille, touchez l'**icône de grille**. L'onglet **MIDI** dans le coin inférieur gauche de l'écran en mode Main doit être sélectionné pour que cette icône apparaisse.

Pour passer en affichage de piste, touchez l'icône de barres et de loupe.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, touchez l'**icône à barres verticales**.

Pour passer en mode XYFX, touchez l'**icône XY**.



Quel que soit l'outil sélectionné, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des opérations suivantes pour déplacer, allonger, raccourcir ou transposer la ou les notes sélectionnées.

Pour que la grille affiche automatiquement une banque de pads et deux mesures, touchez dans le coin inférieur gauche l'**icône grille et loupe**.

Pour annuler votre dernière action, pressez **Undo**.

Pour rétablir la dernière action que vous avez annulée, pressez **Shift+Undo/Redo**.

Pour sélectionner toutes les notes associées à un pad, pressez le **pad** désiré.

Pour déplacer les notes sélectionnées, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler les notes vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez positionner les notes que sur des valeurs de quantification définies par la valeur de **Time Correct** (voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet).

Pour déplacer les notes sélectionnées sans être limité à la grille de quantification, touchez et maintenez **Don't Snap** (sans « magnétisme ») dans le coin inférieur gauche de l'écran puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler les notes. Dans ce cas, chaque pas de déplacement équivaut à quatre clics d'horloge.

Pour régler le point de début ou de fin des notes sélectionnées (sans changer leur position), touchez **Edit Start** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour transposer les notes sélectionnées vers le haut ou le bas, touchez **Transpose** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour copier instantanément les notes sélectionnées, pressez **Copy**. Les notes sélectionnées seront dupliquées et débiteront juste après la fin de la dernière note sélectionnée. **Nudge** sera automatiquement sélectionné pour que vous puissiez immédiatement utiliser la **molette de données** pour déplacer les notes copiées.

Pour passer à la piste précédente ou suivante, maintenez **Shift** et touchez (respectivement) **Track -** ou **Track +** en bas de l'écran.

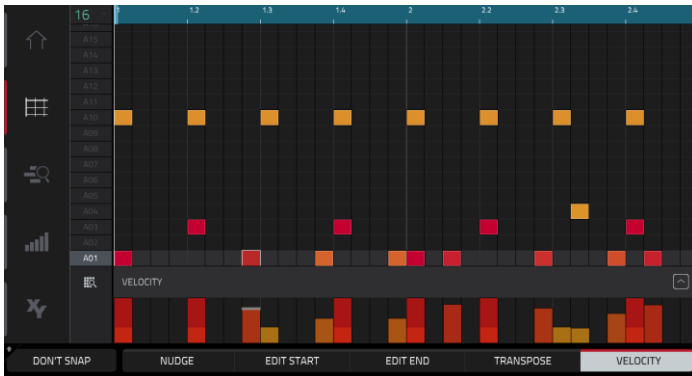
Pour couper le son de la piste ou l'écouter en solo, maintenez **Shift** et pressez (respectivement) **Mute** ou **Solo** en bas de l'écran.

Pour ouvrir la fenêtre de correction temporelle **Timing Correct**, maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

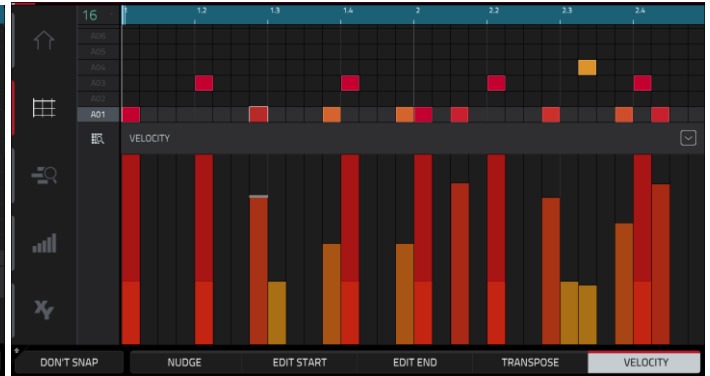
Pour sélectionner directement une division temporelle, touchez deux fois la **flèche vers le bas (▼)** dans le coin supérieur gauche de la grille et sélectionnez une division temporelle.

Pour régler les paramètres de métronome, maintenez **Shift** et touchez **Click** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Métronome](#) pour en apprendre plus à son sujet.

L'affichage de grille contient également une ligne de dynamique dans laquelle vous pouvez facilement régler la dynamique des notes.



La bande de dynamique (Velocity) en affichage de grille.



La bande de dynamique agrandie en affichage de grille.

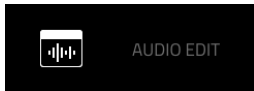
Pour afficher ou masquer la bande de dynamique (Velocity) :

1. Touchez le bouton **flèche vers le haut (▲)** dans le coin inférieur droit pour afficher la bande de dynamique.
2. Touchez une fois encore le bouton **flèche vers le haut (▲)** pour afficher une version agrandie de la bande de dynamique. Le bouton affiche à présent une **flèche vers le bas (▼)**.
3. Touchez la **flèche vers le bas (▼)** pour masquer la ligne de dynamique.

La dynamique de chaque note est représentée par une barre verticale. Plus la barre est haute et rouge, plus élevée est la dynamique. Des barres jaunes indiquent une dynamique inférieure. Des barres avec en haut une ligne grise indiquent une note actuellement sélectionnée.

Pour régler la dynamique des notes sélectionnées, touchez **Velocity** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **←/→**. La valeur numérique apparaîtra sur l'écran.

Mode Audio Edit (édition audio)



Le mode d'édition audio vous permet d'afficher et de modifier (« éditer ») les pistes audio d'une séquence dans un projet.

Pour passer en mode d'édition audio, pressez **Menu** et touchez **Audio Edit**.



Mode d'édition audio.

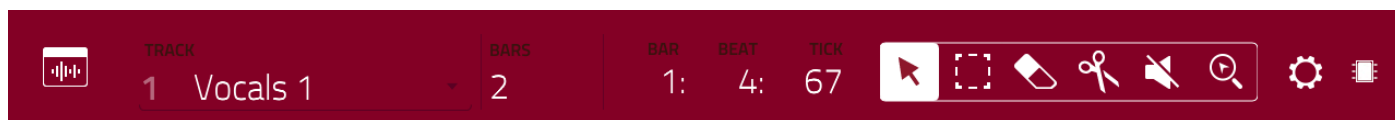
Vous trouverez ci-dessous une brève procédure pas à pas pour rapidement enregistrer des pistes audio. Lisez le reste de ce chapitre pour savoir comment utiliser le mode d'édition audio dans différents cas.

Pour enregistrer en mode d'édition audio (ou en mode Main) :

1. Si la tranche de canal n'est pas déjà affichée sur le côté gauche de l'écran, touchez la petite **icône d'œil** pour l'afficher.
2. Branchez un synthétiseur ou une autre source audio de niveau ligne à la ou aux entrées appropriées de votre MPC X. Réglez en conséquence le sélecteur **Line/Phono**.
3. Touchez deux fois le premier champ pour sélectionner la source d'entrée du signal audio externe (**Input 1,2**, **Input 3,4**, ou une des entrées **Input 1–4**)
4. Touchez deux fois le second champ pour indiquer où envoyer la piste (**Out 1,2–7,8** en mode autonome, **Out 1,2–31,32** en mode contrôleur).
5. Touchez le bouton **Monitor** pour régler la façon dont vous contrôlerez le son de votre piste audio. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :
 - Avec un réglage sur **Auto**, vous n'entendez le son entrant que si la piste est armée pour l'enregistrement.
 - Avec **On**, vous entendez le son entrant, que la piste soit ou non armée pour l'enregistrement.
 - Avec **Off**, vous n'entendez jamais le son entrant.
6. Réglez le niveau d'entrée avec le bouton **Gain** en envoyant un signal audio à la MPC X. Il s'affiche dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le maximum (il ne doit pas être constamment au niveau crête).
7. Si **Mute** et **Solo** sont enclenchés, pressez-les pour les **désactiver**. Nous vous recommandons également de presser **Read/Write** pour le **désactiver** (ni **Read [R]** vert pour la lecture, ni **Write [W]** rouge pour l'écriture).
8. Pressez **Rec Arm** ou touchez le bouton **armement d'enregistrement** à côté du **bouton de panoramique** pour armer l'enregistrement sur la piste.
9. Pressez **Rec** pour armer l'enregistrement sur la MPC X.
10. **Pour lancer l'enregistrement**, pressez **Play** ou **Play Start** – puis faites jouer votre source audio. Vous devez entendre en fond la lecture de la séquence que vous avez déjà faite. Vous verrez la forme d'onde apparaître comme une simple « région de piste » pendant l'enregistrement.
11. **Pour arrêter l'enregistrement**, pressez **Stop**.



Le haut de l'écran affiche le nom de la piste, les informations de séquence et de timing et les outils d'édition.



Utilisez le champ **Track** pour sélectionner la piste de la séquence actuelle que vous souhaitez afficher dans la grille.

Utilisez le champ **Bars** pour régler le nombre de mesures (la longueur) de la séquence.

Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.



En mode d'édition audio, ces six icônes vous permettent d'appliquer différentes fonctions à la piste. Touchez-en une pour sélectionner son mode :



Flèche – Mode de sélection :

Pour sélectionner une région de piste, touchez-la.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez-le à gauche ou à droite.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son bord et tirez-le.



Pointillés – Mode de pointillés :

Pour sélectionner une région de piste, touchez son tiers supérieur.

Pour déplacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers supérieur et tirez-le à gauche ou à droite.

Pour scinder la piste en deux points spécifiques (créant ainsi trois régions de piste, deux à l'extérieur et une à l'intérieur), touchez son tiers médian et tirez-le pour créer un cadre blanc translucide puis touchez le tiers supérieur de ce cadre.

Pour raccourcir ou rallonger une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez son tiers inférieur et tirez-le à gauche ou à droite.



Gomme – Mode d'effacement :

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer.

Pour effacer une région de piste (ou plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez-la.



Ciseaux – Mode de division :

Pour diviser la piste en un point spécifique (et créer une région de piste de part et d'autre), touchez ce point dans la piste.

Pour sélectionner une région de piste, touchez son bord gauche.

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.



Mute – Mode Mute :

Pour sélectionner plusieurs régions de piste, touchez la grille et tirez pour les encadrer. Touchez deux fois les régions de piste sélectionnées pour les désélectionner.

Pour couper ou rétablir le son d'une région de piste (ou de plusieurs régions de piste sélectionnées), touchez-la.



Loupe – Mode de navigation :

Pour accéder à une autre partie de la piste, touchez-la et tirez-la.

Pour un zoom avant ou arrière, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la grille. Vous pouvez faire cela verticalement, horizontalement ou les deux à la fois.

La fenêtre Settings vous permet de configurer certains paramètres du mode d'édition audio.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'icône de roue dentée.

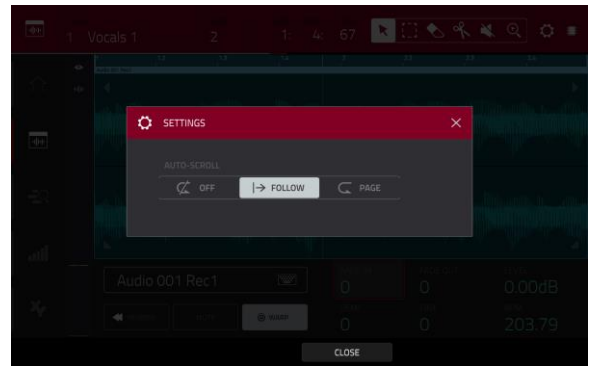
Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Follow : selon le réglage de zoom, la forme d'onde défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.

Page : la forme d'onde sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off : la forme d'onde ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également à la forme d'onde du sample en mode d'édition de sample.



Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez passer facilement de l'un à l'autre :

Pour passer en mode Main, touchez l'icône de maison.

Pour passer en mode d'édition audio, touchez l'icône de forme d'onde et de cadre. L'onglet **Audio** dans le coin inférieur gauche de l'écran en mode Main doit être sélectionné pour que cette icône s'affiche.

Pour passer en affichage de pistes, touchez l'icône de barres et de loupe.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, touchez l'icône à barres verticales.

Pour passer en mode XYFX, touchez l'icône XY.



Il y a également deux petites icônes à droite de celles-ci pour contrôler la tranche de canal.

Pour afficher ou masquer la tranche de canal, touchez l'icône d'œil.

L'icône sous l'icône d'œil indique le type de la tranche de canal (voir la description suivante).

La tranche de canal contient des réglages importants pour la piste audio ou la sortie master, selon l'icône actuellement sélectionnée :

Pour afficher la tranche de canal de la piste, touchez l'icône de forme d'onde.

Pour afficher la tranche de canal master, touchez l'icône de couronne.

Lors de la visualisation de la **tranche de canal de piste** (piste audio) :

Le premier champ définit la source d'entrée du signal audio externe (**Input 1,2**, **Input 3,4**, ou une des entrées **Input 1-4**)

Le second champ indique le routage de la piste que vous pouvez changer : **Out 1-8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1-32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si cette dernière est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si elle est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche les effets activés ou désactivés pour cette piste. Touchez la zone sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre où charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son de la piste.

Touchez le bouton **Monitor** pour régler la façon dont vous contrôlerez le son de votre piste audio. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :

Avec un réglage sur **Auto**, vous n'entendez le son entrant que si la piste est armée pour l'enregistrement.

Avec **On**, vous entendez le son entrant, que la piste soit ou non armée pour l'enregistrement.

Avec **Off**, vous n'entendez jamais le son entrant.

Pressez **Read/Write** ou touchez le **bouton d'automatisation de piste** pour passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), la piste audio ignore les données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automatisation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.

Important : si vous avez déjà enregistré une automatisation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automatisation.

Avec un réglage sur **Lecture (R)**, la piste audio lit les données d'automatisation mais n'enregistre aucune automatisation supplémentaire par-dessus (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automatisation pendant l'enregistrement).

Avec un réglage sur **Écriture (W)**, la piste audio peut enregistrer une automatisation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).

À savoir : vous pouvez rapidement affecter la même automatisation à tous les programmes et pistes audio en touchant le bouton d'automatisation globale dans le coin supérieur droit de l'écran. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Changez le panoramique ou le niveau de la piste avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**.

Pour armer l'enregistrement de la piste, pressez **Rec Arm** (quand le nom de la piste est affiché dans la bande légende sous les **indicateurs de niveau**) ou touchez le bouton **armement d'enregistrement**. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio est enregistré sur cette piste.

À savoir : vous pouvez sélectionner plusieurs pistes dans l'affichage de piste en maintenant **Shift** pendant que vous touchez le bouton **armement** de chaque piste.

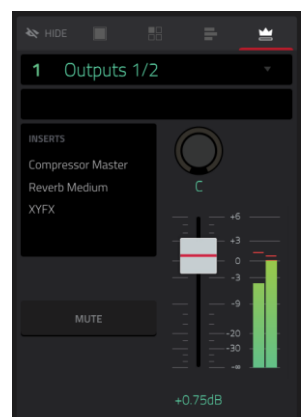
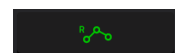
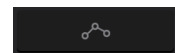
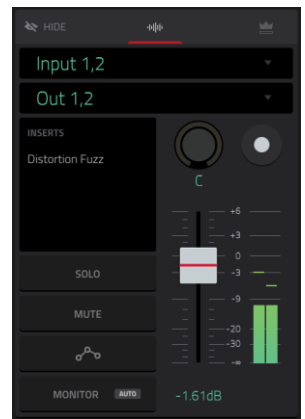
Lors de la visualisation de la **tranche de canal master** :

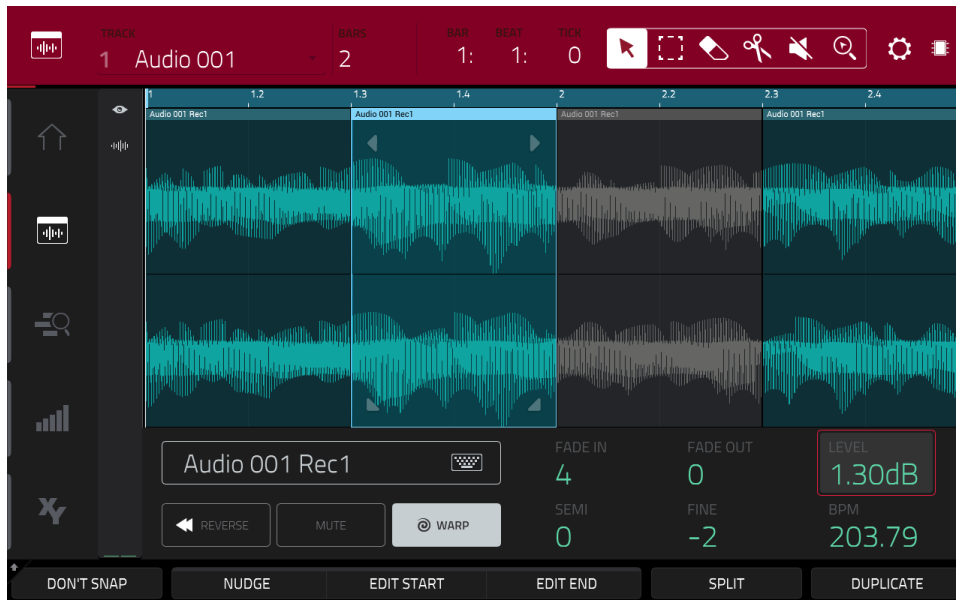
Le premier champ affiche la sortie actuelle du master comme paire stéréo (modifiable).

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour cette paire de sorties. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer ou désactiver les effets.

Touchez **Mute** pour couper le son de la sortie master.

Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau de la sortie master.





Quel que soit l'outil choisi, vous pouvez éditer les régions de piste audio sélectionnées grâce aux actions suivantes.

À savoir : si vous ne souhaitez entendre que la piste audio pendant l'édition, mettez-la en solo avec la touche **Solo** dans la **tranche de canal de la piste**.

Pour sélectionner une région de piste, touchez l'icône de flèche afin de passer en mode sélection et touchez une région de piste. Quand une région de piste est sélectionnée, tous ses paramètres peuvent être édités.

Pour annuler votre dernière action, pressez **Undo**.

Pour rétablir la dernière action que vous avez annulée, pressez **Shift+Undo/Redo**.

Pour déplacer la région de piste sélectionnée, touchez **Nudge** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler la région de piste vers la gauche ou la droite. Sinon, si l'outil **flèche** ou **pointillés** est sélectionné, touchez le tiers supérieur de la région de piste sélectionnée et tirez-la vers la gauche ou la droite. Par défaut, vous ne pouvez caler une région de piste que sur des valeurs de quantification définies par **Time Correct** (voir [Généralités > Time Correct](#) pour en apprendre plus à ce sujet).

Pour déplacer la région de piste sans être limité à la grille de quantification, touchez et maintenez **Don't Snap** (sans « magnétisme ») dans le coin inférieur gauche de l'écran puis utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour décaler la région. Dans ce cas, chaque pas de déplacement équivaut à quatre clics d'horloge.

Pour régler le point de début ou de fin de la région de piste (sans changer sa position), touchez **Edit Start** en bas de l'écran et utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+**.

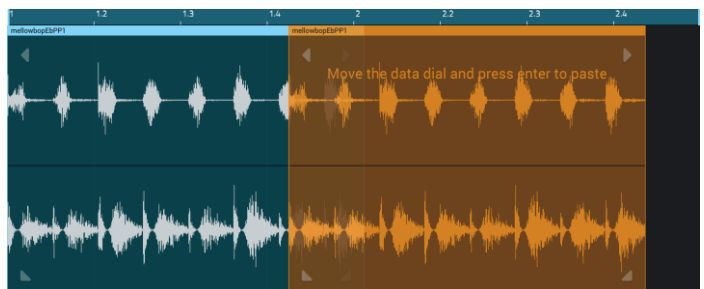
Pour diviser la piste à l'endroit où se trouve la tête de lecture (créant ainsi une région de piste de part et d'autre), touchez **Split** en bas de l'écran.

Pour copier et coller la région de piste sélectionnée, pressez **Copy**, tournez la **molette de données** pour déplacer la région surlignée puis pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour la coller là où vous l'avez emmenée.

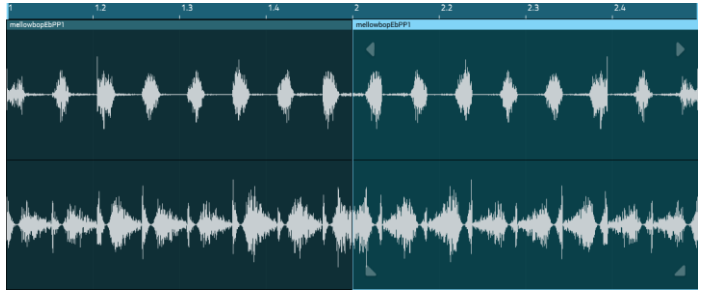
Pour dupliquer la région de piste sélectionnée, touchez **Duplicate** en bas de l'écran. La région de piste dupliquée apparaît juste après celle d'origine.

Pour créer un fondu d'entrée (fade-in) ou de sortie (fade-out) pour la région de piste sélectionnée, utilisez respectivement les champs **Fade In** ou **Fade Out**. Les fondus seront affichés comme une ligne en pente au début ou à la fin de la région de piste.

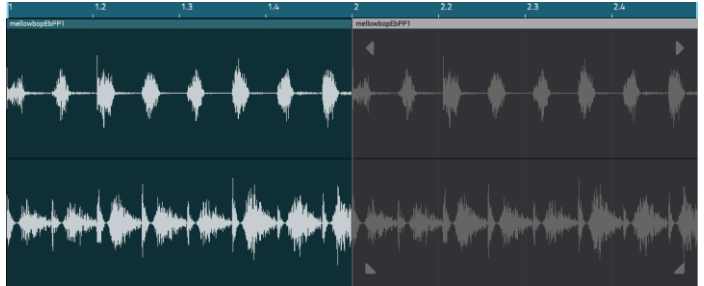
Pour régler le niveau de la région de piste sélectionnée, utilisez le champ **Level**. L'amplitude de la forme d'onde changera en conséquence.



Pour inverser la région de piste sélectionnée, touchez **Reverse**.



Pour couper le son de la région de piste sélectionnée, touchez **Mute**.



Pour allonger ou raccourcir la région de piste sélectionnée sans changer sa hauteur, touchez **Warp**, ce qui active les champs **Semi** (demi-ton), **Fine** (accordage fin) et **BPM** adjacents. Utilisez le champ **BPM** pour changer le tempo, ce qui changera la durée de la région de piste. Utilisez les champs **Semi** et **Fine** si vous souhaitez changer la hauteur (c'est utile pour faire correspondre la durée de deux samples ayant des hauteurs différentes).

À savoir : vous pouvez configurer l'enregistrement de piste audio pour assurer un ajustement temporel (« Warp ») automatique de la région de piste obtenue. Vous pouvez alors ajuster le tempo de la séquence, la région de la piste restera en mesure. Voir [Menu > Préférences > Autres](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Note : quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel de la séquence y est incorporé. Cette information est conservée dans le fichier sample quand vous sauvegardez le projet. Lorsque vous étirez/contractez une région de piste audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo de séquence et la valeur actuelle dans le champ BPM pour générer le « facteur d'étirement/contraction ».

Note : les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources du processeur requises en suivant ces principes :

Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur (c'est-à-dire avec les champs **Semi** et **Fine**).

Évitez le Warp sur de très petites régions de piste.

Utilisez le Warp sur aussi peu de pistes ou de régions de piste que possible (réduisez le nombre total de voix [permises par la polyphonie] qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.

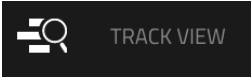
Pour ouvrir la fenêtre de correction temporelle **Timing Correct**, maintenez **Shift** et touchez **TC** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour régler les paramètres de métronome, maintenez **Shift** et touchez **Click** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Métronome](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Pour passer à la piste précédente ou suivante, maintenez **Shift** et touchez **Track -** ou **Track +** (respectivement) en bas de l'écran.

Pour couper le son de la piste ou la mettre en solo, maintenez **Shift** et pressez **Mute** ou **Solo** (respectivement) en bas de l'écran.

Mode Track View (affichage des pistes)

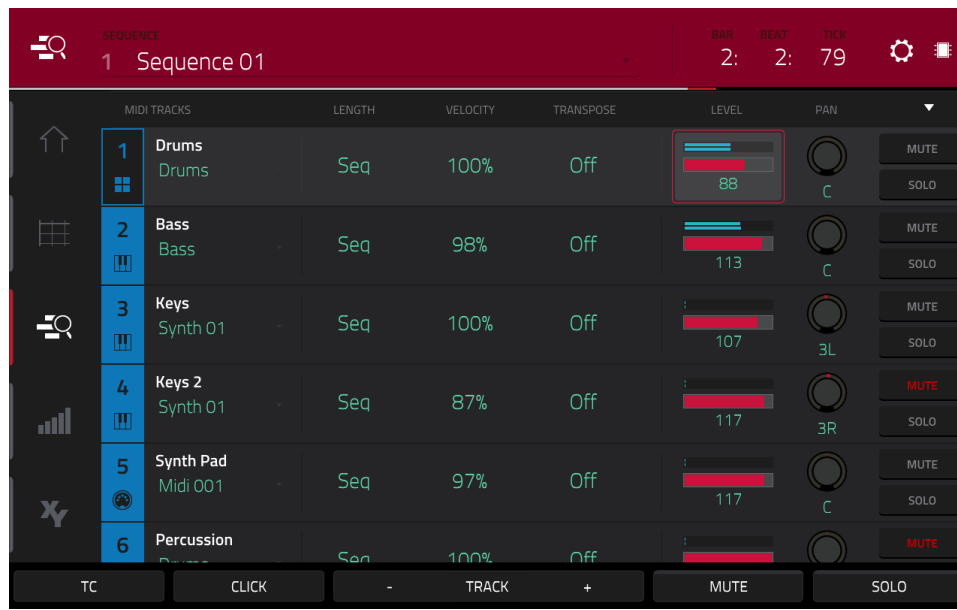


TRACK VIEW

L'affichage des pistes vous donne une vue d'ensemble des pistes de chaque séquence. Utilisez ce mode pour éditer simultanément pistes et séquences.

Pour passer en affichage des pistes, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Shift+Main/Track**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Track View**.



Chaque bande horizontale représente une piste de la séquence actuelle. Les pistes MIDI et les pistes audio sont regroupées ensemble. Les pistes MIDI sont listées en premier suivies des pistes audio.

Pour parcourir la liste des pistes, balayez vers le haut ou le bas.

Pour réduire ou déployer chaque groupe de pistes, touchez l'icône de flèche vers le haut (▲) ou l'icône de flèche vers le bas (▼) au-dessus du bouton **Mute** de la première piste.

Le haut de l'écran affiche le nom de la séquence et les informations de timing.



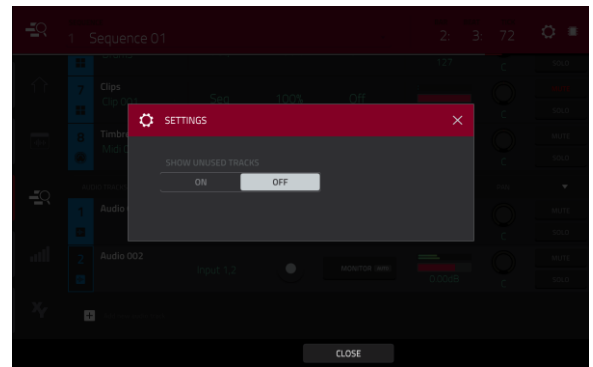
Utilisez le champ **Sequence** pour sélectionner la séquence contenant les pistes que vous souhaitez afficher en dessous.

Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

La fenêtre Settings vous permet de configurer certains paramètres de l'affichage des pistes.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'icône de roue dentée.

Utilisez le sélecteur **Show Unused Tracks** (afficher les pistes inutilisées) pour activer ou désactiver cette fonction. Sur **On**, les pistes sans séquence, programme, etc. continueront d'apparaître dans l'affichage des pistes. Sur **Off**, seules les pistes ayant une séquence, un programme, etc. apparaîtront.



Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre :

Pour passer en mode Main, touchez l'icône de maison.

Pour passer en affichage de grille, touchez l'icône de grille.

Pour passer en mode d'édition audio, touchez l'icône de forme d'onde et de cadre.

Pour passer en affichage de pistes, touchez l'icône de barres et de loupe.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, touchez l'icône à barres verticales.

Pour passer en mode XYFX, touchez l'icône XY.

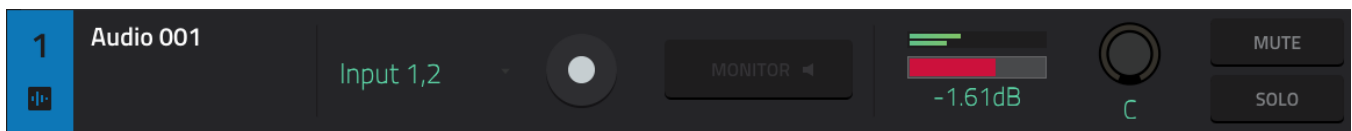


Pour ouvrir les réglages de correction temporelle Timing Correct, touchez **TC** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour ouvrir les réglages de métronome, touchez **Click** en bas de l'écran. Voir [Généralités > Métronome](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour sélectionner la piste précédente ou suivante du même type (MIDI ou audio), touchez **Track -** ou **Track +** (respectivement) en bas de l'écran. Sinon, touchez la piste dans la partie principale de l'écran.

Pistes MIDI



Toutes les pistes MIDI du projet sont regroupées dans la moitié haute de l'affichage des pistes.

Pour les afficher ou les masquer, touchez l'icône de flèche ▲ ou ▼.

Utilisez le champ **Program** pour sélectionner le programme qu'utilisera la piste.

Utilisez le champ **Length** pour régler la longueur de la piste. Si vous sélectionnez la valeur minimale, **Seq** ou **0** (si vous utilisez le pavé numérique), la piste aura exactement la même longueur que sa séquence.

À savoir : cette fonctionnalité vous permet d'avoir des pistes de longueurs différentes. Par exemple, vous pouvez faire répéter une séquence de batterie d'une mesure sous une ligne de basse de 4 mesures.

Utilisez le champ **Velocity** (dynamique) pour déterminer la dynamique de lecture d'une piste par rapport aux niveaux qui y sont enregistrés. Avec un réglage de **50%**, la piste sera lue avec la moitié de la dynamique d'origine. Avec un réglage de **200 %**, la dynamique de la piste sera deux fois plus forte. Le niveau maximal de dynamique reste toutefois limité à **127**.

Utilisez le champ **Transpose** pour régler la transposition (en demi-tons) de la totalité de la piste.

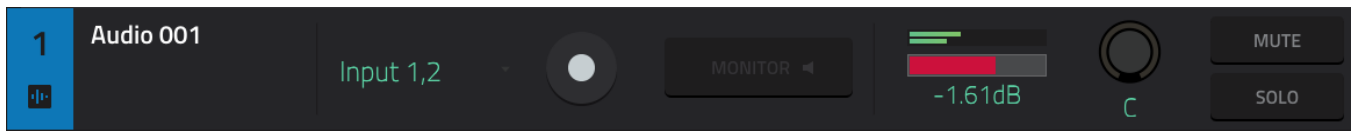
Utilisez le **curseur de niveau** pour changer le niveau de la piste. L'indicateur de niveau au-dessus du curseur affiche le niveau actuel de la piste.

Utilisez le **bouton de panoramique** pour changer le panoramique de la piste.

Utilisez les touches **Solo** et **Mute** pour respectivement mettre en solo la piste ou la couper.

Vous pouvez sinon respectivement toucher **Mute** ou **Solo** en bas de l'écran pour agir sur la piste actuellement sélectionnée.

Pistes audio



Toutes les pistes audio du projet sont regroupées dans la moitié basse de l'affichage des pistes.

Pour les afficher ou les masquer, touchez l'icône de flèche ▲ ou ▼.

Utilisez le champ **Input** pour choisir la ou les entrées de la piste.

Utilisez le bouton **armement** pour armer l'enregistrement de la piste. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio est enregistré sur cette piste. Vous pouvez sélectionner plusieurs pistes en maintenant **Shift** pendant que vous touchez le bouton **Armement** de chaque piste.

Utilisez le bouton **Monitor** pour régler la façon dont vous contrôlerez le son de votre piste audio. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :

Avec un réglage sur **Auto**, vous n'entendez le son entrant que si la piste est armée pour l'enregistrement.

Avec **On**, vous entendez le son entrant, que la piste soit ou non armée pour l'enregistrement.

Avec **Off**, vous n'entendez jamais le son entrant.

Utilisez le **curseur de niveau** pour changer le niveau de la piste. L'indicateur au-dessus du curseur affiche le niveau actuel de la piste.

Utilisez le **bouton de panoramique** pour changer le panoramique de la piste.

Utilisez les touches **Solo** et **Mute** pour respectivement mettre en solo la piste ou la couper.

Vous pouvez sinon respectivement toucher **Mute** ou **Solo** en bas de l'écran pour agir sur la piste actuellement sélectionnée.

Utilisez le bouton **Add new audio track** (ajouter une nouvelle piste audio) pour créer une nouvelle piste audio.

Mode Step Sequencer (séquenceur pas à pas)



Le séquenceur pas à pas vous permet de créer ou de modifier des séquences en utilisant les pads comme des « touches de pas », reproduisant ainsi le fonctionnement d'une boîte à rythmes traditionnelle avec séquenceur pas à pas.

Il n'est disponible que pour les pistes MIDI, pas pour les pistes audio.

Pour ouvrir le séquenceur pas à pas, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Step Seq.**
- Pressez **Menu**, puis touchez **Step Sequencer**.



Le haut de l'écran affiche le nom de la piste, des informations la concernant ainsi que la séquence et le timing.



Le champ **Track** affiche le nom de la piste actuelle.

Utilisez le champ **Track Length** pour régler la longueur de la piste. Si vous sélectionnez la valeur minimale, **Sequence** ou **0** (si vous utilisez le pavé numérique), la piste aura exactement la même longueur que sa séquence.

À savoir : cette fonctionnalité vous permet d'avoir des pistes de longueurs différentes. Par exemple, vous pouvez faire répéter une séquence de batterie d'une mesure sous une ligne de basse de 4 mesures.

Utilisez le champ **Bars** (mesures) pour régler la longueur de la séquence en mesures.

Réglez le tempo de la séquence avec le champ **BPM**.

Pour déterminer si la séquence suit son propre tempo (Seq) ou un tempo master (Mst), touchez le bouton **Seq/Mst** sous le champ BPM. Sinon, vous pouvez aussi presser **Shift+Tap/Master**.



Le compteur de temps en haut d'écran donne la position de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.



Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez passer facilement passer de l'un à l'autre :



- Pour passer en mode **Main**, touchez l'**icône de maison**.
- Pour passer en **affichage de grille**, touchez l'**icône de grille**.
Pour passer en **mode d'édition audio**, touchez l'**icône de forme d'onde et de cadre**.
- Pour passer en **affichage de pistes**, touchez l'icône de barres et de loupe.
- Pour ouvrir le **séquenceur pas à pas**, touchez l'**icône à barres verticales**.
- Pour passer en mode **XYFX**, touchez l'**icône XY**.

Utilisez le sélecteur **Time Division** (division temporelle) pour choisir la valeur qui détermine combien de pas contient chaque mesure de la séquence. Le **T** indique une valeur ternaire.

Vous pouvez sinon toucher **TC** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre **Timing Correct**. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Pour programmer ou supprimer des pas dans une séquence :

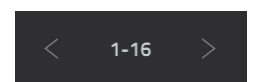
1. Utilisez les boutons **Pad -/+** en bas de l'écran pour sélectionner le pad correspondant au pas que vous souhaitez programmer ou supprimer. Le numéro de pad actuel est affiché dans le coin supérieur gauche.

Sinon, utilisez la fonction de sélection de pad : gardez le doigt sur **Pad Sel**, pressez le pad désiré, puis relâchez **Pad Sel**. Vous pouvez également utiliser la sélection de pad comme une fonction permanente : touchez **Pad Sel** pour l'activer, pressez le pad désiré puis touchez à nouveau **Pad Sel** pour le désactiver.

2. Utilisez les boutons **Bar -/+** en bas de l'écran pour sélectionner la mesure de la séquence dans laquelle vous souhaitez programmer ou supprimer des pas. Le numéro de la mesure actuelle est affiché dans le coin supérieur gauche.
3. Pressez les **pads** de votre MPC X ou touchez un bouton en bas du séquenceur. Chaque pad correspond à un pas dans la mesure et s'allume dans une couleur correspondant à sa dynamique.

Gardez à l'esprit qu'avec plus de 16 divisions temporelles, il faut plusieurs banques de pads pour représenter les pas d'une mesure. Dans ce cas, utilisez les touches de banque de pads (**Pad Bank**) **A** et **B** pour voir tous les pas d'une mesure.

En cas de nombre de divisions temporelles supérieur à 16, il faut plusieurs banques de pads pour représenter les pas d'une mesure. Dans ce cas, utilisez les flèches gauche et droite (< et >) à côté des numéros de pas (**1-16**, **17-32**, etc.) pour changer les pas qui sont affichés dans le séquenceur.



Vous pouvez aussi utiliser les **touches Pad Bank A et B**

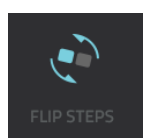
Pour régler les dynamiques des pas, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez n'importe où la **barre de dynamique** d'un pas. Le haut de la barre se calera sur ce point.
- Utilisez le **curseur** sur le côté droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la dynamique de tous les pas.

Utilisez les flèches **Nudge <** et **Nudge >** pour respectivement décaler chaque pas d'un pas vers la gauche ou la droite. C'est utile pour expérimenter différentes permutations rythmiques.

Utilisez le **curseur** sur le côté droit de l'écran pour augmenter ou diminuer la dynamique de tous les pas.

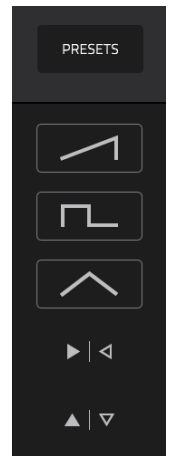
Utilisez le bouton **Flip Steps** (intervertir les pas) pour échanger les pas sur lesquels il y a des notes avec ceux qui n'en ont pas. Les pas qui n'avaient pas de notes en ont maintenant avec une dynamique maximale (**127**). Les pas qui avaient des notes sont maintenant vides.



Touchez **Presets** pour afficher ou masquer les commandes de séquence pré-réglées. Ces commandes permettent de manipuler et de transformer les dynamiques de la mesure actuelle dans la séquence.

Le **premier** bouton applique aux pas une pente dynamique ascendante ou descendante. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Les dynamiques monteront jusqu'à un unique sommet à la fin de la mesure.
- Les dynamiques monteront jusqu'à deux sommets – à la fin de chaque moitié de la mesure.
- Les dynamiques monteront jusqu'à quatre sommets – à la fin de chaque quart de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis un sommet unique au début de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis deux sommets – après chaque moitié de la mesure.
- Les dynamiques descendront depuis quatre sommets – après chaque quart de la mesure



Le **deuxième** bouton donnera aux pas une dynamique maximale (**127**) ou minimale (**1**) selon leur position dans la mesure. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Les dynamiques de la première moitié de la mesure seront réglées sur **1**. Celles de la deuxième sur **127**.
- Les dynamiques du premier et du troisième quarts de la mesure seront réglées sur **1**. Celles du deuxième et du quatrième quarts de la mesure sur **127**.
- La mesure est divisée en huitièmes dont le premier, le troisième, le cinquième et le septième sont réglés sur **1**. Le deuxième, le quatrième, le sixième et le huitième sont réglés sur **127**.
- Les dynamiques de la première moitié de la mesure seront réglées sur **127**. Celles de la deuxième sur **1**.
- Les dynamiques du premier et du troisième quarts de la mesure seront réglées sur **127**. Celles du deuxième et du quatrième quarts de la mesure sur **1**.
- La mesure est divisée en huitièmes dont le premier, le troisième, le cinquième et le septième sont réglés sur **127**. Le deuxième, le quatrième, le sixième et le huitième sont réglés sur **1**.

Le **troisième** bouton applique aux pas des montées et descentes de dynamique. Chaque fois que vous le touchez, il passe à l'option suivante parmi celles ci-dessous :

- Sur l'ensemble de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Dans chaque moitié de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Dans chaque quart de la mesure, les dynamiques montent jusqu'à un sommet puis en redescendent.
- Sur l'ensemble de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.
- Dans chaque moitié de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.
- Dans chaque quart de la mesure, les dynamiques descendent jusqu'à un creux puis en remontent.

Le **quatrième** bouton intervertit la première et la deuxième moitié de la mesure. En d'autres termes, la première moitié de la mesure devient une image en miroir de la seconde et vice versa.

Le **cinquième** bouton inverse les dynamiques de tous les pas où des notes ont été programmées. La somme de l'ancienne dynamique et de la nouvelle est de **127**. L'exception est une dynamique de **127** ou **1** car un pas contenant une note ne peut pas avoir une dynamique de **0**.

Exemples :

Les pas ayant une dynamique de **40** auront maintenant une dynamique de **87** et vice versa.

Les pas ayant une dynamique de **75** auront maintenant une dynamique de **52** et vice versa.

Les pas ayant une dynamique de **127** auront maintenant une dynamique de **1** et vice versa.

Mode XYFX (effet à dalle XY)



Le mode XYFX transforme l'écran tactile en dalle tactile XY dans laquelle chaque axe représente la plage d'un paramètre d'effet. Lorsque vous déplacez votre doigt sur la dalle XY, la position actuelle détermine la valeur actuelle des deux paramètres. Vous pouvez utiliser ce mode pour créer un d'intéressantes automatisations d'effet sur vos pistes.

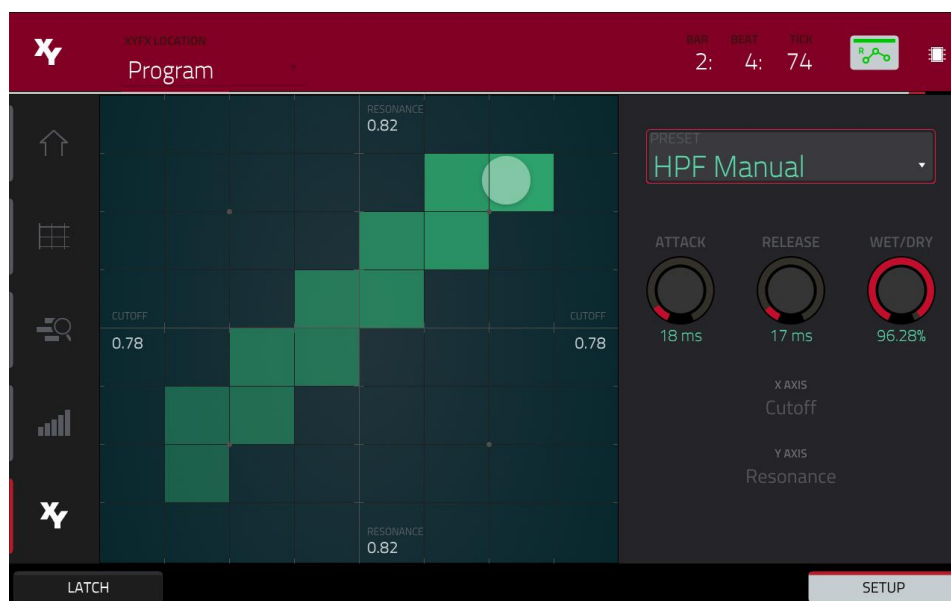
L'effet que vous contrôlez en mode XYFX agit comme un effet inséré dans ce programme. En fait, **XYFX** est le nom de l'effet inséré que vous devez charger dans le programme avant de pouvoir utiliser ce mode. Découvrez-en plus à ce sujet dans [Généralités > Effets](#).

Pour passer en mode XYFX, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **XYFX**.
- Pressez **Menu** puis touchez **XYFX**.

Lorsque vous accédez pour la première fois à ce mode dans un projet, vous pouvez être invité à charger XYFX dans le programme. Touchez **Insert XYFX** pour le faire.

Note : si vous avez déjà chargé quatre effets insérés, vous devrez en enlever un des slots d'effet avant de faire cela.



Le bord gauche contient des icônes permettant de passer rapidement à cinq modes. En utilisant cette bande d'icônes, vous pouvez facilement passer de l'un à l'autre :

- Pour passer en mode **Main**, touchez l'**icône de maison**.
- Pour passer en **affichage de grille**, touchez l'**icône de grille**.
- Pour passer en **mode d'édition audio**, touchez l'**icône de forme d'onde et de cadre**.
- Pour passer en **affichage de pistes**, touchez l'**icône de barres et de loupe**.
- Pour ouvrir le **séquenceur pas à pas**, touchez l'**icône à barres verticales**.
- Pour passer en mode **XYFX**, touchez l'**icône XY**.

Avec le champ **XYFX Location**, sélectionnez le signal auquel les effets seront appliqués : le programme actuel (**Program**) ou une sortie master (une paire stéréo de canaux : **sorties 1/2**, **sorties 3/4**, etc.).

Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

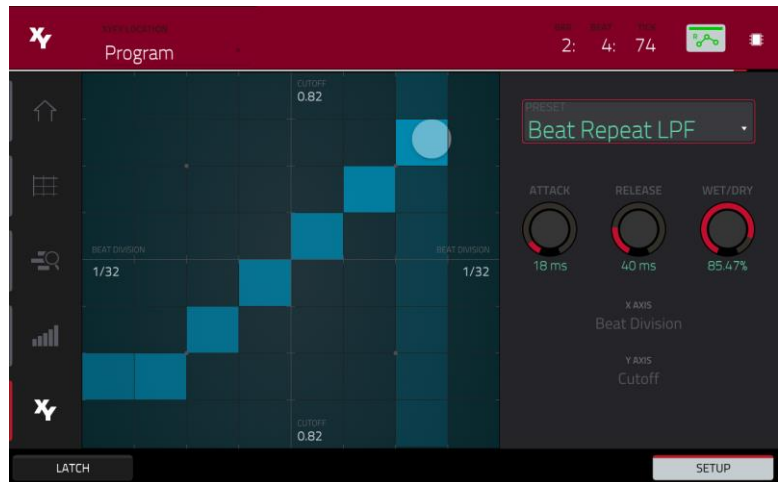
Le bouton d'automatisation indique l'état de l'automatisation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à son sujet.



Touchez la partie quadrillée de l'écran ou déplacez-y votre doigt. Un marqueur suivra votre doigt pour indiquer la position actuelle. L'axe X est l'axe horizontal, dont la valeur augmente quand vous vous déplacez vers la droite. L'axe Y est l'axe vertical, dont la valeur augmente quand vous montez. Chaque axe porte le nom du paramètre qui lui est assigné.

Quand l'effet a un paramètre de division temporelle, la division actuelle est surlignée comme une colonne entière.

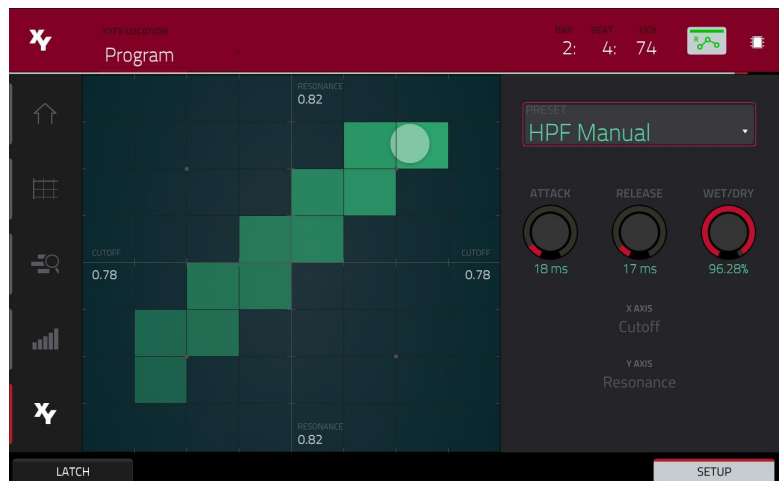
Les effets portent des couleurs différentes pour une distinction visuelle plus facile : les effets synchronisés sur le rythme sont **bleus**, tandis que ceux contrôlés manuellement sont **verts**.



Tout en touchant la **dalle XY**, touchez **Latch** (verrouiller) dans le coin inférieur gauche pour que le marqueur reste sur la dalle XY même après l'avoir relâché. Le marqueur restera là tant que vous ne touchez pas une autre partie de la dalle XY ou à nouveau **Latch**.

Utilisez le bouton **Setup** pour afficher ou masquer le panneau de configuration Setup qui contrôle la façon dont se comporte la dalle XY.

Utilisez le champ **Preset** pour sélectionner l'effet que vous souhaitez utiliser en mode XYFX.



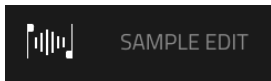
Utilisez la commande rotative **Attack** pour régler la longueur de la phase d'attaque de l'enveloppe, qui est déclenchée quand vous touchez la dalle XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour répondre pleinement à votre toucher.

Utilisez la commande rotative **Release** pour régler la longueur de la phase de relâchement de l'enveloppe, qui est déclenchée quand vous relâchez la dalle XY. En d'autres termes, cela détermine le temps nécessaire à l'effet pour totalement se désactiver à partir du moment où vous avez cessé de toucher la dalle XY.

Utilisez la commande rotative **Wet/Dry** pour régler la proportion de signal sec d'origine (Dry) et de signal d'effet (Wet).

Les champs **X Axis** et **Y Axis** indiquent les paramètres contrôlés par chacun des axes. Ceux-ci varient en fonction de l'effet que vous utilisez.

Mode Sample Edit (édition de sample)



Le mode d'édition de sample vous permet de modifier les samples au moyen de diverses fonctions.

Pour passer en mode d'édition de sample, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Sample Edit** (édition de sample).
- Pressez **Menu**, puis touchez **Sample Edit**.

Pour sélectionner un sample à éditer, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Sample** en haut de l'écran.
- En mode Main, touchez le champ **Project** en haut de l'écran, puis touchez deux fois un sample dans la liste de droite.
- Dans le navigateur, touchez le bouton **Project** avec l'**icône P/page** en bas de l'écran, puis touchez deux fois un sample dans la liste de droite.



Pour modifier le nom du sample, touchez l'**icône de clavier** à côté du nom en haut de l'écran et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

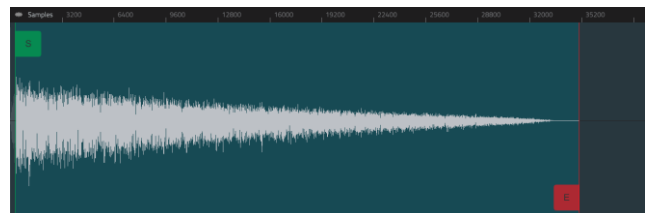


Pour supprimer un sample, touchez l'**icône de corbeille** à côté de son nom en haut de l'écran. Dans l'écran qui apparaît, vous verrez les programmes qui utilisent ce sample dans votre projet. Touchez **Delete Sample** (supprimer le sample) pour continuer la suppression ou **Cancel** (annuler) pour revenir à l'écran précédent.

La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.

L'affichage de forme d'onde présente la section « active » de la forme d'onde du sample. Balayez la forme d'onde à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la timeline (règle de temps) graduée en **samples**, **Time** (temps en secondes et millisecondes), ou **Beats** (temps ou battements de solfège). Vous pouvez sélectionner les unités de mesure de votre choix dans la fenêtre **Settings**.



Pour un zoom avant ou arrière, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Lorsque l'**icône de loupe** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, écartez ou pincez (respectivement) vos doigts sur la forme d'onde.
- Touchez les boutons **Zoom +** ou **Zoom -** (respectivement) en bas de l'écran tactile.
- Tournez le bouton **Q-Link 4 (Zoom)**.



Pour faire défiler la forme d'onde, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Quand l'**icône de loupe** (dans le coin supérieur droit) est sélectionnée, balayez la forme d'onde vers la gauche ou la droite.
- Tournez le bouton **Q-Link 8 (Défilement)**.

Le marqueur vert et le marqueur rouge sont respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou de fin de la région sélectionnée, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur correspondant et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** pour régler le point de début ou la **deuxième** colonne de **boutons Q-Link (End X1__)** pour régler le point de fin. Les boutons Q-Link du haut (13 et 14) permettent un réglage grossier. Les boutons Q-Link du bas (1 et 2) permettent un réglage fin.

À savoir : un sample enregistré peut avoir du silence au début ou à la fin, ce qui rend difficile son calage correct dans un contexte musical. Vous pouvez résoudre cela en ajustant son point de début (Start). Vous pouvez également régler son point de fin pour supprimer du silence excédentaire ou un son non désiré sur la fin. En plus de faciliter votre flux de travail, avoir un sample net et bien édité peut améliorer votre production ou votre prestation.

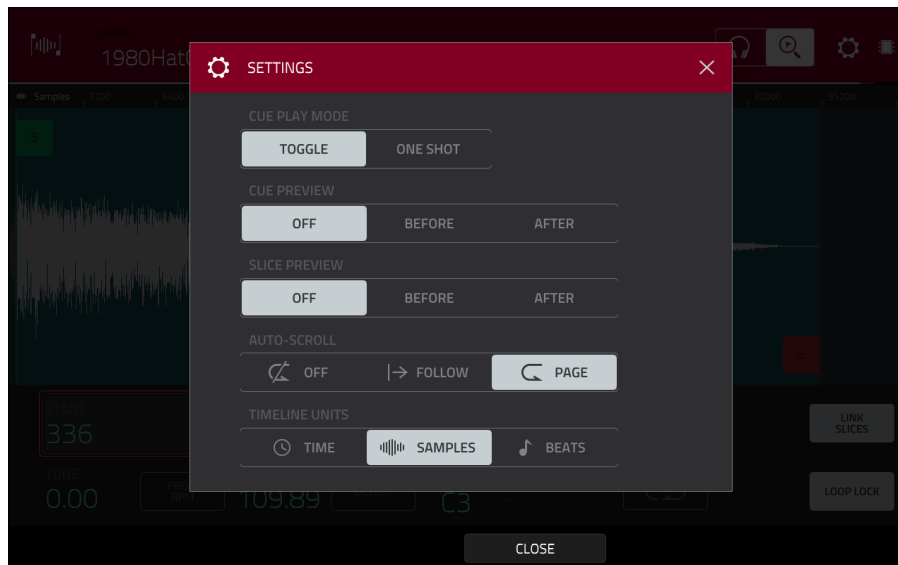
Vous pouvez utiliser le mode d'édition de sample de trois façons différentes : en **Mode Trim**, **Mode Chop** ou **Mode Program**. Les options diffèrent légèrement pour chaque mode. Veuillez vous reporter aux parties **Mode Trim**, **Mode Chop** et **Mode Program** de ce chapitre pour découvrir comment chacun fonctionne. Avant d'utiliser ces modes, cependant, vous pouvez vouloir configurer vos réglages – voyez le chapitre **Réglages (Settings)** suivant pour cela.

À savoir : vous pouvez utiliser le mode Trim pour une tranche spécifique du sample, préalablement créée et sélectionnée en mode Chop. Cela permet d'avoir une vue plus détaillée d'une tranche qu'en mode Chop et vous donne plus d'options pour écouter la tranche. Vous pouvez facilement alterner entre mode Trim et mode Chop quand vous faites cela.

Pour utiliser à la fois le mode Trim et le mode Chop pour éditer une tranche de sample :

1. Touchez **Trim/Chop** en bas de l'écran tactile pour qu'il affiche **Chop**.
2. Réglez tous les champs comme désiré pour créer vos tranches de sample.
3. Sélectionnez la tranche désirée.
4. Touchez **Trim/Chop** en bas de l'écran tactile pour qu'il affiche **Trim**. La région que vous éditez maintenant est indiquée par les marqueurs normaux de point de début et de point de fin plutôt que par les marqueurs de découpe de tranche.
5. Touchez à n'importe quel moment **Trim/Chop** pour revenir en mode Chop.

Réglages (Settings)



La fenêtre Settings vous permet de configurer certains réglages du mode d'édition de sample.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.

Utilisez le sélecteur **Cue Play Mode** (mode de lecture de repérage) pour choisir comment la tête de lecture de repérage lira le son.

One Shot : toucher **Play Cue** lira la totalité du sample à partir de la position de la tête de lecture de repérage.

Toggle : toucher **Play Cue** une fois lancera la lecture à partir de la position de la tête de lecture de repérage. Le toucher une nouvelle fois arrêtera la lecture.

Avec le sélecteur **Cue Preview** (écoute de repérage), déterminez si du son est produit quand vous déplacez la tête de lecture de repérage. Quand vous bougez celle-ci dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui la précède (**Before**), celle qui la suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez aussi régler cela dans vos préférences générales (voir [Généralités > Menu > Préférences > Autres](#)).

Avec le sélecteur **Slice Preview** (écoute de tranche), déterminez si du son est produit quand vous déplacez un marqueur de tranche. Quand vous bougez celle-ci dans la forme d'onde d'un sample, vous pouvez choisir de lui faire lire la petite partie du sample qui le précède (**Before**), celle qui le suit (**After**) ou rien du tout (**Off**). Vous pouvez aussi régler cela dans vos préférences générales (voir [Généralités > Menu > Préférences > Autres](#)).

Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Follow : selon le réglage de zoom, la forme d'onde défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.

Page : l'affichage de forme d'onde sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off : l'affichage de forme d'onde ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également à la forme d'onde du sample dans l'affichage de grille.

Utilisez le sélecteur **Timeline Units** pour choisir les unités de graduation affichées dans la règle de temps au-dessus de la forme d'onde du sample. Vous pouvez sélectionner une des options suivantes :

Time : heures:minutes:secondes:images

Samples : nombre d'échantillons

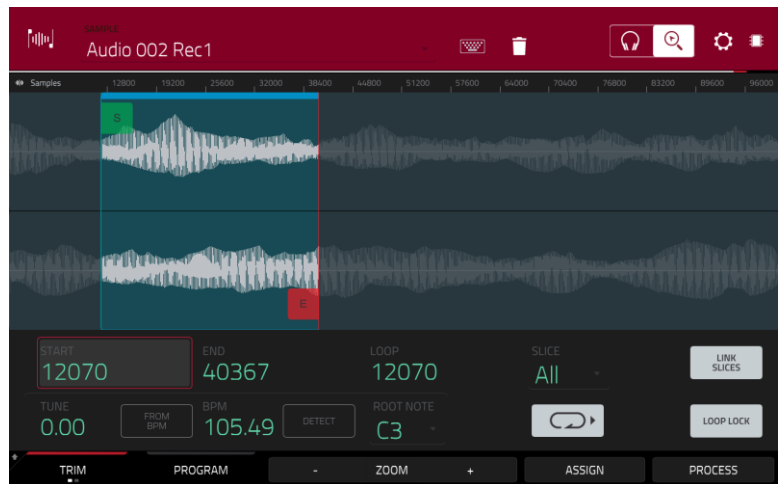
Beats : mesures:temps:tics

Mode Trim

Nous vous recommandons d'utiliser le mode Trim pour simplement rogner les extrémités d'un sample.

Pour passer en mode Trim, touchez le bouton **Trim/Chop** dans le coin inférieur gauche pour qu'il indique **Trim**.

Utilisez les champs **Start** et **End** pour régler respectivement la position du point de début et du point de fin du sample. Sinon, touchez le marqueur de début (**S** pour Start) ou de fin (**E** pour End) et tirez-le à gauche ou à droite ou utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** pour régler le point de début et la **deuxième** colonne de **boutons Q-Link (End X1__)** pour régler le point de fin.



Le mode Trim comprend une fonction de bouclage.

Lorsqu'elle est activée, la région du sample comprise entre le point de bouclage et le point de fin se répète en boucle. C'est utile lorsqu'on essaie de trouver le point idéal pour faire débuter le sample. Le point de bouclage ne peut pas être placé avant le point de début.

Pour régler le point de bouclage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Loop**.
- Touchez le marqueur de début (**S**) (si **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est activé) ou le marqueur **Loop** (si **Loop Lock** est désactivé) et tirez.
- Utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** ; si **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est activé) ou la **troisième** colonne de **boutons Q-Link (Loop X1__)** ; si **Loop Lock** est désactivé). Les boutons Q-Link du haut (13 et 15) permettent un réglage grossier. Les boutons Q-Link du bas (1 et 3) permettent un réglage fin.

Pour activer ou désactiver le verrouillage de boucle, touchez le bouton **Loop Lock**. Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de départ. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, touchez le bouton **Loop** afin de passer en revue les quatre modes :

Off : le sample n'est pas lu en boucle.

Forward (vers l'avant) : quand la boucle atteint son point de fin, elle reprend la lecture depuis le point de bouclage.

Reverse (inversée) : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de bouclage, elle saute au point de fin et continue la lecture à l'envers.

Alternating (alternée) : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de bouclage, elle reprend la lecture en avant depuis celui-ci.

Pour alterner entre Forward et Off, maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran.

Utilisez les pads de la MPC X pour faire jouer certaines parties du sample sélectionné :

Play Loop 13	Play to Loop Start 14	Play from Loop Start 15	Play Loop Continuous 16
Play All 09	Play Sample (One Shot) 10	Play Sample (Note On) 11	Pas de fonction 12
Play from Start (Note On) 05	Play to Start (Note On) 06	Play to End (Note On) 07	Play from End (Note On) 08
Play from Start (One Shot) 01	Play to Start (One Shot) 02	Play to End (One Shot) 03	Play from End (One Shot) 04

Play Sample (One Shot) (Pad 10) fait jouer le sample une fois du point de début au point de fin. Pressez le pad une fois pour le lire.

Play Sample (Note On) (Pad 11) fait jouer le sample une fois du point de début au point de fin. Maintenez le pad pressé pour le lire et relâchez le pad pour arrêter la lecture. Sinon, vous pouvez sélectionner l'**icône de casque** dans le coin supérieur droit puis toucher la forme d'onde et maintenir votre doigt dessus.

Play Loop Continuous (Pad 16) fait jouer en boucle le sample selon le mode réglé avec le bouton **Loop (Forward, Reverse ou Alternating)** ; si le bouton **Loop** est désactivé (**Off**), le sample est lu en boucle vers l'avant).

Play Loop (Pad 13) fait jouer en boucle le sample selon le mode réglé avec le bouton **Loop (Forward, Reverse ou Alternating)** ; si le bouton **Loop** est désactivé (**Off**), le sample est lu en boucle vers l'avant). Maintenez le pad pressé pour le lire et relâchez le pad pour arrêter la lecture.

Play to Loop Start (Pad 14) fait jouer la partie du sample située juste avant le point de bouclage. Maintenez le pad pressé pour la lire et relâchez le pad pour arrêter la lecture.

Play from Loop Start (Pad 15) fait jouer le sample depuis le point de bouclage jusqu'à la fin du sample quel que soit le point de fin. Maintenez le pad pressé pour le lire et relâchez le pad pour arrêter la lecture.

Play All (Pad 9) fait jouer la totalité du sample.

Les **pads 1–4** ont les mêmes fonctions que les **pads 5–8**, sauf qu'ils font jouer la partie de sample en mode « **one shot** » (presser une fois le pad fait jouer la totalité de la partie) tandis que les **pads 5–8** font jouer la partie du sample en mode « **Note On** » (maintenir le pad pressé fait jouer la partie ; le relâcher arrête la lecture) :

Play from Start (Pad 1, Pad 5) fait jouer le sample du point de début au point de fin.

Play to Start (Pad 2, Pad 6) fait jouer la partie du sample située juste avant le point de début jusqu'au point de début.

Play to End (Pad 3, Pad 7) fait jouer la partie du sample située juste avant le point de fin jusqu'au point de fin.

Play from End (Pad 4, Pad 8) fait jouer la partie du sample allant du point de fin à la fin du sample.

Utilisez le champ **Tune** pour transposer le sample au-dessus ou en dessous de sa hauteur d'origine.

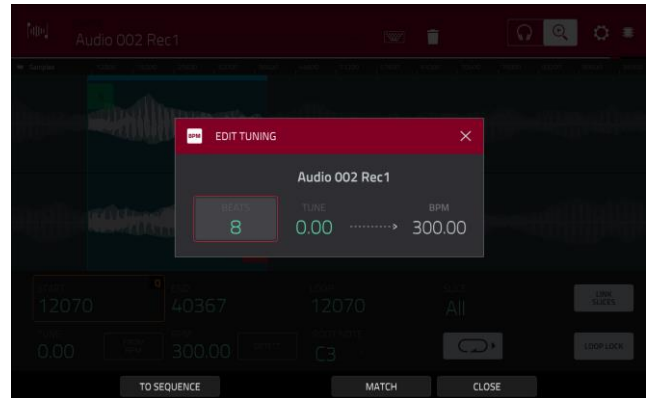
Touchez **From BPM** pour ouvrir la fenêtre **Edit Tuning** qui vous permet d'accorder un sample sur la séquence actuelle.

Utilisez le champ **Beats** pour faire correspondre le nombre de temps dans la séquence.

Pour accorder le sample sur la séquence, touchez **Match**. Le champ **Tune** s'ajuste automatiquement et la fenêtre se ferme. Le sample est accordé sur la séquence.

Pour accorder le sample sur la séquence et ajuster le tempo de la séquence, touchez **To Sequence**. C'est la même chose que de toucher Match sauf que cela change aussi le tempo de la séquence pour la valeur en BPM affichée dans le champ Tempo de droite.

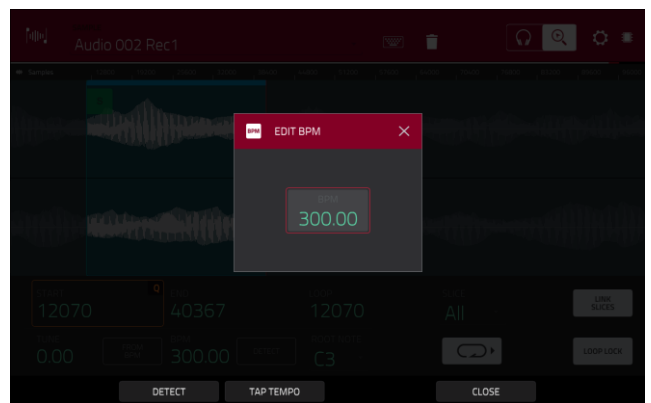
Pour fermer la fenêtre, touchez **Fermer**.



Pour saisir un tempo, utilisez le champ **BPM**.

Pour détecter automatiquement le tempo, touchez **Detect**. Dans la fenêtre **Edit BPM** qui apparaît, vous pouvez effectuer l'une des opérations suivantes :

- Saisissez un tempo dans le champ **BPM**.
- Touchez **Detect** pour détecter automatiquement le tempo.
- Battez le tempo désiré sur **Tap Tempo** en bas de l'écran. Vous pouvez lire une séquence en arrière-plan pour vous aider à battre les temps.
- Touchez **Close**, la **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre pour la fermer.



Utilisez le champ **Root Note** pour définir la note de base du sample, celle qui fera jouer le sample à sa hauteur d'origine dans un programme Keygroup.

Pour sélectionner une tranche à éditer, effectuez l'une des opérations suivantes (après avoir créé des tranches en mode Chop) :

- Utilisez le champ **Slice** (tranche).
- Tournez le bouton **Q-Link 16 (Select Slice)** (sélectionner la tranche).

Quand **Link Slices** est activé (après avoir créé des tranches en mode Chop), changer le point de début d'une tranche change aussi le point de fin de la précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change le point de début de la suivante. Désactivez **Link Slices** pour créer des tranches utilisant des parties non adjacentes du sample.

Pour activer ou désactiver cette fonction, touchez le bouton **Link Slices**.

Important : **Link Slices** doit être désactivé pour faire des tranches non séquentielles, non contiguës ou se chevauchant.

0 Snap force les points de début, de fin et de bouclage à ne se trouver qu'aux endroits où l'onde a une amplitude nulle (là où elle croise l'axe horizontal). Cela aide à éviter les clics et artefacts sonores lors de la lecture d'un sample.

Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez **Shift** et touchez **0 Snap** en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran. Cela fait alterner la fonction de bouclage (Loop) entre **Forward** (bouclage vers l'avant) et **off** (bouclage désactivé). La fonction de bouclage a été décrite [précédemment](#).

Assignment de samples

Vous pouvez assigner directement votre nouveau sample à un pad depuis le mode Trim.

Pour assigner un sample, touchez **Assign** en bas de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre Assign Sample.

Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Assign slice to a pad** (assigner la tranche à un pad), le pad se référera simplement à la tranche de ce sample plutôt que de créer un nouveau sample. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.

Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner les réglages de couche du pad lorsque la tranche lui est assignée (voir [Mode Program Edit](#) pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

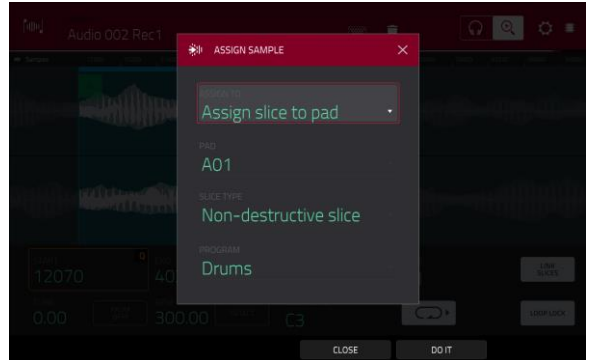
Non-Destructive Slice : le paramètre **Slice** (tranche) du pad sera réglé sur le numéro de tranche.

Pad Parameters : le paramètre **Slice** du pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début du pad (**Pad Start**) et son point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer), la **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.



Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Make new sample** (faire un nouveau sample), cela crée un nouveau sample dans votre projet (le sample d'origine restera inchangé).

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.

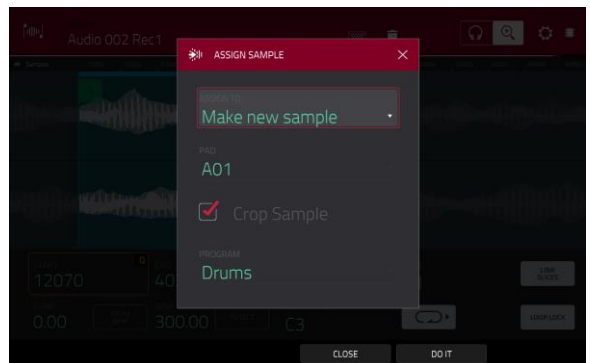
Cochez la case **Crop Sample** pour supprimer les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Cette fonction est destructive, mais le projet contient toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles du sample lors de sa création et de son assignation. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité du sample même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

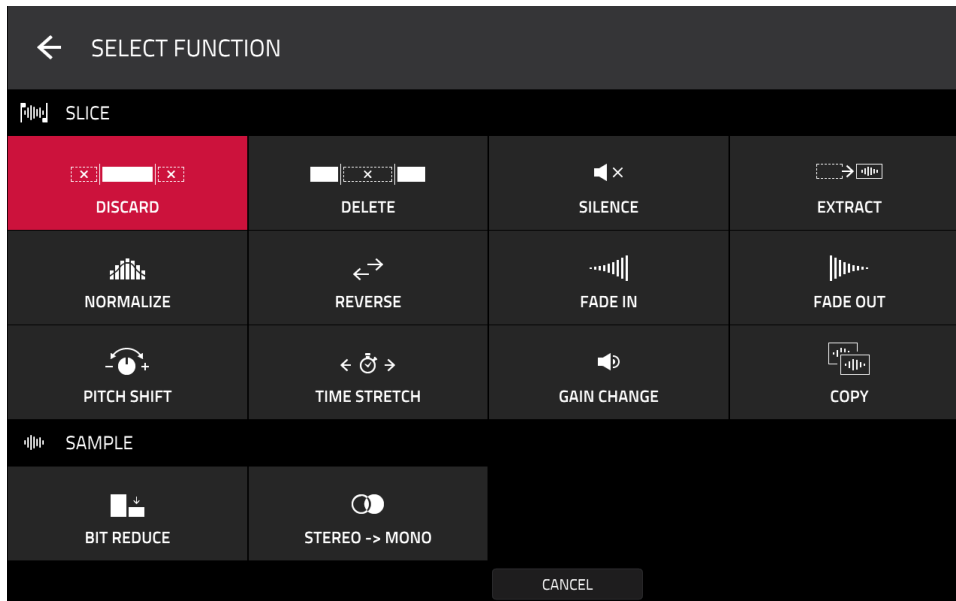
Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer), la **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.



Traitement des tranches et des samples

Touchez le bouton **Process** (traiter) pour ouvrir la fenêtre Process dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour le sample.

Utilisez le champ **Function** pour sélectionner un processus d'édition. Touchez deux fois **Function** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Function qui vous donne une vue d'ensemble de tous les processus d'édition disponibles.



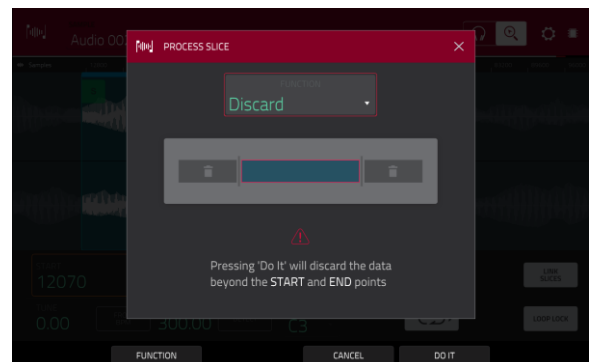
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en mode d'édition de sample, touchez **Cancel** (annuler).

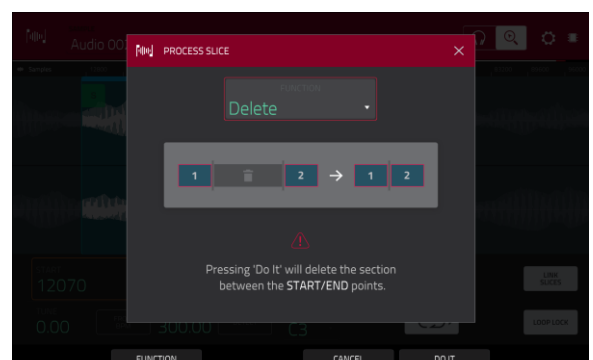
Pour revenir à la fenêtre Process, touchez le haut de l'écran.

Note : tous les processus **Slice** n'affectent que la partie du sample comprise entre le point de début et le point de fin. Les processus **Sample** (**Bit Reduce** et **Stereo -> Mono**) affectent la totalité du **sample** quels que soient ses points de début et de fin.

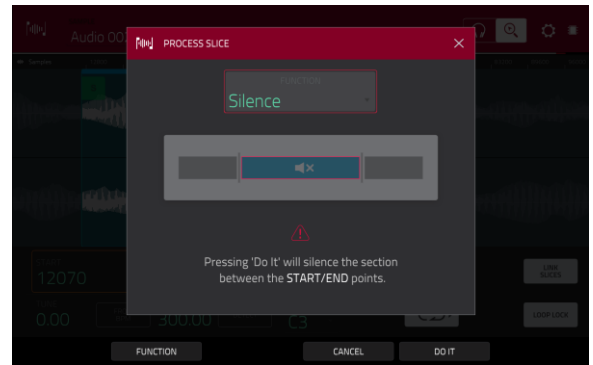
Le processus **Discard** supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin.



Le processus **Delete** supprime la région comprise entre le point de début et le point de fin et referme l'espace qui les sépare alors.



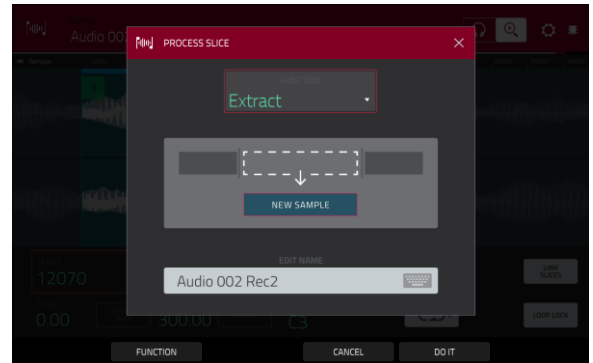
Le processus **Silence** remplace la région comprise entre le point de début et le point de fin par du silence.



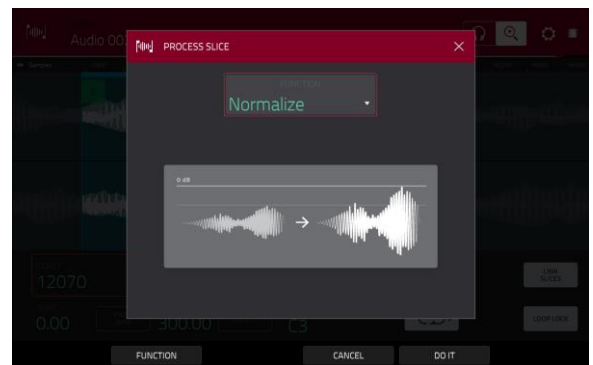
Le processus **Extract** supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin et sauvegarde le résultat comme un nouveau sample dans votre projet actuel.

Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample.

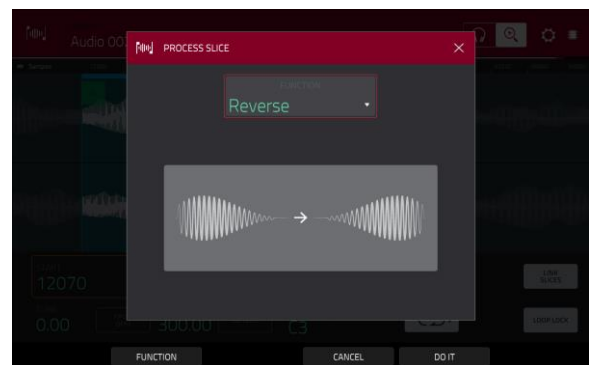
À savoir : c'est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et souhaitez juste en extraire une caisse claire, une grosse caisse, etc. pour une utilisation séparée dans le projet.



Le processus **Normalize** (normaliser) augmente le niveau d'un sample jusqu'à la plus haute valeur possible sans distorsion. C'est un genre d'optimisation de gain numérique pour que vous n'ayez pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs quand vous travaillez avec des samples ayant de grandes amplitudes de volume.



Le processus **Reverse** (inverser) inverse la région comprise entre le point de début et le point de fin.

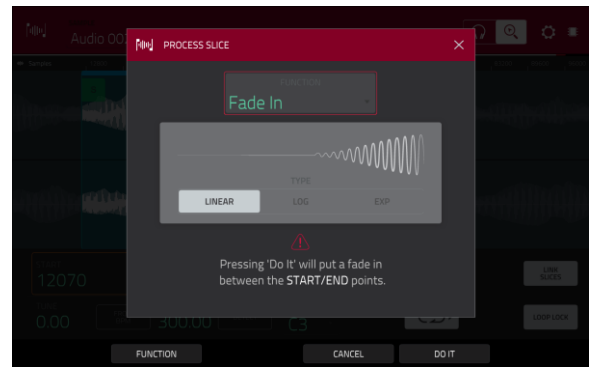


Le processus **Fade In** donne un fondu d'entrée entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

Linear fait apparaître le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait apparaître le son selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.

Exp fait apparaître le son selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.

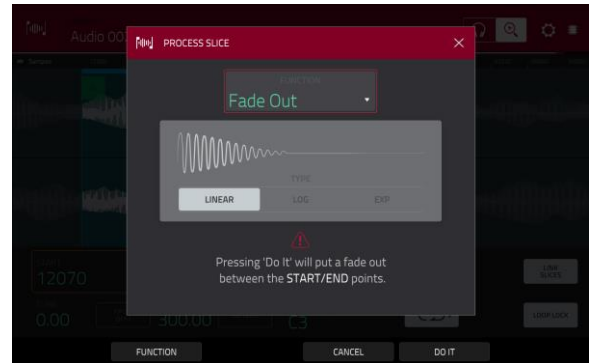


Le processus **Fade Out** donne un fondu de sortie entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

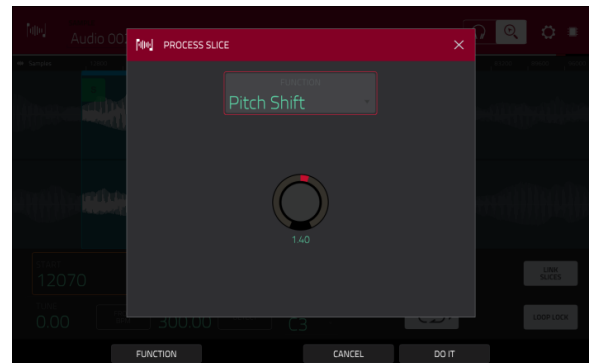
Linear fait diminuer le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait diminuer le son selon une courbe logarithmique – descente rapide au début puis plus lente vers la fin.

Exp fait diminuer le son selon une courbe exponentielle – descente lente au début puis plus rapide vers la fin.



Le processus **Pitch Shift** change la hauteur du sample sans changer sa durée. Cela vous permet d'accorder le sample sur votre séquence sans affecter son tempo ou sa durée. Vous pouvez l'ajuster sur 12 demi-tons, vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que la qualité audio peut diminuer avec les réglages les plus extrêmes.

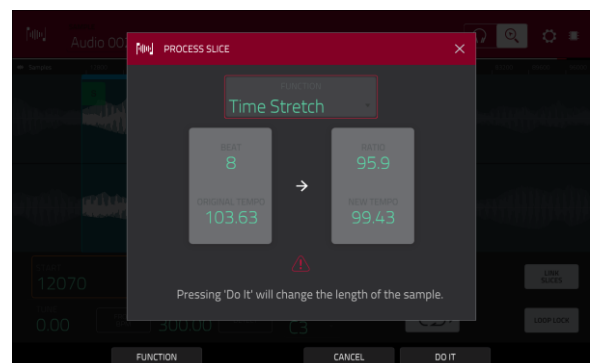


Le processus **Time Stretch** allonge ou raccourcit le sample sans changer sa hauteur. C'est utile pour faire correspondre les durées de deux samples ayant des hauteurs différentes. Vous pouvez saisir le tempo d'origine du sample et le tempo désiré après traitement.

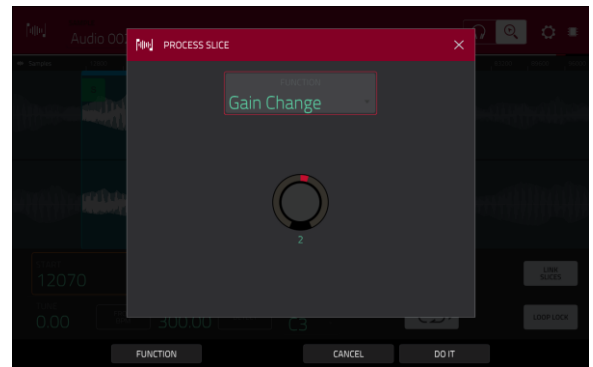
Utilisez le champ **Beat** pour régler le nombre de temps désiré.

Utilisez le champ **New Tempo** pour choisir le nouveau tempo. Le champ **Ratio** affichera alors automatiquement le facteur d'étirement/compression du temps.

Vous pouvez sinon régler directement le ratio désiré à l'aide du champ **Ratio**. Le champ **New Tempo** (nouveau tempo) changera alors automatiquement en fonction du nouveau facteur d'étirement/compression du temps.

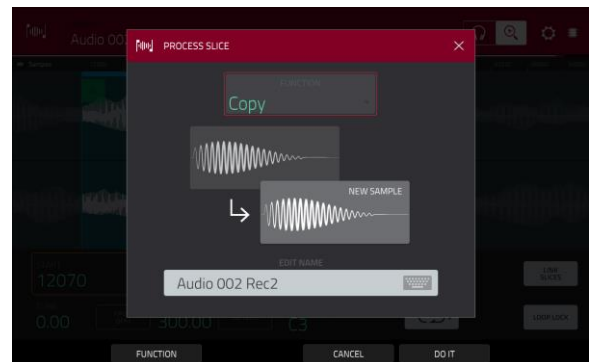


Le processus **Gain Change** augmente ou diminue le volume du sample. Vous pouvez le régler sur 18 dB, vers le haut ou le bas. Cette fonction est différente de la fonction Normalize car elle donne accès à des volumes dépassant le niveau d'écrapage. Cela peut être l'effet souhaité, mais surveillez bien votre niveau de sortie !



Le processus **Copy** (copier) sauvegarde une copie du sample.

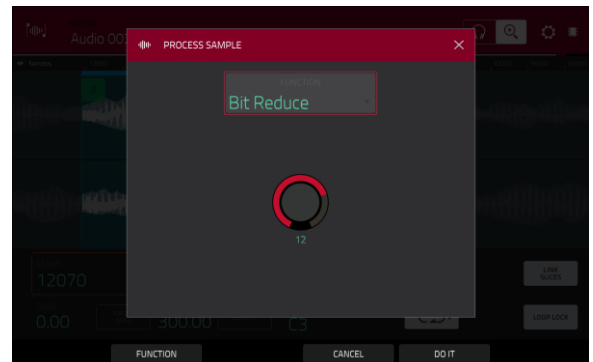
Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample. Sinon, le processus ajoutera un numéro après le nom du sample.



Le processus **Bit Reduce** abaisse la résolution en bits d'un sample, ce qui réduit la fidélité de sa reproduction. Vous pouvez faire descendre sa résolution jusqu'à 1 bit (le son obtenu est similaire à celui dû à l'effet Resampler, mais Bit Reduce modifie le sample de façon permanente).

À savoir : utilisez cela sur les boucles de batteries pour obtenir un grésillement « old School » bien sale mais avec un « côté numérique ».

Note : ce processus affecte la **totalité** du sample quels que soient ses points de début et de fin.



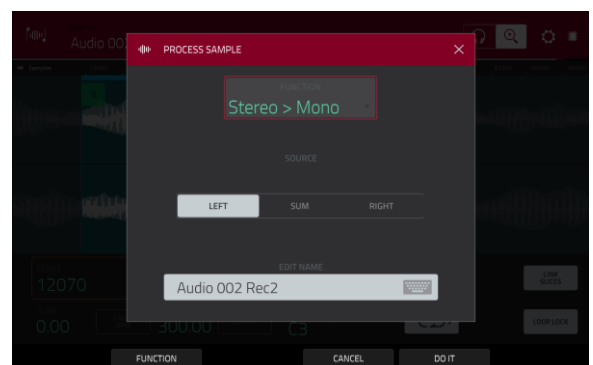
Le processus **Stereo -> Mono** convertit un sample stéréo en un nouveau sample mono et le sauvegarde comme un nouveau sample.

Utilisez le champ **Edit Name** (et le clavier virtuel qui apparaît) pour nommer le nouveau sample. Sinon, le processus ajoutera un numéro après le nom du sample.

Les options suivantes sont disponibles :

- **Left** ne convertit que le canal gauche.
- **Right** ne convertit que le canal droit.
- **Sum** combine les canaux audio gauche et droit en un seul canal mono.

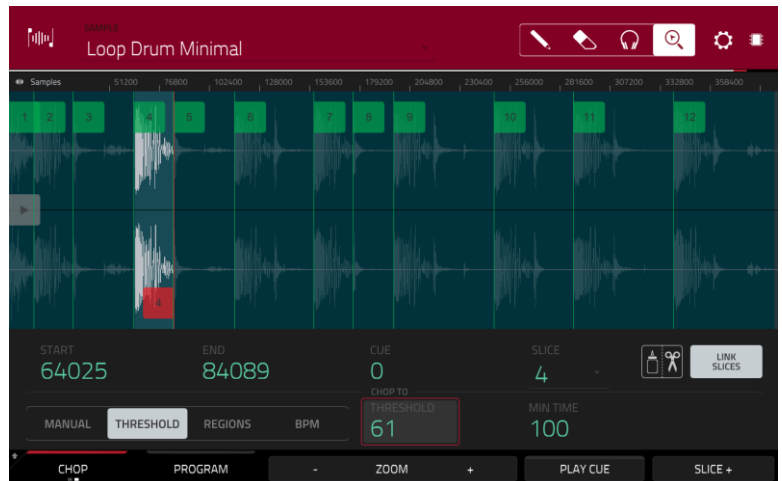
Note : ce processus affecte la **totalité** du sample quels que soient ses points de début et de fin.



Mode Chop

Alors que le mode Trim ne coupe que les extrémités d'un sample, le mode Chop divise le sample en multiples régions, appelées **tranches** (Slices). Nous recommandons d'utiliser le mode Chop lors vous travaillez avec un sample long contenant différents sons successifs (par exemple une boucle de batterie ou un long passage mélodique ou harmonique).

Pour passer en mode Chop, touchez le bouton **Trim/Chop** dans le coin inférieur gauche pour qu'il indique **Chop**.



Utilisez les champs **Start** et **End** pour régler respectivement la position du point de début et du point de fin de la tranche actuellement sélectionnée. Sinon, touchez le marqueur de début (**S** pour Start) ou de fin (**E** pour End) et tirez-le à gauche ou à droite ou utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** pour régler le point de début ou la **deuxième** colonne de **boutons Q-Link (End X1__)** pour régler le point de fin.

Utilisez le sélecteur du coin inférieur gauche de l'écran pour choisir la façon dont vous voulez utiliser le mode Chop :

Manual (manuelle)

Cette méthode vous permet de découper des tranches aux endroits que vous indiquez.

Threshold (seuil)

Cette méthode utilise un algorithme de détection réglable qui crée un nombre de tranches déterminé par les niveaux de volume détectés dans le sample.

Utilisez le champ **Threshold** pour régler le niveau seuil. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 11 (Threshold)**. Plus haute est la valeur sélectionnée, plus nombreuses seront les tranches créées.

Utilisez le champ **Min Time** pour régler la durée minimale d'une tranche en millisecondes.

Régions

Cette méthode divise un sample en plusieurs tranches de même longueur.

Utilisez le champ **Regions** pour déterminer en combien de régions sera divisé le sample. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 11 (Num Regions)** (nombre de régions). Plus haute est la valeur sélectionnée, plus nombreuses seront les tranches créées.

BPM (battements par minute)

Cette méthode divise un sample en plusieurs tranches en fonction du tempo (nombre de battements par minute).

Utilisez le champ **Bars** pour indiquer le nombre de mesures qu'il y a dans le sample. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 11 (Bars)**.

Utilisez le champ **Beats** pour indiquer le nombre de temps qu'il y a dans chaque mesure. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 7 (Beats)**.

Utilisez le champ **Time Div** pour choisir une division de note. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 3 (Time Div)**. Les marqueurs de tranche seront placés en fonction de ce réglage. Vous pouvez sélectionner **1/4**, **1/8**, **1/16** ou **1/32** (dans la plupart des cas, vous devrez régler ce paramètre sur **1/16**).

Pour lire une tranche, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez le **pad** associé à la tranche. Si le sample a plus de 16 tranches, utilisez les autres banques de pads.
- Avec l'**icône casque** (dans le coin supérieur droit) sélectionnée, touchez une **tranche** dans la forme d'onde.

Quand la fonction **One Shot** est activée, il vous suffit de presser un pad une fois pour lire la totalité de la tranche. Lorsqu'elle est désactivée, presser le pad et le maintenir pressé fera jouer la tranche ; le relâcher arrêtera la lecture.

Pour activer ou désactiver **One Shot**, maintenez **Shift** et touchez **One Shot**.

Pour sélectionner une tranche à éditer, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Slice** (tranche).
- Tournez le bouton **Q-Link 16 (Select Slice)** (sélectionner la tranche).
- Avec l'**icône casque** (dans le coin supérieur droit) sélectionnée, touchez une **tranche** dans la forme d'onde.

Pour ajouter une tranche à l'emplacement actuel de la tête de lecture, touchez **Slice+** en bas de l'écran. Vous pouvez faire cela à n'importe quel endroit durant la lecture du sample.

Pour insérer un marqueur de tranche durant la lecture de sample, pressez un **pad éteint** (généralement le **pad 1**) pour lancer la lecture du sample puis pressez un **pad éteint** durant la lecture pour placer un marqueur de tranche à l'endroit où se trouve la tête de lecture (si vous pressez un pad allumé, la lecture reprend depuis le marqueur de tranche correspondant à ce pad). Le numéro du pad qui est allumé en **vert** est celui du dernier marqueur de tranche inséré. Les numéros de pads allumés en **jaune** sont les numéros des marqueurs de tranche déjà insérés.

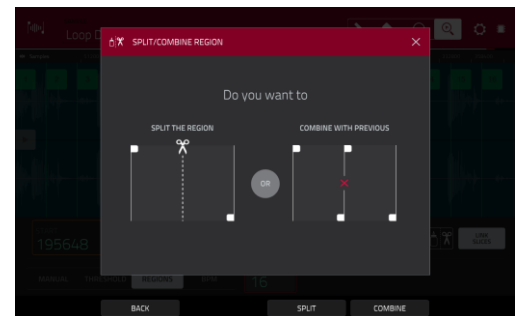
Pour diviser ou réunir des tranches, touchez l'**icône colle et ciseaux**.

Dans l'écran **Split/Combine Region** qui apparaît, touchez un des boutons suivants :

Split : cela divise la région sélectionnée en deux tranches égales.

Combine : cela réunit la région sélectionnée et celle qui la précède.

Back : cela ferme la fenêtre.



Quand **Link Slices** (relier les tranches) est activé, changer le point de début d'une tranche change aussi le point de fin de la précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change aussi le point de début de la suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample.

Pour activer ou désactiver cette fonction, touchez le bouton **Link Slices**.

Important : **Link Slices** doit être désactivé pour faire des tranches non séquentielles, non contiguës ou se chevauchant.

Pour retirer toutes les découpes en tranche d'un sample, maintenez **Shift** et touchez **Clear All** (tout effacer).

La tête de lecture de repérage est utile lorsque vous insérez manuellement des marqueurs de tranche. Vous pouvez régler sa position et son comportement pour l'adapter à votre mode de travail.

Utilisez le champ **Cue** pour régler la position de tête de lecture de repérage. Sinon, touchez le marqueur translucide avec le triangle (▶) et tirez-le.

Pour lire le sample depuis la position de la tête de lecture de repérage, touchez **Play Cue** en bas de l'écran.

Pour créer un marqueur de tranche à l'endroit de la tête de lecture de repérage, touchez **Slice+** en bas de l'écran.

Pour régler la façon dont se comporte la tête de lecture de repérage, utilisez la fenêtre **Settings** (décrite [précédemment](#)).

0 Snap force les points de début et les points de fin à ne se trouver qu'aux endroits où l'onde a une amplitude nulle (là où elle croise l'axe horizontal). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample.

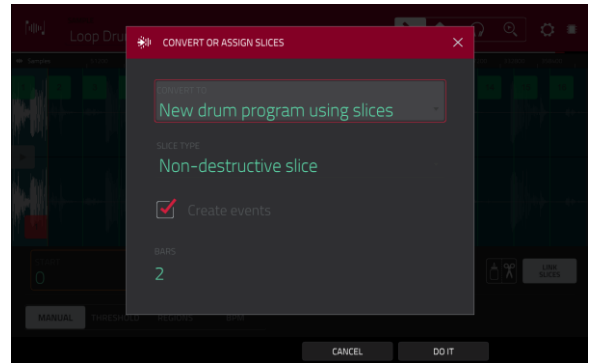
Pour activer ou désactiver **0 Snap**, maintenez **Shift** et touchez **0 Snap** en bas de l'écran.

Conversion ou assignation de tranches

Vous pouvez assigner directement votre nouveau sample à un pad depuis le mode Chop. Vous pouvez également le convertir en un nouveau programme ou en une phrase assemblée.

Pour convertir ou assigner un sample, maintenez **Shift** et touchez **Convert** (convertir) en bas de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre **Convert or Assign Slices** (convertir ou assigner les tranches).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **New [type de programme] program using slices** (nouveau programme utilisant les tranches), cela créera un nouveau programme et assignera les tranches du sample à ses pads. Les pads seront simplement associés aux tranches de ce sample plutôt que de créer de nouveaux samples. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet. Le nouveau programme portera le nom du sample suivi de **ch**.



Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner la façon dont seront réglés les paramètres de couche de chaque pad quand les tranches sont assignées aux pads (voir [Mode Program Edit](#) pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

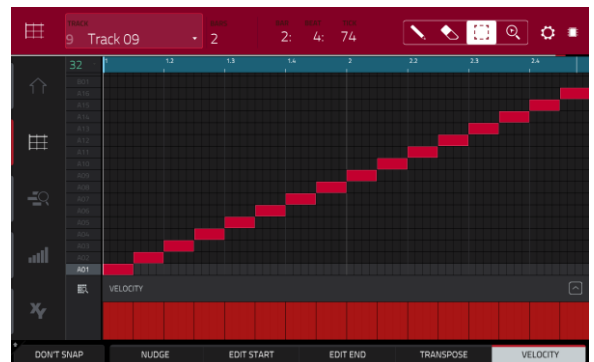
- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) de chaque pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** de chaque pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début du pad (**Pad Start**) et son point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la position de la boucle (**Loop Pos**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Cochez la case **Create Events** (créer des événements) afin de créer automatiquement pour le nouveau programme une piste où chaque pad fait jouer la tranche lui correspondant selon une séquence ascendante par numéro de pad.

Si **Create Events** est cochée, indiquez dans le champ **Bars** combien de mesures les événements de tranche occuperont.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).



Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **New clip program** (nouveau programme Clip), cela crée un nouveau programme Clip et assigne les tranches du sample à ses pads comme des clips. Les pads seront simplement associés aux tranches de ce sample plutôt que de créer de nouveaux samples. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet. Le nouveau programme portera le nom du sample suivi de **ch**.

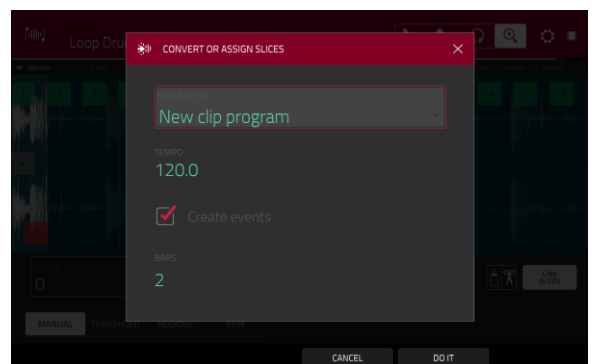
Utilisez le champ **Tempo** pour saisir le tempo des clips dans le nouveau programme.

Cochez la case **Create Events** (créer des événements) afin de créer automatiquement pour le nouveau programme une piste où chaque pad fait jouer la tranche lui correspondant selon une séquence ascendante par numéro de pad.

Si **Create Events** est cochée, indiquez dans le champ **Bars** combien de mesures les événements de tranche occuperont.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).



Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **New program with new samples** (nouveau programme avec nouveaux samples), cela crée un nouveau sample pour chaque tranche et ceux-ci sont assignés aux pads dans un nouveau programme.

Le nouveau programme portera le nom du sample suivi de **ch**. Les nouveaux samples se termineront par **SI-#** (où # est un numéro consécutif).

Cochez la case **Crop Samples** pour supprimer les parties inutiles des samples quand ils sont créés et assignés. Cette fonction est destructive, mais le projet contient toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles des samples quand ils sont créés et assignés. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité des samples même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

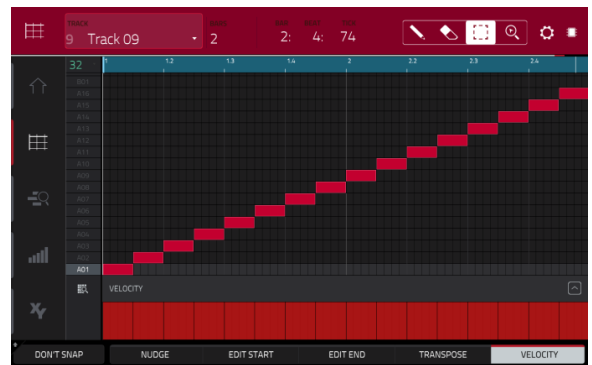
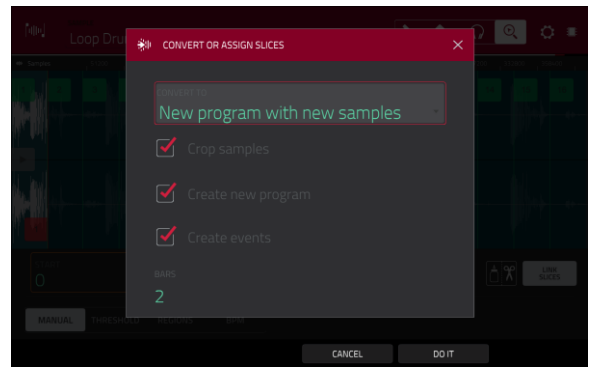
Par défaut, cette option créera déjà un nouveau programme. Vous pouvez **décocher** la case **Create New Program** (créer nouveau programme) pour convertir chaque tranche en un sample qui sera placé dans le pool des samples du projet mais pas assigné à un programme ou à un pad.

Si **Create New Program** est cochée, cochez la case **Create Events** pour automatiquement créer une nouvelle piste dans laquelle chaque pad fait jouer la tranche lui correspondant selon une séquence ascendante par numéro de pad.

Si **Create Events** est cochée, indiquez dans le champ **Bars** combien de mesures les événements de tranche occuperont.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

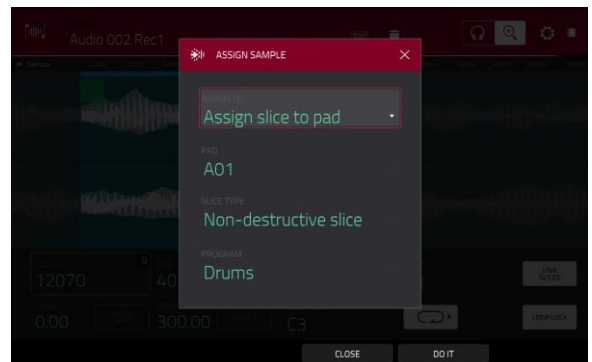
Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).



Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Assign slice to a pad** (assigner une tranche à un pad), le pad se référera simplement à la tranche de ce sample plutôt que de créer un nouveau sample. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.

Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.



Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner les réglages de couche du pad lorsque la tranche lui est assignée (voir [Mode Program Edit](#) pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** du pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début du pad (**Pad Start**) et son point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la position de la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Make new sample** (faire un nouveau sample), cela crée un nouveau sample dans votre projet (le sample d'origine restera inchangé).

Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.

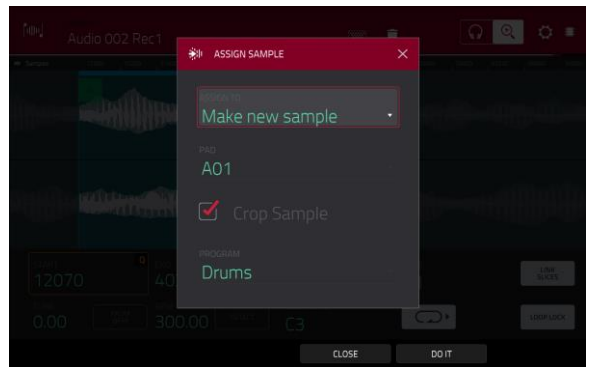
Cochez la case **Crop Sample** pour supprimer les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Cette fonction est destructive, mais le projet contient toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité du sample même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour convertir le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).



Si vous réglez le champ **Convert To** (convertir en) sur **Patched phrase** (phrase assemblée), cela crée un nouveau sample qui sera joué au tempo de votre séquence et le place dans le projet actuel. La phrase assemblée aura le même nom que le sample d'origine mais suivi de **pp** et sera représentée par une autre icône quand vous visualiserez les informations concernant votre projet.

Indiquez dans le champ **Bars** le nombre de mesures que doit durer la phrase assemblée.

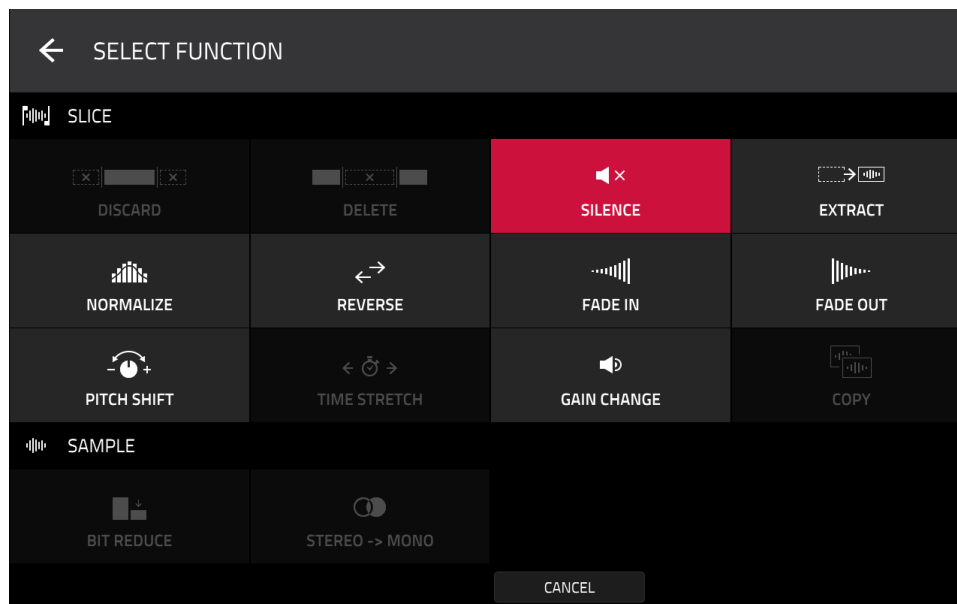


Traitement des tranches

Maintenez **Shift** puis touchez le bouton **Process** (traitement) pour ouvrir la fenêtre Process, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour la tranche actuellement sélectionnée (celle-ci a moins d'options qu'en mode Trim. Les options indisponibles sont grisées).

Utilisez le champ **Function** pour sélectionner un processus d'édition. Touchez deux fois **Function** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Function qui vous donne une vue d'ensemble de tous les processus d'édition disponibles.

Important : le mode Chop est non destructif : vous pouvez choisir le comportement de tranche/édition sans détruire votre sample d'origine, ce qui vous donne plus de contrôle sur la reproduction du sample ; vous pouvez sauvegarder votre sample découpé mais également réutiliser toutes les données de tranche dans un autre projet. Voir le chapitre [Mode Program Edit](#) afin d'en apprendre plus sur le réglage d'un pad pour lui faire lire la totalité d'un sample, une tranche spécifique de sample, ou une région spécifique de sample (indépendante de ses marqueurs de tranche).



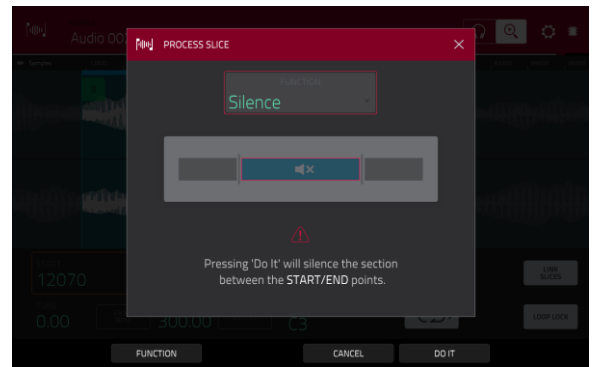
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en mode d'édition de sample, touchez **Cancel** (annuler).

Pour revenir à la fenêtre Process, touchez le haut de l'écran.

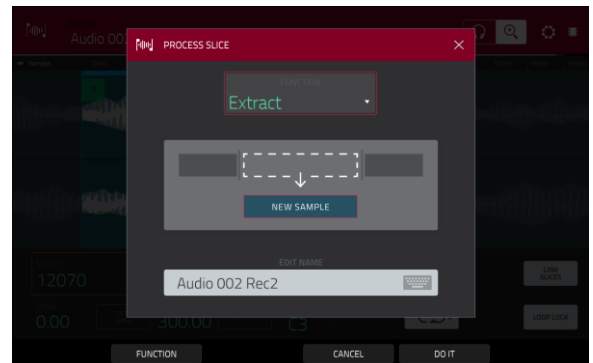
Note : tous les processus décrits ici n'affectent que la tranche actuellement sélectionnée.

Le processus **Silence** remplace la région comprise entre le point de début et le point de fin par du silence.

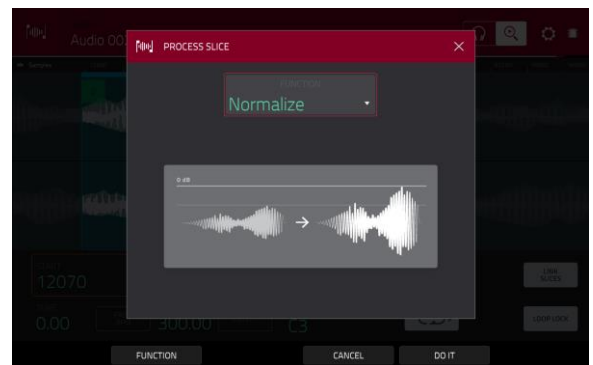


Le processus **Extract** (extraire) supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin et sauvegarde le résultat comme un nouveau sample (avec un nom que vous saisissez) dans votre projet actuel.

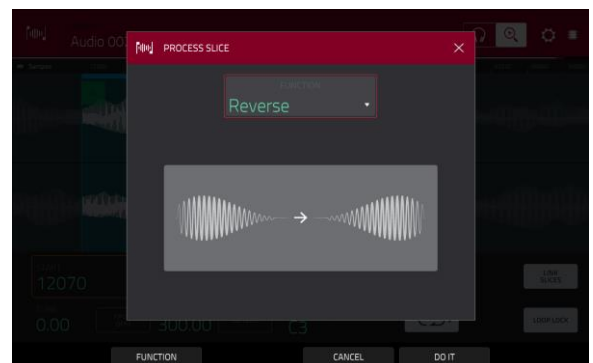
À savoir : c'est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et souhaitez juste en extraire une caisse claire, une grosse caisse, etc. pour une utilisation séparée dans le projet.



Le processus **Normalize** (normaliser) augmente le niveau d'un sample jusqu'à la plus haute valeur possible sans distorsion. C'est un genre d'optimisation de gain numérique pour que vous n'ayez pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs quand vous travaillez avec des samples ayant de grandes amplitudes de volume.



Le processus **Reverse** (inverser) inverse la région comprise entre le point de début et le point de fin.

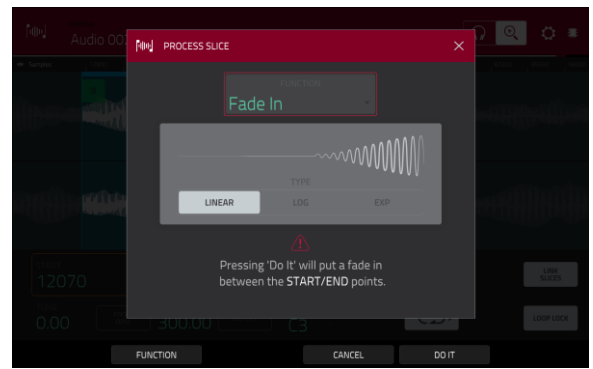


Le processus **Fade In** donne un fondu d'entrée entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

Linear fait apparaître le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait apparaître le son selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.

Exp fait apparaître le son selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.

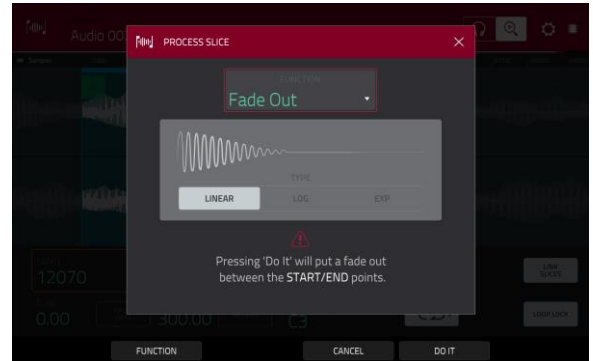


Le processus **Fade Out** donne un fondu de sortie entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

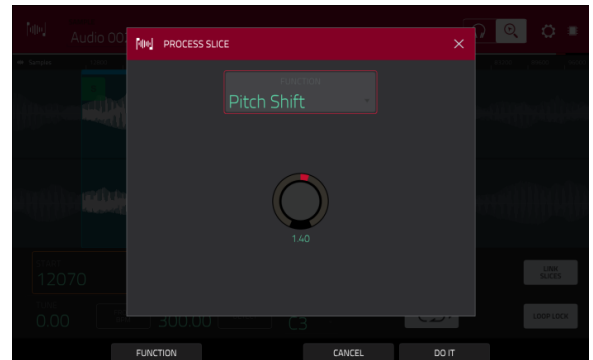
Linear fait diminuer le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait diminuer le son selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.

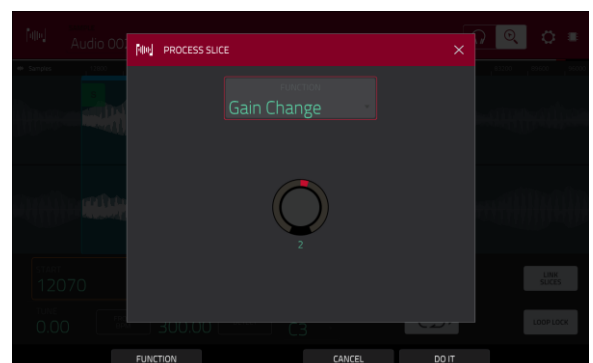
Exp fait diminuer le son selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.



Le processus **Pitch Shift** change la hauteur du sample sans changer sa durée. Cela vous permet d'accorder le sample sur votre séquence sans affecter son tempo ou sa durée. Vous pouvez l'ajuster sur 12 demi-tons, vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que la qualité audio peut diminuer avec les réglages les plus extrêmes.



Le processus **Gain Change** augmente ou diminue le volume du sample. Vous pouvez le régler sur 18 dB, vers le haut ou le bas. Cette fonction est différente de la fonction Normalize car elle donne accès à des volumes dépassant le niveau d'écrêtage. Cela peut être l'effet souhaité, mais surveillez bien votre niveau de sortie !

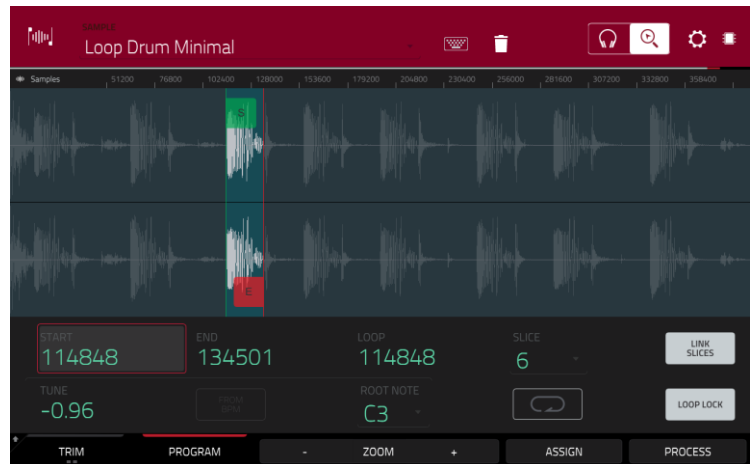


Mode Program

Le mode Program vous permet d'éditer un sample dans le contexte du programme dans lequel vous l'utiliserez. Vous pouvez régler les paramètres de pad comme si vous étiez en mode d'édition de programme, en l'entendant avec le même son qu'il aura dans le circuit audio du programme.

Pour passer en mode Program, touchez le bouton **Program** en bas de l'écran. Les pads afficheront les samples qui leur sont assignés dans le programme.

Avec les champs **Start / End**, réglez respectivement le point de début et le point de fin du sample. Sinon, touchez le marqueur de début (**S** pour Start) ou de fin (**E** pour End) et tirez-le à gauche ou à droite ou utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** pour régler le point de début et la **deuxième** colonne de **boutons Q-Link (End X1__)** pour régler le point de fin.



Le mode Program comprend une fonction de bouclage. Lorsqu'elle est activée, la région du sample comprise entre le point de bouclage et le point de fin se répète en boucle. C'est utile lorsqu'on essaie de trouver le point idéal pour faire débuter le sample. Le point de bouclage ne peut pas être placé avant le point de début.

Pour régler le point de bouclage, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Utilisez le champ **Loop**.
- Touchez le marqueur de début (**S**) (si **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est activé) ou le marqueur **Loop** (si **Loop Lock** est désactivé) et tirez.
- Utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link (Start X1__)** ; si **Loop Lock** (verrouillage de boucle) est activé) ou la **troisième** colonne de **boutons Q-Link (Loop X1__)** ; si **Loop Lock** est désactivé). Les boutons Q-Link du haut (13 et 15) permettent un réglage grossier. Les boutons Q-Link du bas (1 et 3) permettent un réglage fin.

Pour activer ou désactiver le verrouillage de boucle, touchez le bouton **Loop Lock**. Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, touchez le bouton **Loop** afin de passer en revue les quatre modes :

Off : le sample n'est pas lu en boucle.

Forward (vers l'avant) : quand la boucle atteint son point de fin, elle reprend la lecture depuis le point de bouclage.

Reverse (inversée) : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de bouclage, elle saute au point de fin et continue la lecture à l'envers.

Alternating (alternée) : quand la boucle atteint son point de fin, elle poursuit la lecture à l'envers. Quand elle atteint à nouveau le point de bouclage, elle reprend la lecture en avant depuis le point de bouclage.

Pour alterner entre Forward et Off, maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran.

Touchez chaque **pad** pour entendre son ou ses samples. Le sample de sa première couche apparaît automatiquement pour édition dans l'affichage de forme d'onde.

Utilisez le champ **Tune** pour transposer le sample au-dessus ou en dessous de sa hauteur d'origine.

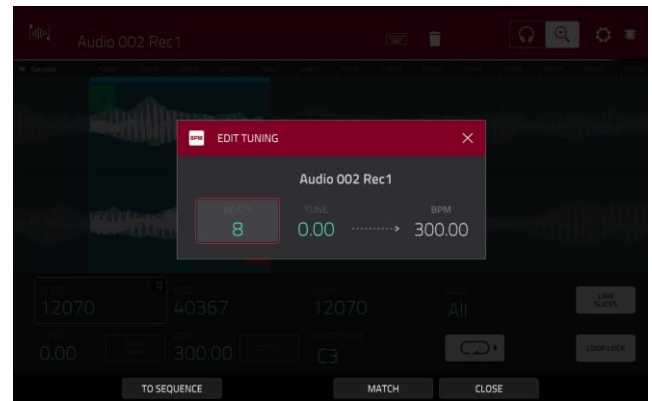
Touchez **From BPM** (à partir du tempo) pour ouvrir la fenêtre **Edit Tuning** qui vous permet d'accorder un sample sur la séquence actuelle.

Utilisez le champ **Number of Beats** pour faire correspondre le nombre de temps dans la séquence.

Pour accorder le sample sur la séquence, touchez **Match**. Le champ **Tune** (accordage) s'ajustera de façon automatique et la fenêtre se fermera. Le sample est maintenant accordé sur la séquence.

Pour accorder le sample sur la séquence et ajuster le tempo de la séquence, touchez **To Sequence**. C'est la même chose que de toucher **Match** sauf que cela change également le tempo de la séquence pour la valeur en BPM affichée dans le champ **BPM** de droite.

Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** (fermer).



Utilisez le champ **Root Note** pour définir la note de base du sample, celle qui fera jouer le sample à sa hauteur d'origine dans un programme Keygroup.

Utilisez le champ **Slice** (tranche) pour afficher soit le sample tel qu'il a été édité (**Pad**) soit la totalité du sample (**All**).

Si le champ **Slice** est réglé sur **All**, vous pouvez afficher le sample tel qu'il a été édité mais garder le point de début et le point de fin. **Pour cela**, maintenez **Shift** et touchez **To Pad** en bas de l'écran. Le champ **Slice** se change en **Pad**, mais le point de début et le point de fin ne changent pas.

Le bouton **Link Slices** n'a pas de fonction en mode Program.

0 Snap force les points de début, de fin et de bouclage à ne se trouver que sur les points où l'onde a une amplitude nulle (là où elle croise l'axe horizontal). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample.

Pour activer ou désactiver 0 Snap, maintenez **Shift** et touchez **0 Snap** en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction de bouclage, maintenez **Shift** et touchez **Loop** en bas de l'écran. Cela fait alterner la fonction de bouclage (Loop) entre **Forward** (bouclage vers l'avant) et **off** (bouclage désactivé). La fonction de bouclage a été décrite [précédemment](#).

Assignment de samples

Vous pouvez assigner directement votre nouveau sample à un pad depuis le mode Program.

Pour assigner un sample, touchez **Assign** en bas de l'écran afin d'ouvrir la fenêtre Assign Sample.

Important : assigner un sample à un pad de cette façon remplace le sample présent sur la première couche du pad.

Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Assign slice to a pad** (assigner une tranche à un pad), le pad se référera simplement à la tranche de ce sample plutôt que de créer un nouveau sample. C'est utile pour réduire l'encombrement dans votre projet.

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.

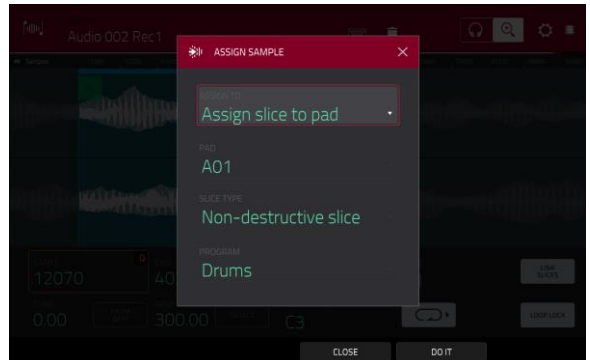
Utilisez le champ **Slice Type** (type de tranche) pour sélectionner les réglages de couche du pad lorsque la tranche lui est assignée (voir [Mode Program Edit](#) pour en apprendre plus sur les paramètres mentionnés ci-dessous) :

- **Non-Destructive Slice** : le paramètre **Slice** (tranche) du pad sera réglé sur le numéro de tranche.
- **Pad Parameters** : le paramètre **Slice** du pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début du pad (**Pad Start**) et son point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).



Si vous réglez le champ **Assign To** (assigner à) sur **Make new sample** (faire un nouveau sample), cela crée un nouveau sample dans votre projet (le sample d'origine restera inchangé).

Utilisez le champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré. Vous pouvez sinon le presser.

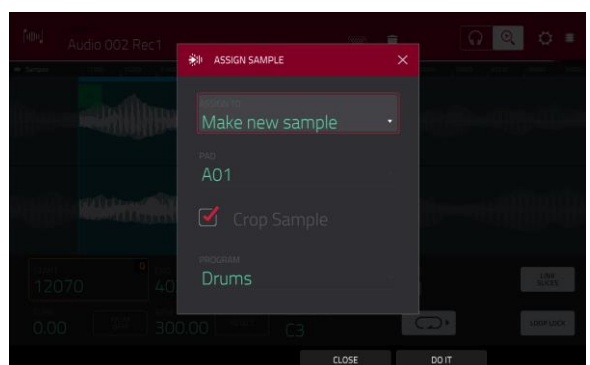
Cochez la case **Crop Sample** pour supprimer les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Cette fonction est destructive, mais le projet contient toujours votre sample d'origine.

Laissez la case non cochée pour conserver les parties inutiles du sample quand il est créé et assigné. Ainsi, vous pourrez toujours éditer la totalité du sample même si vous n'en utilisez qu'une partie pour le moment.

Utilisez le champ **Program** pour spécifier le programme auquel vous souhaitez ajouter la tranche.

Pour assigner le sample, touchez **Do It** (exécuter).

Pour annuler l'opération, touchez **Close** (fermer).

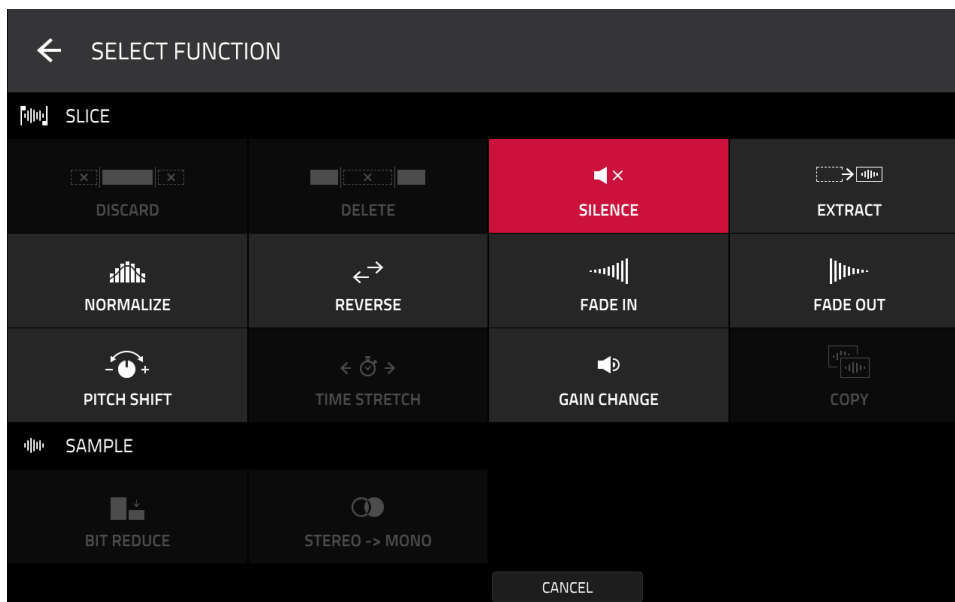


Traitement des tranches

Maintenez **Shift** puis touchez le bouton **Process** pour ouvrir la fenêtre Process, dans laquelle vous pouvez sélectionner une option d'édition pour la tranche actuellement sélectionnée (celle-ci a moins d'options qu'en mode Trim. Les options indisponibles sont grisées).

Utilisez le champ **Function** pour sélectionner un processus d'édition. Touchez deux fois **Function** en bas de l'écran pour ouvrir la fenêtre Fonction qui vous donne une vue d'ensemble de tous les processus d'édition disponibles.

Important : le mode Program est non destructif : vous pouvez choisir le comportement de tranche/édition sans détruire votre sample d'origine, ce qui vous donne plus de contrôle sur la reproduction du sample ; vous pouvez sauvegarder votre sample découpé mais également réutiliser toutes les données de tranche dans un autre projet. Voir le chapitre [Mode Program Edit](#) afin d'en apprendre plus sur le réglage d'un pad pour lui faire lire la totalité d'un sample, une tranche spécifique de sample, ou une région spécifique de sample (indépendante de ses marqueurs de tranche).



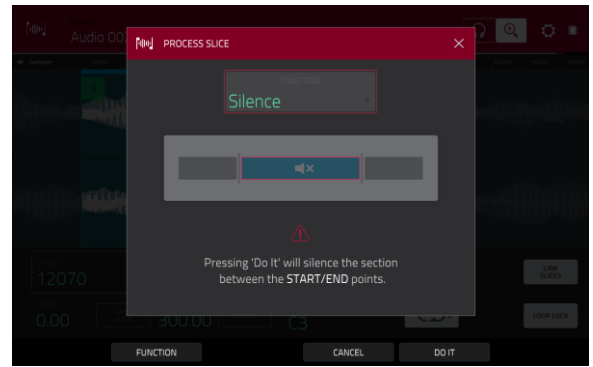
Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de ces fonctions comme décrit ci-dessous.

Pour revenir en mode d'édition de sample, touchez **Cancel** (annuler).

Pour revenir à la fenêtre Process, touchez le haut de l'écran.

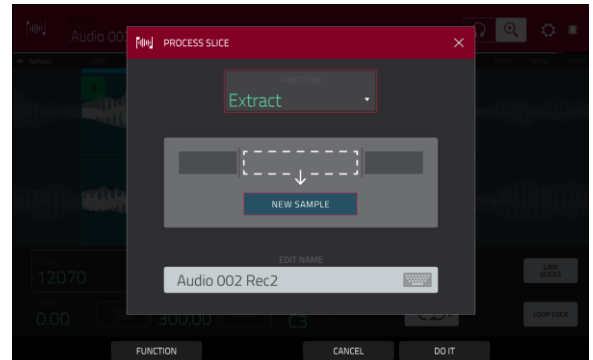
Note : tous les processus décrits ici n'affectent que la tranche actuellement sélectionnée.

Le processus **Silence** remplace la région comprise entre le point de début et le point de fin par du silence.

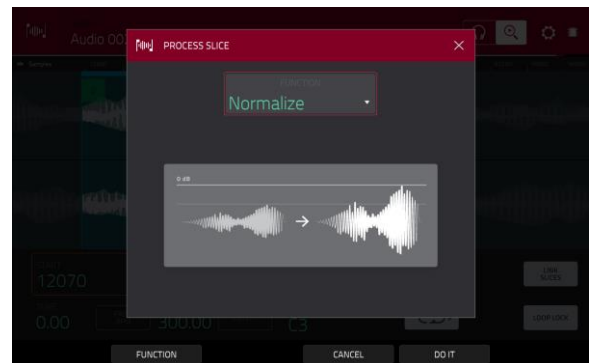


Le processus **Extract** (extraire) supprime les régions situées avant le point de début et après le point de fin et sauvegarde le résultat comme un nouveau sample (avec un nom que vous saisissez) dans votre projet actuel.

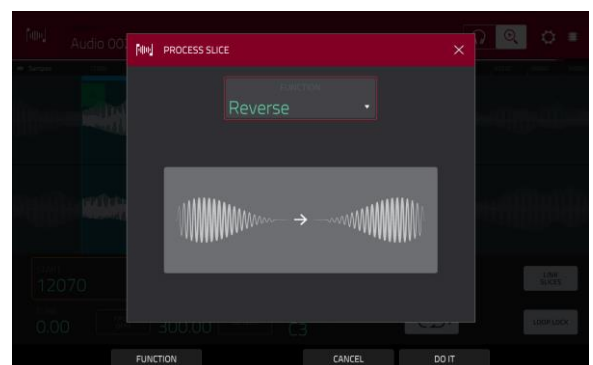
À savoir : c'est utile si vous avez enregistré une boucle de batterie et souhaitez juste en extraire une caisse claire, une grosse caisse, etc. pour une utilisation séparée dans le projet.



Le processus **Normalize** (normaliser) augmente le niveau d'un sample jusqu'à la plus haute valeur possible sans distorsion. C'est un genre d'optimisation de gain numérique pour que vous n'ayez pas à vous soucier de réglages de niveau excessifs quand vous travaillez avec des samples ayant de grandes amplitudes de volume.



Le processus **Reverse** (inverser) inverse la région comprise entre le point de début et le point de fin.

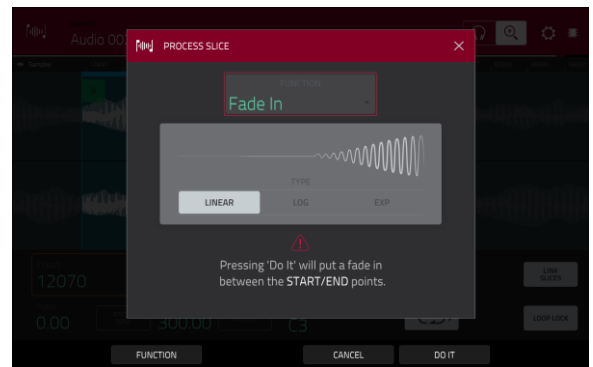


Le processus **Fade In** donne un fondu d'entrée entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

Linear fait apparaître le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait apparaître le son selon une courbe logarithmique – montée rapide au début puis plus lente vers la fin.

Exp fait apparaître le son selon une courbe exponentielle – montée lente au début puis plus rapide vers la fin.

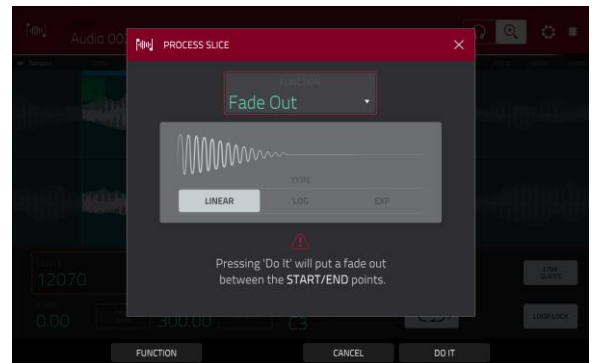


Le processus **Fade Out** donne un fondu de sortie entre le point de début et le point de fin. Les types suivants sont disponibles :

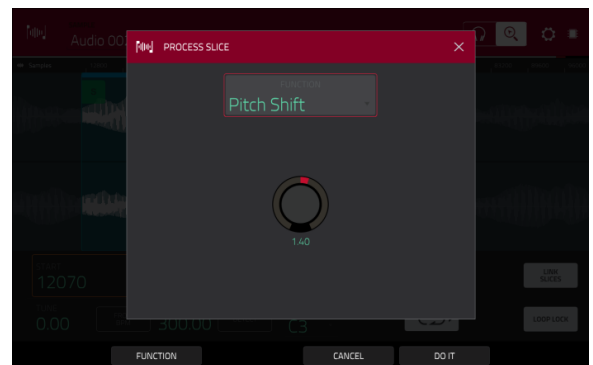
Linear fait diminuer le son progressivement selon une courbe linéaire – une ligne droite entre le début et la fin.

Log fait diminuer le son selon une courbe logarithmique – descente rapide au début puis plus lente vers la fin.

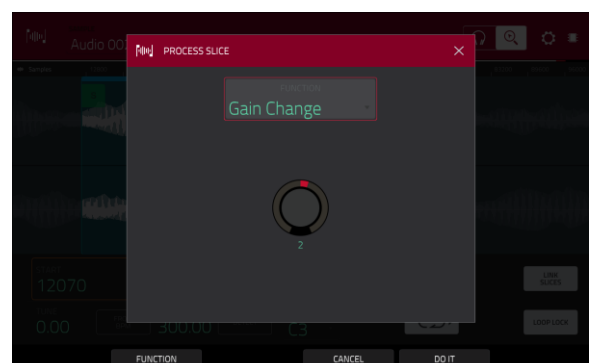
Exp fait diminuer le son selon une courbe exponentielle – descente lente au début puis plus rapide vers la fin.



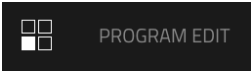
Le processus **Pitch Shift** (transposer) change la hauteur du sample sans changer sa durée. Cela vous permet d'accorder le sample sur votre séquence sans affecter son tempo ou sa durée. Vous pouvez l'ajuster sur 12 demi-tons, vers le haut ou le bas. N'oubliez pas que la qualité audio peut diminuer avec les réglages les plus extrêmes.



Le processus **Gain Change** (changement de gain) augmente ou diminue le volume du sample. Vous pouvez le régler sur 18 dB, vers le haut ou le bas. Cette fonction est différente de la fonction Normalize car elle donne accès à des volumes dépassant le niveau d'encrêtage. Cela peut être l'effet souhaité, mais surveillez bien votre niveau de sortie !



Mode Program Edit (édition de programme)



Le mode d'édition de programme contient tous les paramètres nécessaires à l'édition de vos programmes.

Pour les **programmes Drum**, il contient les paramètres des quatre couches ainsi que tous les paramètres de synthèse et les réglages des effets insérés. Voir la section [Programmes Drum](#) pour en savoir plus.

Pour les **programmes Keygroup**, il contient un peu plus de paramètres que pour les programmes Drum. Voir la section [Programmes Keygroup](#) pour en savoir plus.

Pour les **programmes Clip**, il a un aspect très différent par rapport aux autres programmes, en raison du mode de lancement des clips. Voir la section [Programmes Clip](#) pour en savoir plus.

Pour les **programmes Plugin**, consultez [Programmes Plugin](#) afin d'en savoir plus. Ceux-ci ne sont disponibles que si vous utilisez la MPC X en mode contrôleur.

Pour les **programmes MIDI** et les **Programmes CV**, consultez [Programmes MIDI](#) et [Programmes CV](#) afin d'en savoir plus.

Pour plus d'informations générales sur les différences entre les types de programme, veuillez lire [Généralités > Programmes](#).

Pour passer en mode d'édition de programme, effectuez l'une des opérations suivantes :

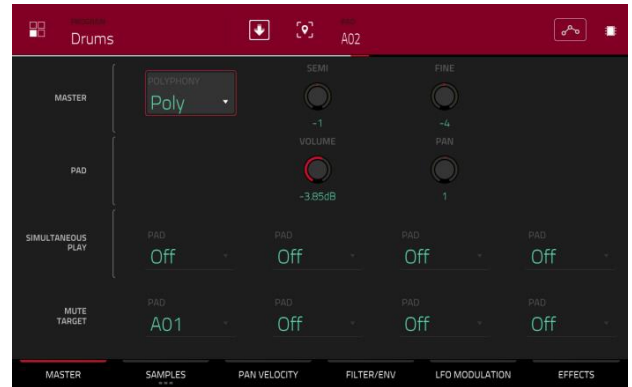
- Pressez **Prog Edit**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Program Edit**.

Programmes Drum

Quand vous utilisez des programmes Drum, le mode d'édition de programme permet d'éditer les paramètres de chaque pad.

Pour sélectionner un pad, pressez-le. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran.

Pour afficher un onglet de paramètres spécifique, touchez le bouton **Master**, **Samples**, **Pan Velocity** (panoramique et dynamique), **Filter/Env** (filtre/enveloppe), **LFO Modulation** (modulation par le LFO) ou **Effects** (effets) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois le bouton **Samples** pour passer en revue ses trois sections.



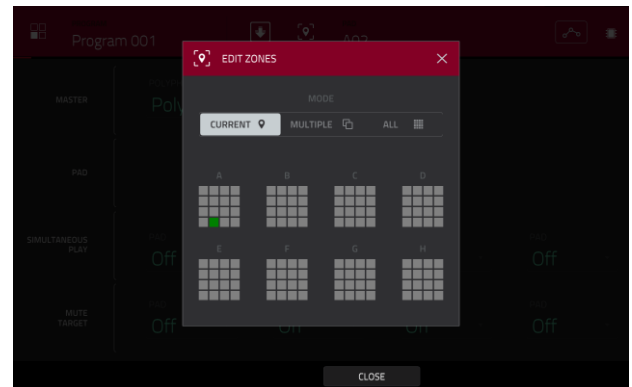
Touchez l'**icône de position** en haut de l'écran (entre les champs **Program** et **Pad**) pour ouvrir la fenêtre **Edit Zones** qui est une fonction propre aux programmes Drum et Clip. Cette fenêtre affiche une vue d'ensemble de tous les pads sélectionnés. Utilisez le sélecteur **Mode** pour choisir la façon dont les pads sélectionnés seront édités :

Current : seul le pad sélectionné peut être édité.

Multiple : tous les pads sélectionnés peuvent être édités simultanément.

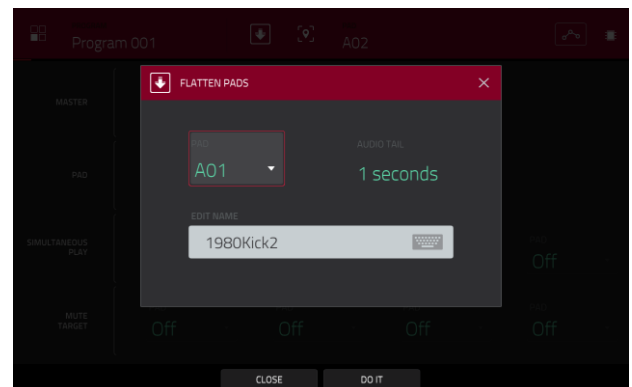
All : tous les pads peuvent être édités simultanément.

Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** (fermer), la **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.



À savoir : vous pouvez immédiatement sélectionner plusieurs pads depuis n'importe quel onglet du mode d'édition de programme (quel que soit le réglage actuel pour Edit Zones) en maintenant la touche **Shift** et en pressant chacun des pads désirés. Le réglage Edit Zones se transformera automatiquement en **Multiple**.

Touchez l'**icône de flèche vers le bas** en haut de l'écran (à côté du champ **Program**) pour ouvrir la fenêtre **Flatten Pad** qui convertit tous les samples d'un pad en un seul sample audio et place celui-ci sur la première couche de ce pad. Le sample obtenu correspond au signal audio produit par ce pad joué à la dynamique maximale (**127**), pris après la tranche de canal du pad, ce qui signifie qu'il inclut tous les effets insérés assignés au pad et les résultats de la fonction Warp sur le sample. Cette fonction est utile si vous devez réduire la sollicitation du processeur par un pad ou un programme en « incorporant » la fonction Warp et les effets dans le sample lui-même. Par défaut, il utilisera le nom du premier sample. Cette fonction ne concerne que les programmes Drum (c'est le même processus **Flatten Pad** que celui vu dans les fonctions d'édition de programme en mode Main).



Pour sélectionner le pad, pressez-le ou utilisez le menu **Pad**.

Pour régler la longueur de la queue audio, utilisez le champ **Audio Tail**. Cela ajoutera des secondes supplémentaires à la fin du fichier audio obtenu. C'est utile si vous employez des effets ou samples dont le son va au-delà de la durée audio définie (par exemple une reverb ou un delay long, des samples sans bouclage avec des longues phases de déclin, etc.). Nous vous recommandons d'utiliser une queue audio (Audio Tail) d'au moins deux secondes.

Pour nommer le nouveau sample, touchez le champ **Edit Name** et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Pour confirmer votre choix, touchez **Do It** (exécuter).

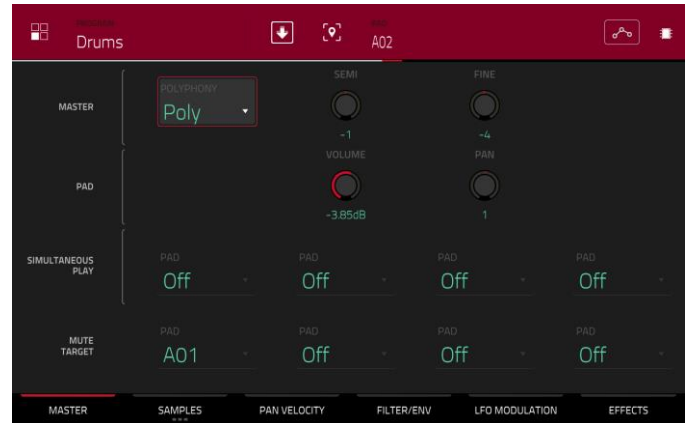
Pour annuler, touchez **Cancel**.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et l'accordage pour l'ensemble du programme.

Polyphony règle le mode de lecture pour les pads du programme. En mode **Mono**, un seul pad joue à la fois. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction de son ou de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tous les autres pads qui jouent actuellement dans ce programme. En mode **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (dans la limite du nombre total de voix disponible).



Semi vous permet de transposer le programme d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement le programme sur ± 99 centièmes de demi-ton.

Volume contrôle le niveau de volume général du ou des samples chargés.

Pan contrôle le panoramique général dans le champ stéréo du ou des samples chargés.

La section **Simultaneous Play** (lecture simultanée) vous permet de configurer jusqu'à quatre pads qui pourront être déclenchés en en pressant qu'un seul. Cette fonction est utile pour déclencher un empilage de sons (par exemple des grosses caisses superposées). Utilisez chaque champ **Pad** pour sélectionner le pad désiré.

L'onglet **Mute Target** vous permet de sélectionner jusqu'à quatre pads (dans le même programme) pour le pad actuellement sélectionné. Lorsque le pad actuellement sélectionné est joué, il coupe immédiatement le son des pads choisis dans Mute Targets. Utilisez chaque champ **Pad** pour sélectionner le pad devant être ainsi coupé.

À savoir :

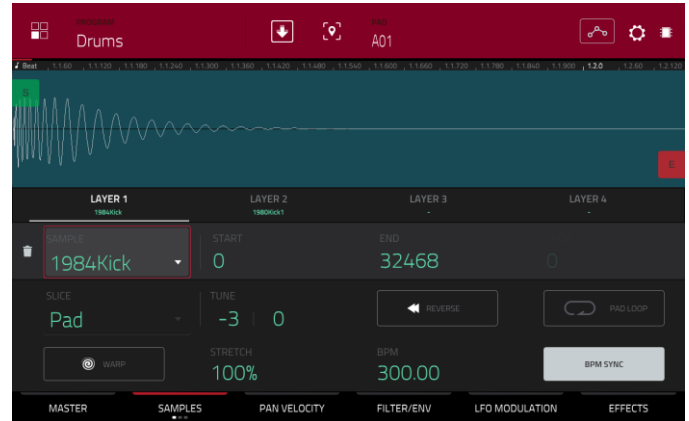
Cette fonction est utile pour programmer des charlestons réalistes, particulièrement si seul le son de charleston ouverte ou fermée doit être entendu.

Cette fonction est similaire à celle de groupe mute, disponible pour les programmes Drum et pour les programmes Keygroup.

Samples

Chaque pad peut déclencher jusqu'à quatre samples, qui sont assignés à quatre couches (« layers ») individuelles. Toutes les couches ont les mêmes paramètres, assignables indépendamment.

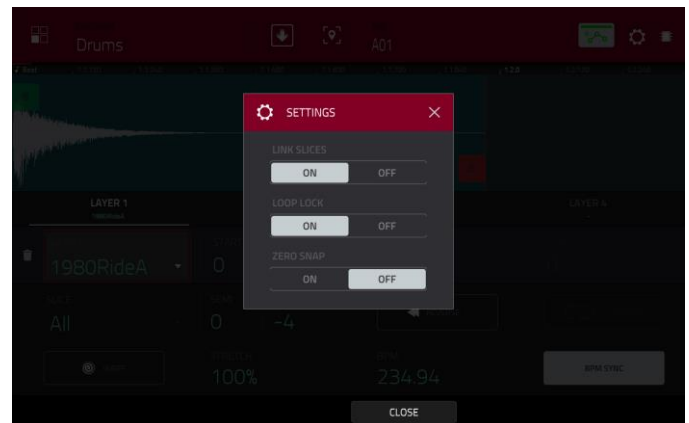
Touchez **Samples** pour passer en revue ses trois sections disponibles.



Dans les trois sections, vous pouvez accéder à la fenêtre des réglages (**Settings**) qui vous permet de configurer certains réglages de l'onglet Samples.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'icône de roue dentée.

Pour fermer la fenêtre Settings, touchez **Close**, la X dans le coin supérieur droit ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.



Utilisez le sélecteur **Link Slices** (relier les tranches) pour choisir la façon dont se comporte le point de début et le point de fin d'une tranche dans un plus grand sample. Vous pouvez créer ces tranches en mode d'édition de sample (mode Chop).

Quand il est activé, changer le point de début d'une tranche change parallèlement le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample. C'est la même chose que le bouton **Link Slices** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Loop Lock** (verrouillage de boucle) pour « associer » le point de boucle au point de début ou au contraire le « dissocier ». Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part. C'est la même chose que le bouton **Loop Lock** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Zero Snap** (calage sur 0) pour activer ou désactiver cette fonction qui force le placement des points de début, de fin et de bouclage uniquement aux endroits où l'onde a une amplitude nulle (points qui « croisent » l'axe). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample. C'est la même chose que le bouton **0 Snap** en mode d'édition de sample.

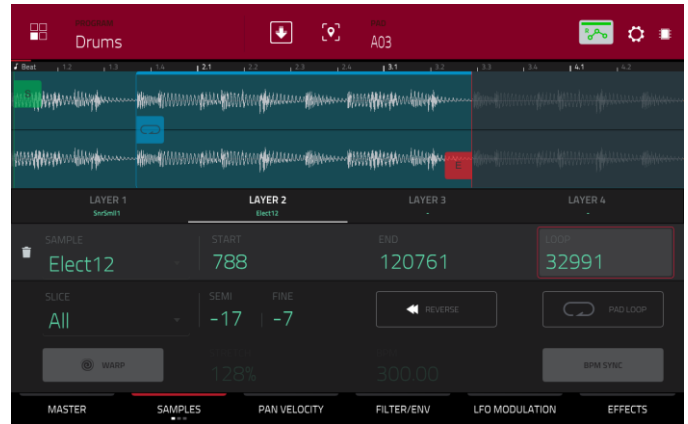
Le **premier** onglet **Samples** contient la forme d'onde du sample pour chaque couche et les commandes pour sa hauteur, son timing et sa lecture.

La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde du sample de la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.

L'affichage présente la section « active » de l'onde du sample. Balayez-la à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la règle temporelle ou « timeline », graduée en mesures, temps, et tics.

Utilisez le bouton **Q-Link** du bas dans la quatrième banque pour un zoom avant ou arrière sur l'onde du sample.



Touchez le numéro d'une couche (**Layer 1–4**) pour la sélectionner. Après sélection, la forme d'onde de son sample s'affiche dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages dans la moitié inférieure.

Utilisez le champ **Sample** pour sélectionner le fichier sample de cette couche. N'oubliez pas que le sample doit au préalable être chargé dans le pool de samples du projet. Pour des informations sur la façon de charger des samples dans un projet, veuillez voir le chapitre [Mode browser](#).

Important : les paramètres des onglets **Samples** fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition de sample). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode d'édition de sample et utilisez le mode Chop pour découper un sample en tranches à destination de vos pads, vous pouvez convertir une tranche en choisissant **Non-Destructive Slice** (tranche non destructive) ou **Pad Parameters** (paramètres de pad).

Une tranche de type **Non-Destructive Slice** permet à son pad de s'y référer quand vous le pressez ; le sample d'origine reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un pad. En mode d'édition de programme, vous verrez que le pad/couche auquel il est assigné a son menu déroulant **Slice** réglé sur le **numéro de tranche** correspondant dans le sample d'origine. Faire jouer ce pad l'amènera à se référer à ce marqueur de tranche comme à un « signet » plutôt que de créer un tout nouveau sample composé de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus à encombrer votre projet avec un nouveau sample pour chaque tranche (bien que vous puissiez continuer d'utiliser cette ancienne méthode si vous préférez).

Une tranche convertie avec **Pad Parameters** est très similaire à la tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode d'édition de programme, les pads/couches auxquels les samples sont assignés ont leur menu déroulant **Slice** réglé sur **Pad** (plutôt que sur le numéro de tranche) et les points de début (**Start**) et de fin (**End**) correspondent aux marqueurs de tranche dans le sample d'origine.

Le marqueur **vert/S** et le marqueur **rouge/E** représentent respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou le point de fin, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur **S** (Start ou début) ou **E** (End ou fin) et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link** pour régler le point de début ou la **deuxième** colonne de **boutons Q-Link** pour régler le point de fin. Le bouton Q-Link du haut permet un réglage grossier. Le bouton Q-Link du bas permet un réglage fin.

Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage (telle que déterminée par le champ **Loop**, si activé) correspond au point de début de lecture du sample. Quand il est désactivé, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Loop** pour déterminer le point à partir duquel la lecture du sample reprendra en boucle si le bouclage de pad (**Pad Loop**) est activé. Sinon, utilisez la **troisième** colonne de **boutons Q-Link** pour régler le point de bouclage. Le bouton Q-Link du haut permet un réglage grossier. Le bouton Q-Link du bas permet un réglage fin.

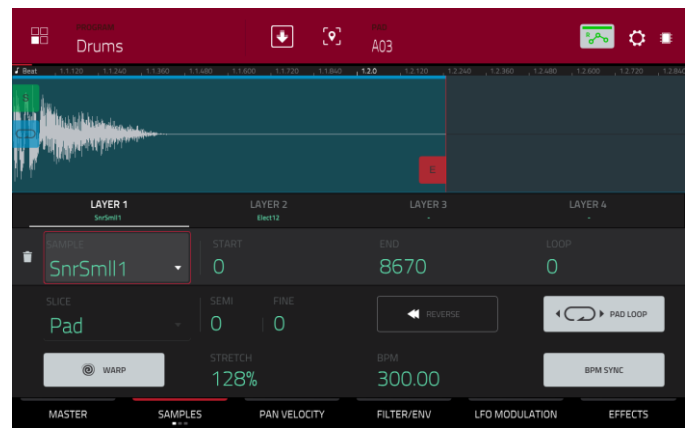
Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage correspond au point de début de sample. Quand il est désactivé, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Slice** pour sélectionner la ou les parties du sample qui seront lues :

All : la totalité du sample est lue.

Pad : le sample est lu du point de début **Pad Start** au point de fin **Pad End**, décrits *précédemment*. Cela vous permet également d'activer le bouclage **Pad Loop** (si le champ **Sample Play** de l'onglet **LFO Modulation** est réglé sur **Note On**).

Slice 1, 2, 3, etc. : si vous avez découpé le sample en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche qui sera lue lorsque vous déclencherez le pad.



Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** du second onglet Samples.

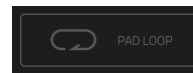
Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centième de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Fine** du second onglet Samples.

Utilisez le bouton **Reverse** (inverser) pour sélectionner le sens de lecture du sample. Quand il est activé, le sample est lu à l'envers. Quand il est désactivé, le sample est lu vers l'avant, dans le sens normal.

Utilisez le bouton **Pad Loop** pour passer en revue les modes de bouclage de pad disponibles.

Important : pour que le bouclage de pad fonctionne, vous devez (1) régler le champ **Sample Play** (dans l'onglet **LFO Modulation**) sur **Note On** à la place de One Shot et (2) régler le champ **Slice** (dans le premier onglet **Samples**) sur **Pad** au lieu de All ou d'un numéro de tranche.

Off : le sample n'est pas lu en boucle.



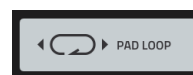
Forward (vers l'avant) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample se répète depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à la fin du sample. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



Reverse (inversée) : vous pouvez maintenir le **pad** pour lire ce sample à l'envers, avec répétition en boucle depuis la fin du sample jusqu'au point de bouclage (**Loop Position**). Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



Alternating (alternée) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample soit lu depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à sa fin puis à l'envers jusqu'à son retour au point de bouclage. Ce va-et-vient se répétera tant que vous maintiendrez le pad pressé. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.

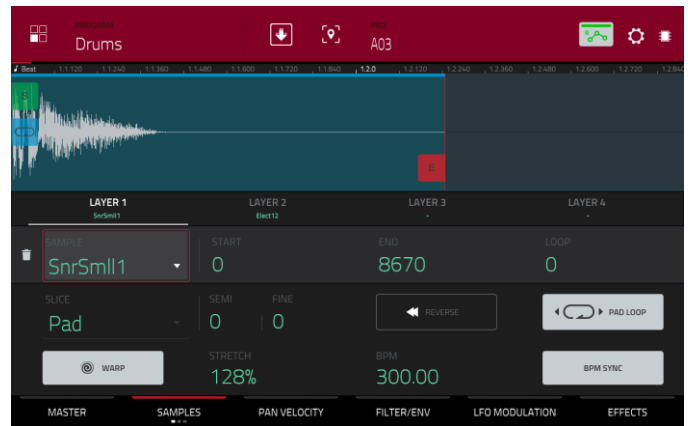


Touchez **Warp** pour activer ou désactiver le traitement Warp du sample.

Lorsqu'il est activé, étirer ou contracter le sample (selon le tempo) ne change pas sa hauteur.

Lorsqu'il est désactivé, étirer ou contracter le sample change parallèlement sa hauteur et vice versa.

Utilisez le champ **Stretch** pour régler le « facteur d'étirement/contraction », qui affecte la façon dont le sample est modifié (si **Warp** est activé).



Utilisez le champ **BPM** pour saisir un tempo, qui affecte la façon dont le sample est modifié (si **Warp** est activé).

Touchez **BPM Sync** pour activer ou désactiver la synchronisation sur le tempo.

Quand **BPM Sync** et **Warp** sont tous deux activés, le tempo (BPM) du sample est « verrouillé » sur le tempo de la séquence.

Si **BPM Sync** est désactivé alors que **Warp** est activé, le sample est indépendant du tempo de votre séquence – utilisez le champ **Stretch** pour étirer ou contracter un sample.

Note : les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources du processeur requises à l'aide des moyens suivants :

Évitez d'utiliser des valeurs extrêmes pour **Stretch**.

Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur (par exemple avec les paramètres **Semi** et **Fine**) du son traité par Warp.

Évitez le Warp sur de très petites régions de piste.

Utilisez le Warp sur aussi peu de pistes ou de régions de piste que possible (réduisez le nombre total de voix [permises par la polyphonie] qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.

Évitez de rapidement déclencher des samples traités par Warp.

Le **second** onglet Samples contient des commandes pour sa hauteur et son niveau de volume.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** du premier onglet Samples.

Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centième de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Fine** du premier onglet Samples.

Level vous permet de régler le volume de chaque couche, vous donnant le contrôle complet de la « balance » des samples assignés au pad.

Le **troisième** onglet Samples contient la commande servant à le décaler.

Utilisez le curseur **Offset** pour fixer un temps de décalage à la lecture du sample.

Valeurs positives (à droite du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture démarre immédiatement mais en un point postérieur dans le sample, spécifié par la valeur de décalage (Offset).

Valeurs négatives (à gauche du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture est retardée d'un temps spécifié par la valeur de décalage (Offset).

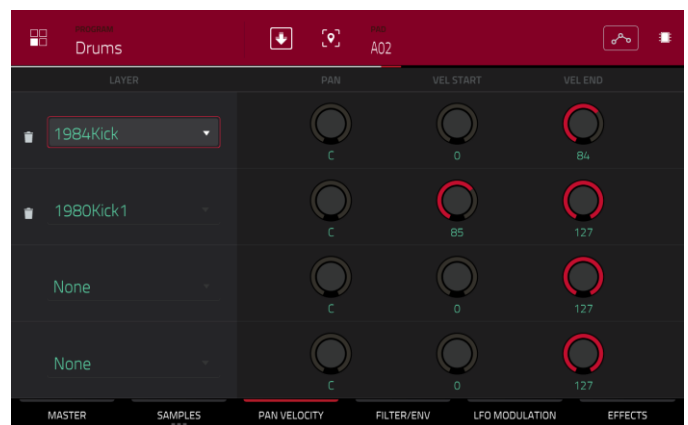
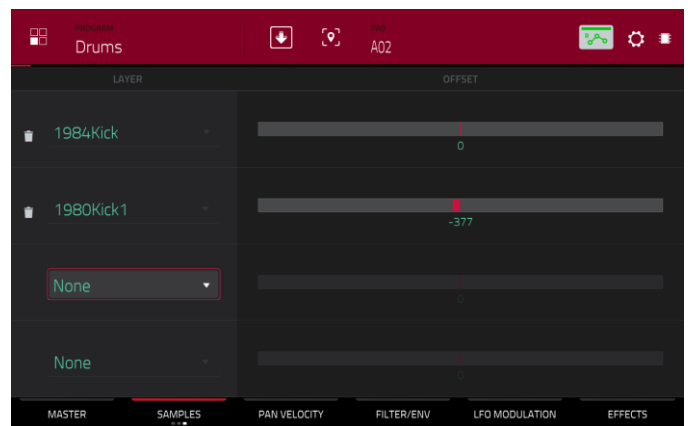
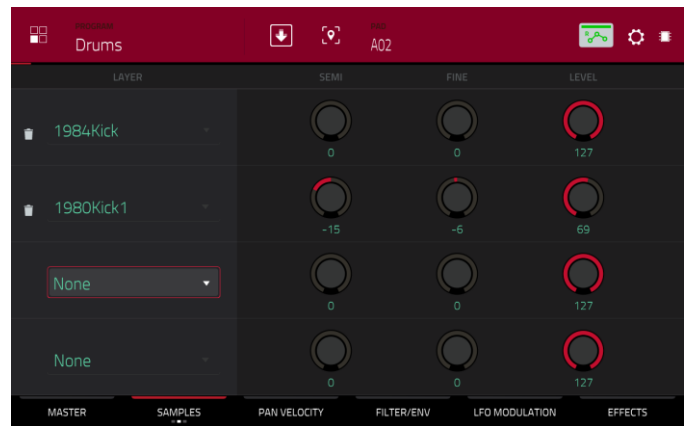
Pan Velocity (panoramique et dynamique)

Utilisez le **bouton Pan** pour régler le positionnement stéréo de la couche correspondante.

Utilisez les boutons **Vel Start** et **Vel End** pour définir les limites de la plage de dynamique de chaque couche.

Avec une plage de **0** à **127**, la couche répond à la totalité de la plage dynamique du pad correspondant tandis qu'avec par exemple une plage de **100** à **127**, la couche ne répond qu'aux niveaux de dynamique les plus élevés. En assignant plusieurs samples d'un même instrument, vous pouvez créer un « multi-sample » au son réaliste en ajustant en conséquence la plage de dynamique associée à chaque couche.

Par exemple, vous pouvez avoir trois samples d'une frappe de batterie avec faible force, force moyenne et grande force. Vous pouvez associer chaque sample à une couche et régler les plages de dynamique (« Velocity ») pour que seules les dynamiques basses déclenchent le sample de frappe faible, que seules les dynamiques moyennes déclenchent le sample de force moyenne et que seules les hautes dynamiques déclenchent le sample de grande force.



Filter/Env (filtre/enveloppe)

Utilisez le champ **Type** afin de choisir un filtre pour le pad sélectionné. Voir [Annexe > Glossaire > Filtre](#) pour une explication des types de filtre disponibles.

Utilisez le bouton **Cutoff** pour régler la fréquence de coupure des filtres passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale des filtres passe-bande et coupe-bande.

Utilisez le bouton **Reso** pour régler la résonance/emphase des fréquences proches de la fréquence de coupure.

À savoir : utilisez des valeurs inférieures à **80** pour donner plus de brillance au son. Au-delà, le son manifestera une forte bosse audible autour de la fréquence de coupure.



Utilisez **Env** pour déterminer l'intensité d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages plus bas n'entraînent que de subtils changements de la fréquence de coupure (**Cutoff**) au cours du temps.

À savoir : pour donner au son une attaque plus caractéristique, augmentez le réglage d'**Env** et réglez de faibles valeurs pour **Atk** et **Decay** et une valeur moyenne basse pour **Sust** de l'enveloppe de filtre (**Filter Envelope**). Cela fera démarrer le son avec le filtre ouvert et fermera ce dernier peu de temps après, donnant un début brillant suivi d'un maintien plus feutré. À l'opposé, les sons de cordes peuvent être beaucoup plus « vivants » avec pour l'enveloppe de filtre un réglage bas d'**Env** et une valeur élevée d'**Atk**, entraînant une arrivée légèrement progressive des hautes fréquences.

Utilisez les boutons **Modulation Sources** pour régler la dynamique nécessaire à la modulation de certains autres paramètres :

Vel>Sta (dynamique→début) détermine la dynamique (d'un pad déclenché) nécessaire à la modulation du point de début du sample.

Vel>Atk (dynamique→attaque) détermine la dynamique (d'un pad déclenché) nécessaire à la modulation de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude.

Vel>Env (dynamique→enveloppe) permet aux informations de dynamique de contrôler l'ampleur de l'effet qu'a l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.

Vel>Flt (dynamique→filtre) utilise la dynamique de jeu d'un pad pour directement moduler la fréquence de coupure.

Les commandes de la section **Filter Envelope** affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section [Anatomie d'une enveloppe](#) pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

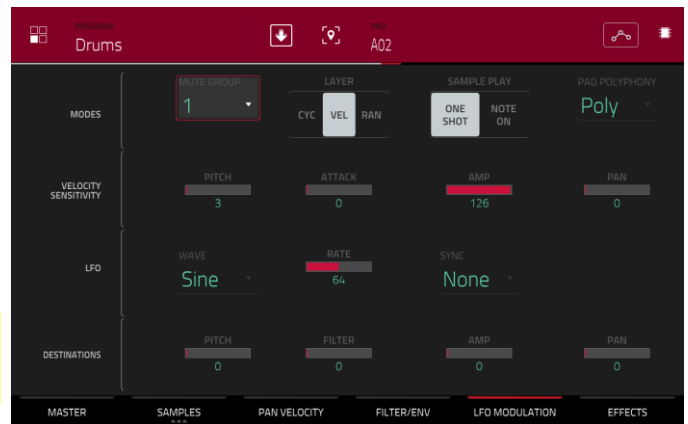
Les commandes de la section **Amp Envelope** (enveloppe d'amplitude) affectent les changements de niveau au cours du temps. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur l'amplitude du son avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section [Anatomie d'une enveloppe](#) pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

LFO Modulation (modulation par le LFO)

Les commandes **Modes** déterminent le comportement des samples de chaque pad dans un programme Drum.

Utilisez le champ **Mute Group** pour assigner le pad sélectionné à un des 32 groupes mute disponibles. Quand des pads assignés au même groupe mute reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué réduit au silence les autres pads de ce groupe mute. Un groupe mute n'affecte que les pads de ce programme, pas ceux des autres programmes.

À savoir : cette fonction est utile pour programmer des charlestons réalistes, particulièrement si seul le son de charleston ouverte ou fermée doit être entendu.



Utilisez le sélecteur **Layer** pour déterminer comment sont joués plusieurs samples assignés au même pad.

Cycle (Cyc) : chaque fois que le pad est joué, le sample de la couche suivante est déclenché. En d'autres termes, les samples des couches seront passés en revue comme suit : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4... etc.

Dynamique ou « Velocity » (Vel) : le pad passe d'une couche à l'autre en fonction de la force avec laquelle vous le pressez.

Aléatoire ou « Random » (Ran) : chaque fois que le pad est joué, un sample pris aléatoirement parmi ses couches est joué.

Utilisez le sélecteur **Sample Play** pour déterminer la durée de lecture du sample.

One Shot : la totalité du sample est lue du début à la fin. Utilisez cela si vous souhaitez lire des sons courts.

Note On : le sample n'est lu que tant que le pad est maintenu pressé. C'est préférable pour les samples longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son par le maintien du pad lui correspondant.

Utilisez le champ **Pad Polyphony** pour déterminer la façon dont se comporte le son du pad en cas de frappes multiples. Avec un réglage sur **Mono**, un seul pad produit du son. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction d'un ou plusieurs de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tous les autres pads qui jouent actuellement dans ce programme. Avec un réglage sur **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (la seule limite étant le nombre total de voix disponibles). Vous pouvez aussi sélectionner un nombre spécifique de pads (**2-32**) pouvant être déclenchés en même temps (toujours dans la limite du nombre total de voix disponibles).

Les commandes de sensibilité à la dynamique (Velocity Sensitivity) déterminent l'ampleur d'action de la dynamique sur la hauteur du son (**Pitch**), l'attaque de l'enveloppe de filtre (**Attack**), le niveau de volume de l'enveloppe d'amplitude (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

Quand vous pressez doucement un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Quand vous le pressez plus fort, la modulation devient aussi plus forte en rapport avec le réglage du bouton correspondant.

Un LFO (Low Frequency Oscillator ou « oscillateur basse fréquence ») génère une forme d'onde cyclique à fréquence et forme réglables qui peut servir à produire une modulation.

Utilisez le champ **Wave** pour sélectionner la forme d'onde du LFO :

Sine (sinusoïdale, convenant mieux aux modulations douces)

Triangle (convenant mieux aux modulations douces)

S&H (échantillonne une valeur de façon aléatoire et la maintient jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)

Saw (dents de scie, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)

Saw Down (dents de scie descendantes, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)

Square (carrée, donnant d'intéressants résultats avec des modulations de panoramique brutales)

Noise (bruit, générant des valeurs aléatoires et des glissements)

Utilisez le champ **Rate** pour déterminer la fréquence du LFO quand **Sync** (synchronisation) est activé. À faible valeur, il peut falloir un certain temps au LFO pour boucler son cycle, tandis que les valeurs plus hautes se rapprochent de la plage audible.

Utilisez le champ **Sync** pour déterminer si la vitesse du LFO est synchronisée sur le tempo. Vous pouvez sélectionner une des multiples divisions temporelles (un . indique une note pointée ; un T indique une division temporelle ternaire). Quand **None** est sélectionné, la synchronisation (**Sync**) est désactivée.

Utilisez les curseurs **Destinations** pour déterminer l'ampleur d'action du LFO sur la hauteur du son (**Pitch**), la fréquence de coupure du filtre (**Filter**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

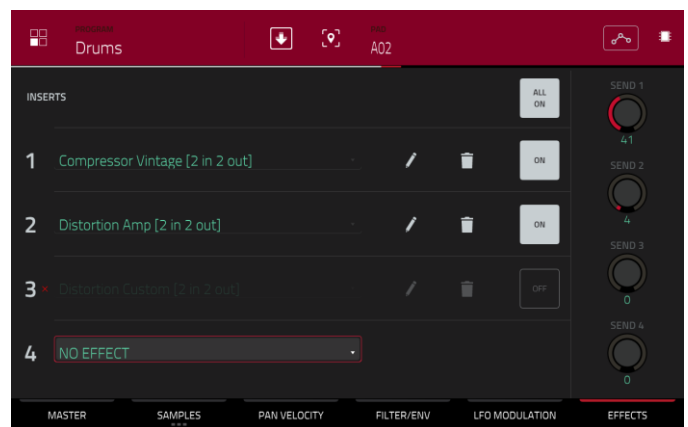
Effets (Effets)

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque pad. Pour savoir comment utiliser les effets insérés dans la MPC X, voir [Généralités > Effets > Effets insérés](#).

Pour ajouter un effet :

1. Touchez deux fois le slot **Inserts** désiré. Une liste des effets apparaîtra.
2. Balayez vers le haut ou le bas pour parcourir la liste.
Vous pouvez toucher le bouton **Type** ou **Manufacturer** (fabricant) pour trier vos effets selon ces catégories.
3. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois ou touchez **Select**.

Pour fermer la liste, touchez **Close** (fermer).



Pour retirer un effet de son slot, touchez l'icône de corbeille.

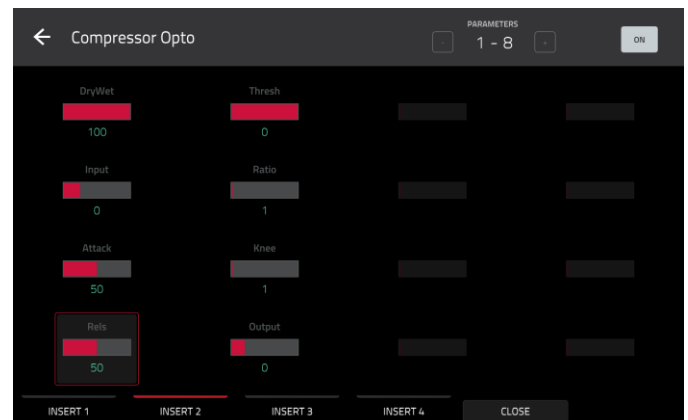
Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On/Off** du slot.

Pour activer ou désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton **All On/All Off** dans le coin supérieur droit.

Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'icône de crayon. Utilisez les **curseurs** pour régler la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs n'affectent que cette occurrence de l'effet, les effets insérés ne sont pas globaux.

Le son du pad sera envoyé aux effets en boucle (si vous en avez chargés) avec le niveau de départ choisi. Les effets en boucle renvoient ensuite le son aux niveaux de retour choisis.

Utilisez les boutons **Send** (départ) pour régler le niveau de volume du signal que le pad envoie à chaque effet en boucle départ/retour.



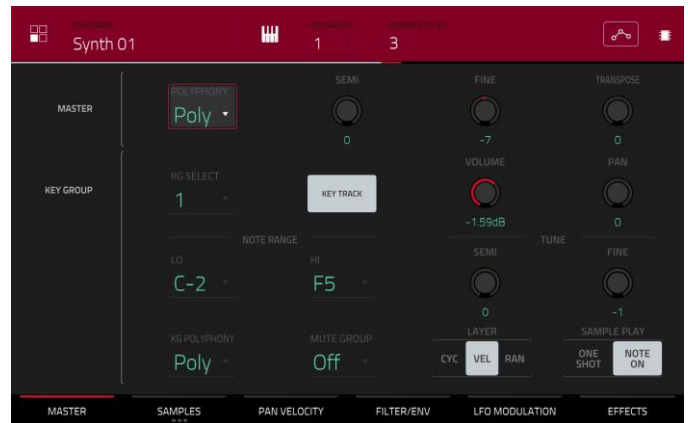
Important : pour utiliser un effet en boucle départ/retour, vous devez le charger dans le slot de boucle d'effet correspondant dans le mixeur de canaux. Voir [Mode Channel Mixer > Retours](#) pour savoir comment faire cela. Pour en savoir plus sur les boucles d'effet dans la MPC X, voir [Généralités > Effets > Effets en boucle départ/retour](#).

Programmes Keygroup

Quand vous utilisez des programmes Keygroup, le mode d'édition de programme vous permet d'éditer les paramètres pour chaque keygroup.

Pour sélectionner un keygroup, pressez un de ses **pads**. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran. Sinon, utilisez le champ **Keygroup** en haut de l'écran.

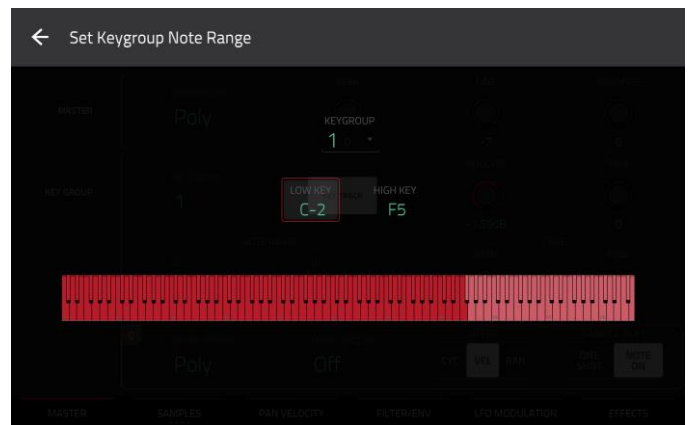
Pour afficher un onglet de paramètres spécifique, touchez le bouton **Master**, **Samples**, **Pan Velocity** (panoramique et dynamique), **Filter/Env** (filtre/enveloppe), **LFO Modulation** (modulation par le LFO) ou **Effects** (effets) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois le bouton **Samples** pour passer en revue ses trois sections.



Number of KG (nombre de keygroups) vous permet de créer jusqu'à 128 keygroups dans un programme Keygroup. C'est utile pour travailler avec des multisamples. Ainsi, si vous souhaitez créer un piano réaliste, vous pouvez utiliser différents keygroups (par exemple 88 pour un piano à queue), chaque keygroup contenant sa propre note échantillonnée (avec jusqu'à quatre couches de dynamique possibles).

Touchez le champ **Keygroup** pour sélectionner un keygroup à éditer. Vous pouvez également sélectionner **All** pour éditer tous les keygroups simultanément.

Touchez l'**icône de touches de piano** pour modifier la plage de notes du keygroup actuel. Cela ouvre la fenêtre **Set Keygroup Note Range** (régler la tessiture du keygroup). Cela vous permet de restreindre la tessiture utilisée pour la lecture d'un sample. Seules les notes de numéro supérieur ou égal à la valeur de **Low Key** ou inférieur ou égal à la valeur de **High Key** produiront un son.



À savoir :

Sinon, vous pouvez régler la tessiture du keygroup actuel en utilisant les champs **Lo** et **Hi** sous **Note Range** dans l'onglet **Master**.

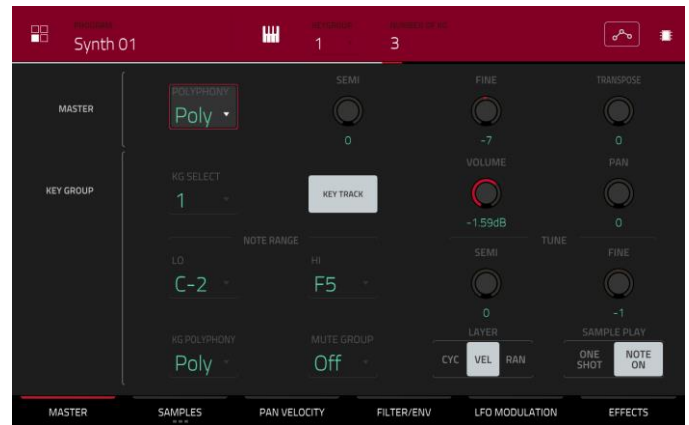
Réglez le paramètre **Lo** sur **A0** et le paramètre **Hi** sur **C8** pour retrouver l'étendue d'un clavier standard de piano à 88 touches.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Master

Dans l'onglet Master, vous pouvez régler le mode de lecture et l'accordage pour l'ensemble du programme.

Polyphony règle le mode de lecture pour les keygroups du programme. En mode **Mono**, un seul keygroup joue à la fois. Si un keygroup est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction d'un ou plusieurs de ses samples, le nouveau keygroup coupe immédiatement tous les autres keygroups qui jouent actuellement dans ce programme. En mode **Poly**, plusieurs keygroups peuvent être déclenchés en même temps (dans la limite du nombre total de voix disponible).



Semi vous permet d'accorder le programme sur un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement le programme sur ± 99 centièmes de demi-ton.

Transpose décale la hauteur du sample de jusqu'à 36 demi-tons vers le haut ou le bas. C'est la même fonction que le bouton **Semi** ; mais elle n'affecte pas la transposition d'un contrôleur MIDI connecté.

KG Select (sélection de keygroup) vous permet de sélectionner un keygroup spécifique à éditer. Ce paramètre fonctionne en conjonction avec le paramètre **Number of KG** (nombre de keygroups) en haut de l'écran, qui vous permet de créer jusqu'à 128 keygroups dans un programme Keygroup. Un programme Keygroup ne contient par défaut qu'un seul keygroup. Lorsque vous avez créé plusieurs keygroups avec **Number of KG**, utilisez **KG Select** pour sélectionner celui que vous souhaitez éditer. **All** sélectionne tous les keygroups disponibles dans un programme Keygroup en vue de les éditer simultanément.

Key Track vous permet d'activer ou de désactiver la transposition automatique d'un sample. Si elle est inactive, vous entendrez toujours le sample à la même hauteur, quelle que soit la note déclenchée par les pads ou le clavier MIDI connecté.

Volume contrôle le niveau de volume général du ou des samples chargés.

Pan contrôle le panoramique général dans le champ stéréo du ou des samples chargés.

Note Range (tessiture) vous permet de restreindre la plage de notes servant à la lecture d'un sample. Seules les notes de numéro supérieur ou égal à la valeur de **Lo** et inférieur ou égal à la valeur de **Hi** déclencheront un son. Les réglages de **Lo** et **Hi** s'affichent aussi dans le clavier virtuel en section d'édition des couches (**Edit Layers**). Sinon, touchez l'icône de touches de piano pour ouvrir la fenêtre **Set Keygroup Note Range** (régler la tessiture du keygroup).

À savoir : réglez le paramètre **Lo** sur **A0** et le paramètre **Hi** sur **C8** pour retrouver l'étendue d'un clavier standard de piano à 88 touches.

Semi vous permet de transposer le sample de 36 demi-tons vers le haut ou le bas, tandis que **Fine** autorise un accordage fin de chaque couche de 99 centièmes de demi-tons vers le haut ou le bas.

À savoir : la section **Edit Layers** a certains paramètres similaires à ceux de cette section (**Level**, **Pan**, **Semi**, **Fine**, **Note Range**). N'oubliez pas que les paramètres **Key Group** contrôlent les réglages généraux du sample, tandis que les paramètres **Edit Layers** contrôlent les réglages de chaque couche (jusqu'à 4).

Utilisez le champ **KG Polyphony** (polyphonie du keygroup) pour déterminer la façon dont jouera le keygroup. Avec un réglage sur **Mono**, un seul pad produit du son. Si un pad est joué alors qu'un autre (ou le même) est toujours en cours de reproduction d'un ou plusieurs de ses samples, le nouveau pad coupe immédiatement tous les autres pads qui jouent actuellement dans ce programme. Avec un réglage sur **Poly**, plusieurs pads peuvent être déclenchés en même temps (la seule limite étant le nombre total de voix disponible). Vous pouvez aussi sélectionner un nombre spécifique de pads (**2-32**) pouvant être déclenchés en même temps (toujours dans la limite du nombre total de voix disponibles).

Utilisez le champ **Mute Group** pour assigner le pad sélectionné à un des 32 groupes mute disponibles. Quand des pads assignés au même groupe mute reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué réduit au silence les autres pads de ce groupe mute. Un groupe mute n'affecte que les pads de ce programme, pas ceux des autres programmes.

Layer Play détermine comment sont joués les multiples samples assignés au même pad :

- **Cycle (Cyc)** : chaque fois que le pad est joué, le sample de la couche suivante est déclenché. En d'autres termes, les samples des couches seront passés en revue comme suit : 1, 2, 3, 4, 1, 2, 3, 4... etc.
- **Dynamique ou « Velocity » (Vel)** : le pad passe d'une couche à l'autre en fonction de la force avec laquelle vous le pressez.
- **Aléatoire ou « Random » (Ran)** : chaque fois que le pad est joué, un sample pris aléatoirement parmi ses couches est joué.

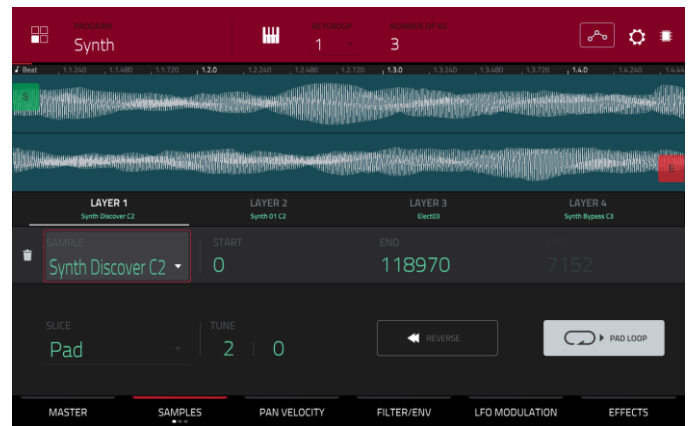
Sample Play détermine la durée de lecture du sample :

- **One Shot** : la totalité du sample est lue du début à la fin. Utilisez cela si vous souhaitez lire des sons courts.
- **Note On** : le sample n'est lu que tant que le pad est maintenu pressé. C'est préférable pour les samples longs afin que vous puissiez contrôler la durée d'un son par le maintien du pad lui correspondant.

Samples

Chaque keygroup peut déclencher jusqu'à quatre samples, qui sont assignés à quatre couches individuelles. Toutes les couches ont les mêmes paramètres, assignables indépendamment.

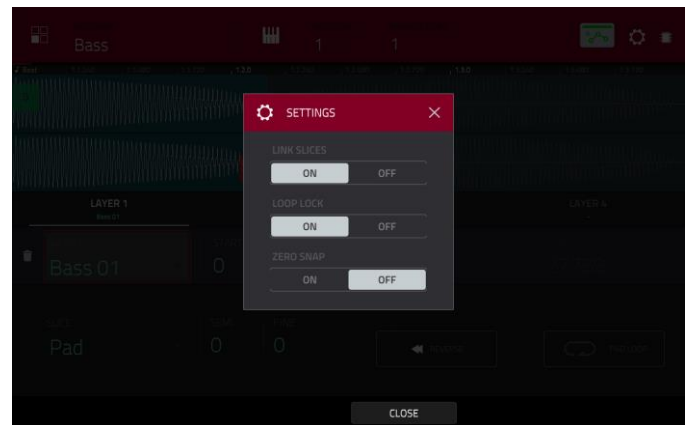
Touchez **Samples** pour passer en revue ses trois onglets disponibles.



Sur les trois sections, vous pouvez accéder à la fenêtre des réglages (**Settings**) qui vous permet de configurer certains réglages de l'onglet Samples.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'icône de roue dentée.

Pour fermer la fenêtre Settings, touchez **Close**, la **X** dans le coin supérieur droit ou n'importe quel point à l'extérieur de la fenêtre.



Utilisez le sélecteur **Link Slices** (relier les tranches) pour choisir la façon dont se comporte le point de début et le point de fin d'une tranche dans un plus grand sample. Vous pouvez créer ces tranches en mode d'édition de sample (mode Chop).

Quand il est activé, changer le point de début d'une tranche change parallèlement le point de fin de la tranche précédente. De même, changer le point de fin d'une tranche change également le point de début de la tranche suivante. Désactivez **Link Slices** si vous essayez de créer des tranches qui utilisent des parties non adjacentes du sample. C'est la même chose que le bouton **Link Slices** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Loop Lock** (verrouillage de boucle) pour « associer » le point de boucle au point de début ou au contraire le « dissocier ». Quand il est activé, le point de bouclage est le même que le point de début. Quand il est désactivé, le point de bouclage est indépendant du point de début et est indiqué par un marqueur de bouclage à part. C'est la même chose que le bouton **Loop Lock** en mode d'édition de sample.

Utilisez le sélecteur **Zero Snap** (calage sur 0) pour activer ou désactiver cette fonction qui force le placement des points de début, de fin et de bouclage uniquement aux endroits où l'onde a une amplitude nulle (points qui « croisent » l'axe). Cela peut aider à éviter les clics et artéfacts sonores lors de la lecture d'un sample. C'est la même chose que le bouton **0 Snap** en mode d'édition de sample.

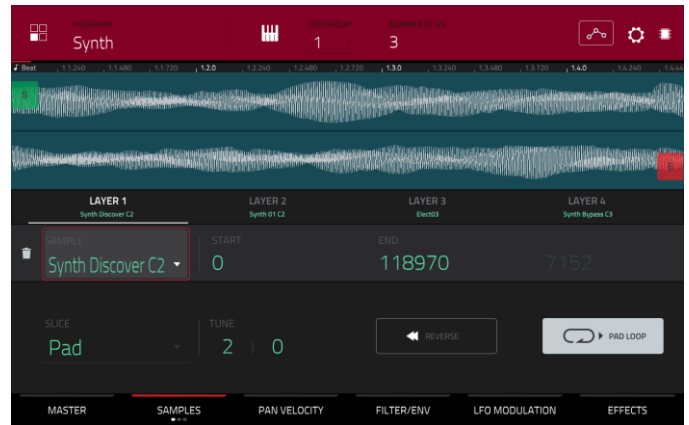
Le **premier** onglet Samples contient la forme d'onde du sample pour chaque couche et les commandes pour sa hauteur, son timing et sa lecture.

La moitié supérieure de l'écran affiche la forme d'onde du sample de la couche actuellement sélectionnée. La moitié inférieure affiche les commandes d'édition.

L'affichage présente la section « active » de l'onde du clip. Balayez-la à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de l'onde se trouve la règle temporelle ou « timeline », graduée en mesures, temps, et tics.

Avec le bouton **Q-Link** du bas dans la quatrième banque, faites un zoom avant ou arrière sur l'onde du sample.



Touchez le numéro d'une couche (**Layer 1–4**) pour la sélectionner. Après sélection, la forme d'onde de son sample s'affiche dans la moitié supérieure de l'écran et ses réglages dans la moitié inférieure.

Utilisez le champ **Sample** pour sélectionner le fichier sample de cette couche. N'oubliez pas que le sample doit au préalable être chargé dans le pool de samples du projet. Pour des informations sur la façon de charger des samples dans un projet, veuillez voir le chapitre [Mode browser](#).

Important : les paramètres des onglets **Samples** fonctionnent en conjonction avec le mode Chop (en mode d'édition de sample). Voici comment cela fonctionne :

Lorsque vous travaillez en mode d'édition de sample et utilisez le mode Chop pour découper un sample en tranches à destination de vos pads (keygroups), vous pouvez convertir une tranche en choisissant **Non-Destructive Slice** (tranche non destructive) ou **Pad Parameters** (paramètres de pad).

Une tranche de type **Non-Destructive Slice** permet à son keygroup d'y référer quand vous pressez un pad de ce keygroup ; le sample d'origine reste intact et chaque marqueur de tranche est comme un « signet » pour un keygroup. En mode d'édition de programme, vous verrez que la couche à laquelle il est assigné a son menu déroulant **Slice** réglé sur le **numéro de tranche** correspondant dans le sample d'origine. Faire jouer ce keygroup l'amènera à se référer à ce marqueur de tranche comme à un « signet » plutôt que de créer un tout nouveau sample à partir de cette tranche. Cela signifie que vous n'avez plus à encombrer votre projet avec un nouveau sample pour chaque tranche (bien que vous puissiez continuer d'utiliser cette ancienne méthode si vous préférez).

Une tranche convertie avec **Pad Parameters** est très similaire à la tranche non destructive décrite ci-dessus. La différence est qu'en mode d'édition de programme, les couches auxquelles les samples sont assignés ont leur menu déroulant **Slice** réglé sur **Pad** (plutôt que sur le numéro de tranche) et les points de début (**Start**) et de fin (**End**) correspondent aux marqueurs de tranche dans le sample d'origine

Le marqueur **vert/S** et le marqueur **rouge/E** représentent respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou le point de fin, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur **S** (Start ou début) ou **E** (End ou fin) et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Utilisez la **première** colonne de **boutons Q-Link** pour régler le point de début ou la **deuxième** colonne de boutons Q-Link pour régler le point de fin. Le bouton Q-Link du haut permet un réglage grossier. Le bouton Q-Link du bas permet un réglage fin.

Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage ((telle que déterminée par le champ **Loop**, si activé) correspond au point de début de lecture du sample. Quand il est désactivé, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Loop** pour déterminer le point à partir duquel la lecture du sample reprendra en boucle si le bouclage de pad (**Pad Loop**) est activé. Sinon, utilisez la **troisième** colonne de **boutons Q-Link** pour régler le point de bouclage. Le bouton Q-Link du haut permet un réglage grossier. Le bouton Q-Link du bas permet un réglage fin.

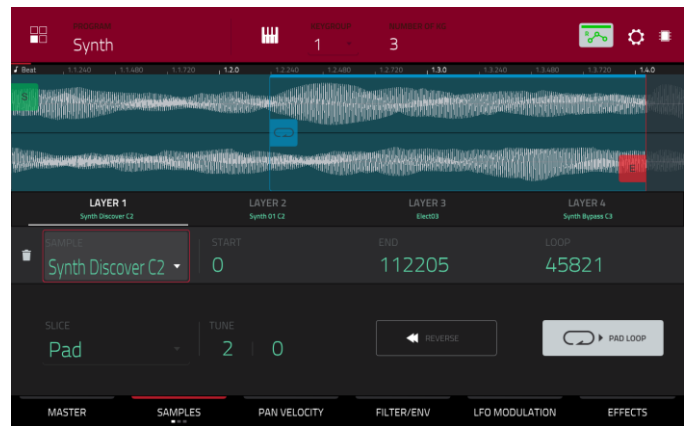
Note : quand **Loop Lock** est activé, la position de bouclage correspond au point de début de sample. Quand il est désactivé, la position de bouclage est indépendante du point de début.

Utilisez le champ **Slice** pour sélectionner la ou les parties du sample qui seront lues :

All : la totalité du sample est lue.

Pad : le sample est lu du point de début **Pad Start** au point de fin **Pad End**, décrits [précédemment](#). Cela vous permet également d'activer le bouclage **Pad Loop** (si le champ **Sample Play** de l'onglet **Master** est réglé sur **Note On**).

Slice 1, 2, 3, etc. : si vous avez découpé le sample en mode Chop, vous pouvez sélectionner la tranche qui sera lue lorsque vous déclencherez le pad.



Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. C'est la même chose que le bouton **Semi** du second onglet Samples.

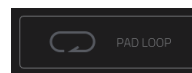
Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centièmes de demi-ton. C'est la même chose que le bouton **Fine** du second onglet Samples.

Utilisez le bouton **Reverse** (inverser) pour sélectionner le sens de lecture du sample. Quand il est activé, le sample est lu à l'envers. Quand il est désactivé, le sample est lu vers l'avant, dans le sens normal.

Utilisez le bouton **Pad Loop** pour passer en revue les modes de bouclage de pad disponibles.

Important : pour que le bouclage de pad fonctionne, vous devez (1) régler le champ **Sample Play** (dans l'onglet **Master**) sur **Note On** à la place de One Shot et (2) régler le champ **Slice** (dans le premier onglet **Samples**) sur **Pad** au lieu de All ou d'un numéro de tranche.

Off : le sample n'est pas lu en boucle.



Forward (vers l'avant) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample se répète depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à la fin du sample. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



Reverse (inversée) : vous pouvez maintenir le **pad** pour lire ce sample à l'envers, avec répétition en boucle depuis la fin du sample jusqu'au point de bouclage (**Loop Position**). Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



Alternating (alternée) : vous pouvez maintenir le **pad** pour que le sample soit lu depuis son point de bouclage (**Loop Position**) jusqu'à sa fin puis à l'envers jusqu'à son retour au point de bouclage. Ce va-et- vient se répétera tant que vous maintiendrez le pad pressé. Relâchez le **pad** pour arrêter la lecture en boucle.



Le **second** onglet **Samples** contient des commandes pour sa hauteur et son niveau de volume.

Semi vous permet de transposer la couche sélectionnée d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Semi** du premier onglet Samples.

Fine est un moyen d'accorder finement chaque couche par centième de demi-ton. Cela affectera la longueur du sample (si **Warp** est désactivé). C'est la même chose que le bouton **Fine** du premier onglet Samples.

Level vous permet de régler le volume de chaque couche, vous donnant le contrôle complet de la « balance » des samples assignés au pad.

Le **troisième** onglet Samples contient la commande servant à le décaler.

Utilisez le curseur **Offset** pour fixer un temps de décalage à la lecture du sample.

Valeurs positives (à droite du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture démarre immédiatement mais en un point postérieur dans le sample, spécifié par la valeur de décalage (Offset).

Valeurs négatives (à gauche du centre) : quand on joue sur le pad, la lecture est retardée d'un temps spécifié par la valeur de décalage (Offset).

Pan Velocity (panoramique et dynamique)

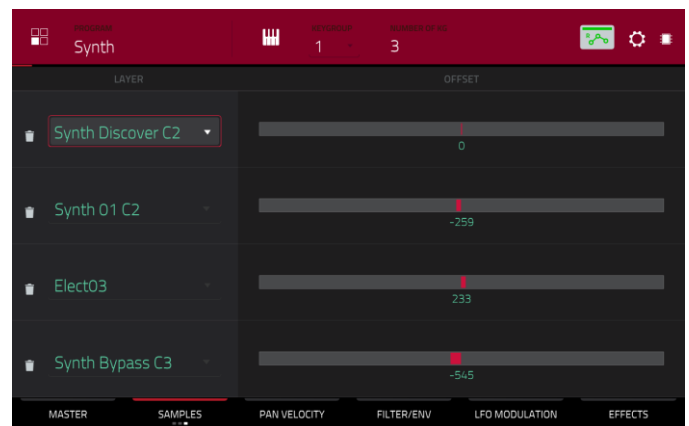
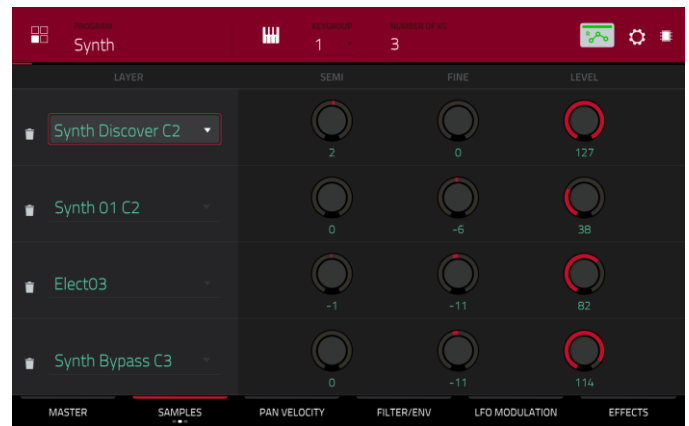
Utilisez le **bouton Pan** pour régler le positionnement stéréo de la couche correspondante.

Utilisez les boutons **Vel Start** et **Vel End** pour définir les limites de la plage de dynamique de chaque couche.

Avec une plage de **0** à **127**, la couche répond à la totalité de la plage dynamique du pad correspondant tandis qu'avec par exemple une plage de **100** à **127**, la couche ne répond qu'aux niveaux de dynamique les plus élevés. En assignant plusieurs samples d'un même instrument, vous pouvez créer un « multi-sample » au son réaliste en ajustant en conséquence la plage de dynamique associée à chaque couche.

Par exemple, vous pouvez avoir trois samples d'une touche de piano avec faible force, force moyenne et grande force. Vous pouvez associer chaque sample à une couche et régler les plages de dynamiques (« Velocity ») pour que seules les dynamiques basses déclenchent le sample de frappe faible, que seules les dynamiques moyennes déclenchent le sample de force moyenne et que seules les hautes dynamiques déclenchent le sample de grande force.

Utilisez le menu déroulant **Root Note** pour définir la note de base de chaque sample chargé. **Smp** correspond à la hauteur par défaut du sample.



Filter/Env (filtre/enveloppe)

Utilisez le champ **Type** afin de choisir un filtre pour le pad sélectionné. Voir [Annexe > Glossaire > Filtre](#) pour une explication des types de filtre disponibles.

Utilisez le bouton **Cutoff** pour régler la fréquence de coupure des filtres passe-bas et passe-haut ou la fréquence centrale des filtres passe-bande et coupe-bande.

Utilisez le bouton **Reso** pour régler la résonance/emphase des fréquences proches de la fréquence de coupure.

À savoir : utilisez des valeurs inférieures à **80** pour donner plus de brillance au son. Au-delà, le son manifesterait une forte bosse audible autour de la fréquence de coupure.



Utilisez **Env** pour déterminer l'intensité d'action de l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure. Des réglages plus élevés augmentent la modulation du filtre par l'enveloppe ; des réglages plus bas n'entraînent que de subtils changements de la fréquence de coupure (**Cutoff**) au cours du temps.

À savoir : pour donner au son une attaque plus caractéristique, augmentez le réglage d'**Env** et réglez de faibles valeurs pour **Atk** et **Decay** et une valeur moyenne basse pour **Sust** de l'enveloppe de filtre (**Filter Envelope**). Cela fera démarrer le son avec le filtre ouvert et fermera ce dernier peu de temps après, donnant un début brillant suivi d'un maintien plus feutré. À l'opposé, les sons de cordes peuvent être beaucoup plus « vivants » avec pour l'enveloppe de filtre un réglage bas d'**Env** et une valeur élevée d'**Atk**, entraînant une arrivée légèrement progressive des hautes fréquences.

Utilisez les boutons **Modulation Sources** pour régler la dynamique nécessaire à la modulation de certains autres paramètres :

Kbd>Flt (clavier→filtre) détermine la valeur d'aftertouch (d'un pad) nécessaire pour moduler la fréquence de coupure.

Vel>Atk (dynamique→attaque) détermine la dynamique (d'un pad déclenché) nécessaire à la modulation de la phase d'attaque de l'enveloppe d'amplitude.

Vel>Env (dynamique→enveloppe) permet aux informations de dynamique de contrôler l'ampleur de l'effet qu'a l'enveloppe de filtre sur la fréquence de coupure.

Vel>Flt (dynamique→filtre) utilise la dynamique de jeu d'un pad pour directement moduler la fréquence de coupure.

Les commandes de la section **Filter Envelope** affectent la fréquence du filtre. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur la fréquence du filtre avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section [Anatomie d'une enveloppe](#) pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

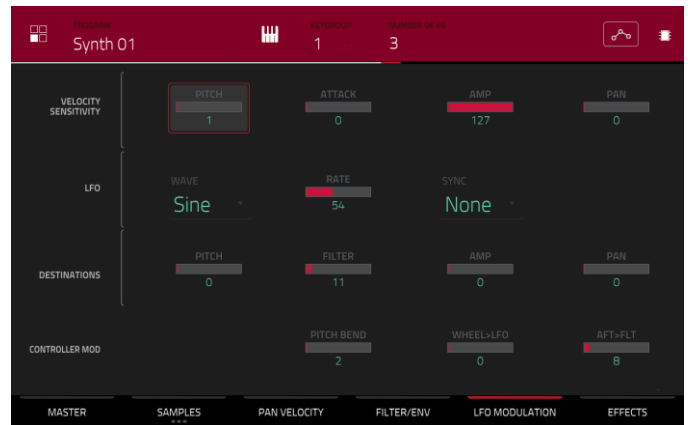
Les commandes de la section **Amp Envelope** (enveloppe d'amplitude) affectent les changements de niveau au cours du temps. Utilisez les champs ou touchez les « poignées » de l'enveloppe et tirez-les pour façonner l'enveloppe ou une sortie de modulation variant dans le temps. Réglez l'influence de l'enveloppe sur l'amplitude du son avec le bouton **Env**. Voir plus loin la section [Anatomie d'une enveloppe](#) pour en apprendre plus sur les paramètres d'enveloppe.

LFO Modulation (modulation par le LFO)

Les commandes de sensibilité à la dynamique (Velocity Sensitivity) déterminent l'ampleur d'action de la dynamique sur la hauteur du son (**Pitch**), l'attaque de l'enveloppe de filtre (**Attack**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

Quand vous pressez doucement un pad, seule une modulation minimale est appliquée. Quand vous le pressez plus fort, la modulation devient aussi plus forte en rapport avec le réglage du bouton correspondant.

Un LFO (Low Frequency Oscillator ou « oscillateur basse fréquence ») génère une forme d'onde cyclique à fréquence et forme réglables qui peut servir à produire une modulation.



Utilisez le champ **Wave** pour sélectionner le type de forme d'onde du LFO :

Sine (sinusoïdale, convenant mieux aux modulations douces)

Triangle (convenant mieux aux modulations douces)

S&H (échantillonne une valeur de façon aléatoire et la maintient jusqu'à ce que la valeur suivante soit générée)

Saw (dents de scie, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)

Saw Down (dents de scie descendantes, pouvant générer d'intéressants changements de filtrage ou de volume)

Square (carrée, donnant d'intéressants résultats avec des modulations de panoramique brutales)

Noise (bruit, générant des valeurs aléatoires et des glissements)

Utilisez le champ **Rate** pour déterminer la fréquence du LFO quand **Sync** (synchronisation) est activé. À faible valeur, il peut falloir un certain temps au LFO pour boucler son cycle, tandis que les valeurs plus hautes se rapprochent de la plage audible.

Utilisez le champ **Sync** pour déterminer si la vitesse du LFO est synchronisée sur le tempo. Vous pouvez sélectionner une des multiples divisions temporelles (un . indique une note pointée ; un T indique une division temporelle ternaire). Quand **None** est sélectionné, la synchronisation (**Sync**) est désactivée.

Utilisez les curseurs **Destinations** pour déterminer l'ampleur d'action du LFO sur la hauteur du son (**Pitch**), la fréquence de coupure du filtre (**Filter**), le niveau de volume du son (**Amp**) et le panoramique du son (**Pan**).

La section **Controller Mod** (modulation par contrôleur détermine l'influence des contrôleurs de jeu supplémentaires sur différents paramètres de son.

Important : pour utiliser ces paramètres, assurez-vous que l'appareil MIDI connecté peut envoyer des messages de pitch bend, ainsi que d'aftertouch et de molette de modulation.

Pitch Bend règle la plage (en demi-tons) de la molette de pitch bend du clavier MIDI connecté.

Wheel>LFO détermine l'ampleur d'action de la molette de modulation du clavier MIDI connecté sur l'intensité du LFO.

Aft>Filt (aftertouch→fréquence de coupure du filtre) détermine l'ampleur d'action des données d'aftertouch du clavier MIDI connecté sur la fréquence de coupure du filtre.

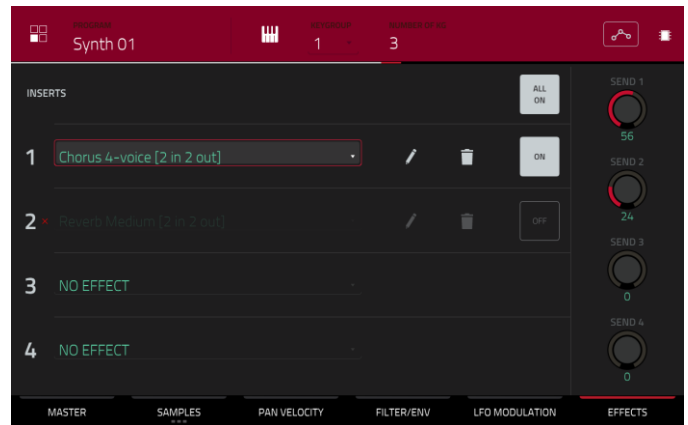
Effects (Effets)

Vous pouvez insérer jusqu'à quatre effets pour chaque keygroup. Pour savoir comment utiliser les effets insérés dans la MPC X, voir [Généralités > Effets > Effets insérés](#).

Important : quand des effets insérés de keygroup sont utilisés, ils ne s'appliquent qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.

Pour ajouter un effet :

1. Touchez deux fois le slot **Inserts** désiré. Une liste des effets apparaîtra.
2. Balayez vers le haut ou le bas pour parcourir la liste.
Vous pouvez toucher le bouton **Type** ou **Manufacturer** (fabricant) pour trier vos effets selon ces catégories.
3. **Pour charger un effet**, touchez-le deux fois ou touchez **Select**.
Pour fermer la liste, touchez **Close** (fermer).



Pour retirer un effet de son slot, touchez l'icône de corbeille.

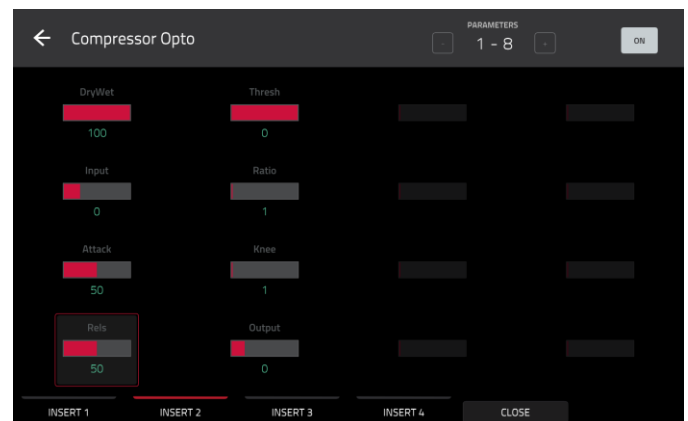
Pour activer ou désactiver l'effet, touchez le bouton **On/Off** du slot.

Pour activer ou désactiver les quatre slots d'effet, touchez le bouton **All On/All Off** dans le coin supérieur droit.

Pour régler les paramètres de l'effet, touchez l'icône de crayon. Utilisez les curseurs pour régler la valeur de chaque paramètre. Ces valeurs n'affectent que cette occurrence de l'effet, les effets insérés ne sont pas globaux.

Le son du programme sera envoyé aux effets en boucle (si vous en avez chargés) avec le niveau de départ choisi. Les effets en boucle renvoient ensuite le son aux niveaux de retour choisis.

Utilisez les boutons **Send** (départ) pour régler le niveau de volume du signal que le programme envoie à chaque effet en boucle départ/retour.



Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets en boucle départ/retour pour chaque keygroup, mais n'oubliez pas qu'ils ne s'appliqueront qu'à ce keygroup. Gardez cela à l'esprit si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront sur cette zone également.

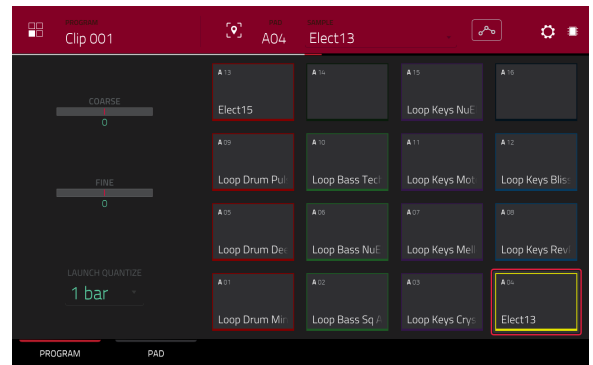
Important : pour utiliser un effet en boucle départ/retour, vous devez le charger dans le slot de boucle d'effet correspondant dans le mixeur de canaux. Voir [Mode Channel Mixer > Retours](#) pour savoir comment faire cela. Pour en savoir plus sur les boucles d'effet dans la MPC X, voir [Généralités > Effets > Effets en boucle départ/retour](#).

Programmes Clip

Quand vous utilisez des programmes Clip, le mode d'édition de programme vous permet d'assigner un sample (une boucle appelée **clip**) à chaque pad d'une même banque. Vous pouvez également modifier divers réglages pour déterminer la façon dont chaque pad lance le clip qui lui est assigné.

Pour sélectionner un pad, pressez-le. Ses paramètres apparaîtront immédiatement à l'écran.

Pour afficher un onglet de paramètres spécifique, touchez **Program** ou **Pad** en bas de l'écran. Dans l'onglet **Program**, vous assignez les clips aux pads (voir [Program](#) ci-dessous). Dans l'onglet **Pad**, vous déterminez la façon dont chaque pad fait jouer son clip (voir [Pad](#) ci-dessous).



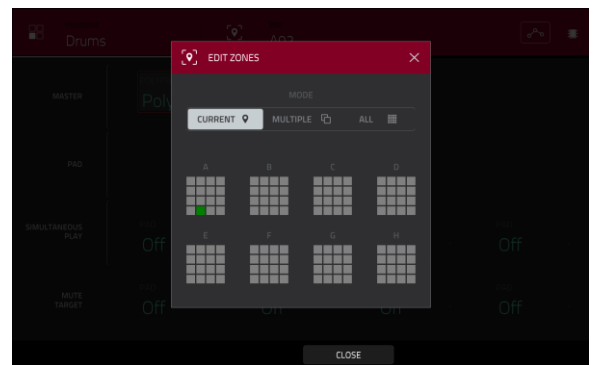
Touchez l'**icône de position** en haut de l'écran (entre les champs **Program** et **Pad**) pour ouvrir la fenêtre **Edit Zones** qui est propre aux programmes Drum et Clip. Cette fenêtre affiche une vue d'ensemble de tous les pads sélectionnés. Utilisez le sélecteur **Mode** pour choisir la façon dont les pads sélectionnés seront édités :

Current : seul le pad actuellement sélectionné peut être édité.

Multiple : tous les pads sélectionnés peuvent être édités simultanément.

All : tous les pads peuvent être édités simultanément.

Pour fermer la fenêtre, touchez **Close** (fermer), la **X** ou n'importe quel point en dehors de la fenêtre.



Le bouton d'automatisation indique l'état de l'automatisation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

La fenêtre **Settings** vous permet de configurer certains paramètres du mode d'édition audio.

Pour afficher la fenêtre Settings, touchez l'**icône de roue dentée**.

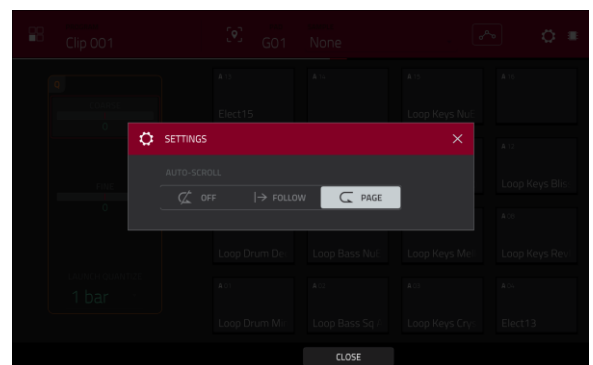
Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio quand l'onglet **Pad** est affiché.

Follow : selon le réglage de zoom, la forme d'onde défilera en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio restera centrée.

Page : l'affichage de forme d'onde sautera à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

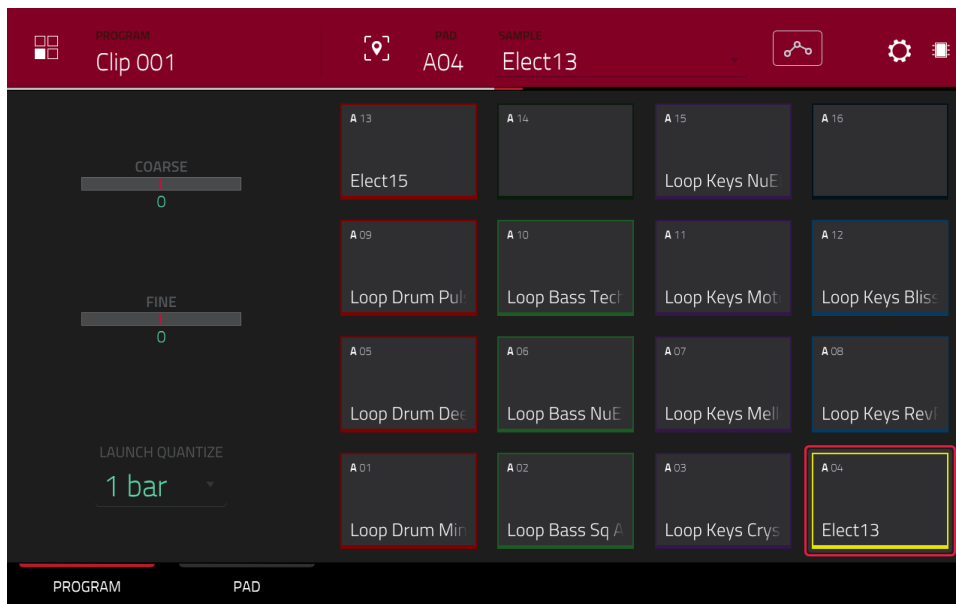
Off : la forme d'onde ne bougera pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent également en affichage de grille, ainsi que dans les modes d'édition audio, d'édition de liste et d'édition de sample.



Program (programme)

C'est dans cet onglet que vous pouvez assigner des clips à chaque pad et régler l'accordage et la quantification de façon globale pour le programme.



Pour assigner un sample à un pad, pressez ou touchez un pad pour le sélectionner (et de faire jouer les samples qui lui sont assignés, le cas échéant). Touchez le champ **Sample** et sélectionnez un clip avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez deux fois le champ **Sample** puis touchez un clip pour le sélectionner.

Pour effacer l'assignation de clip du pad sélectionné, assignez un sample au pad, mais sélectionnez **None** (aucun).

Coarse vous permet de transposer le programme d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement le programme sur ± 99 centièmes de demi-ton.

Utilisez le champ **Launch Quantize** (quantification de lancement) pour régler la quantification du programme en mesures (ou sous-divisions d'une mesure).

Pad

Le haut de l'écran affiche la forme d'onde du clip. Le bas affiche les commandes d'édition.

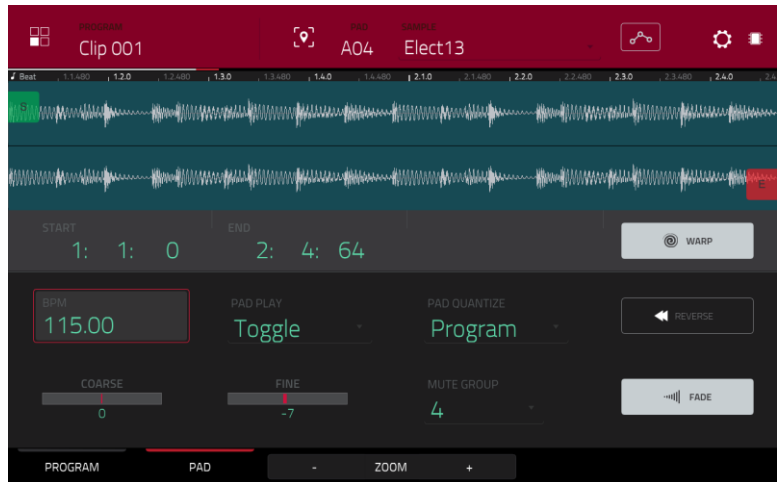
L'affichage représente la section « active » de la forme d'onde du clip. Balayez la forme d'onde à gauche ou à droite pour la parcourir.

Au-dessus de la forme d'onde se trouve la règle temporelle ou « timeline », graduée en mesures, temps, et tics.

Le marqueur vert et le marqueur rouge sont respectivement le point de début et le point de fin. Ces deux points définissent la région du sample qui sera lue.

Pour déplacer le point de début ou de fin de la région, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Touchez le marqueur **S** (Start ou début) ou **E** (End ou fin) et tirez-le à gauche ou à droite.
- Utilisez les champs **Start** (début) ou **End** (fin) affichés sous la forme d'onde.
- Utilisez la **première** rangée de **boutons Q-Link (Layer 1 Start)** pour régler le point de début ou la **seconde** rangée (**Layer 1 End**) pour régler le point de fin. Les boutons Q-Link les plus à droite (12 et 16) permettent un réglage grossier. Les boutons Q-Link les plus à gauche (9 et 13) permettent un réglage fin.



Utilisez les boutons **Zoom +** ou **Zoom -** en bas d'écran pour effectuer un zoom avant ou arrière sur la forme d'onde.

Vous trouverez ci-dessous une brève procédure pas à pas pour vous aider à vous familiariser avec la configuration d'un clip. Continuez de lire le reste de ce chapitre pour apprendre comment utiliser les paramètres de cette fenêtre.

Pour assigner et modifier un clip :

1. Assignez un échantillon à un pad en utilisant l'onglet **Program** (décrit [précédemment](#)). Par exemple, commencez avec une boucle de batterie de quatre mesures.
2. Dans l'onglet **Pad**, notez que le champ **BPM** a une valeur automatiquement détectée. Si le bouton **Warp** n'est pas déjà activé, touchez-le. La fonction Warp garde la boucle au tempo de la séquence ou le tempo master.
3. Si vous devez modifier manuellement le tempo de la boucle, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Touchez le champ **BPM** puis réglez-le avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
 - Touchez deux fois le champ **BPM** puis saisissez une valeur avec le pavé numérique qui apparaît.
4. Raccourcissons la boucle à deux mesures en effectuant l'une des opérations suivantes :
 - Touchez le marqueur de point de début (**S** pour Start) ou de point de fin (**E** pour End) et tirez-le.
 - Touchez la valeur de **mesure, temps, ou tic** des champs **Start** ou **End** puis changez-la avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
 - Touchez deux fois la valeur de **mesure, temps, ou tic** des champs **Start** ou **End**, puis utilisez le pavé numérique qui apparaît pour saisir une valeur.

Définissez ces points correctement pour assurer un bon timing de bouclage – ni trop court ni trop long. Lorsque la boucle se répète, cela doit se faire de façon transparente.

5. Si le bouton **Fade** n'est pas déjà activé, touchez-le. Cela applique un très léger fondu d'entrée et de sortie au début et à la fin du clip pour éviter les « clics » et défauts lorsque le point de début ou de fin ne se trouve pas à un endroit où l'onde a une amplitude nulle (point de croisement de l'axe horizontal).
6. Si vous souhaitez modifier manuellement la hauteur de la boucle, effectuez l'une des opérations suivantes :
 - Touchez le champ **Coarse** ou **Fine** puis réglez-les avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.
 - Utilisez les **boutons Q-Link 1 et 2 (Layer __ Semi Tune et Layer __ Fine Tune)** pour changer la valeur des curseurs **Coarse** ou **Fine**.
 - Touchez deux fois le curseur **Coarse** ou **Fine** puis réglez-les avec le pavé numérique qui apparaît.

Le curseur **Coarse** règle la hauteur en demi-tons. Le curseur **Fine** règle la hauteur en centièmes de demi-ton. Vous entendrez la hauteur changer en temps réel.

Touchez **Warp** pour allonger ou raccourcir le clip sans changer sa hauteur, et utilisez le champ **BPM** pour changer le tempo. Utilisez les curseurs **Coarse** et **Fine** si vous souhaitez changer la hauteur.

Utilisez le champ **Pad Play** pour déterminer la façon dont le clip est lu.

One Shot : quand vous pressez le pad, la totalité du clip est lue de son début à sa fin puis s'arrête.

Toggle : quand vous pressez le pad, la totalité du clip est lue de son début à sa fin puis reprend en boucle indéfiniment. Pressez-le à nouveau – ou lancez un autre clip du même groupe mute – pour arrêter la lecture. C'est l'utilisation la plus courante.

Utilisez le champ **Pad Quantize** pour régler la quantification du pad en mesures (ou sous-division d'une mesure). Avec un réglage sur **Program**, la quantification est la même que celle globale pour le programme (déterminée par le champ **Launch Quantize**). Avec un réglage sur **Off**, le pad ne répond à aucune quantification.

Touchez **Reverse** pour inverser le son du clip.

Coarse vous permet de transposer le pad d'un maximum de 36 demi-tons vers le haut ou le bas.

Fine vous permet d'accorder finement le pad sur ± 99 centièmes de demi-ton.

Utilisez le champ **Mute Group** pour assigner le pad sélectionné à un des 32 groupes mute disponibles. Quand des pads assignés au même groupe mute reçoivent des notes MIDI, le dernier pad joué réduit au silence les autres pads de ce groupe mute. Un groupe mute n'affecte que les pads de ce programme, pas ceux des autres programmes.

Par défaut, chaque colonne de pads est assignée au même groupe mute. Cela signifie que dans chaque colonne, un seul pad à la fois peut faire jouer son clip. Vous pouvez néanmoins utiliser le champ **Mute Group** pour configurer cela comme vous le souhaitez.

Utilisez le bouton **Fade** pour appliquer un très léger fondu d'entrée et de sortie au début et à la fin du clip. Cela peut aider à empêcher les « clics » et défauts si le point de début ou de fin ne se trouve pas à un endroit où l'onde a une amplitude nulle (point de croisement de l'axe horizontal).

Programmes Plugin

Pour les programmes Plugin, vous aurez une vue d'ensemble de tous les paramètres disponibles du plugin avec un curseur pour chacun.

Important : les programmes Plugin ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Utilisez les curseurs pour régler la valeur de chaque paramètre.

Utilisez les six onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.



Pour assigner un paramètre à un des curseurs, utilisez le logiciel MPC.

Note : pour voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC et apprendre comment faire cela, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

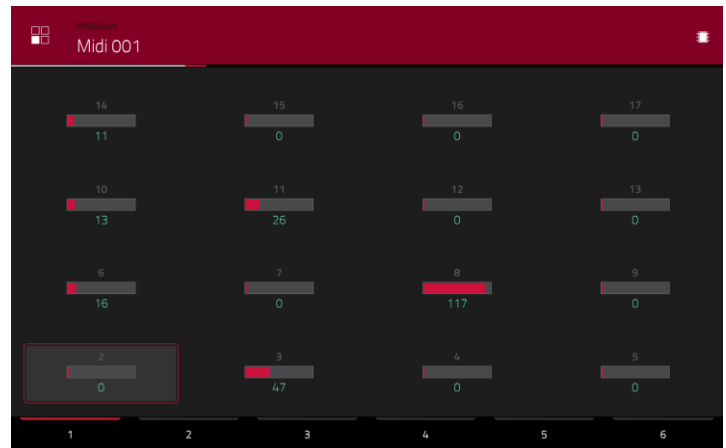
Programmes MIDI

Pour les programmes MIDI, vous aurez une vue d'ensemble de tous les messages CC MIDI disponibles avec un curseur pour chacun.

Utilisez les curseurs pour régler la valeur de chaque paramètre.

Utilisez les six onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pour assigner un paramètre à un des curseurs, utilisez le logiciel MPC.



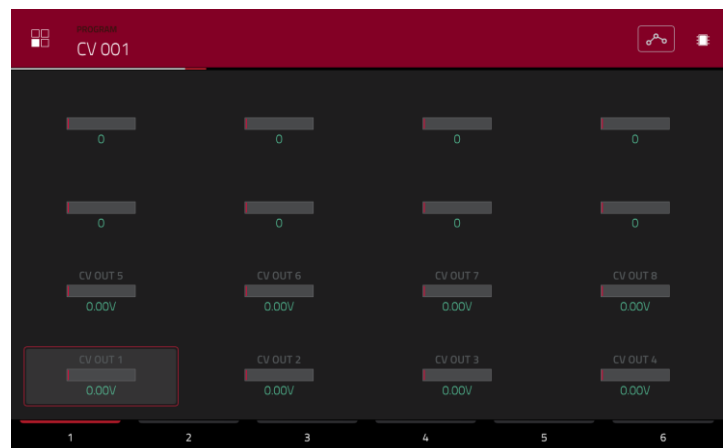
Note : pour voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC et apprendre comment faire cela, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Programmes CV

Pour les programmes CV, vous aurez une vue d'ensemble de toutes les sorties CV disponibles avec un curseur pour chacune.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Utilisez les curseurs pour régler la valeur de chaque paramètre.



Utilisez les six onglets en bas de l'écran pour accéder aux paramètres disponibles.

Pour assigner un paramètre à un des curseurs, utilisez le logiciel MPC.

Note : pour voir le mode d'emploi dans le logiciel MPC et apprendre comment faire cela, cliquez sur le menu **Help** (aide), sélectionnez **MPC Help** puis **MPC User Manual**.

Anatomie d'une enveloppe

Une enveloppe crée un signal de contrôle variant dans le temps. Elle peut par exemple servir à moduler les réglages du filtre d'un son sur une période de temps donnée.

Pour les programmes Drum, choisissez une enveloppe AD ou AHDS avec le sélecteur **AD/AHDS**.

Quand **Sample Play** est réglé sur **Note-On**, une enveloppe ADSR est utilisée. Les programmes Keygroup utilisent toujours des enveloppes **AHDS**. Quand **Sample Play** est réglé sur **Note-Off**, une enveloppe **ADSR** est utilisée.

Avec les enveloppes **AHDS**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :

1. En un temps fixé par le paramètre d'attaque (**Attack**), le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximal du sample est maintenu durant toute la phase de tenue (**Hold**).
3. Durant la phase de déclin (**Decay**), le volume du sample redescend progressivement jusqu'au niveau de maintien (Sustain).
4. Le volume du sample demeurera au niveau de sustain (**Sust**) jusqu'au relâchement du pad.

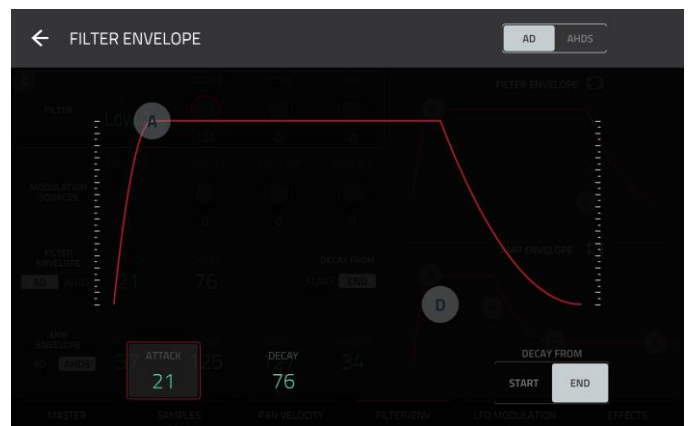


Avec les enveloppes **AD**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :

1. En un temps fixé par le paramètre d'attaque (**Attack**), le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Le volume maximal du sample est maintenu jusqu'à sa phase de déclin (**Decay**) durant laquelle le volume du sample diminue progressivement pour atteindre zéro en un temps que vous avez défini. Cliquez sur le menu déroulant **Type** pour sélectionner le mode de fonctionnement du déclin :

Decay From Start : le volume commencera immédiatement sa décroissance une fois le niveau maximal atteint.

Decay From End : le volume maximal perdurera durant une phase de maintien jusqu'à ce soit atteinte la phase de déclin.



Avec les enveloppes **ADSR**, déclencher un sample entraîne la réaction suivante :

1. En un temps fixé par le paramètre d'attaque (**Attack**), le volume du sample monte jusqu'à sa valeur maximale.
2. Durant la phase de déclin (**Decay**), le volume du sample redescend progressivement jusqu'au niveau de maintien (**Sustain**).
3. Le volume du sample reste au niveau **Sustain** jusqu'à ce que la phase de relâchement (**Release**) commence.
4. Le volume du sample redescend à « zéro » en un temps déterminé par **Release**.



Mode List Edit (édition de liste)



LIST EDIT

Le mode d'édition de liste reprend certaines fonctionnalités de l'affichage de grille – et quelques autres supplémentaires – mais avec une interface et un flux de travail différents.

#	TIME	PAD/NOTE	LENGTH	VELOCITY	MOD TYPE	VALUE
1	001:01:00	↑			Volume	118
2	001:01:00	🔗 A06 (38)			Aftertouch	0
3	001:01:00	🔗 A05 (40)			Pad Mute	Off On
4	001:01:00	🔗 A03 (42)			Aftertouch	0
5	001:01:00	🔗 A07 (46)			Aftertouch	0
6	001:01:00	⏏			Pan	+0
7	001:01:00	🎵 A01 (37)	23	127	-	
8	001:01:00	🎵 A05 (40)	23	127	-	
9	001:01:00	🎵 A11 (45)	23	42	-	
10	001:01:24	↑			Volume	110

Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

L'icône d'horloge en haut de l'écran ouvre la fenêtre **Timing Correct**. Voir [Généralités > Correction temporelle](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le menu **View** (affichage) vous permet de sélectionner les types d'événement affichés dans la liste.

All : sélectionnez cette option pour afficher tous les types d'événement.

Notes : sélectionnez cette option pour n'afficher que les notes.

Aftertouch : sélectionnez cette option pour n'afficher que les messages d'aftertouch.

Track Automation : sélectionnez cette option pour n'afficher que les événements d'automation de piste.

Program Automation : sélectionnez cette option pour n'afficher que les événements d'automation de programme.

Pitch Bend : sélectionnez cette option pour n'afficher que les événements de pitch bend.

Control Change : sélectionnez cette option pour n'afficher que les messages MIDI de changement de commande (CC).

Program Change : sélectionnez cette option pour n'afficher que les messages MIDI de changement de programme.

Ch Pressure : sélectionnez cette option pour n'afficher que les messages de pression par canal.

Solo/Mute : sélectionnez cette option pour n'afficher que les événements de solo et mute pour les pistes, les programmes et les pads.

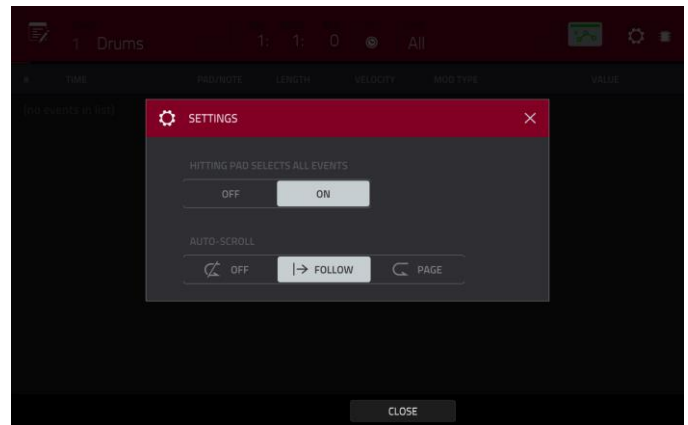
Other : sélectionnez cette option pour afficher les autres types d'événements non listés ci-dessus, tels que les paramètres de pad ou de keygroup.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

La fenêtre **Settings** vous permet de configurer certains réglages du mode d'édition de liste.

Pour afficher la fenêtre **Settings**, touchez l'icône de roue dentée.

Utilisez le sélecteur **Hitting Pad Selects All Events** (presser un pad sélectionne tous les événements) pour activer ou désactiver cette fonction. Quand elle est activée, presser un pad sélectionne automatiquement tous les événements de note pour ce pad dans la séquence sur cette piste. Lorsqu'elle est désactivée, presser un pad fait simplement jouer le son qui lui est affecté sans sélectionner aucun événement de note.



Utilisez le sélecteur **Auto-Scroll** pour régler la façon dont l'écran se comporte par rapport à la tête de lecture audio.

Follow : la liste défile en arrière-plan tandis que la tête de lecture audio reste centrée.

Page : la liste saute à la « page suivante » pour suivre la tête de lecture audio.

Off : la liste ne bouge pas du tout.

Ces fonctions s'appliquent aussi à l'affichage de grille, au mode d'édition audio et au mode d'édition de sample.

#	TIME	PAD/NOTE	LENGTH	VELOCITY	MOD TYPE	VALUE
---	------	----------	--------	----------	----------	-------

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

: c'est le numéro de l'événement de note.

Time : c'est la position de l'événement de note en mesures, temps et tics. Si plusieurs événements de note surviennent en même temps, les événements supplémentaires sont listés immédiatement en dessous, mais leurs valeurs pour **Time** sont grisées.

Event Type : cette icône indique le type d'événement (par exemple **note**, **aftertouch**, **automation de piste**, etc.). Voyez dans la liste d'icônes ci-dessous les différents types d'événement qu'elles représentent.

Pad/Note : c'est le pad et/ou le numéro de note MIDI correspondant. Pour les programmes Drum, vous pouvez voir le numéro de pad. Pour les programmes Keygroup, Plugin et MIDI, vous voyez la note.

Length : c'est la longueur de l'événement de note en tics.











Velocity : c'est la dynamique de l'événement de note avec sa couleur correspondante.

Mod Type : c'est le type de modificateur utilisé par l'automation sur l'événement de note.

Value : c'est la valeur de l'automation du modificateur.

La **flèche rouge (▶)** sur le côté gauche de la liste représente la position actuelle de la tête de lecture audio. Si votre séquence est en cours de lecture, la flèche avance en conséquence.

Les icônes suivantes indiquent les types d'événement correspondants :

	Note
	Automation de mixeur de pistes (Volume, Pan, Mute, Solo)
	Automation des CC MIDI de piste (0–127)
	Automation de paramètre de piste (Aftertouch, Pitchbend, Channel Pressure ou Program Change)
	Automation de mixeur de programme (Volume, Pan, Mute, Solo ou Send 1–4)
	Automation de paramètre de programme (les options varient en fonction du type de programme)
	Automation d'effet inséré dans un programme (les options varient en fonction de l'effet)
	Automation de mixeur de pad/keygroup (Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo ou Send 1–4)
	Automation de paramètre de pad/keygroup (les options varient en fonction du type de programme)
	Automation d'effet inséré dans un pad/keygroup (les options varient en fonction de l'effet)

Pour sélectionner un événement, touchez-le.

Pour sélectionner plusieurs événements, maintenez **Shift** et touchez chaque événement.

Pour insérer un événement de note, allumez la touche **Rec** ou **Overdub** et pressez un **pad**. Un événement de note sera créé à l'emplacement actuel en faisant appel au pad que vous avez pressé. Vous pouvez continuer de presser d'autres pads, ce qui poursuivra l'insertion à chaque pression d'un événement de note simple selon l'ordre dans lequel vous les avez pressés (comme dans un séquenceur pas à pas). Pressez **Stop** pour quitter cette fonction.

Pour éditer le pad/note, la longueur (**Length**), la dynamique (**Velocity**) ou valeur numérique d'un événement, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis changez-la avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Sinon, touchez-la deux fois et saisissez une valeur avec le pavé numérique (pour **Length**, **Velocity** ou **Value** uniquement).

Pour modifier la longueur d'un événement en fonction de vos réglages de quantification, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis maintenez **Shift** et changez la valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour changer la banquette pad/note d'un événement, touchez la valeur afin de la sélectionner, puis maintenez **Shift** et changez la banque de pads avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour activer/désactiver un événement solo/mute, touchez le réglage voulu sur le sélecteur **On/Off**. Sinon, touchez le sélecteur **On/Off** afin de le sélectionner, puis changez sa valeur avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pour déplacer un événement, touchez-le afin de le sélectionner, touchez **Nudge** en bas de l'écran et décalez l'événement vers le haut ou le bas avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Répétez cela pour les autres événements, ou touchez à nouveau **Nudge** pour désactiver la fonction.

Pour faire jouer un événement, touchez-le afin de le sélectionner, puis touchez **Play** (▶) en bas de l'écran. Cela ne fonctionne qu'avec les événements de note.

Pour supprimer un événement, touchez-le afin de le sélectionner, puis touchez **Delete** en bas de l'écran.

Mode Browser (navigateur)



Le navigateur vous permet de parcourir les disques durs internes et externes de votre MPC X pour charger des samples, séquences, morceaux etc. Grâce aux boutons de filtrage et aux dossiers définissables par l'utilisateur, vous pouvez facilement adapter le navigateur à votre mode de travail préféré. Vous pouvez également pré-écouter vos samples avant de les charger.

Important : vous pouvez installer un disque dur SATA supplémentaire dans votre MPC X, pour avoir encore plus d'espace de stockage. Voir [Annexe > Installation d'un disque dur SATA](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

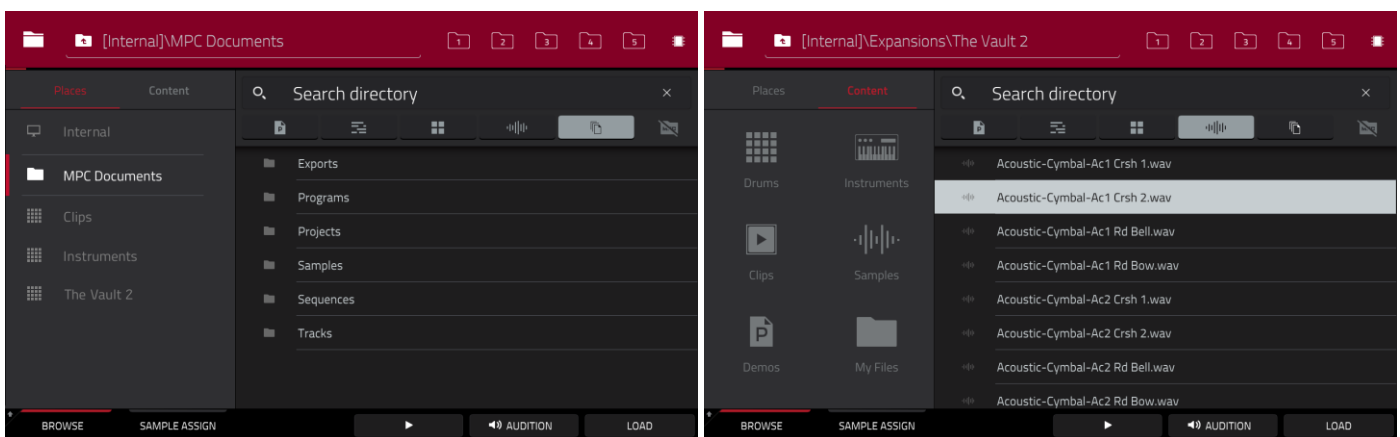
Important : la MPC X peut lire et écrire dans les systèmes de fichiers **exFAT**, **FAT32**, **NTFS** et **EXT4** et lire dans les systèmes **HFS+**. Nous recommandons exFAT car c'est le plus robuste, pris en charge par Windows et Mac OS X.

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

- Pressez **Browse**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Browser** (navigateur).

Pour parcourir les fichiers, touchez **Browse** dans le coin inférieur gauche.

Pour afficher le pool de samples et les pads du projet, touchez **Sample Assign** dans le coin inférieur gauche.



Quand l'onglet **Browse** est sélectionné, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des opérations suivantes :

Pour rechercher vos fichiers par emplacement, touchez **Places** sur la gauche de l'écran. **Internal** est le disque interne de la MPC X. **MPC Documents** est un raccourci vers le dossier **MPC Documents** du disque interne. Si des supports de stockage sont connectés aux ports USB ou au lecteur de carte SD, ils apparaîtront également ici.

Pour parcourir vos fichiers par contenu, touchez **Content** (contenu) puis le type de fichier : **Drums** (batterie), **Instruments**, **Clips**, **Samples**, **Demos** ou **My Files** (mes fichiers) (voir [ci-dessous](#) pour en apprendre davantage sur ces boutons de contenu).

Pour remonter d'un niveau de dossier, touchez l'**icône de dossier/L** dans le coin supérieur gauche.

Pour parcourir une liste, balayez vers le haut ou vers le bas, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+**.

Pour sélectionner un fichier ou un dossier, touchez-le une fois.

Pour ouvrir un dossier, touchez-le deux fois ou touchez **Open** (ouvrir) dans le coin inférieur droit. Sinon, pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour ouvrir le dossier sélectionné. Vous pouvez également toucher un des cinq **boutons de dossier (1-5)** en haut à droite pour sauter immédiatement à ces raccourcis pré-assignés (voir [ci-dessous](#) pour savoir comment assigner ces chemins d'accès).

Pour charger un fichier sélectionné, touchez-le deux fois, touchez **Load** (charger) ou pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**. Si c'est un sample, il est chargé dans le pool de samples du projet. Si c'est un projet, il est chargé en totalité (il vous sera demandé si vous souhaitez fermer le projet en cours).

Pour charger tous les fichiers du dossier sélectionné, maintenez **Shift** et touchez **Load All** (tout charger) dans le coin inférieur droit.

Pour charger tous les fichiers d'un dossier, sélectionnez le dossier (afin qu'il soit surligné dans la liste), maintenez **Shift** et touchez **Load All** (tout charger) dans le coin inférieur droit.

Pour supprimer un fichier ou dossier sélectionné, maintenez **Shift** et touchez **Delete File** (supprimer fichier) en bas de l'écran.

Pour pré-écouter un son sélectionné, touchez et maintenez **Play** (▶) en bas de l'écran.

Pour activer ou désactiver la fonction d'écoute et régler son niveau de volume, touchez **Audition** en bas de l'écran. Dans l'écran qui s'affiche, touchez **Auto** pour l'activer ou le désactiver puis touchez le **curseur de niveau** et tirez-le vers le haut/bas pour régler le niveau de volume. Touchez à nouveau **Audition** pour masquer la fenêtre.

Pour afficher des informations sur le support de stockage actuel, maintenez **Shift** et touchez **Drive Info** en bas de l'écran. Les informations concernant le support apparaîtront dans une nouvelle fenêtre. Touchez **OK** pour revenir à l'écran précédent.

Pour formater un support de stockage afin qu'il utilise un système de fichiers exFAT, sélectionnez-le dans le **navigateur**, maintenez **Shift** puis touchez **Format Drive** en bas de l'écran. Dans la fenêtre qui s'ouvre, touchez **OK** puis **Format** dans la fenêtre suivante pour formater le support, ou touchez **Cancel** (annuler) pour revenir à l'écran précédent sans formater. Ce processus de formatage configure le support pour l'emploi du système de fichiers exFAT, supprime toutes les partitions qu'il contenait et efface tout son contenu (les supports qui ne sont pas initialisés ou n'ont pas de système de fichiers ne sont pas reconnus par la MPC X et ne peuvent par conséquent pas être formatés).

Pour utiliser le navigateur de la façon la plus efficace, réglez d'abord les chemins d'accès à vos emplacements de disque préférés. Il y a cinq **boutons de dossier** marqués **1** à **5** dans le coin supérieur droit. Vous pouvez les configurer comme des raccourcis vers cinq emplacements du disque dur de la MPC X et/ou de tout support de stockage qui y est branché, vous donnant ainsi un accès rapide à vos fichiers.



Pour assigner l'emplacement actuel à un bouton de dossier, maintenez **Shift** et touchez un des **boutons de dossier (1-5)**. Dorénavant, lorsque vous toucherez à nouveau ce bouton de dossier, le navigateur vous affichera immédiatement le contenu de ce dossier.

Utilisez les six boutons de filtrage pour n'afficher que les types de fichiers spécifiques de la liste ci-dessous.



Pour n'afficher que les fichiers de projet, touchez l'icône **P/page**.

Pour n'afficher que les fichiers de séquence, touchez l'icône de **barres**.

Pour n'afficher que les fichiers de programme, touchez l'icône à **quatre carrés**.

Pour n'afficher que les fichiers de sample, touchez l'icône de **forme d'onde**.

Pour afficher tous les types de fichier, touchez l'icône de **triple page**.

Pour afficher ou masquer les dossiers de projet de MPC, touchez l'icône de **dossier MPC**.

Utilisez les six boutons **Content** pour afficher des emplacements spécifiques sur le disque dur interne de la MPC X et les filtrer automatiquement par type de fichier :

Drums : touchez-le pour ouvrir le dossier **Expansions/The Vault 2** sur le disque dur interne et ne voir que les fichiers de **programme**.

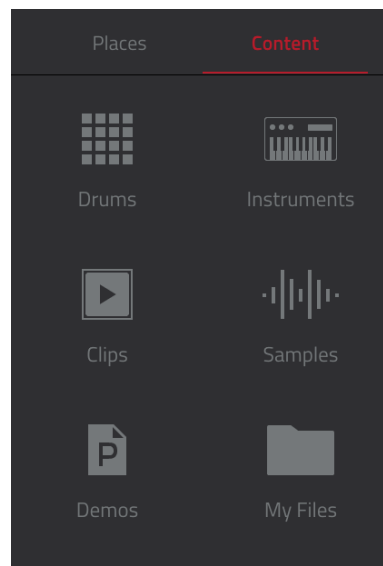
Instruments : touchez-le pour ouvrir le dossier **Expansions/Instruments** sur le disque dur interne et ne voir que les fichiers de **programme**.

Clips : touchez-le pour ouvrir le dossier **Expansions/Clips** sur le disque dur interne et ne voir que les fichiers de **programme**.

Samples : touchez-le pour ouvrir le dossier **Expansions/The Vault 2** sur le disque dur interne et ne voir que les fichiers de **sample**.

Demos : touchez-le pour ouvrir le dossier **Demos** sur le disque dur interne et ne voir que les fichiers de **projet**.

My Files : touchez ce bouton pour ouvrir le dossier **MPC Documents** et voir **tous** les fichiers.



Quand l'onglet **Sample Assign** est sélectionné, vous pouvez effectuer n'importe laquelle des opérations suivantes :

Pour sélectionner un programme dans le projet, touchez deux fois le champ **Program** en haut de l'écran. Dans la liste qui apparaît, touchez le programme désiré. Sinon, touchez le champ **Program**, puis sélectionnez un emplacement avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

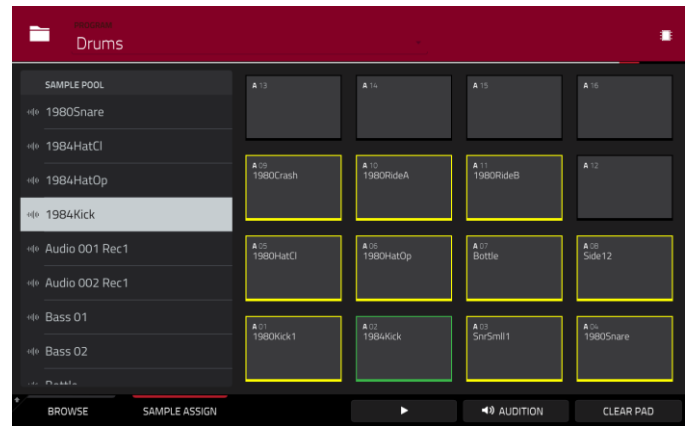
Pour vous déplacer dans le pool de samples, balayez vers le haut ou vers le bas, tournez la **molette de données** ou utilisez les touches **-/+**.

Pour pré-écouter un son sélectionné, touchez et maintenez **Play** (▶) en bas de l'écran.

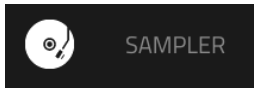
Pour activer ou désactiver la fonction d'écoute et régler son niveau de volume, touchez **Audition** en bas de l'écran. Dans l'écran qui s'affiche, touchez **Auto** pour l'activer ou le désactiver puis touchez le **curseur de niveau** et tirez-le vers le haut ou le bas pour régler le niveau de volume. Touchez à nouveau **Audition** pour masquer la fenêtre.

Pour assigner un sample à un pad, pressez-le ou touchez-le dans l'écran afin de l'allumer en **vert**. Ensuite, dans la liste du pool des samples (**Sample Pool**), touchez le sample désiré. Vous pouvez également utiliser la **molette de données** ou les touches **-/+** boutons pour sélectionner un sample, et presser la **touche centrale de navigation** ou **Enter** pour l'assigner.

Pour effacer un sample d'un pad, pressez-le ou touchez-le dans l'écran pour l'allumer en **vert**. Puis touchez **Clear Pad** au bas de l'écran.



Mode Sampler



Le sampler vous permet d'enregistrer des samples audio pour les utiliser dans vos projets.

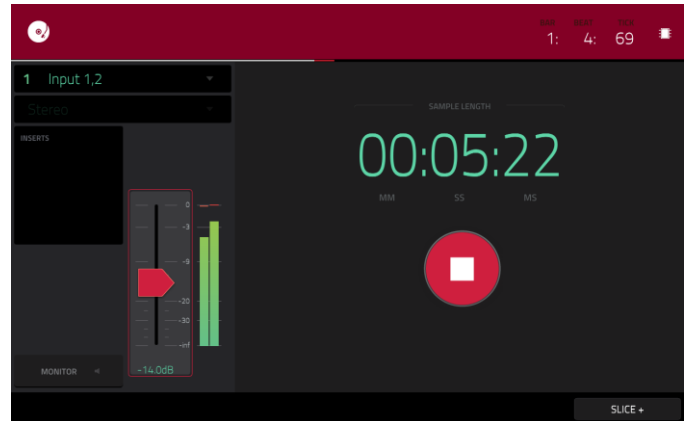
Important : pour enregistrer n'importe quel son, vous devez connecter une source audio à votre MPC X ou à l'interface audio de votre ordinateur.

Pour ouvrir le sampler, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Press **Sampler**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Sampler**.

Pour configurer le sampler avant l'enregistrement :

1. Veillez bien à réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos enceintes, casques et/ou moniteurs avant de faire toute connexion pour éviter les bruits et autres effets larsen.
2. Branchez un synthétiseur ou une autre source audio de niveau ligne à la ou aux entrées de votre MPC X.
3. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que vous faites jouer votre source audio. Vous devez maintenant voir le niveau s'afficher dans l'indicateur. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le niveau maximal (l'indicateur de niveau ne doit pas être constamment au niveau crête).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme désiré (décrites dans ce chapitre).
5. Touchez le bouton d'**armement** pour armer l'enregistrement du sampler.



Vous disposez de quatre méthodes d'enregistrement différentes avec le sampler : **Sample**, **Slice**, **Pad Tap** et **Pad Hold**, toutes décrites plus loin dans ce chapitre. Les commandes suivantes sont présentes, quelle que soit la méthode que vous utilisez.

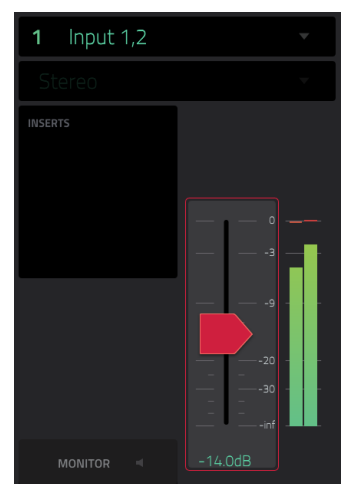
Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le champ **Input Source** (source d'entrée) en haut à gauche détermine si vous allez enregistrer un signal audio externe (**Input 1,2**, **Input 3,4** ou une des entrées **Input 1-4**) ou un signal interne de la MPC X (**Resample L**, **Resample R** ou **Resample L+R**).

Le resampling (rééchantillonnage) ne nécessite pas de connexion audio car la source est dans la MPC X et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez par exemple utiliser Resample pour enregistrer plusieurs samples en pressant simultanément les pads leur correspondant.

Utilisez le second champ **Mono/Stereo** en haut à gauche pour choisir d'enregistrer vos samples en mono (**Mono**) ou en stéréo (**Stereo**).

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour le sampler. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.



Important : ces effets sont appliqués au signal audio quand vous l'enregistrez. Cela signifie qu'ils ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le fonctionnement des effets dans [Généralités > Effets](#).

Touchez le bouton **Monitor** pour activer ou désactiver l'écoute de contrôle d'entrée (Monitoring). Quand cette fonction est activée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **avant** qu'il n'atteigne le sampler, ce qui assure une latence nulle. Quand elle est désactivée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **après** son traitement dans le sampler, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendrez par contre la source audio de la façon dont elle sonnera dans l'enregistrement.

À savoir : pour éviter le risque de clics ou de réinjection (« larsen ») pendant l'écoute de contrôle d'entrée, réduisez le niveau des sources audio.

Utilisez le **curseur de seuil** pour régler le seuil. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 1**.

Si le sampler est armé pour l'enregistrement, il lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau de la source reçue en entrée dépasse ce niveau seuil. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement peut ne pas démarrer quand la source d'entrée produit du son, ou le début de ce que souhaitez enregistrer peut avoir été manqué. Si vous réglez le seuil trop bas, l'enregistrement peut démarrer trop tôt, avant la véritable production de son par la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié au moyen de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le maintien d'affichage de crête ou « Peak Hold », qui affiche fixement le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, touchez-le.

À titre de référence, le compteur **Sample Length** vous donne la longueur de votre sample durant la procédure d'enregistrement.

Touchez le bouton d'**armement** pour armer l'enregistrement du sampler. Le bouton se transforme alors en bouton **Record** et affiche **Waiting for signal** (en attente de signal).

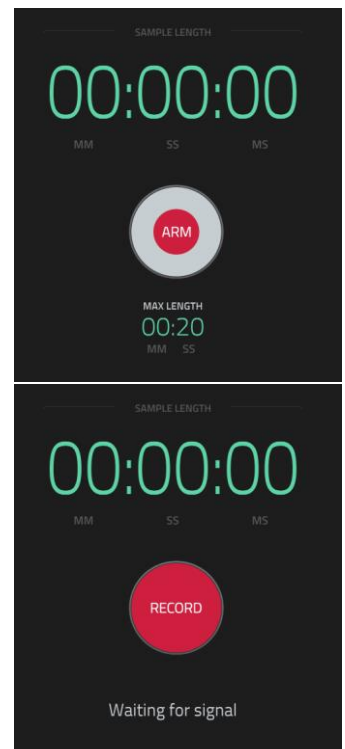
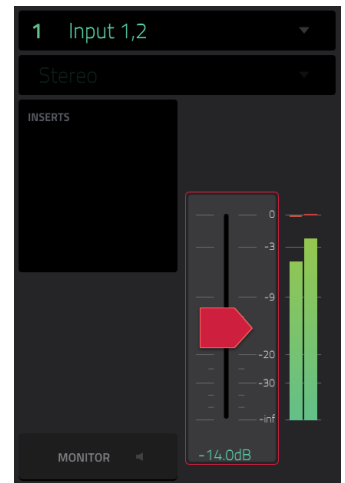
À ce moment-là, lancez l'enregistrement d'une des façons suivantes :

- Commencez à jouer pour que le niveau audio entrant dépasse le niveau seuil réglé avec le **curseur de seuil**.
- Touchez **Record** sous le compteur **Sample Length** de longueur de sample.

Pour au contraire désarmer la piste, touchez **Cancel** (annuler).

Utilisez le champ **Max Length** (longueur maximale) pour définir la durée maximale de sampling. Sinon, tournez les **boutons Q-Link 3 et 4 (Minutes et Seconds)**.

Vous pouvez enregistrer jusqu'à 19 minutes et 59 secondes (**19:59**) de son par sample. Nous recommandons de régler ces valeurs d'une façon correspondant à peu près à votre estimation de la durée d'enregistrement.



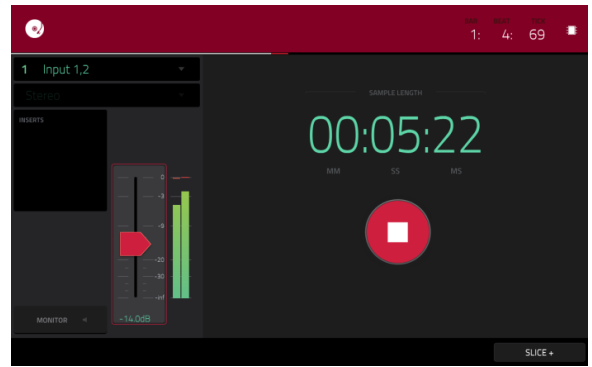
Sample

Avec cette méthode, vous pouvez directement insérer des marqueurs de tranche dans votre sample pendant son enregistrement.

Les marqueurs de tranche divisent le sample en multiples régions appelées **Slices** (tranches) que vous pouvez ajuster en mode Chop du mode d'édition de sample (voir [Mode Sample Edit](#) > [Mode Chop](#) pour plus d'informations). C'est utile quand on travaille avec un sample long contenant différents sons successifs (comme une boucle de batterie ou un passage mélodique ou harmonique).

Pour lancer l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Jouez pour que le niveau audio entrant dépasse le niveau seuil réglé avec le **curseur de seuil**.
- Touchez **Record** sous le compteur **Sample Length** de longueur de sample.



Pour insérer un marqueur de tranche dans un sample pendant l'enregistrement, touchez **Slice+** (dans le coin inférieur droit) pendant l'enregistrement du sample. Chaque fois que vous touchez ce bouton, un marqueur de tranche est placé à cet endroit.

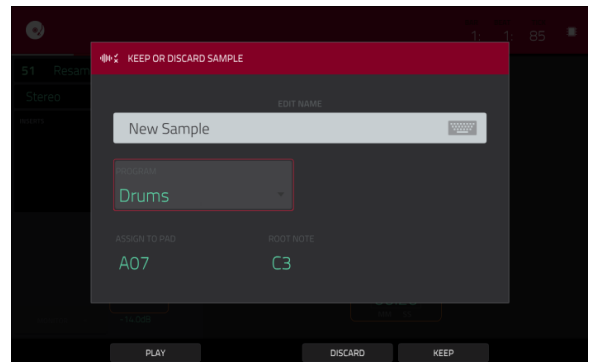
Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Stop** sous le compteur **Sample Length**.

Après avoir arrêté votre enregistrement, la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) apparaît.

Utilisez le champ **Edit Name** pour nommer le nouveau sample. Touchez-le et utilisez le clavier virtuel qui apparaît.

Utilisez le champ **Program** pour assigner le nouveau sample à un programme. Sélectionnez **<none>** (aucun) si vous souhaitez le sauvegarder dans le projet sans l'assigner à un programme.

Utilisez le champ **Assign to Pad** pour assigner le sample à un pad dans le programme.



Utilisez le champ **Root Note** pour choisir la note du clavier sur laquelle le sample sera produit à sa hauteur d'origine.

Si vous avez enregistré un sample pendant qu'une séquence jouait, la fenêtre **Keep or Discard Sample** affiche d'autres options après que vous ayez sélectionné un pad.

Cochez la case **Add Event** (ajouter événement) pour automatiquement ajouter le sample à la séquence lue.

Utilisez le champ **@** pour sélectionner l'endroit où vous souhaitez faire démarrer l'événement :

- **Start** : le sample sera un événement de note au début de la séquence actuellement lue.
- **Trigger** : le sample sera un événement de note à l'endroit où vous avez commencé à l'enregistrer dans la séquence actuellement lue.

Utilisez le champ **Track** pour choisir la piste qui contiendra le nouvel événement.

Pour confirmer vos sélections, touchez **Keep** (conserver) en bas de l'écran.

Pour ignorer l'enregistrement et revenir au sampler, touchez **Discard** en bas de l'écran.

Pour lire l'enregistrement, touchez **Play** en bas de l'écran.

À savoir : nous vous recommandons d'éditer le sample que vous avez enregistré en **mode d'édition de sample** (voir [Mode Sample Edit](#) pour plus d'informations).

Slice (découpe)

En utilisant cette méthode, les pads correspondent aux tranches (Slices) du sample actuellement enregistré. Les marqueurs de tranche divisent le sample en multiples régions appelées **Slices** (tranches) que vous pouvez ajuster en mode Chop du mode d'édition de sample (voir [Mode Sample Edit > Mode Chop](#) pour plus d'informations). C'est utile quand on travaille avec un sample long contenant différents sons successifs (par exemple une boucle de batterie ou un passage mélodique ou harmonique).

Pour lancer l'enregistrement, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Jouez pour que le niveau audio entrant dépasse le niveau seuil réglé avec le **curseur de seuil**.
- Touchez **Record** sous le compteur **Sample Length** de longueur de sample.

Pour insérer un marqueur de tranche dans un sample pendant l'enregistrement, touchez n'importe quel **pad** pendant l'enregistrement du sample. Chaque fois que vous touchez ce bouton, un marqueur de tranche est placé à cet endroit.

Le numéro de pad qui clignote en **rouge** est le numéro du marqueur de tranche qui sera inséré ensuite. Les numéros de pads allumés en **jaune** sont les numéros des marqueurs de tranche déjà insérés.

Quand vous avez terminé l'enregistrement, vous pouvez nommer le sample et créer un nouveau programme utilisant les tranches.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez le bouton **Stop** rond.

Après avoir arrêté votre enregistrement, la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample) apparaît.

Utilisez le champ **Edit Name** pour nommer le nouveau sample. Touchez-le et utilisez le clavier virtuel qui apparaît. Sinon, le processus ajoutera un numéro croissant après le nom du sample.

Utilisez le champ **Create New Program** (créer nouveau programme) pour assigner le nouveau sample à un nouveau programme :

Off : aucun programme ne sera créé. Les tranches seront néanmoins ajoutées au pool de samples de votre projet.

With Non-Destructive Slices : dans le nouveau programme, le réglage **Slice** de chaque pad sera réglé sur le numéro de tranche correspondant. C'est identique à la façon dont vous pouvez assigner les samples en mode d'édition de sample (comme décrit dans [Mode Sample Edit > Mode Chop > Conversion ou assignation de tranches](#)).

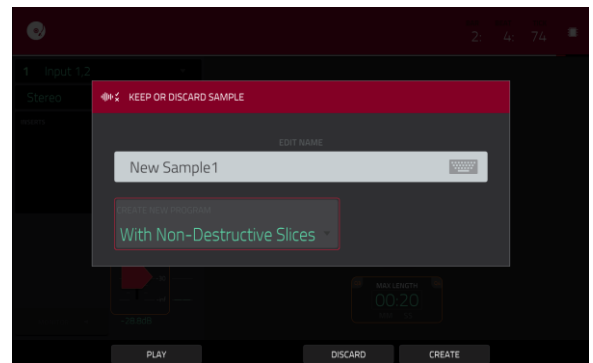
With Pad Parameters : dans le nouveau programme, le réglage **Slice** de chaque pad sera réglé sur **Pad**. Le point de début du pad (**Pad Start**) et son point de fin (**Pad End**) seront réglés sur le point de début et le point de fin de la tranche, et la boucle (**Loop Position**) sera réglée sur le point de début de la tranche mais avec le bouclage de pad (**Pad Loop**) désactivé. C'est identique à la façon dont vous pouvez assigner les samples en mode d'édition de sample (comme décrit dans [Mode Sample Edit > Mode Chop > Conversion ou assignation de tranches](#)).

Pour confirmer vos sélections, touchez **Create** (créer) ou **Keep** (conserver) en bas de l'écran.

Pour ignorer l'enregistrement et revenir au sampler, touchez **Discard** en bas de l'écran.

Pour lire l'enregistrement, touchez **Play** en bas de l'écran.

À savoir : nous vous recommandons d'éditer le sample que vous avez enregistré en **mode d'édition de sample** (voir [Mode Sample Edit](#) pour plus d'informations).



Pad Tap (frappe de pad)

Important : ce mode ne fonctionne **que pour les programmes Drum** ; vous devez sélectionner un programme Drum avant d'utiliser ce mode. Sinon, cette fonction ne fera rien, même si elle semble fonctionner.

Avec cette méthode, presser un pad lance ou poursuit immédiatement l'enregistrement direct sur ce pad (vérifiez que vous utilisez le bon programme avant de commencer l'enregistrement). Les pads auxquels des samples sont assignés sont allumés **en jaune vif**. Les pads sans samples sont allumés **en jaune pâle**.

Pour lancer l'enregistrement d'un pad, pressez-le. L'enregistrement démarrera immédiatement et le pad clignotera en **rouge**. Si vous pressez un nouveau pad, l'enregistrement s'arrêtera pour le pad précédent qui deviendra **vert**, et commencera sur le nouveau pad qui clignotera en **rouge**.

Note : si vous lancez l'enregistrement en touchant **Record** sous le compteur **Sample Length** – ou si le volume dépasse le niveau réglé avec le **curseur de seuil** – le sample sera enregistré dans le pool de samples de votre projet, pas dans un pad.

Pour arrêter l'enregistrement dans un pad, pressez ce dernier qui clignote en **rouge**. Le sample continuera d'être enregistré. Vous pouvez lancer l'enregistrement sur un autre **pad** à tout moment.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Stop** sous le compteur **Sample Length**.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, chaque pad que vous avez pressé durant l'enregistrement :

- a son paramètre **Slice** réglé sur **Pad** ;
- a ses paramètres **Pad Start** et **Pad End** réglés sur les points de début et de fin de la tranche ; et
- a son paramètre **Loop Position** réglé sur le point de début de la tranche mais avec **Pad Loop** désactivé.

C'est identique à la façon dont vous pouvez assigner les samples en mode d'édition de sample (comme décrit dans [Mode Sample Edit > Mode Chop > Conversion ou assignation de tranches](#)).

À savoir : nous vous recommandons d'éditer le sample que vous avez enregistré en **mode d'édition de sample** (voir [Mode Sample Edit](#) pour plus d'informations).

Pad Hold (maintien de pad)

Important : ce mode ne fonctionne **que pour les programmes Drum** ; vous devez sélectionner un programme Drum avant d'utiliser ce mode. Sinon, cette fonction ne fera rien, même si elle semble fonctionner.

Avec cette méthode, maintenir un pad pressé lance ou poursuit immédiatement l'enregistrement direct sur ce pad (vérifiez que vous utilisez le bon programme avant de commencer l'enregistrement). Les pads auxquels des samples sont assignés sont allumés **en jaune vif**. Les pads sans samples sont allumés **en jaune pâle**.

Pour lancer l'enregistrement d'un pad, maintenez-le pressé. L'enregistrement démarrera immédiatement et le pad s'allumera en **rouge**.

Note : si vous lancez l'enregistrement en touchant **Record** sous le compteur **Sample Length** – ou si le volume dépasse le niveau réglé avec le **curseur de seuil** – le sample sera enregistré dans le pool de samples de votre projet, pas dans un pad.

Pour arrêter l'enregistrement, relâchez le **pad**. Le pad s'allumera en **vert** et le sample poursuivra son enregistrement. Vous pouvez lancer l'enregistrement sur un autre **pad** à tout moment.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Stop** sous le compteur **Sample Length**.

Lorsque vous avez terminé l'enregistrement, chaque pad que vous avez pressé durant l'enregistrement :

- a son paramètre **Slice** réglé sur **Pad** ;
- a ses paramètres **Pad Start** et **Pad End** réglés sur les points de début et de fin de la tranche ; et
- a son paramètre **Loop Position** réglé sur le point de début de la tranche mais avec **Pad Loop** désactivé.

C'est identique à la façon dont vous pouvez assigner les samples en mode d'édition de sample (comme décrit dans [Mode Sample Edit > Mode Chop > Conversion ou assignation de tranches](#)).

À savoir : nous vous recommandons d'éditer le sample que vous avez enregistré en **mode d'édition de sample** (voir [Mode Sample Edit](#) pour plus d'informations).

Mode Looper



LOOPER

Le Looper vous permet d'enregistrer du son et d'en superposer en temps réel – un excellent outil pour les prestations live ainsi que pour les inspirations spontanées en studio. Vous pouvez exporter la boucle comme un sample à utiliser dans votre projet.

Pour ouvrir le looper, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Shift+Sampler/Looper**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Looper**.



Vous trouverez ci-dessous une brève procédure pas à pas pour vous aider à rapidement démarrer. Continuez de lire le reste de ce chapitre pour apprendre à utiliser le Looper dans différents cas.

Pour commencer à utiliser le Looper :

1. Veillez bien à réduire les niveaux de volume de votre source audio et de vos enceintes/casques/moniteurs avant de faire une quelconque connexion pour éviter les bruits et autres effets Larsen.
2. Branchez un synthétiseur, lecteur audio, etc. à la ou aux entrées de votre MPC X.
3. Tournez le bouton **Gain** pour régler le niveau d'entrée pendant que votre source audio joue. Vous devez voir le niveau s'afficher. Assurez-vous qu'il ne dépasse pas le maximum (il ne doit pas rester au niveau crête).
4. Réglez les commandes d'enregistrement comme désiré (décrites dans ce chapitre).
5. Touchez le sélecteur **Record To** de façon à sélectionner **Overdub** (superposition).
6. Touchez le bouton **Rec/Record** dans le coin inférieur droit pour armer l'enregistrement du Looper.
7. Faites jouer votre source audio. Le Looper lance l'enregistrement dès que le niveau d'entrée atteint la valeur seuil réglée. Vous pouvez sinon toucher ►/Play en bas de l'écran pour lancer manuellement l'enregistrement.

Chaque fois que le Looper répète le passage, vous superposez du son à son contenu – une nouvelle couche audio est ajoutée chaque fois que le Looper se répète pendant l'enregistrement.

À savoir : vous pouvez enregistrer une boucle tout en faisant lire une séquence en arrière-plan pour vous guider.

8. Pour arrêter l'enregistrement, touchez ►/Play en bas de l'écran.

Pour exporter votre boucle comme un sample, touchez **Export** afin d'ouvrir la fenêtre **Keep or Discard Sample** (conserver ou supprimer le sample).

Pour effacer le contenu du Looper, touchez **Clear**.

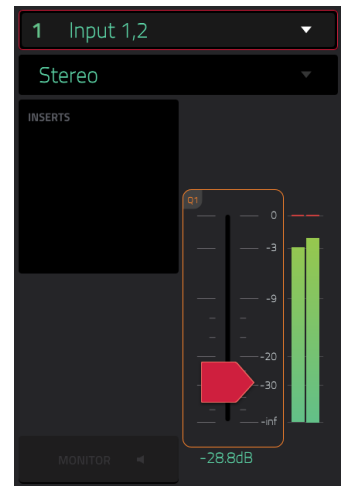
Le compteur de temps en haut de l'écran donne la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le champ **Input Source** (source d'entrée) en haut à gauche détermine si vous allez enregistrer un signal audio externe (**Input 1,2**, **Input 3,4** ou une des entrées **Input 1-4**) ou un signal interne de la MPC X (**Resample L**, **Resample R** ou **Resample L+R**).

Le resampling (rééchantillonnage) ne nécessite pas de connexion audio car la source est dans la MPC X et est donc enregistrée sans aucune perte de qualité audio. Vous pouvez par exemple utiliser Resample pour enregistrer plusieurs samples en pressant simultanément les pads leur correspondant.

Utilisez le second champ **Mono/Stereo** en haut à gauche pour choisir d'enregistrer votre boucle en mono (**Mono**) ou en stéréo (**Stereo**).

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour le Looper. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.



Important : ces effets sont appliqués au signal audio quand vous l'enregistrez. Cela signifie qu'ils ne pourront plus être « retirés » du son par la suite. Découvrez-en plus sur le fonctionnement des effets dans [Généralités > Effets](#).

Touchez le bouton **Monitor** pour activer ou désactiver l'écoute de contrôle d'entrée (Monitoring).

Quand cette fonction est activée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **avant** qu'il n'atteigne le Looper, ce qui assure une latence nulle. Vous ne pouvez activer le monitoring d'entrée que si le champ **Input Source** est réglé sur une entrée et non sur **Resample**.

Quand elle est désactivée, le son que vous entendez dans votre casque est celui pris **après** son traitement dans le Looper, donc il peut y avoir une certaine latence, mais vous entendrez par contre la source audio de la façon dont elle sonnera dans l'enregistrement.

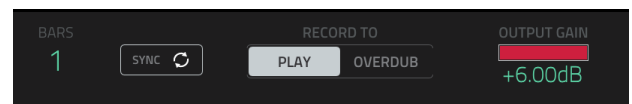
À savoir : pour éviter le risque de clics ou de réinjection (« larsen ») pendant l'écoute de contrôle d'entrée, réduisez le niveau des sources audio.

Utilisez le **curseur de seuil** pour régler le seuil. Sinon, tournez le **bouton Q-Link 1 (Threshold)** . Le curseur de seuil ne fonctionne que si **Sync** est **désactivé** (voir [ci-dessous](#)).

Si le Looper est armé pour l'enregistrement, il lance automatiquement l'enregistrement quand le niveau de la source reçue en entrée dépasse ce niveau seuil. Si vous le réglez trop haut, l'enregistrement peut ne pas démarrer quand la source d'entrée produit du son, ou le début de ce que souhaitez enregistrer peut avoir été manqué. Si vous réglez le seuil trop bas, l'enregistrement peut démarrer trop tôt, avant la véritable production de son par la source externe. Réglez ce paramètre sur un niveau approprié au moyen de l'indicateur de niveau.

Pour réinitialiser le maintien d'affichage de crête ou « Peak Hold », qui affiche le plus haut niveau de votre signal d'entrée dans l'indicateur de niveau, touchez-le.

Utilisez le champ **Bars** pour régler la longueur de votre boucle. Quelle que soit la durée de ce que vous enregistrez, ce sera la longueur de votre boucle.



Utilisez le champ **Sync** pour synchroniser ou non le Looper avec la lecture de la séquence. Quand la synchro est activée, le Looper reste en mesure avec votre séquence actuelle. Quand vous lisez ou enregistrez dans le Looper, il attend que la séquence lance la lecture de la mesure 1 pour démarrer.

Utilisez le sélecteur **Record To** pour déterminer le comportement en enregistrement de la boucle :

Play : avant l'enregistrement, vous devez touchez le bouton **►/Play** sur l'écran pour lancer la lecture du Looper.

Overdub : avant l'enregistrement, vous devez d'abord toucher le bouton **Rec/Record** dans le coin inférieur droit pour armer l'enregistrement du Looper.

Utilisez le curseur **Output Gain** pour régler le niveau du signal en sortie du Looper.

Pour enregistrer avec le Looper :

Important : pour enregistrer sans effacer aucun son existant dans la boucle, utilisez le bouton **Overdub** (superposition).

Pour écraser le son que vous avez déjà enregistré, utilisez le bouton **Replace** (remplacer).

Si **Record To** est réglé sur **Play** :

Pour lancer l'enregistrement, touchez le bouton **Replace** ou **Overdub** pendant que la boucle est lue. Le Looper lance alors l'enregistrement.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez le bouton **Replace** ou **Overdub**. Le Looper arrête l'enregistrement mais continue la lecture.

Pour stopper la lecture et l'enregistrement, touchez le bouton ►/Play.

Si **Record To** est réglé sur **Overdub** :

Pour lancer l'enregistrement, touchez le bouton ►/Play sur l'écran.

Si **Sync** est désactivé, vous pouvez aussi faire jouer votre source audio pour que le niveau d'entrée atteigne la valeur seuil.

Si **Sync** est activé, vous pouvez aussi presser la touche **Play** ou **Play Start** pour lancer la lecture d'une séquence ; l'enregistrement commence lorsque la séquence démarre sur la mesure 1.

Pour arrêter l'enregistrement, touchez **Overdub**. Le Looper arrête l'enregistrement mais continue la lecture.

Pour arrêter la lecture et l'enregistrement, touchez le bouton ►/Play ou pressez la touche Stop pour arrêter la lecture de la séquence.

Pour lire ou arrêter la boucle (sans enregistrer), touchez le bouton ►/Play sur l'écran.

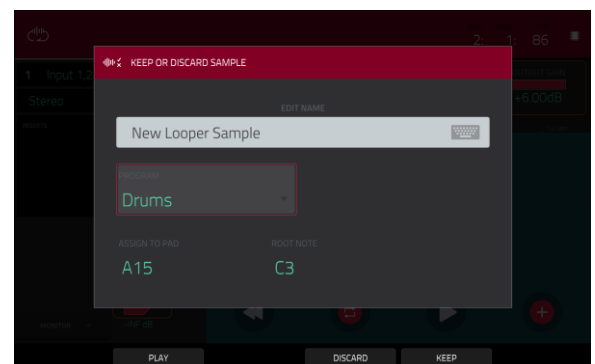
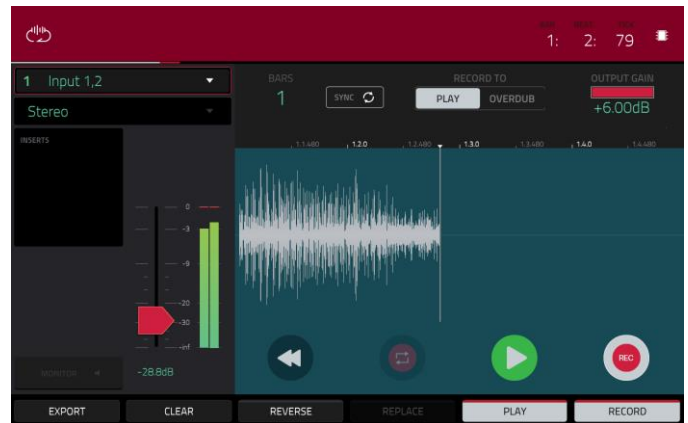
Pour inverser le sens de lecture de la boucle, touchez **Reverse**. Si **Sync** est activé, la lecture s'inverse après que la tête de lecture du Looper ait atteint la fin de la boucle. Si **Sync** est désactivé, la lecture s'inverse immédiatement.

Pour effacer immédiatement la boucle, touchez **Clear**.

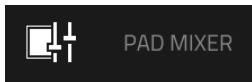
Pour exporter la boucle comme sample :

1. Touchez **Export** pour ouvrir la fenêtre **Export Loop as a Sample** (exporter la boucle comme un sample).
2. Touchez le champ **Edit Name** et utilisez le clavier virtuel qui apparaît pour saisir un nouveau nom.
3. **Facultatif** : utilisez le champ **Program** pour l'assigner directement à un programme. **Pour ignorer cette fonctionnalité**, sélectionnez <none> (aucun).
4. **Facultatif** : si vous assignez le sample à un programme, utilisez le champ **Assign to Pad** pour l'assigner à un pad spécifique. Vous pouvez aussi vous contenter de presser le pad. **Pour ignorer cette fonctionnalité**, sélectionnez **Off**.
5. Utiliser le champ **Root Note**, sélectionnez la note de base du sample (qui produit à sa hauteur d'origine).
6. **Facultatif** : touchez **Play** et maintenez votre doigt pour lire le sample.
7. Touchez **Do It** pour confirmer votre choix ou **Cancel** pour annuler.

Lorsque l'exportation de votre boucle est terminée, celle-ci est ajoutée au pool de samples de votre projet avec le nom que vous avez saisi et est assignée au programme et au pad que vous avez sélectionnés (le cas échéant).



Mode Pad Mixer (mixeur de pads)



Dans le mixeur de pads, vous pouvez régler, les niveaux, panoramique stéréo, routage et effets d'un programme.

Ce mode a des aspects différents selon le type de programme :

Pour les **programmes Drum**, il affiche un pad avec des commandes pour chaque pad individuel (parmi les 128).

Pour les **programmes Keygroup**, il affiche un pad avec des commandes pour chaque keygroup (jusqu'à 128).

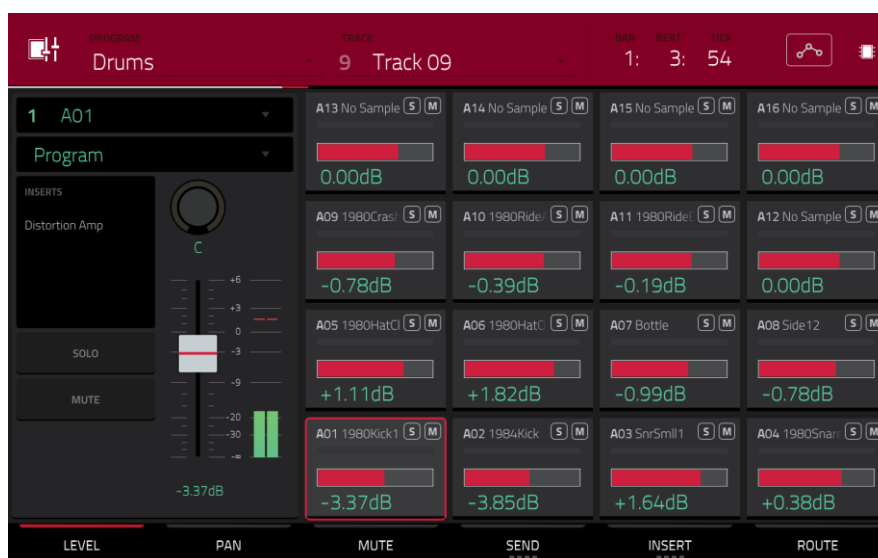
Pour les **programmes clip**, il affiche un pad avec des commandes pour chaque clip (jusqu'à 16). Même si vous pouvez voir d'autres banques de pads, seule la **banque de pads A** concerne les programmes Clip.

Pour les **programmes MIDI, Plugin et CV**, ce mode est indisponible.

Pour plus d'informations sur les différences entre ces programmes, veuillez voir [Généralités > Programmes](#).

Pour ouvrir le mixeur de pads, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Pad Mixer**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Pad Mixer**.



Le mixeur de pads fonctionne comme une table de mixage audio, tous les pads ayant leurs propres réglages, en présentation 4x4, et des fonctionnalités identiques. Si un sample est assigné à un pad, son nom s'affiche au-dessus.

Pour sélectionner un pad, pressez-le ou touchez-le dans l'écran. Sinon, utilisez le champ **Pad** dans le coin supérieur gauche.

Pour voir plus de canaux, utilisez les touches **Pad Bank**.

Utilisez le champ **Program** dans le coin supérieur gauche pour sélectionner le programme dont vous désirez voir les pads. Rappelez-vous que seuls les programmes Drum ou Keygroup s'affichent correctement dans le mixeur de pads.

Utilisez le champ **Track** en haut de l'écran pour sélectionner la piste souhaitée.

Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Pour afficher un réglage spécifique sur tous les canaux, touchez le bouton **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute** (coupure du son), **Send** (départ), **Insert** ou **Route** (routage) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois les boutons **Send** ou **Insert** pour passer en revue les quatre slots dont chacun dispose.

Quand un pad est sélectionné, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal :

Le premier champ affiche le numéro de pad actuel. Pressez un **pad** ou touchez deux fois le **champ** pour sélectionner un autre pad.

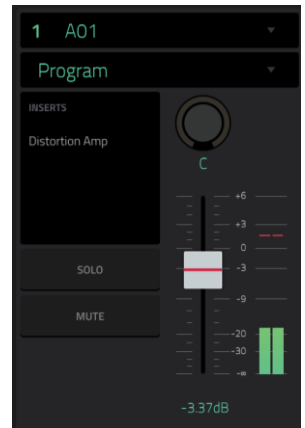
Le second champ indique le routage du pad (modifiable) : **Program** (le réglage habituel), **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si la commande de panoramique est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour ce pad. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son du pad.

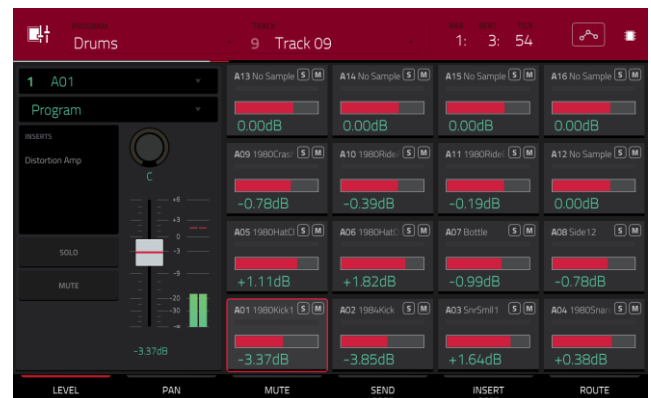
Réglez le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau** pour changer le panoramique ou le niveau du pad.



Niveau (Level)

Lorsque l'onglet **Level** (niveau) est sélectionné, réglez le niveau du pad actuellement sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

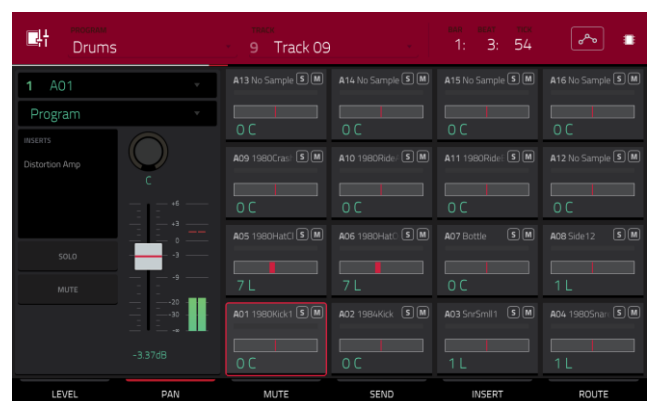
Les curseurs et les indicateurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur et de l'indicateur de niveau.



Panoramique (Pan)

Lorsque l'onglet **Pan** est sélectionné, réglez le panoramique du pad actuellement sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Les curseurs de panoramique affichent dans chaque pad une représentation visuelle de la valeur de panoramique. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du **bouton de panoramique**.

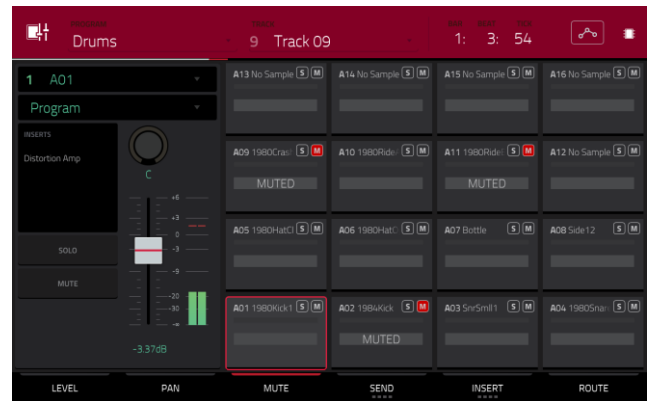


Coupure du son (Mute)

Quand l'onglet **Mute** est sélectionné, coupez le son du pad sélectionné en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Tournez la **molette de données**.
- Utilisez les touches **-/+**.
- Touchez le **pad** dans l'écran.

Quand le son d'un pad est coupé, son bouton **M** est allumé en **rouge**.

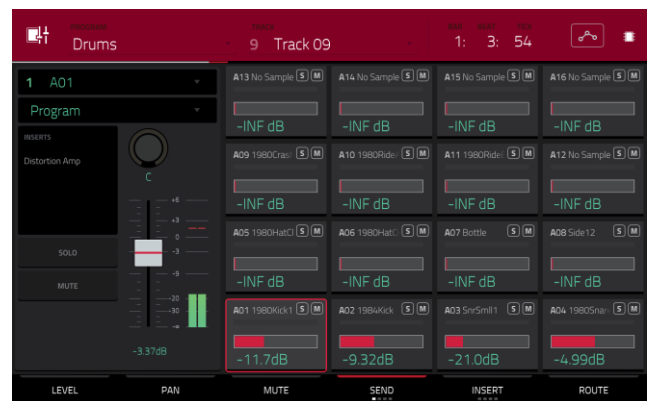


Départ d'effet (Send)

Lorsque l'onglet **Send** est sélectionné, réglez le niveau de départ du pad actuellement sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Les curseurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau de départ. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur de niveau de départ.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à **quatre départs d'effet** pour chaque pad. Vous pouvez utiliser divers effets inclus dans votre MPC X ainsi que d'autres plug-ins VST/AU installés sur votre ordinateur. Touchez le bouton **Send** pour passer en revue les quatre slots disponibles pour chacun.



Pour savoir comment utiliser les boucles d'effet, voir [Généralités > Effets > Effets en boucle départ/retour](#).

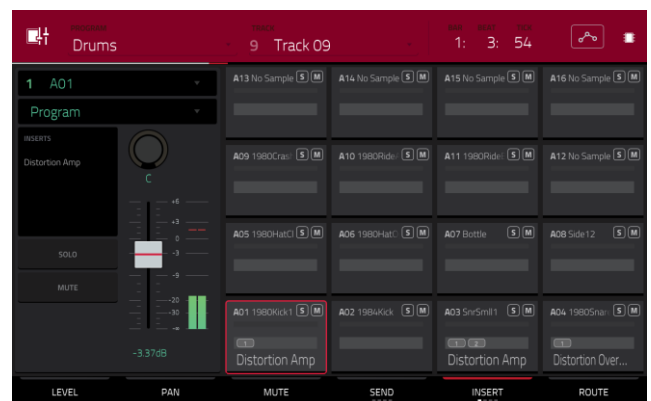
Important : pour utiliser un effet en boucle départ/retour, vous devez le charger dans le slot de boucle d'effet correspondant du mixeur de canaux.

Effets insérés (Insert)

Lorsque l'onglet **Insert** est sélectionné, réglez le niveau de l'effet inséré pour le pad sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Les curseurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau d'effet. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à **quatre effets insérés** pour chaque pad. Vous pouvez utiliser divers effets inclus dans votre MPC X ainsi que d'autres plug-ins VST/AU installés sur votre ordinateur. Touchez le bouton **Insert** pour passer en revue les quatre slots disponibles pour chacun.



Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir [Généralités > Effets > Effets insérés](#).

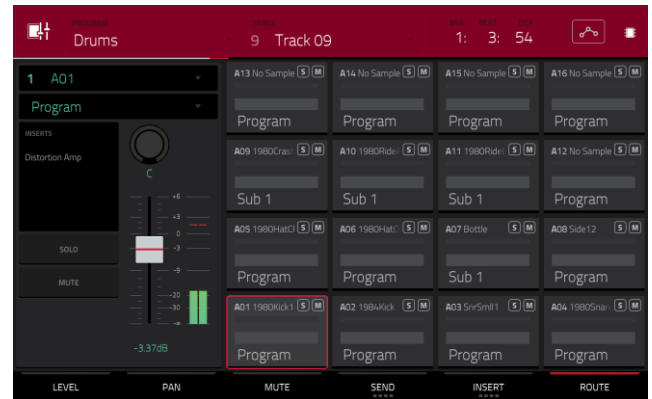
Important : si des effets sont insérés dans un keygroup, ils ne s'appliquent qu'à lui. Ne l'oubliez pas si vous chargez des effets insérés dans plusieurs keygroups dont les tessitures se chevauchent – les effets se chevaucheront aussi.

Avec un routage autre que Program, l'effet inséré dans le programme ne s'appliquera pas à ce pad ou keygroup.

Routage (Route)

Lorsque l'onglet **Route** est sélectionné, choisissez la sortie du pad sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**. Généralement, elle est réglée sur **Program**. Touchez deux fois un **pad** à l'écran pour sélectionner une autre destination : **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage du canal en mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si la commande de panoramique est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.



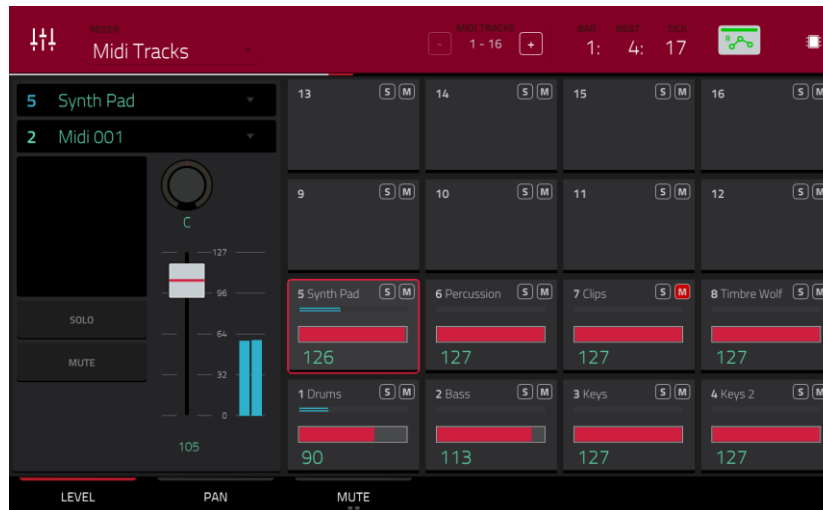
Mode Channel Mixer (mixeur de canaux)



Dans le mixeur de canaux, vous pouvez régler les niveaux, le panoramique stéréo et d'autres paramètres pour vos pistes, programmes, retours, prémixages (quand la MPC X est utilisée en mode contrôleur) et masters.

Pour ouvrir le mixeur de canaux, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Ch. Mixer**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Channel Mixer**.



Le mixeur de canaux fonctionne comme une table de mixage audio, tous les canaux ayant leurs propres réglages, en présentation 4x4, et des fonctionnalités pour l'essentiel identiques. Le nom de la piste, du programme ou du canal est affiché en haut de chacun.

Utilisez le champ **Mixer** en haut de l'écran pour sélectionner le mixeur vous souhaitez afficher : **MIDI Tracks** (pistes MIDI), **Audio Tracks** (pistes audio), **Programs** (programmes), **Returns** (retours), **Submixes** (prémixages) ou **Masters**. Chaque page comporte de légères différences, décrites dans chaque section.

Les commandes et onglets suivants sont disponibles pour tous les mixeurs (ou la plupart, comme indiqué).

Pour sélectionner un canal, touchez le pad lui correspondant dans l'écran. Ou utilisez le champ en haut à gauche.

Pour voir plus de canaux (en affichage de pistes ou de programmes), utilisez les boutons **-/+** en haut de l'écran.

Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir **Généralités > Compteur de temps** pour en apprendre plus à ce sujet.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir **Généralités > Automation** pour en apprendre plus à son sujet.

Niveau (Level)

Lorsque l'onglet **Level** (niveau) est sélectionné, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler le niveau de dynamique ou de volume de l'entité sélectionnée (piste, programme, retour, prémixage ou master).

Les curseurs et les indicateurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur et de l'indicateur de niveau.

Panoramique (Pan)

Lorsque l'onglet **Pan** (panoramique) est sélectionné, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler le panoramique de l'entité actuellement sélectionnée (piste, programme, retour, prémixage ou master).

Les curseurs de panoramique affichent dans chaque pad une représentation visuelle de la valeur de panoramique. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du **bouton de panoramique**.

Mute/Solo/Rec Arm

Touchez cet onglet pour passer en revue les fonctions **Mute**, **Solo** et **Rec Arm** (armement d'enregistrement).

Quand **Mute** est sélectionné, coupez le son des pistes, programmes, retours, prémixages ou masters en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**.
- Utilisez les touches **-/+**.
- Touchez le **pad** dans l'écran.
- Tournez chacun des **boutons Q-Link** pour couper ou rétablir le son de chacun des pads.

Lorsqu'une piste, un programme, un retour, un prémixage ou un master est coupé, son bouton **M** est allumé en **rouge**.

Quand **Solo** est sélectionné, mettez en solo des pistes, programmes, retours, prémixages ou masters en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**.
- Utilisez les touches **-/+**.
- Touchez le **pad** dans l'écran.
- Tournez chacun des **boutons Q-Link** pour activer ou désactiver le solo de chacun des pads.

Lorsqu'une piste, un programme, un retour, un prémixage ou un master est mis en solo, son bouton **S** est allumé en **rouge** tandis que les autres pistes sont coupées avec leur bouton **M** allumé en **rouge**.

L'onglet **Solo** n'est disponible que pour les pistes et les programmes.

Quand **Rec Arm** est sélectionné, armez l'enregistrement des pistes en effectuant l'une des opérations suivantes :

- Pressez la **touche centrale de navigation** ou **Enter**.
- Utilisez les touches **-/+**.
- Touchez le **pad** dans l'écran. Maintenez **Shift** pendant que vous touchez des **pads** dans l'écran pour armer l'enregistrement de plusieurs pistes à la fois.
- Tournez chacun des **boutons Q-Link** pour armer ou désarmer l'enregistrement de chacun des pads.

L'onglet **Rec Arm** n'est disponible que pour les pistes audio.

Niveaux de départ (pistes audio, programmes et prémixages uniquement)

Lorsque l'onglet **Send** (départ) est sélectionné, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler le niveau de départ des pistes audio, programmes ou prémixages.

Les curseurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau de départ. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur de niveau de départ.

Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre canaux de départ. Touchez **Send** pour passer en revue les quatre slots disponibles pour chacun.

Pour savoir comment utiliser les boucles d'effet, voir [Généralités > Effets > Effets en boucle départ/retour](#).

Important : pour utiliser les canaux de départ, assurez-vous d'y avoir déjà chargé au moins un effet au moyen du mixeur de retours. Voir [Retours](#) ci-dessous pour savoir comment procéder.

Effets insérés (pistes audio, programmes, retours, prémixages et masters uniquement)

Quand l'onglet **Insert** est sélectionné, utilisez la **molette de données** ou les touches **-/+** pour régler le niveau de l'effet inséré dans les pistes audio, programmes, retours, prémixages ou masters.

Les curseurs de niveau affichent dans chaque pad une représentation visuelle du niveau d'effet. Touchez deux fois un **pad** dans l'écran pour ouvrir une version agrandie du curseur de niveau d'effet.

Vous pouvez sélectionner jusqu'à quatre effets insérés pour chaque piste audio, programme, retour, prémixage ou master. Touchez le bouton **Insert** pour passer en revue les quatre slots disponibles pour chacun.

Pour savoir comment utiliser les effets insérés, voir [Généralités > Effets > Effets insérés](#).

Routing (pistes audio, programmes, retours, et prémixages uniquement)

Quand l'onglet **Route** est sélectionné, choisissez une sortie pour le programme, retour ou prémixage actuellement sélectionné avec la **molette de données** ou les touches **-/+**.

Pistes MIDI

Le mixeur de pistes MIDI affiche les niveaux, panoramiques et états de mute pour toutes les pistes utilisées.

Pour afficher un réglage spécifique sur toutes les pistes, touchez le bouton **Level** (niveau), **Pan** (panoramique) ou **Mute** (coupure du son) en bas de l'écran. Touchez **Mute/Solo** pour alterner entre les deux.

Quand une piste est sélectionnée, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal d'une piste MIDI :

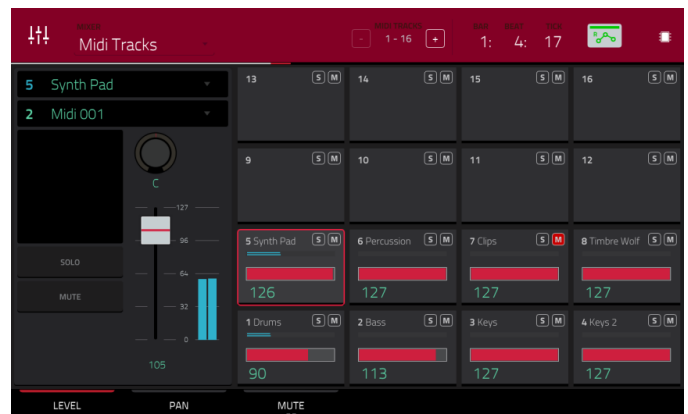
Note : c'est la même que la tranche de canal d'une piste MIDI en mode Main (principal).

Le premier champ affiche la piste actuelle (que vous pouvez changer).

Le deuxième champ affiche le programme que la piste utilise actuellement (que vous pouvez remplacer par un programme du même type).

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son de la piste.

Réglez le **bouton de panoramique** ou **curseur de dynamique** pour changer le panoramique ou la dynamique de la piste.



Pistes audio

Le mixeur de pistes audio affiche les niveaux, états mute/solo/armement d'enregistrement, départs d'effet et effets insérés, et le routage pour toutes les pistes utilisées.

Pour afficher un réglage spécifique sur toutes les pistes, touchez **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute/Solo/Rec Arm** (coupure du son/solo/armement d'enregistrement), **Send** (départ), **Insert** ou **Route** (routage) en bas de l'écran. Touchez **Mute/Solo/Rec Arm** pour passer de l'un à l'autre. Quand une piste est sélectionnée, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal d'une piste audio :



Note : c'est la même que la tranche de canal d'une piste audio en mode Main (principal).

Le premier champ fixe la source d'entrée du signal audio externe (**Input 1,2**, **Input 3,4**, ou une entrée **Input 1-4**)

Le second champ indique le routage du programme (modifiable) : **Out 1-8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1-32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si elle est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour cette piste audio. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son de la piste.

Touchez le bouton **Monitor** pour régler la façon dont vous contrôlerez le son de votre piste audio. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :

Avec un réglage sur **Auto**, vous n'entendez le son entrant que si la piste est armée pour l'enregistrement.

Avec **On**, vous entendez le son entrant, que la piste soit ou non armée pour l'enregistrement.

Avec **Off**, vous n'entendez jamais le son entrant.

Pressez **Read/Write** ou touchez le **bouton d'automation** pour passer en revue ses trois états :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), la piste audio ignore les données d'automation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.

Important : si vous avez déjà enregistré une automation puis l'avez désactivée, la piste audio continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automation.

Avec un réglage sur **Lecture (R)**, la piste audio lit les données d'automation mais n'y ajoute aucune automation (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automation pendant l'enregistrement).

Avec un réglage sur **écriture (W)**, la piste audio peut enregistrer une automation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).

À savoir : vous pouvez rapidement affecter la même automation à tous les programmes et pistes audio en touchant le bouton d'automation globale dans le coin supérieur droit de l'écran. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**, changez le panoramique ou le niveau de la piste.

Pressez **Rec Arm** ou touchez le bouton **armement d'enregistrement** pour armer l'enregistrement de la piste. Lorsque vous commencez l'enregistrement audio, le signal audio est enregistré sur cette piste.

À savoir : vous pouvez sélectionner plusieurs pistes dans l'onglet **Rec Arm** en maintenant **Shift** et en touchant chaque **pad** voulu dans l'écran. Vous pouvez aussi faire cela en affichage de pistes en maintenant **Shift** pendant que vous touchez le bouton **armement** de chaque piste.

Programmes

Le mixeur de programmes affiche les niveaux, panoramiques, états mute, départs d'effet et inserts d'effet et routage pour tous les programmes.

Pour afficher un réglage spécifique sur tous les programmes, touchez **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute/Solo** (coupure du son/solo), **Send** (départ), **Insert** ou **Route** (routage) en bas de l'écran. Touchez **Mute/Solo** pour alterner entre les deux. Touchez **Send** (départ) ou **Insert** pour passer en revue les quatre slots disponibles pour chacun.

Quand un programme est sélectionné, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal d'un programme :



Note : c'est la même que la tranche de canal d'un programme en mode Main (principal).

Le premier champ affiche le numéro et le nom du programme actuel (que vous pouvez changer).

Le second champ indique le routage du programme (modifiable) : **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si elle est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour ce programme. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/ désactiver les effets.

Touchez **Solo** ou **Mute** pour respectivement mettre en solo ou couper le son du programme.

Touchez le **bouton d'automatisation de programme** pour changer l'automatisation du programme. Le toucher passera en revue ses trois états possibles :

Lorsqu'il est désactivé (**Off**), le programme ignore les données d'automatisation. Si vous avez déjà enregistré ou programmé une automatisation, toucher ce bouton vous fera alterner entre sa lecture (**R** pour Read) et son écriture (**W** pour Write), mais vous pouvez contourner cela et la désactiver en maintenant **Shift** pendant que vous touchez ce bouton.

Important : si vous avez déjà enregistré une automatisation puis l'avez désactivée, la piste continue d'utiliser l'effet et les valeurs de paramètres en vigueur au moment où vous avez désactivé l'automatisation.

Avec un réglage sur **Lecture (R)**, le programme lit les données d'automatisation mais n'y ajoute aucune automatisation (considérez cela comme une fonction de protection pour éviter les changements accidentellement apportés à votre automatisation pendant l'enregistrement).

Avec un réglage sur **écriture (W)**, le programme peut enregistrer une automatisation (si vous avez des boutons Q-Link assignés à des paramètres automatisables, veillez bien à ne pas les toucher accidentellement pendant que vous enregistrez).

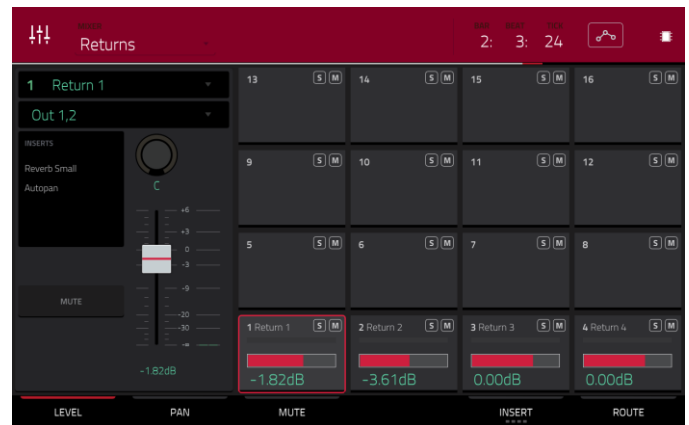
À savoir : vous pouvez rapidement affecter la même automatisation à tous les programmes et pistes audio en touchant le bouton d'automatisation globale dans le coin supérieur droit de l'écran. Voir [Généralités > Automatisation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**, changez le panoramique ou le niveau du programme.

Retours (Returns)

Les pads, programmes et pistes audio peuvent tous être envoyés à un maximum de quatre canaux de départ. Leurs signaux audio seront adressés aux canaux de départ avec les niveaux de départ choisis. Après traitement par les effets sur ces canaux, les signaux sont renvoyés conformément à leurs réglages de retour (niveau, panoramique, etc.). Cet écran présente les quatre canaux de retour. Le mixeur de retours affiche les niveaux, panoramiques, états mute, effets insérés et le routage pour toutes les pistes utilisées.

Pour afficher un réglage spécifique sur tous les retours, touchez le bouton **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute** (coupure du son), **Insert** ou **Route** en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois **Insert** pour passer en revue les quatre slots disponibles.



Quand un retour est sélectionné, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal d'un retour :

Le premier champ affiche le numéro du retour actuel (modifiable).

Le deuxième champ indique le routage du retour (modifiable). **Out 1–8** dans les configurations mono ou stéréo en mode autonome, ou **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo en mode contrôleur.

Note : en cas de réglage mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si elle est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour ce retour. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Touchez **Mute** pour couper le son du retour.

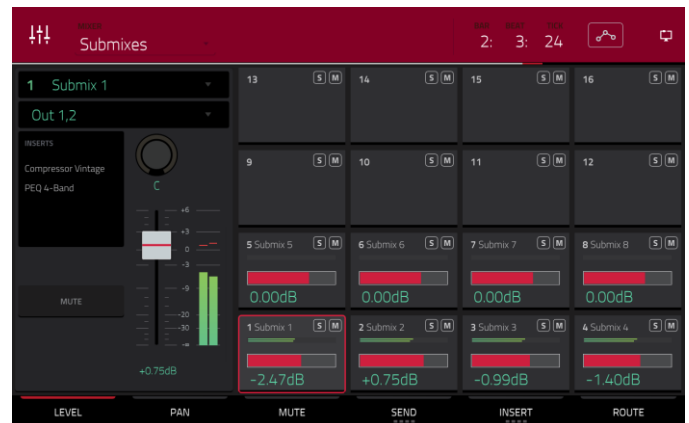
Avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**, changez le panoramique ou le niveau du retour.

Prémixages (submixes)

Le prémixeur affiche les niveaux, panoramiques, états mute, départs d'effet et effets insérés, et le routage pour les huit prémixages disponibles.

Important : les prémixages ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Pour afficher un réglage spécifique sur tous les prémixages, touchez **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute** (coupure du son), **Send** (départ), **Insert** ou **Route** (routage) en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois **Send** ou **Insert** pour passer en revue les quatre slots dont chacun dispose.



Quand un prémixage est sélectionné, vous pouvez visualiser et régler tous ses paramètres sur la gauche de l'écran plutôt que d'utiliser les boutons onglets du bas.

Quand on regarde la tranche de canal d'un prémixage :

Le premier champ affiche le prémixage actuel (modifiable).

Le second champ indique le routage du prémixage (modifiable). **Out 1–32** dans les configurations mono ou stéréo.

Note : en cas de réglage mono, les canaux gauche et droit subissent une sommation après la commande de panoramique. Si la commande de panoramique est en position centrale, les canaux gauche et droit sont additionnés et atténués. Si elle est à fond à gauche ou à droite, seul le canal ainsi choisi est envoyé à la sortie.

Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour ce prémixage. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Touchez **Mute** pour couper le son du prémixage.

Avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**, changez le panoramique ou le niveau du prémixage.

Masters

Le mixeur de masters affiche les niveaux, panoramiques, états mute et effets insérés pour toutes les paires de sorties stéréo utilisées (**Out 1,2–7,8** en mode autonome, **Out 1,2–31,32** en mode contrôleur).

Pour afficher un réglage spécifique sur toutes les sorties, touchez le bouton **Level** (niveau), **Pan** (panoramique), **Mute** (coupure du son) ou **Insert** en bas de l'écran. Vous pouvez toucher plusieurs fois **Insert** pour passer en revue les quatre slots disponibles.

Quand on regarde la tranche de canal d'un master :

Note : c'est la même que la tranche de canal d'un master en mode Main (principal).

Le premier champ affiche la sortie master actuelle (modifiable).

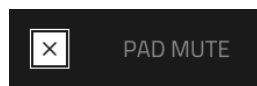
Le champ **Inserts** affiche tous les effets activés ou désactivés pour cette sortie master. Touchez la zone située sous **Inserts** pour ouvrir une fenêtre dans laquelle vous pouvez charger, changer et activer/désactiver les effets.

Touchez **Mute** pour couper le son de cette sortie master.

Avec le **bouton de panoramique** ou le **curseur de niveau**, changez le panoramique ou le niveau de sortie master.



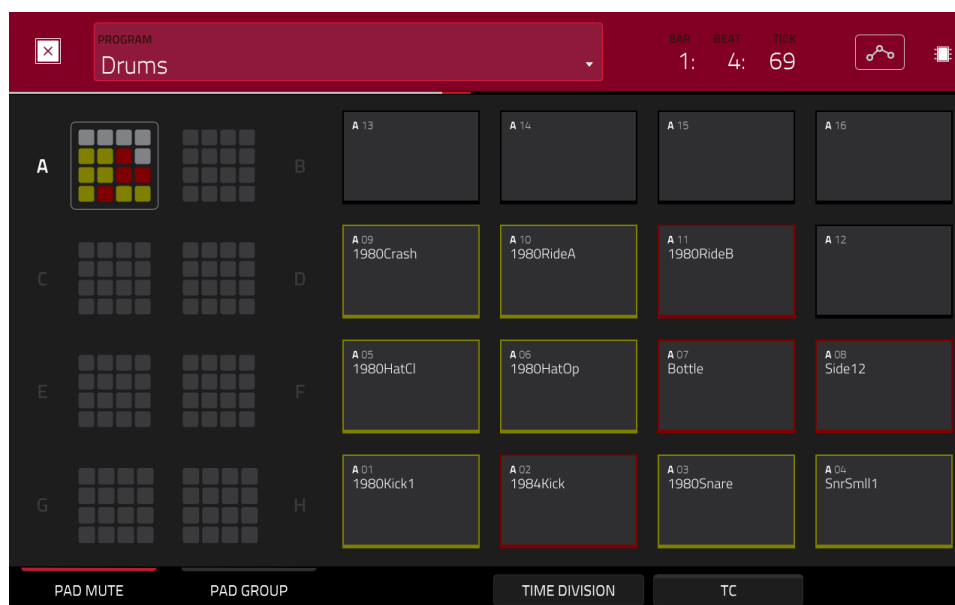
Mode Pad Mute (coupure du son de pad)



Le mode Pad Mute vous permet de facilement couper le son de pads dans un programme ou de définir des groupes de coupure de son (groupes de mutes) pour chaque pad dans un programme.

Pour passer en mode Pad Mute, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Shift+Track Mute/Pad Mute**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Pad Mute**.



Vous pouvez voir deux onglets dans ce mode : **Pad Mute** et **Pad Group**. Touchez le bouton correspondant dans le coin inférieur gauche pour le sélectionner. Voir les sections [Pad Mute](#) et [Pad Group](#) suivantes pour en apprendre plus sur chacun.

Utilisez le champ **Program** en haut de l'écran pour sélectionner un programme.

Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

Time Correct vous permet de quantifier les coupures de son de pad (« Mutes »). C'est utile lorsque vous souhaitez synchroniser vos coupures de son avec une division temporelle spécifique. Par exemple, avec **Time Division** réglé sur **1 Bar** (une mesure), vos mutes s'aligneront toujours avec le début de la mesure suivant immédiatement l'instant où vous avez pressé le pad.

Touchez **Time Division** en bas de l'écran et sélectionnez une valeur de **1/16** à **2 Bars** (T indique une division temporelle ternaire).

Touchez **TC** en bas de l'écran pour activer ou désactiver la fonction de quantification Time Correct.

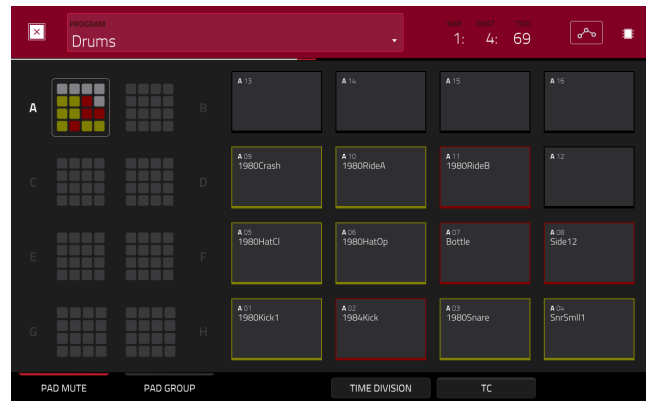
Pad Mute (coupure du son de pad)

Vous pouvez couper ou rétablir individuellement et en temps réel les sons (d'une même piste) en pressant les pads. C'est utile si vous souhaitez entendre une piste sans un son particulier ou pour isoler des sons ou combinaisons de sons spécifiques.

À savoir : cette fonction est similaire à la coupure du son des pads un par un dans la grille – mais en plus pratique.

Pour couper les pads dans ce mode :

1. Si l'onglet **Pad Mute** n'est pas déjà sélectionné dans le coin inférieur gauche, touchez-le.
2. Sélectionnez la banque de pads désirée. Utilisez les **touches Pad Bank** ou touchez une banque de pads affichée sur le côté gauche de l'écran.
3. **Pour couper ou rétablir le son d'un pad**, pressez-le ou touchez-le dans l'écran. Les pads coupés sont allumés en **rouge**. Les pads non coupés sont allumés en **jaune**. Les pads non utilisés n'affichent aucun nom de sample.



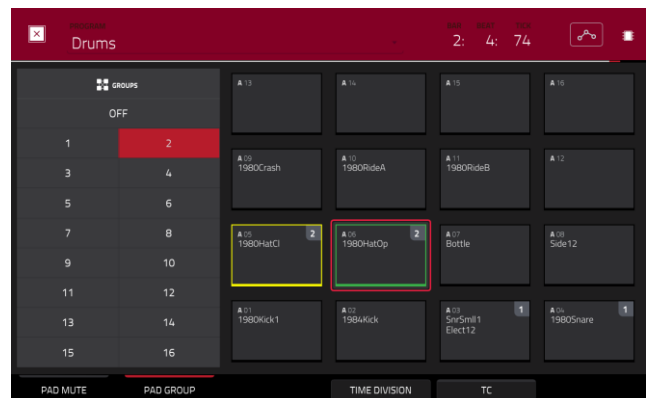
Pour assigner des pads à des groupes de pads dans cet onglet, tournez chacun des **boutons Q-Link** (quand la touche Q-Link **Screen Control** est sélectionnée) afin d'assigner chacun des pads à un groupe de pads. Le numéro de groupe de chaque pad est affiché dans son coin supérieur droit.

Pad Group (groupe de pads)

La fonction groupe de pads étend le concept de coupure du son de pads (Mute) : vous pouvez couper ou rétablir le son de plusieurs pads (d'une même piste) en pressant un seul pad que vous avez assigné à un groupe de mutes. C'est utile si vous souhaitez entendre une piste sans un groupe de sons particulier ou si vous voulez isoler des sons spécifiques selon diverses combinaisons. Vous pouvez créer jusqu'à 16 groupes de pads différents.

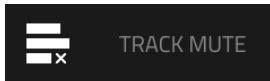
Pour utiliser les groupes de pads :

1. Si l'onglet **Pad Group** n'est pas déjà sélectionné dans le coin inférieur gauche, touchez-le.
2. Utilisez les touches **Pad Bank** pour sélectionner la banque de pads désirée.
3. **Pour sélectionner un pad à ajouter à un groupe de mutes**, pressez-le ou touchez-le dans l'écran. Le pad sélectionné est allumé en **vert**. S'il y a d'autres pads dans le même groupe de mutes, ils clignotent en **jaune**.
4. **Pour ajouter le pad au groupe de mutes**, touchez le numéro du groupe de mutes désiré sur la gauche de l'écran. **Pour le retirer du groupe de mutes**, touchez **Off**.



Sinon, tournez chacun des **boutons Q-Link** (quand la touche Q-Link **Screen Control** est sélectionnée) pour assigner chacun des pads à un groupe de pads. Le numéro de groupe de chaque pad est affiché dans son coin supérieur droit.

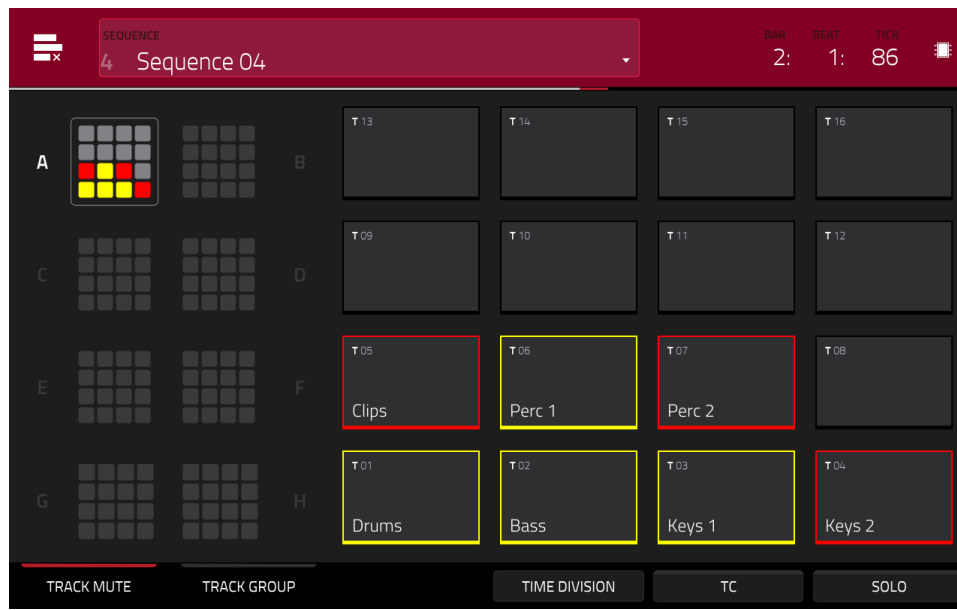
Mode Track Mute (coupure du son de piste)



Le mode Track Mute vous permet de facilement couper le son des pistes dans une séquence ou de former des groupes de pistes qui vous permettent de couper plusieurs pistes à la fois.

Pour passer en mode Track Mute, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Track Mute**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Track Mute**.



Vous pouvez voir deux onglets dans ce mode : **Track Mute** (coupure du son de piste) et **Track Group** (groupe de pistes). Touchez le bouton correspondant dans le coin inférieur gauche pour le sélectionner. Voir les sections [Track Mute](#) et [Track Group](#) suivantes pour en apprendre plus sur chacun.

Utilisez le champ **Sequence** en haut de l'écran pour sélectionner une séquence.

Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

Time Correct vous permet de quantifier les coupures de son des pistes. C'est utile lorsque vous souhaitez synchroniser vos coupures de son avec une division temporelle spécifique. Par exemple, avec **Time Division** réglé sur **1 Bar** (une mesure), vos mutes s'aligneront toujours avec le début de la mesure suivant immédiatement l'instant où vous avez pressé le pad.

Touchez **Time Division** en bas de l'écran et sélectionnez une valeur de **1/16** à **2 Bars** (T indique une division temporelle ternaire).

Touchez **TC** en bas de l'écran pour activer ou désactiver la fonction de quantification Time Correct.

Touchez **Solo** pour activer ou désactiver le solo de piste. Lorsqu'il est activé, utiliser le mode Track Mute met les pistes en solo plutôt que de les couper.

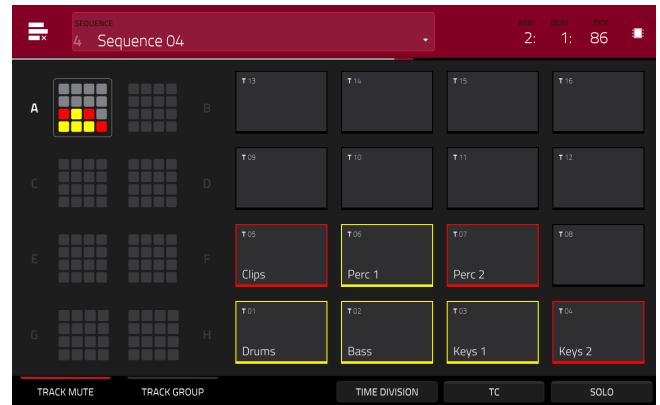
Track Mute (coupure du son de piste)

C'est utile si vous souhaitez entendre une séquence sans une piste particulière (par exemple pour couper votre piste de clavier afin de vous concentrer sur la basse) ou si vous souhaitez isoler des sons ou combinaisons de sons spécifiques ayant leur propre piste.

À savoir : cette fonction est similaire à la coupure du son des pistes une par une en affichage des pistes, mais est plus pratique.

Pour couper des pistes dans ce mode :

1. Si l'onglet **Track Mute** n'est pas déjà sélectionné dans le coin inférieur gauche, touchez-le.
2. Sélectionnez la banque de pads désirée. Utilisez les touches **Pad Bank** ou touchez une banque de pads affichée sur le côté gauche de l'écran.
3. **Pour couper ou rétablir le son d'une piste**, pressez le **pad** correspondant ou touchez-le dans l'écran. Les pads des pistes coupées sont allumés en **rouge**. Les pads des pistes non coupées sont allumés en **jaune**. Les pads des pistes non utilisées n'affichent aucune information.



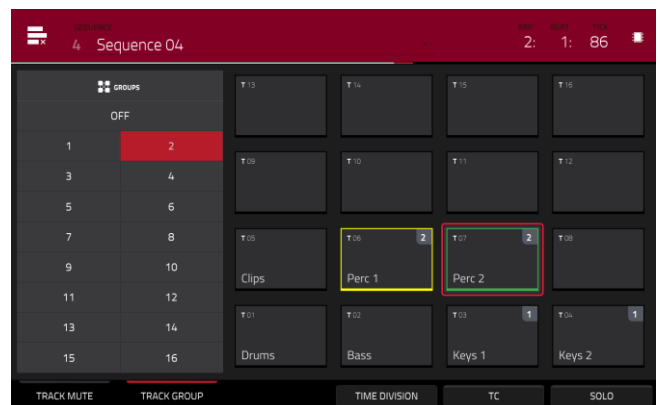
Pour assigner des pistes à des groupes de pistes dans cet onglet, tournez chacun des **boutons Q-Link** (quand la touche Q-Link **Screen Control** est activée) afin d'assigner chacun des pads à un groupe de pistes. Le numéro de groupe de chaque piste est affiché dans son coin supérieur droit.

Track Group (groupe de pistes)

La fonction groupe de pistes étend le concept de coupure du son de piste (Track Mute) : vous pouvez couper ou rétablir le son de plusieurs pistes (d'une même séquence) en pressant un seul pad que vous avez assigné à un groupe de pistes. C'est utile si vous souhaitez entendre une piste sans un groupe de sons particulier ou si vous voulez isoler des sons spécifiques selon diverses combinaisons. Vous pouvez créer jusqu'à 16 groupes de pistes différents.

Pour assigner des pistes à des groupes de pistes :

1. Si l'onglet **Track Group** n'est pas déjà sélectionné dans le coin inférieur gauche, touchez-le.
2. Sélectionnez la banque de pads désirée en utilisant les touches **Pad Bank**.
3. **Pour sélectionner une piste à ajouter à un groupe de pistes**, pressez le **pad** correspondant ou touchez-le dans l'écran. Le pad de la piste sélectionnée est allumé en **vert**. S'il y a d'autres pads de piste du même groupe, ils clignotent en **jaune**.
4. **Pour ajouter la piste au groupe**, touchez le numéro du groupe désiré.
Pour retirer la piste du groupe, touchez **Off**.



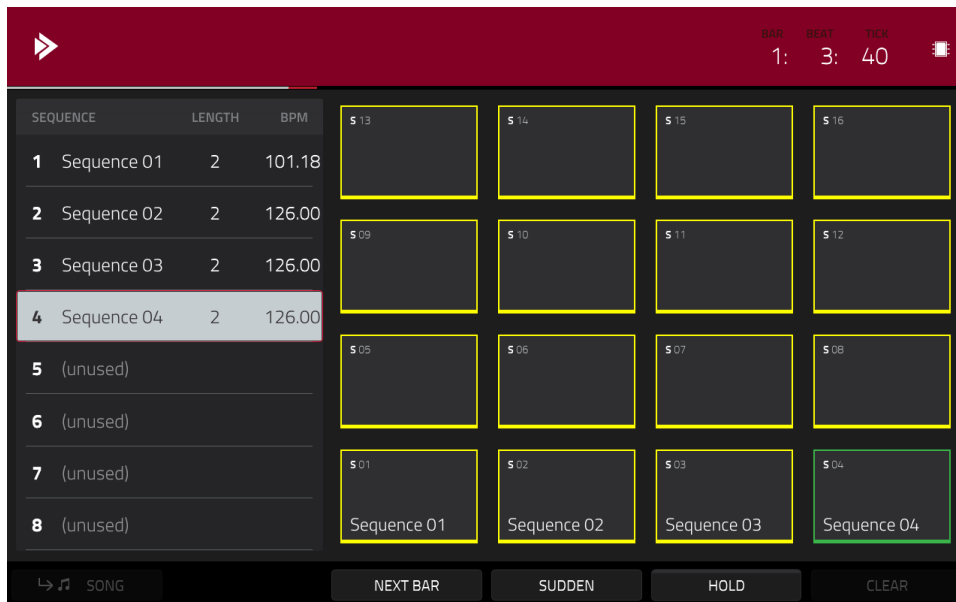
Sinon, tournez chacun des **boutons Q-Link** (quand la touche Q-Link **Screen Control** est activée) afin d'assigner chacun des pads à un groupe de pistes. Le numéro de groupe de chaque piste est affiché dans son coin supérieur droit.

Mode Next Sequence (séquence suivante)

➤ NEXT SEQUENCE Le mode Next Sequence vous permet de déclencher différentes séquences rien qu'en jouant sur les pads. C'est utile dans les prestations live, où vous pouvez changer en temps réel la structure d'un morceau.

Pour passer en mode Next Sequence, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Next Seq.**
- Pressez **Menu** puis touchez **Next Sequence**.



Le compteur de temps donne dans le coin supérieur droit la position actuelle de la tête de lecture. Il est affiché dans la plupart des modes. Voir [Généralités > Compteur de temps](#) pour en apprendre plus à ce sujet.

La playlist de séquences située sur le côté gauche affiche un aperçu sous forme de liste de **toutes** les séquences utilisées dans votre projet :

La colonne **Sequence** affiche le nom des séquences du morceau.

La colonne **Length** affiche la longueur en mesures de la séquence.

La colonne **BPM** affiche le tempo de la séquence en battements par minute (BPM).

La séquence actuellement sélectionnée est surlignée dans la liste. Touchez une séquence dans la liste pour la sélectionner.

SEQUENCE	LENGTH	BPM
1 Sequence 01	2	101.18
2 Sequence 02	2	126.00
3 Sequence 03	2	126.00
4 Sequence 04	2	126.00
5 (unused)		
6 (unused)		
7 (unused)		
8 (unused)		

En mode Next Sequence, chaque pad est assigné à une séquence, en partant du **pad A01** avec la **Sequence 1** puis en montant à partir de là. Les pads affichent les noms des séquences leur correspondant. Les pads vides correspondent aux séquences non utilisées. Le pad actuellement sélectionné clignote en **vert**.

Durant la lecture, le passage à la séquence suivante devant être lue se fait en pressant le pad correspondant ou en le touchant dans l'écran. Si vous ne sélectionnez pas d'autre séquence, la séquence actuelle se répète indéfiniment.



Pendant la lecture d'une séquence, vous pouvez utiliser les boutons en bas de l'écran pour changer la façon dont fonctionne la lecture :

Pour passer au début de la mesure suivante de la séquence actuellement sélectionnée, touchez **Next Bar** (mesure suivante). C'est utile si vous désirez passer à une autre séquence avant que celle en cours ne soit terminée, mais sans vous soucier des problèmes de timing.

Pour passer immédiatement à la séquence actuellement sélectionnée, touchez **Sudden** (instantanément). La nouvelle séquence commencera sa lecture, que la séquence actuelle soit ou non terminée. C'est utile dans les prestations live si vous devez instantanément passer à la séquence suivante à un certain moment.

Pour supprimer la séquence actuellement sélectionnée dans la playlist des séquences, touchez **Clear** (effacer). Cette option n'est disponible que pour une séquence qui n'est pas actuellement lue.

Pour répéter indéfiniment la séquence en cours et temporairement ignorer les pressions sur les pads, touchez **Hold** (maintenir). **Pour revenir au fonctionnement normal**, touchez-le à nouveau. C'est utile si vous souhaitez sélectionner d'autres pads sans les faire jouer ensuite.

Pour copier la playlist de séquences dans un morceau, touchez **↳ Song** alors que la lecture est arrêtée.

Dans l'écran **Copy to Song** qui apparaît, sélectionnez un morceau puis touchez **Do It** pour continuer ou **Close** pour annuler et fermer.

Pour en savoir plus sur le mode Song, veuillez lire le chapitre [Mode Song](#).

Mode Song (morceau)



Le mode Song vous permet d'arranger les séquences dans un ordre spécifique avec ou sans répétition pour créer des morceaux. Vous pouvez éditer la structure d'un morceau pendant la lecture pour composer facilement à la volée.

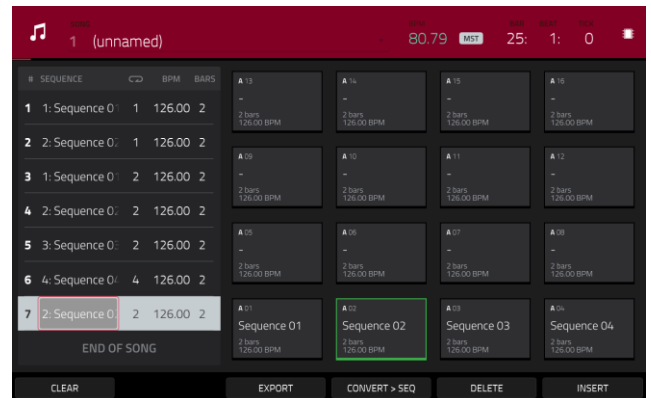
Un projet peut contenir jusqu'à 32 morceaux, chacun composé d'une chaîne d'un maximum de 999 « maillons ». Chaque maillon peut se voir assigner une séquence ainsi que le nombre de fois où cette séquence doit se répéter.

Pour ouvrir le mode Song, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Shift+Next Seq/Song**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Song Mode**.

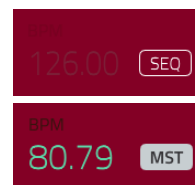
Important : si une séquence est en cours de lecture, arrêtez la lecture, sinon vous ne pourrez pas passer en mode Song.

Utilisez le champ **Song** pour sélectionner le morceau que vous souhaitez afficher.



Réglez le tempo de la séquence avec le champ **BPM**.

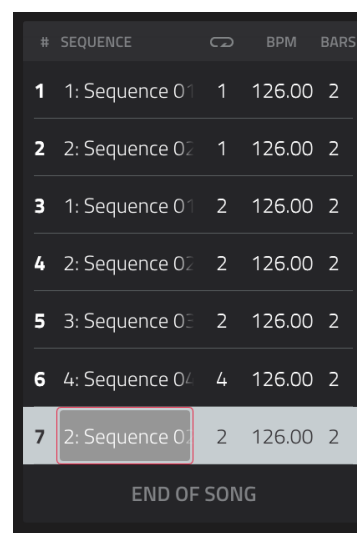
Pour déterminer si la séquence suit son propre tempo (**Seq**) ou un tempo master (**Mst** pour master), touchez le bouton **Seq/Mst** à côté du champ BPM. Sinon, vous pouvez aussi presser **Shift+Tap/Master**.



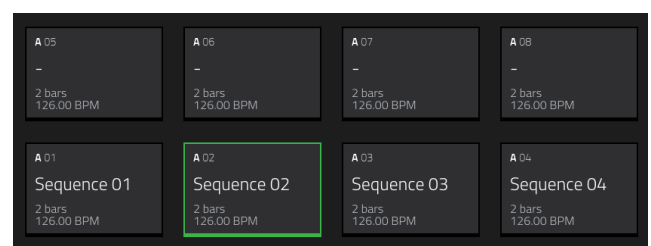
La playlist des séquences répertorie sur la gauche les « maillons » d'un morceau.

Chaque maillon contient (en colonne, de gauche à droite) :

- Le numéro de maillon (chaque morceau peut contenir jusqu'à 999 maillons)
- Un numéro et un nom de séquence
- Le nombre de répétitions de lecture de la séquence (chaque maillon peut être lu jusqu'à 999 fois ; réglez-le sur **Hold** [la valeur la plus basse] pour que la séquence se répète indéfiniment tant que vous n'arrêtez pas la lecture).
- Le tempo de la séquence
- Le nombre de mesures que le maillon occupe (déterminé par le nombre de répétitions de la lecture)



Chaque séquence utilisée est assignée à un pad. Les pads vides correspondent aux séquences non utilisées. Utilisez les touches **Pad Bank** pour accéder aux séquences assignées à des pads d'autres banques.



Pour insérer un maillon :

1. Dans la playlist des séquences, touchez le **maillon** après lequel vous souhaitez en insérer un autre.
2. Touchez **Insert** (insérer) dans le coin inférieur droit de l'écran.

Sinon, « enregistrez » un morceau à l'aide des pads :

Note : les séquences ou le morceau ne sont pas lus quand vous utilisez les pads pour créer votre morceau de cette façon. Presser les pads ne fait que programmer les séquences auxquelles ils sont associés comme des maillons du morceau.

1. Pressez **Rec** ou **Overdub** pour « armer l'enregistrement » du morceau.
2. Pressez ou touchez le **pad** qui correspond à la première séquence que vous souhaitez utiliser. Cette séquence apparaîtra comme étant le premier maillon de la playlist des séquences.
3. Répétez **l'étape 2** pour chaque pas supplémentaire que vous souhaitez ajouter à la playlist des séquences. Pressez ou touchez plusieurs fois un **pad** pour programmer sa lecture le nombre de fois voulu.
4. Pressez **Stop** pour arrêter « l'enregistrement ».

Pour changer la séquence associée à un maillon :

1. Dans le maillon désiré, touchez le **nom de séquence**.
2. Avec la **molette de données** ou les touches **-/+**, sélectionnez une autre séquence.

Pour **supprimer un maillon**, touchez-le puis touchez **Delete** (supprimer) dans le coin inférieur droit de l'écran.

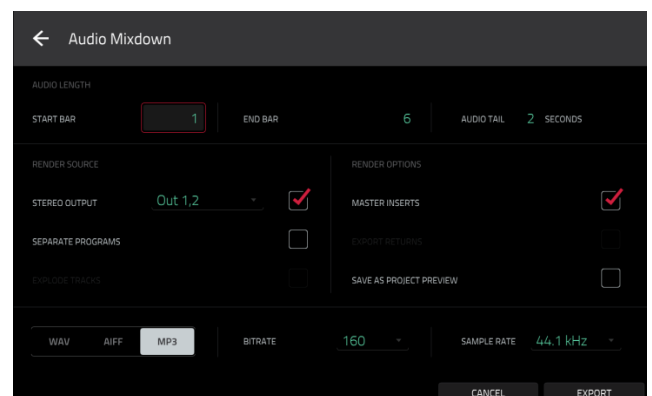
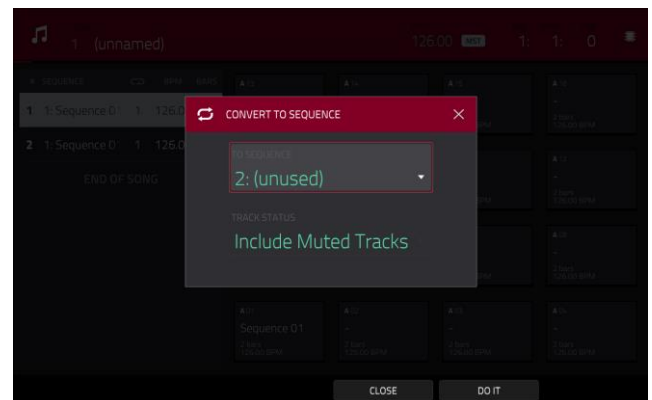
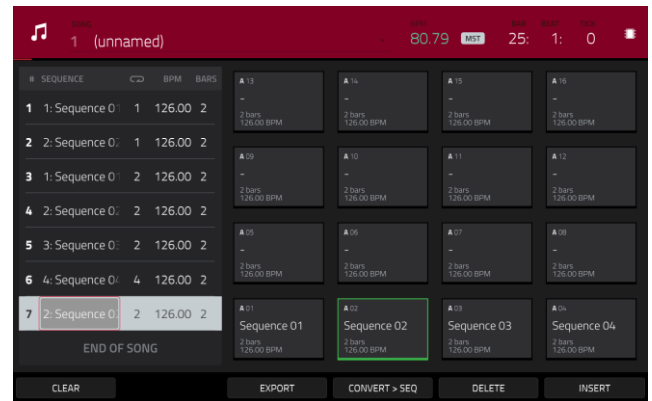
Pour **effacer la totalité de la playlist des séquences** (supprimer tous les maillons), touchez **Clear** (effacer).

Pour convertir le morceau actuel en une seule et même séquence :

1. Touchez **Convert> Seq** pour ouvrir la fenêtre **Convert to Sequence** (convertir en séquence).
2. Utilisez le champ **To Sequence** pour sélectionner la séquence dans laquelle vous souhaitez exporter le morceau.
3. Utilisez le champ **Track Status** (statut de piste) pour déterminer si vous voulez que le morceau ignore les pistes coupées (**Ignore Muted Tracks**) ou qu'il les incorpore (**Include Muted Tracks**) dans la nouvelle séquence.
4. Pour **confirmer vos sélections**, touchez **Do It** (exécuter).

Pour **annuler le processus**, touchez **Close** (fermer).

Pour **convertir/exporter votre morceau comme fichier audio**, touchez **Export** afin d'ouvrir l'écran **Audio Mixdown** (mixage audio). Voir [Généralités > Mixage audio](#) pour en savoir plus sur l'utilisation de cet écran pour exporter votre morceau.



Mode Q-Link Edit (édition de Q-Link)

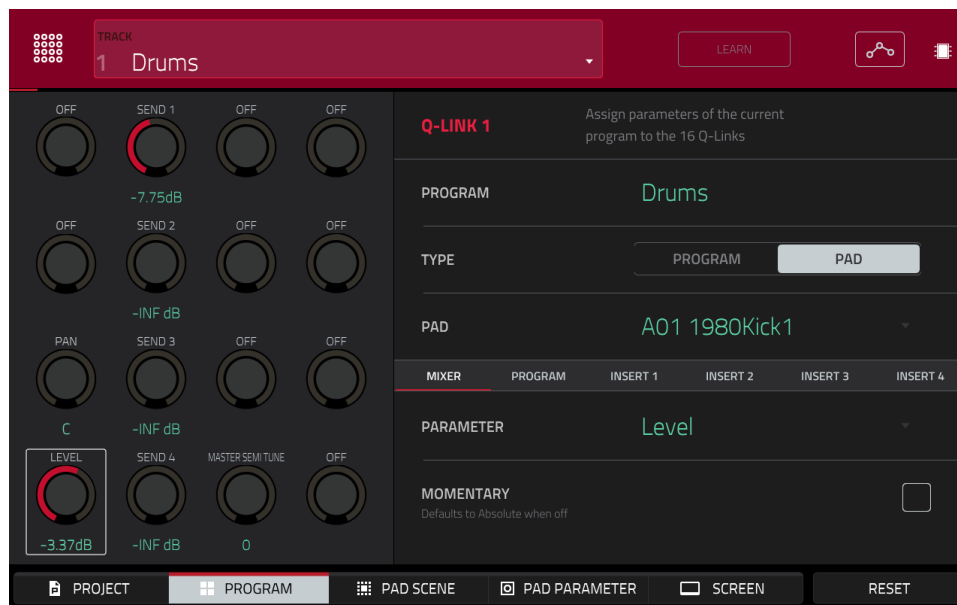


Q-LINK EDIT

Le mode d'édition de Q-Link vous permet de déterminer ce que contrôlent les boutons Q-Link dans les autres modes. C'est utile lorsque vous souhaitez utiliser les boutons Q-Link pour contrôler des paramètres qui peuvent ne pas être affichés dans le mode actuel – ou qui apparaissent dans différents modes.

Pour passer en mode d'édition pour les boutons Q-Link, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez **Shift+Screen Control/Edit**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Q-Link Edit**.
- Maintenez pressée une des cinq touches **Q-Link** au-dessus des **boutons Q-Link**, puis touchez **Q-Link Edit** en bas de la fenêtre qui apparaît.



Afin de sélectionner un mode d'édition pour les boutons Q-Link, touchez un des cinq boutons en bas de l'écran ou pressez une des cinq touches Q-Link au-dessus des boutons Q-Link (**Project**, **Program**, **Pad Scene**, **Pad Param** ou **Screen Control/Edit**) :

Project : dans ce mode d'édition, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres dans l'ensemble du projet actuel. Voir la section [Project](#) suivante pour en savoir plus sur ce mode d'édition Q-Link spécifique.

Program : dans ce mode d'édition, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres de programme ou de piste audio. Voir la section [Program](#) suivante pour en savoir plus sur ce mode d'édition Q-Link spécifique.

Pad Scene (pour les programmes Drum uniquement) : dans ce mode d'édition, les boutons Q-Link peuvent contrôler 16 paramètres pour le pad actuellement sélectionné. Voir la section [Pad Scene](#) suivante pour en savoir plus sur ce mode d'édition Q-Link spécifique.

Pad Parameter : dans ce mode d'édition, les 16 boutons Q-Link correspondent aux 16 pads, chacun contrôlant le même paramètre pour chaque pad. C'est utile si vous avez besoin de régler le même paramètre en même temps pour plusieurs pads plutôt que d'avoir à sélectionner et éditer chaque pad individuellement. Voir la section [Pad Parameter](#) suivante pour en savoir plus sur ce mode d'édition Q-Link spécifique.

Screen : dans ce mode d'édition, les boutons Q-Link contrôlent un paramètre ou groupe de paramètres dans le mode que vous avez actuellement sélectionné (par exemple, mode Main, mode Sample Edit, etc.).

Utilisez le champ **Track** pour sélectionner une piste qui utilise le programme désiré (et par conséquent son ou ses pads). Le contenu de l'écran variera en dessous en fonction (1) du type de programme qu'utilise chaque piste et (2) du mode d'édition Q-Link que vous avez sélectionné.

Touchez le bouton **Learn** pour activer ou désactiver le mode d'apprentissage (Learn). Lorsqu'il est **activé**, manipuler une commande dans la fenêtre du logiciel MPC l'assigne immédiatement au bouton Q-Link actuellement sélectionné.

Ce bouton n'est pas disponible en mode d'édition Q-Link **Screen** où les boutons Q-Link ne peuvent pas être assignés.

Pour assigner une fonction à un bouton Q-Link en mode d'apprentissage (Learn) :

1. Touchez **Learn** pour allumer le bouton (cela arrête la lecture. Reprendre la lecture fait quitter le mode d'apprentissage).
2. Touchez ou tournez le **bouton Q-Link** désiré.
3. Dans le logiciel MPC sur votre ordinateur, cliquez sur le **curseur** ou **bouton** que vous souhaitez assigner au bouton Q-Link et tirez. Le bouton Q-Link pourra immédiatement contrôler ce paramètre.

Pour assigner des fonctions aux autres boutons Q-Link, répétez les étapes 2 à 3.

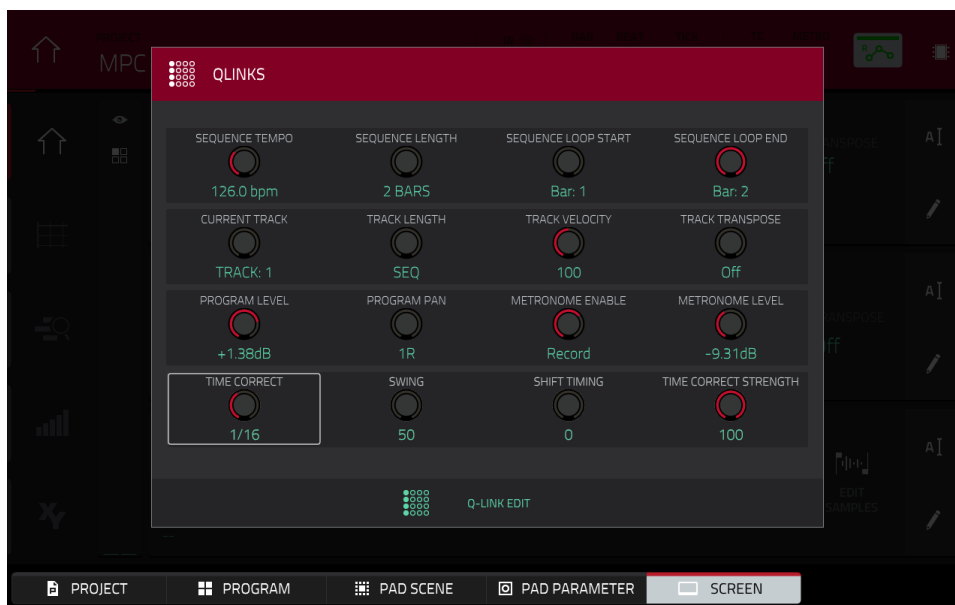
Pour quitter le mode d'apprentissage, touchez **Learn** (ou reprenez la lecture).

Le bouton d'automation indique l'état de l'automation globale. Il apparaît dans plusieurs modes. Voir [Généralités > Automation](#) pour en apprendre plus à son sujet.

À moment, dans n'importe quel mode, vous pouvez afficher la fenêtre **QLinks** par-dessus le contenu actuel de l'écran. Ce sont les mêmes paramètres et réglages que ceux affichés en mode d'édition Q-Link.

Pour afficher la fenêtre QLinks, maintenez pressée n'importe laquelle des touches **Q-Link** : **Project**, **Program**, **Pad Scene**, **Pad Param** ou **Screen Control/Edit**.

Pour fermer la fenêtre QLinks, relâchez cette touche **Q-Link**.



Quand la fenêtre **QLinks** est affichée :

Pour régler les paramètres des boutons sélectionnés, tournez les **boutons Q-Link** correspondants sur la MPC X.

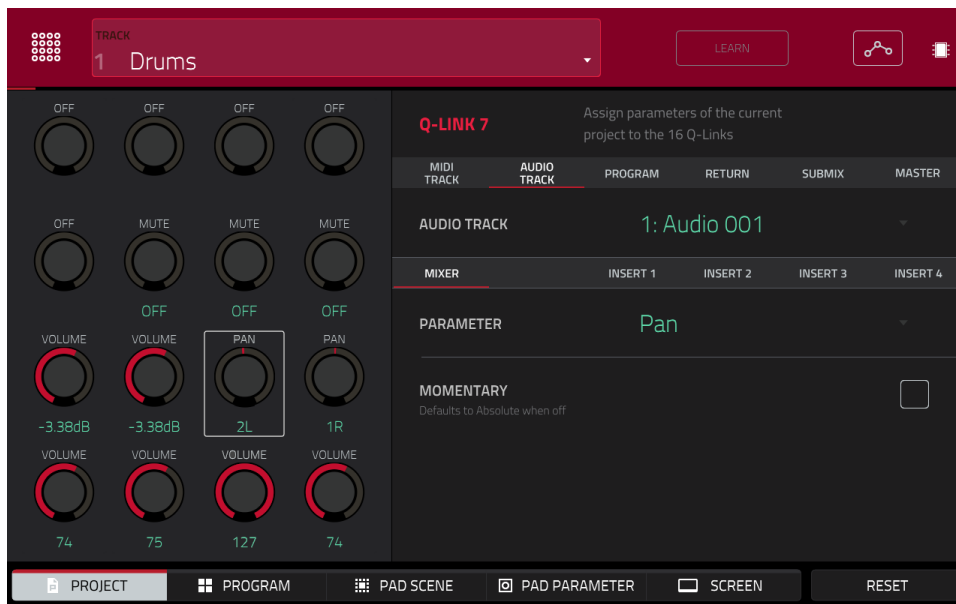
Afin de sélectionner un mode d'édition pour les boutons Q-Link, touchez un des cinq boutons en bas de l'écran ou pressez une des cinq touches **Q-Link** au-dessus des **boutons Q-Link** : **Project**, **Program**, **Pad Scene**, **Pad Param** ou **Screen Control/Edit**.

Pour activer ou désactiver le mode d'apprentissage (Learn), touchez **Learn** (ce bouton n'est pas disponible en mode d'édition Q-link **Screen** où les boutons Q-Link ne peuvent pas être assignés).

Pour passer immédiatement en mode d'édition Q-Link (quel que soit le mode actuel), touchez **Q-Link Edit** en bas de la fenêtre.

Project (projet)

Dans le mode d'édition Q-Link **Project**, les boutons Q-Link contrôlent 16 paramètres à l'intérieur du projet actuel.



À côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link :

MIDI Track : paramètres de piste MIDI. Utilisez le champ **MIDI Track** pour sélectionner une des pistes MIDI de votre projet.

Audio Track : paramètres de piste audio. Utilisez le champ **Audio Track** pour sélectionner une des pistes audio de votre projet.

Program : paramètres de programme. Utilisez le champ **Program** pour sélectionner un des programmes de votre projet.

Return : paramètres de retour. Utilisez le champ **Return** pour sélectionner un des **retours 1–4**.

Submix : paramètres de prémixage. Utilisez le champ **Submix** pour sélectionner un des **prémixages 1–8**.

Master : paramètres de master. Utilisez le champ **Master** pour sélectionner une des paires de sortie : **Outputs 1/2–7/8** en mode autonome ou **Outputs 1/2–31/32** en mode contrôleur.

À côté de la deuxième rangée de boutons Q-Link dans l'écran, touchez un de ces onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link :

Mixer : paramètres généraux du mixeur.

Program (dans l'onglet **Program** si un programme Drum ou un programme Clip est sélectionné) : paramètres de programme

Insert 1–4 (non disponible dans les onglets **MIDI Track** ou **Program** si un programme MIDI est sélectionné) : paramètres pour ses effets insérés de programme.

Si l'onglet **Program** est sélectionné, utilisez le sélecteur **Type** pour déterminer si les boutons Q-Link contrôlent les paramètres de la totalité du programme (**Program**) ou d'un simple pad (**Pad**).

Pour sélectionner un programme, utilisez le champ **Program** à côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran.

Pour sélectionner un pad (si **Type** est réglé sur **Pad**), utilisez le champ **Pad**.

Utilisez le champ **Parameter** pour choisir le paramètre à contrôler avec le bouton Q-Link sélectionné.

Quand l'onglet **MIDI Track** (piste MIDI) est sélectionné :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo

Quand l'onglet **AudioTrack** (piste audio) est sélectionné :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Quand l'onglet **Program** est sélectionné et que **Type** est réglé sur **Program** :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Program : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Quand l'onglet **Program** est sélectionné et que **Type** est réglé sur **Pad** :

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Program :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Lorsque l'onglet **Return** (retour) est sélectionné :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Lorsque l'onglet **Submix** (prémixage) est sélectionné :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Send 1–4

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Important : les prémixages ne sont disponibles qu'en utilisation de la MPC X en mode contrôleur avec la version pour ordinateur du logiciel MPC.

Lorsque l'onglet **Master** est sélectionné :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

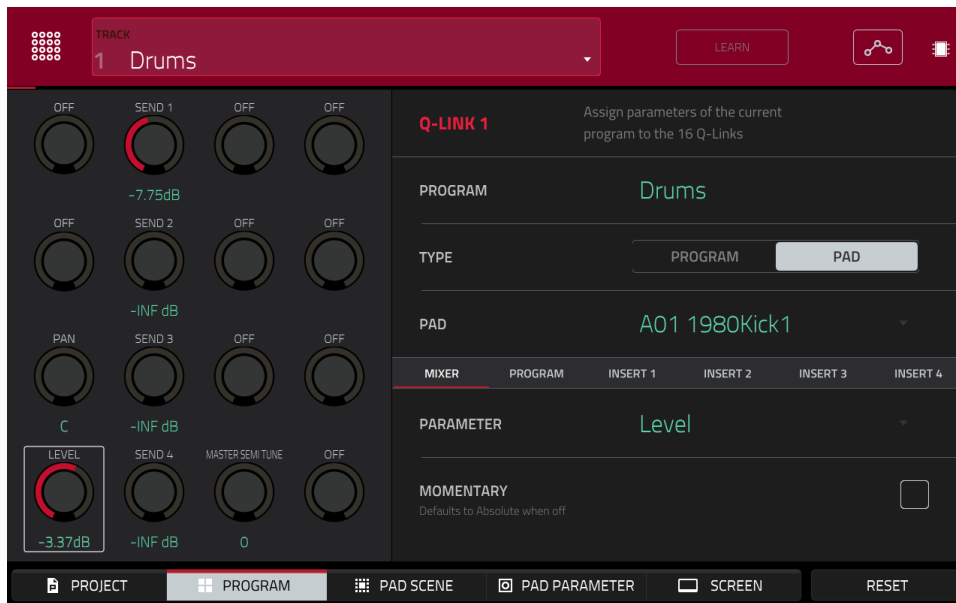
Touchez la case à cocher **Momentary** pour activer ou désactiver le comportement fugitif (momentané).

Quand elle est **activée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, mais celui-ci revient immédiatement à sa valeur initiale (qui était en vigueur quand vous avez activé Momentary) quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Quand elle est **désactivée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, et le paramètre conserve ce nouveau réglage quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Program (programme)

Dans le mode d'édition Q-Link **Program**, les boutons Q-Link contrôlent 16 paramètres à l'intérieur du programme ou de la piste audio sélectionnés.



À côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link :

Mixer : paramètres généraux du mixeur

Program : paramètres de programme

Insert 1–4 : paramètres pour les effets insérés du programme

Utilisez le sélecteur **Type** pour déterminer si les boutons Q-Link contrôlent les paramètres de la totalité du programme (**Program**) ou d'un simple pad (**Pad**).

Pour sélectionner un programme, utilisez le champ **Track** en haut de l'écran afin de sélectionner une piste qui l'utilise. Le nom du programme apparaîtra dans le champ **Program** à côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran.

Pour sélectionner un pad (si **Type** est réglé sur **Pad**), utilisez le champ **Pad**.

Utilisez le champ **Parameter** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link.

Quand **Type** est réglé sur **Program** :

Mixer : Off, Volume, Pan, Mute, Solo, Send 1–4

Program : Off, Master Semi Tune, Master Fine Tune

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

Quand **Type** est réglé sur **Pad** :

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Program :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Insert 1–4 : Off, d'autres paramètres sont disponibles selon l'effet

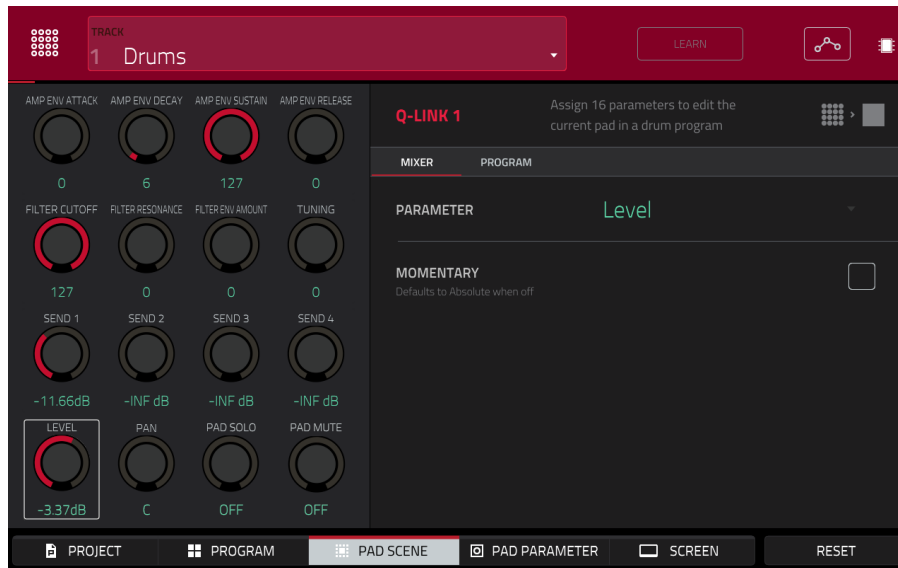
Touchez la case à cocher **Momentary** pour activer ou désactiver le comportement fugitif (momentané).

Quand elle est **activée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, mais celui-ci revient immédiatement à sa valeur initiale (qui était en vigueur quand vous avez activé Momentary) quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Quand elle est **désactivée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, et le paramètre conserve ce nouveau réglage quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Pad Scene (scène pour pad)

Dans le mode d'édition Q-Link **Pad Scene**, les boutons Q-Link contrôlent vos 16 paramètres préférés pour le pad actuellement sélectionné. Pour sélectionner un autre pad, il suffit de le presser, ce qui vous permet de régler les mêmes 16 paramètres pour ce nouveau pad (ces 16 assignations de paramètre sont automatiquement sauvegardées avec les autres réglages personnels. Tout projet que vous chargez utilisera ces assignations).



Pour sélectionner un pad, pressez-le.

À côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type des paramètres que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link :

Mixer : paramètres généraux du mixeur.

Program : paramètres de pad (c'est-à-dire les paramètres utilisés en mode d'édition de programme)

Utilisez le champ **Parameter** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link.

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Program :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

Touchez la case à cocher **Momentary** pour activer ou désactiver le comportement fugitif (momentané).

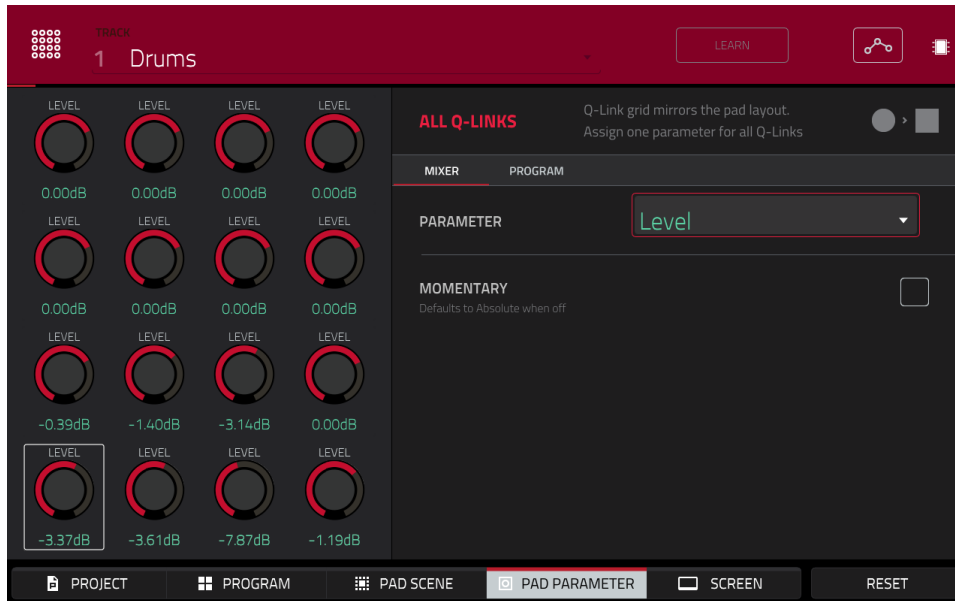
Quand elle est **activée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, mais celui-ci revient immédiatement à sa valeur initiale (qui était en vigueur quand vous avez activé Momentary) quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Quand elle est **désactivée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, et le paramètre conserve ce nouveau réglage quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Pad Parameter (paramètre de pad)

Dans le mode d'édition Q-Link **Pad Parameter**, les boutons Q-Link contrôlent le même paramètre de pad pour chacun des 16 pads de la banque de pads actuelle.

Par exemple, si **Parameter** est réglé sur **Level** (niveau), les 16 boutons Q-Link ajustent indépendamment les réglages de niveau **Level** pour les 16 pads de la banque actuelle. Vous pouvez ensuite régler **Parameter** sur **Pan** et utiliser les boutons Q-Link pour régler le panoramique des 16 pads.



À côté de la rangée supérieure de boutons Q-Link dans l'écran, touchez un des onglets pour sélectionner le type de paramètre que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link :

Mixer : paramètres généraux du mixeur.

Program : paramètres de pad (c'est-à-dire les paramètres utilisés en mode d'édition de programme)

Utilisez le champ **Parameter** pour sélectionner le paramètre que vous souhaitez contrôler avec les boutons Q-Link.

Mixer : Off, Level, Pan, Pad Mute, Pad Solo, Send 1–4

Program :

Off	Amp Env Hold	Layer Sample Pan (1–4)	LFO to Filter	Velocity to Amp
Tuning	Amp Env Sustain	Layer Semi Tune (1–4)	LFO to Amp	Velocity to Pan
Filter Cutoff	Filter Env Attack	Layer Fine Tune (1–4)	LFO to Pan	Layer Direction (1–4)
Filter Resonance	Filter Env Hold	Velocity to Start	LFO Wave	Layer Offset (1–4)
Filter Env Amount	Filter Env Decay	Vel to Filter Attack	LFO Rate	
Amp Env Attack	Filter Env Sustain	Velocity to Env Amount	LFO Sync	
Amp Env Decay	Filter Env Release	Velocity to Filter	Velocity to Pitch	
Amp Env Release	Layer Level (1–4)	LFO to Pitch	Vel to Volume Attack	

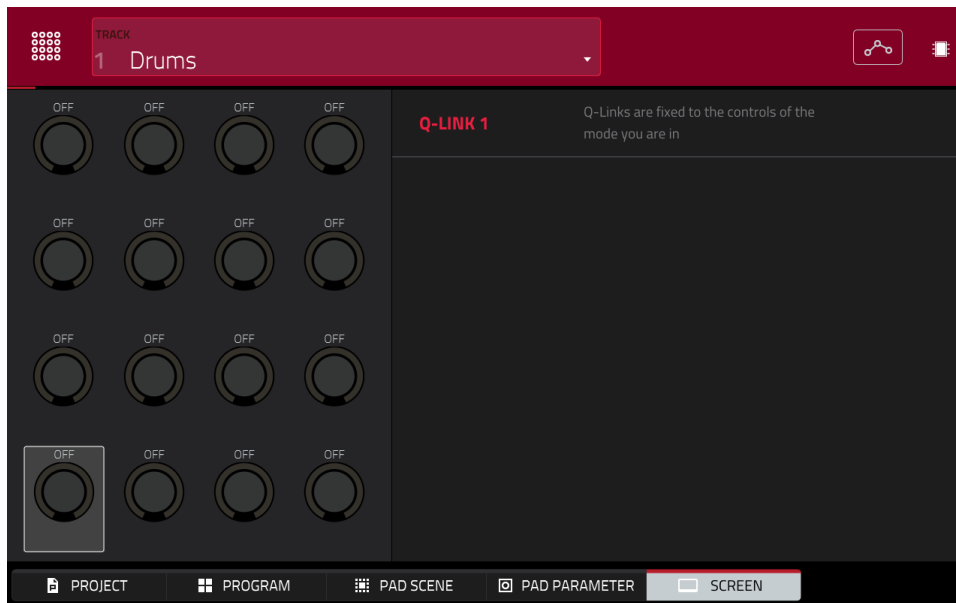
Touchez la case à cocher **Momentary** pour activer ou désactiver le comportement fugitif (momentané).

Quand elle est **activée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, mais celui-ci revient immédiatement à sa valeur initiale (qui était en vigueur quand vous avez activé Momentary) quand vous relâchez le bouton Q-Link.

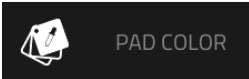
Quand elle est **désactivée**, manipuler le bouton Q-Link ajuste son paramètre, et le paramètre conserve ce nouveau réglage quand vous relâchez le bouton Q-Link.

Screen (ciblage restreint)

Dans le mode d'édition Q-Link **Screen**, les boutons Q-Link ne contrôlent que le paramètre ou le groupe de paramètres du mode que vous avez actuellement sélectionné (par exemple, mode Main, mode Sample Edit, etc.).



Mode Pad Color (couleur des pads)



PAD COLOR

Le mode de couleur des pads vous permet d'assigner des couleurs spécifiques à vos pads dans chaque programme.

Pour passer en mode de couleur des pads, veuillez d'abord à sélectionner une piste qui utilise le programme souhaité, puis pressez **Menu** et touchez **Pad Color**.

Important : si vous êtes déjà en mode Pad Color et voulez assigner des couleurs aux pads d'un autre programme, quittez le mode Pad Color, puis sélectionnez dans un autre mode une piste utilisant le programme souhaité.

Utilisez le champ du coin supérieur gauche pour choisir la façon dont s'affichera l'éclairage des pads :

Off : les pads resteront éteints, que vous jouiez avec ou pas.

Classic Velocity : les pads sont éteints quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec des couleurs dépendant de la dynamique de jeu : rouge correspond à une forte dynamique, jaune à une faible dynamique.

Fixed : les pads sont allumés dans la couleur qui leur est assignée, que vous jouiez avec ou pas.

Off->Velocity : les pads sont éteints quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.

Dim->Velocity : les pads sont faiblement allumés quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.

Bright->Velocity : les pads sont allumés vivement quand vous ne jouez pas avec. Quand vous les pressez, ils s'allument avec la couleur qui leur est assignée et une luminosité qui correspond à la dynamique.

Utilisez le champ **Empty Pads** dans le coin supérieur gauche pour choisir la façon dont s'affichent les pads vides :

Empty pads off : les pads sans aucun son restent éteints.

Empty pads dim : les pads sans aucun son restent plus faiblement allumés que ceux auxquels il a été assigné des sons.

Empty pads normal : les pads sans aucun son ont le même aspect que ceux auxquels ont été assignés des sons.

Utilisez le sélecteur **Single Pad/All Pads** pour déterminer si vous réglez la couleur d'un seul pad (**Single Pad**) ou de tous (**All Pads**).

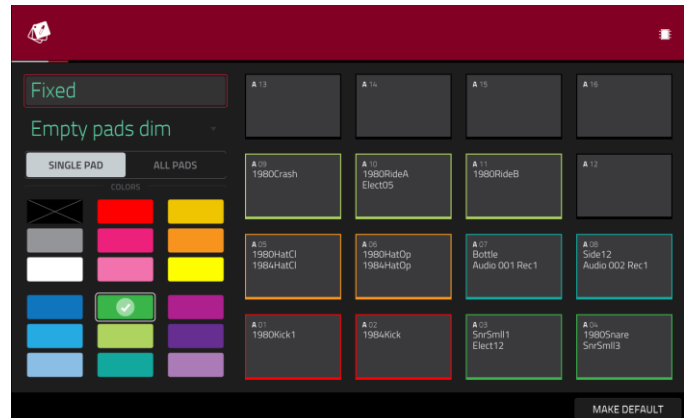
À savoir : pour rapidement assigner cette couleur à tous les pads du programme, maintenez **Shift** pendant que vous touchez un bouton de couleur.

Utilisez les **boutons de couleur** pour sélectionner la couleur qui vous assignez.

À savoir : pour sélectionner le bouton de couleur correspondant à la couleur d'un pad spécifique, maintenez **Shift** et pressez ce pad ou touchez-le dans l'écran.

Pressez un **pad** sur la MPC X ou touchez-le dans l'écran pour lui assigner la couleur sélectionnée.

Pour que les réglages de couleur actuels du pad deviennent les valeurs par défaut de tous les programmes du même type (par exemple programmes Drum, programmes Keygroup, etc.), touchez **Make Default** (choisir comme réglages par défaut). Dans la fenêtre qui apparaît, touchez **Do It** pour confirmer votre choix ou **Cancel** pour annuler.



Mode MIDI Control (contrôle MIDI)



MIDI CONTROL

Vous pouvez utiliser le mode de contrôle MIDI de votre MPC X pour personnaliser les messages MIDI envoyés par certaines de ses commandes. Cette « configuration de contrôle » personnalisée agira chaque fois que vous serez en mode MIDI Control. Les modifications apportées en mode MIDI Control sont conservées dans le projet MPC actuel.

En mode autonome, cette fonction vous permet d'utiliser la MPC X pour piloter les appareils MIDI externes connectés à sa prise de sortie MIDI Out.

En mode contrôleur, c'est utile quand on utilise la MPC comme plugin : le mode MIDI Control permet d'employer votre MPC X pour contrôler votre logiciel hôte, avant de revenir dans tout autre mode pour contrôler le plugin MPC.

Pour passer en mode MIDI Control, pressez **Menu** et touchez **MIDI Control**.

Important :

En mode autonome : vérifiez que votre MPC X utilise bien la sortie MIDI correcte. Vous pouvez le faire dans **Préférences** (voir [Généralités](#) > [Menu](#) > [Préférences](#) > [Matériel](#)).

En mode contrôleur : dans votre logiciel hôte, vérifiez que votre MPC X est sélectionnée comme contrôleur MIDI.

Pour sélectionner une commande à éditer, effectuez l'une des opérations suivantes :

- Pressez-la ou tournez-la. Dans le coin inférieur gauche, touchez l'onglet **Hardware** pour éditer un **pad**, **touche**, ou **bouton Q-Link** ou touchez l'onglet **XY** pour éditer la **dalle XY**.
- Touchez le champ **Control** en haut à gauche et sélectionnez une commande avec la **molette de données**.
- Touchez deux fois la champ **Control**, puis touchez un nom de commande dans le menu qui apparaît.

Note : le menu du champ **Control** affiche plus de commandes matérielles qu'il n'y en a sur votre MPC X. C'est dû au fait que la liste comprend toutes les commandes possibles sur tous les modèles actuels de MPC (MPC Renaissance, MPC Studio, MPC Touch, etc.). Vous ne pouvez modifier que les commandes décrites dans ce chapitre.

Dans l'écran, utilisez les champs et sélecteurs suivants pour régler les paramètres de chaque commande. Les paramètres disponibles dépendent du type de commande : **pad**, **touche**, **bouton Q-Link** ou axe de la **dalle XY**. Quand vous avez réglé tous les paramètres, vous pouvez choisir une autre commande ou changer de mode.

La fenêtre du logiciel affichera également une interface graphique ressemblant à votre MPC X. Les commandes éditables affichent leur message MIDI actuel. Les pads et boutons Q-Link affichent leur canal MIDI actuel.



Pads

Voici les paramètres MIDI que vous pouvez éditer pour chaque **pad** :

Control : c'est la commande physique que vous éditez actuellement (**pad 1–Pad 16**).

Bank : c'est la banque à laquelle appartient le pad. Si vous cochez la case **Set All**, les messages et paramètres de pad seront les mêmes sur les huit banques.

Set All : quand cette case est cochée, les messages et paramètres de pad sont identiques sur les huit banques. Quand cette case est décochée, les messages et paramètres de pad ne concernent que le pad actuel.

Light LED : détermine le comportement des LED du pad.

Avec un réglage **Never**, les LED sont toujours éteintes.

Avec un réglage **MIDI Input**, les LED s'allument quand le logiciel reçoit un message MIDI correspondant au pad.

Avec un réglage **Local**, les LED s'allument quand vous pressez le pad ou si un message MIDI est reçu.

MIDI Channel : détermine le canal MIDI (**1–16**) qu'utilise le pad pour envoyer son message au logiciel.

Note : c'est le numéro de note MIDI qu'envoie le pad au logiciel quand vous le pressez (**0–127** ou **C-2 à G8**).

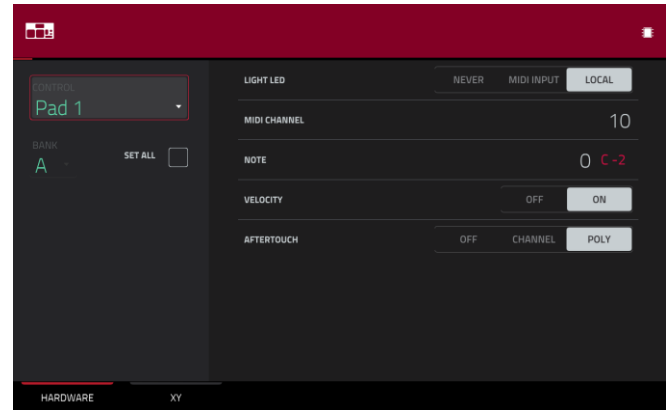
Velocity : détermine si le pad sera sensible à la dynamique (**On**) ou non (**Off**). Avec un réglage sur **Off**, presser le pad enverra une note ayant toujours le niveau maximal (**127**).

Aftertouch : détermine comment se comporte l'aftertouch du pad (pression appliquée au pad après la frappe initiale).

Off : le pad n'envoie aucun message d'aftertouch.

Channel : si vous pressez plusieurs pads ainsi réglés, les messages d'aftertouch qu'ils envoient sont tous identiques.

Poly : si vous pressez plusieurs pads, le message d'aftertouch qu'envoie chaque pad est indépendant de ceux produits par les autres pads.



Touches

Ce sont les paramètres MIDI que vous pouvez éditer pour chaque touche. Vous pouvez éditer les touches **Erase**, **Tap Tempo**, **Undo/Redo** ou **Copy/Delete** :

Control : c'est la commande physique que vous éditez actuellement (**Erase**, **Tap Tempo**, **Undo** ou **Copy**).

Light LED : détermine comment se comportent la ou les LED de la touche.

Avec un réglage **Never**, les LED sont toujours éteintes.

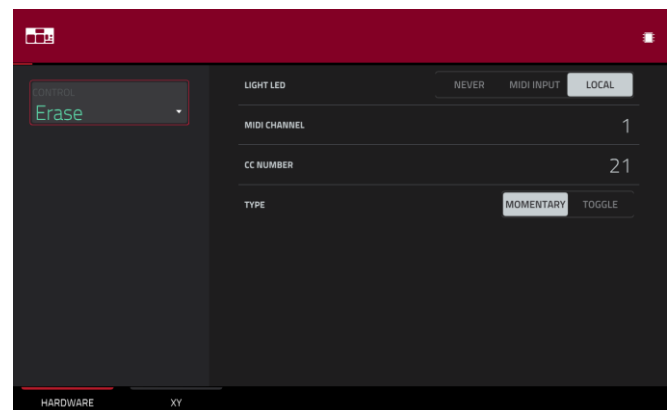
Avec un réglage **MIDI Input**, les LED s'allument quand le logiciel reçoit un message MIDI correspondant à la touche.

Avec un réglage **Local**, les LED s'allument quand vous pressez la touche ou si un message MIDI est reçu.

MIDI Channel : détermine le canal MIDI (**1–16**) qu'utilise la touche pour envoyer son message au logiciel.

CC Number : détermine quel numéro de changement de commande MIDI (numéro de contrôleur) la touche envoie au logiciel.

Type : détermine si la touche se comporte comme un commutateur fugitif (**Momentary**) ou é enclenchement (**Toggle**).



Boutons Q-Link

Ce sont les paramètres MIDI que vous pouvez modifier pour chaque **bouton Q-Link** :

Control : c'est la commande physique que vous éditez actuellement (**QLink 1–4**).

Light LED : bien que vous puissiez modifier ce paramètre, il n'a pas de fonction sur la MPC X.

Avec un réglage **Never**, les LED sont toujours éteintes.

Avec un réglage **MIDI Input**, les LED s'allument quand le logiciel reçoit un message MIDI correspondant au bouton Q-Link.

Avec un réglage **Local**, les LED s'allument quand vous touchez ou tournez le bouton Q-Link ou si un message MIDI est reçu.

MIDI Channel : détermine le canal MIDI (**1–16**) qu'utilise le bouton Q-Link pour envoyer son message au logiciel.

CC Number : détermine quel numéro de changement de commande MIDI (numéro de contrôleur) le bouton Q-Link envoie au logiciel.

Mode : détermine comment le bouton Q-Link contrôle son paramètre.

Absolute : la position du bouton détermine la valeur de son paramètre ; le tourner fait sauter le paramètre à la valeur de la nouvelle position si vous l'utilisez pour contrôler différents paramètres dans différents modes.

Relative : tourner le bouton augmente ou diminue la valeur de son paramètre par rapport à sa position physique actuelle.

Low Range : c'est la valeur la plus basse possible pour le bouton Q-Link (**0–127**).

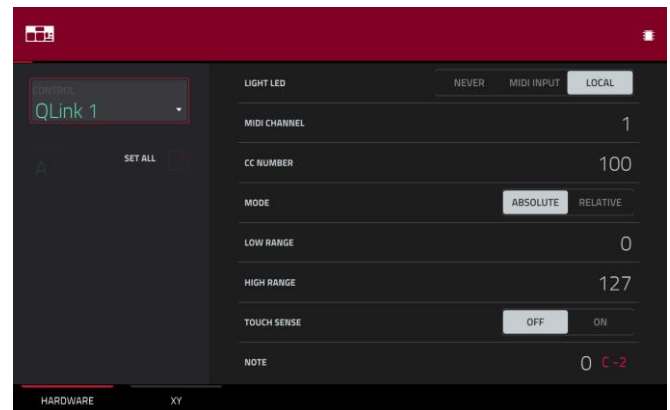
High Range : c'est la valeur la plus haute possible pour le bouton Q-Link (**0–127**).

Touch Sense : active ou désactive le circuit capacitif de détection de toucher du bouton Q-Link.

On : vous pouvez toucher le bouton Q-Link pour envoyer un message Note On au logiciel (c'est le mode de fonctionnement normal de votre MPC X).

Off : le bouton Q-Link n'envoie aucun message Note On, mais des messages CC quand vous le tournez.

Note : c'est le numéro de note MIDI qu'envoie le bouton Q-Link au logiciel quand vous le touchez (**0–127** ou **C-2** à **G8** c'est-à-dire **do-2** à **sol8**). **Touch Sense** doit être réglé sur **On** pour que cela fonctionne.



Dalle XY

Ce sont les paramètres MIDI que vous pouvez éditer pour chaque axe de la **dalle XY** :

Control : c'est l'axe que vous éditez (**X-Axis** ou **Y-Axis** pour XYFX). Ce champ est masqué si vous touchez l'onglet **XY** pour afficher les paramètres de dalle XY. Vous pouvez toucher l'onglet **Hardware** pour l'afficher.

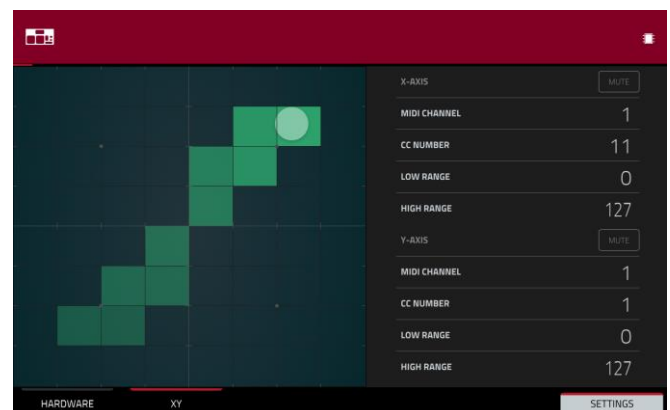
Mute : ce bouton détermine si l'axe est neutralisé ou non. Quand il est neutralisé, sa sortie MIDI est désactivée. Vous devez voir les réglages (**Settings**) pour faire cela.

MIDI Channel : détermine le canal MIDI (**1–16**) qu'utilise l'axe pour envoyer son message au logiciel.

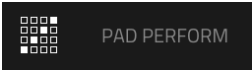
CC Number : détermine le numéro de changement de commande MIDI (numéro de contrôleur) que l'axe envoie au logiciel.

Low Range : c'est la valeur la plus basse possible pour l'axe (**0–127**).

High Range : c'est la valeur la plus haute possible pour l'axe (**0–127**).



Mode Pad Perform (jeu sur les pads)

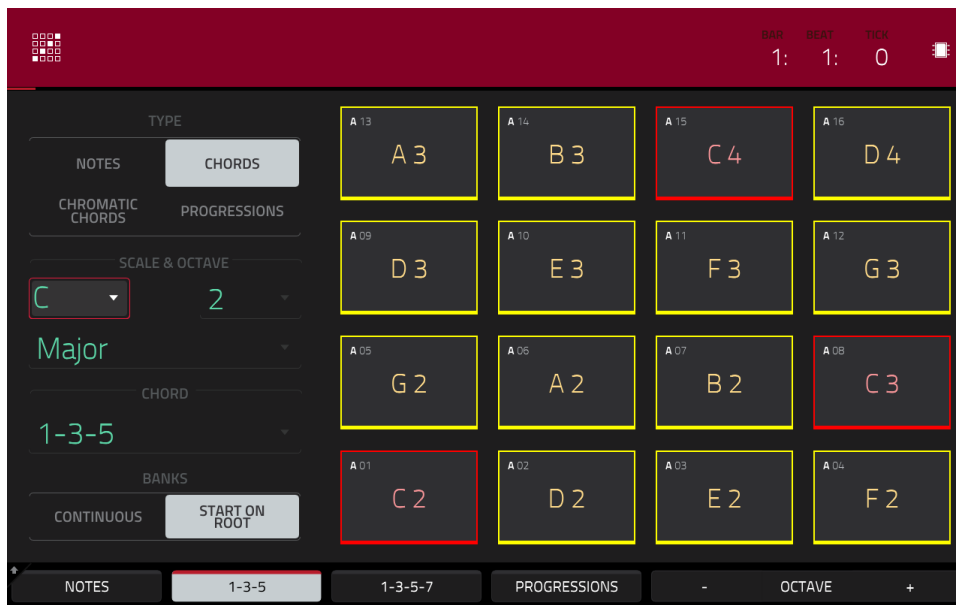


Le mode de jeu sur les pads vous permet d'assigner aux pads des gammes/modes musicaux, des accords ou des progressions pour jouer de façon plus créative.

Pour passer en mode de jeu sur les pads, effectuez l'une des actions suivantes alors que vous utilisez un programme Keygroup, MIDI, Plugin ou CV :

- Pressez **Pad Perform**.
- Pressez **Menu** puis touchez **Pad Perform**.

Bien que vous puissiez accéder au mode Pad Perform quand vous utilisez un programme Drum ou Clip, il ne fonctionne pas avec ces programmes.



L'écran affichera la répartition des notes ou accords dans la banque de pads actuelle (rappelons qu'en notation anglo-saxonne, A = *la*, B = *si*, C = *do*, D = *ré*, E = *mi*, F = *fa*, G = *sol*).

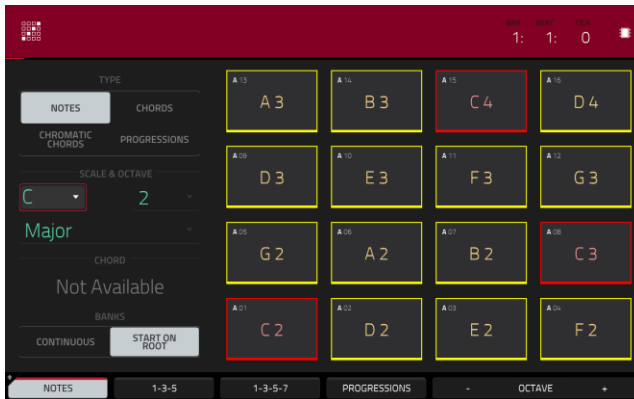
Utilisez le sélecteur **Type** pour déterminer ce qui sera réparti sur les pads :

Notes : chaque pad est assigné à une note, dont la hauteur augmente d'un degré de gamme par pad.

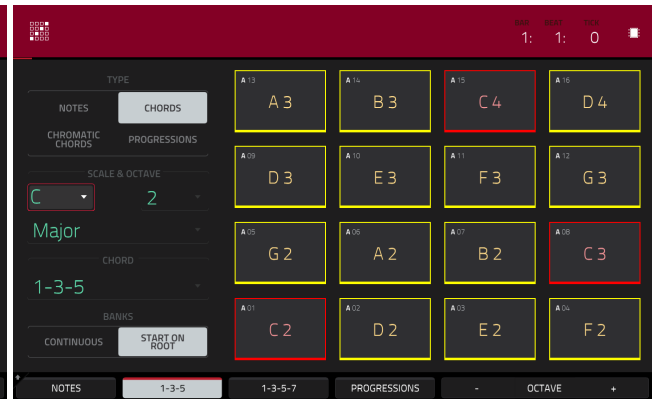
Chords : chaque pad est assigné à un accord, dont la note fondamentale augmente d'un degré de gamme par pad. Tous les accords disponibles joueront dans la tonalité déterminée par le paramètre **Scale** (gamme).

Chromatic Chords : chaque pad est assigné à un accord, dont la note fondamentale augmente d'un degré de gamme par pad. Vous pouvez jouer n'importe quel type d'accord quelle que soit la tonalité déterminée par le paramètre **Scale**. C'est donc la même chose que le réglage Chords mais avec plus de possibilités puisque vous pouvez jouer des accords n'appartenant pas à la tonalité choisie.

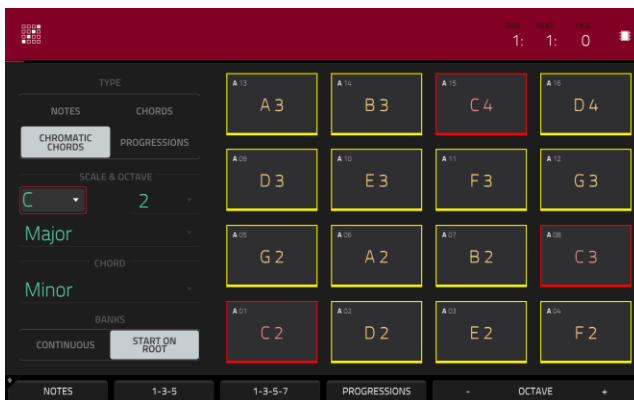
Progressions : chaque pad est assigné à un accord dans une progression d'accords. Vous pouvez faire jouer les pads dans l'ordre ou non pour construire rapidement des morceaux. Les accords disponibles sont déterminés par le champ **Chord** (accord).



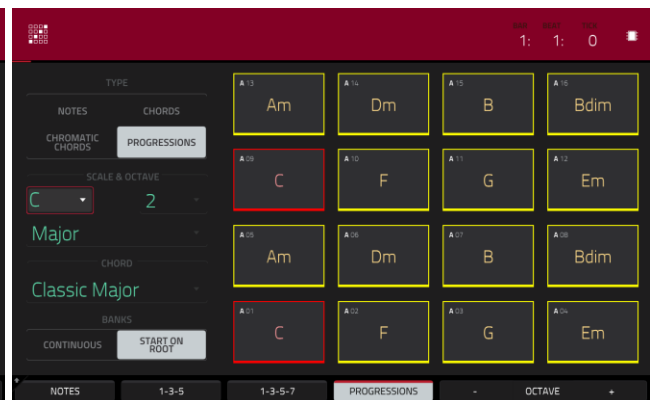
Notes en mode Pad Perform.



Chords (accords) en mode Pad Perform.



Chromatic Chords (accords chromatiques) en mode Pad Perform.



Progressions en mode Pad Perform.

Utilisez les champs **Scale & Octave** pour déterminer la tonique et le type de gamme.

Tonique (hauteur et registre) : C'est le point de départ de la gamme. Les notes disponibles sont toutes les notes chromatiques sur toute la plage des pads. Le pad assigné à la tonique est allumé différemment (et surligné dans l'écran tactile) pour indiquer où démarre la gamme dans chaque octave.

Style de gamme : c'est la gamme ou le mode basé sur la tonique (cette option est désactivée quand **Type** est réglé sur **Progressions**). Les gammes disponibles sont :

Major [majeure]	Gypsy [byzantine]	Dorian [dorienne]
Minor (melodic) [mineure (mélodique)]	Hungarian Gypsy [hongroise mineure]	Phrygian [phrygienne]
Pentatonic Major [pentatonique majeure]	Persian [perse]	Lydian [lydienne]
Pentatonic Minor [pentatonique mineure]	Major Bebop [bebop majeure]	Mixolydian [mixolydienne]
Blues (minor) [blues (mineure)]	Whole Tone [par tons]	Aeolian [éolienne]
Flamenco	Chromatic [chromatique]	Locrian [locrienne]

Utilisez les champs **Chords** pour déterminer le type d'accord joué quand on presse un pad. L'accord produit utilisera les degrés de cette gamme à partir de la tonique du pad. Vous ne pouvez utiliser cela que si **Type** est réglé sur **Chords** ou **Chromatic Chords**.

Avec un réglage sur **Chords**, les accords disponibles sont :

1-3-5 (majeur/mineur)	1-3-5-7 (majeur7/mineur7)
1-4-5 (sus4)	1-3-5-7b (7e de dominante)
1-2-5 (sus2)	

Avec un réglage sur **Chromatic Chords**, les accords disponibles sont :

Major [majeur]	Major7 [majeur7]	Augmented [augmenté]
Minor [mineur]	Minor7 [mineur7]	Diminished [diminué]
Sus2	Major9 [majeur9]	
Sus4	Minor9 [mineur9]	

Utilisez le sélecteur **Banks** (banques) pour déterminer comment se répartissent les notes entre les banques de pads.

Start on Root : le **pad 01** sera toujours la tonique de la gamme dans toutes les banques de pads.

Continuous : le **pad 01** d'une banque est toujours un degré de gamme au-dessus du **Pad 16** de la banque précédente.

Vous pouvez utiliser les boutons en bas de l'écran pour rapidement sélectionner différents types et accords :

Touchez **Notes** pour automatiquement régler le **Type** sur **Notes**.

Touchez **1-3-5** pour automatiquement régler le **Type** sur **Chords** et **Chord** sur **1-3-5** (majeur/mineur).

Touchez **1** pour automatiquement régler **Type** sur **Chords** et **Chord** sur **1-3-5-7** (majeur7/mineur7).

Touchez **Progressions** pour automatiquement régler le **Type** sur **Progressions**.

Touchez **Octave -/+** pour décaler les assignations de pad d'une octave vers le bas ou le haut.

Pressez **Shift+1-4-5** pour automatiquement régler le **Type** sur **Chords** et **Chord** sur **1-4-5** (sus4).

Pressez **Shift+1-3-5-7b** pour automatiquement régler **Type** sur **Chords** et **Chord** sur **1-3-5-7b** (7e de dominante).

Pressez **Shift+Note -/+** pour décaler les assignations de pad d'un demi-ton vers le bas ou le haut, ce qui abaisse ou augmente la valeur du champ **Root Note** d'un demi-ton.

Annexe

Effets et paramètres

Ce chapitre répertorie les effets disponibles. Pour en savoir plus sur la façon dont fonctionnent les effets dans la MPC X, veuillez consulter [Généralités > Effets](#).

Note : certains de ces effets ont une version « Sync » (par exemple **Flanger Sync**, **Autopan Sync**, etc.) dont les vitesses peuvent être affectées par le tempo actuel. Dans l'affichage de la vitesse de ces effets, un « . » à côté de la division temporelle indique une vitesse basée sur une division ternaire.

Reverbs (réverbérations)

Options : [Reverb Small](#), [Reverb Medium](#), [Reverb Large](#), [Reverb Large 2](#), [Reverb In Gate](#), [Reverb Out Gate](#)

Reverb Small

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une petite salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Medium

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une salle moyenne.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	50
Lo-Cut	0–100	15
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large

C'est un effet spatial conçu pour émuler le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb Large 2

C'est un effet spatial moins gourmand en ressources de processeur, conçu pour émuler le son d'une grande salle.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10

Reverb In Gate

C'est une réverbération de salle avec une commande supplémentaire. L'effet de réverbération est coupé quand le signal entrant descend sous le niveau seuil réglé avec le paramètre **Gate In**.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate In	0–100	0

Reverb Out Gate

C'est une réverbération de salle avec une commande supplémentaire. L'effet de réverbération est coupé quand le signal sortant chute sous le niveau seuil réglé avec le paramètre **Gate Out**.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Pre-Delay	1–100	50
Early Reflection	0–100	50
Density	0–100	50
Diffuse	0–100	50
Decay	0–100	75
Lo-Cut	0–100	10
Hi-Cut	0–100	10
Gate Out	0–100	0

Delays (retards)

Les delays retardent le signal d'origine d'un temps donné et le reproduisent durant une période de temps réglable.

Options : [Delay Mono](#), [Delay Mono Sync](#), [Delay Stereo](#), [Delay Sync \(Stereo\)](#), [Delay LP](#), [Delay HP](#), [Delay Analog](#), [Delay Analog Sync](#), [Delay Tape Sync](#), [Delay Ping Pong](#), [Delay Multi-Tap](#)

Delay Mono

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Mono Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Stereo

Ce retard stéréo fonctionne comme le retard mono mais en véritable stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Sync (Stereo)

Ce retard stéréo fonctionne comme le retard mono mais en véritable stéréo.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Damping	0–100	100

Delay LP

Le retard Delay LP est identique au retard mono (Delay Mono), mais il utilise un filtre passe-bas résonant sur la ligne de retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	2–2000 ms	500
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	50
Resonance	0–100	20

Delay HP (Retard à filtre passe-haut)

Le retard Delay HP est identique au retard mono (Delay Mono), mais il utilise un filtre passe-haut résonant sur la ligne de retard.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	50
Cutoff	0–100	33
Resonance	0–100	33

Delay Analog

Ce retard analogique est similaire au retard mono (Delay Mono), sauf qu'il est conçu pour sonner comme un retard analogique en chapelets de style « Bucket Brigade ». Ce retard a un caractère unique qui donne un son plus chaud par l'ajout de subtiles approximations de phase et de timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25

Delay Analog Sync

Ce retard analogique est similaire au retard mono (Mono Delay), sauf qu'il est conçu pour sonner comme un retard analogique en chapelet de style « Bucket Brigade ». Ce retard a un caractère unique qui donne un son plus chaud par l'ajout de subtiles approximations de phase et de timing.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50

Delay Tape Sync

Cet effet émule un système de retard analogique à bande dans lequel une série de têtes lisent la bande en boucle pour produire un effet d'écho. Ce type de retard donne un son d'écho très caractéristique souvent entendu en musique de style reggae et dub.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Feedback	0–100	50
Ramp	0–100	50
Head 1	0–100	100
Head 2	0–100	0
Head 3	0–100	0
Head 4	0–100	0
Tone	0–100	50
Spread	0–100	50
Wow & Flutter	0–100	50

Delay Ping Pong

Ce retard stéréo vous permet de fixer des temps de retard différents pour les répétitions de droite et de gauche.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time, Left	2–2000 ms	100
Time, Right	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Damping	0–100	100

Delay Multi-Tap

Ce retard est un retard mono possédant trois générateurs de retard dont les temps de retard et positions stéréo sont réglables indépendamment les uns des autres.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	50
Time 1	2–2000 ms	100
Time 2	2–2000 ms	100
Time 3	2–2000 ms	100
Feedback	0–100	25
Pan 1	0–100	50
Pan 2	0–100	50
Pan 3	0–100	50
Damping	0–100	100
Gain 1	0–100	25
Gain 2	0–100	25
Gain 3	0–100	25

Flangers

Un flanger est un effet qui utilise une ligne de retard modulée pour émuler le son produit par le fonctionnement en parallèle de deux machines à bandes analogiques légèrement décalées dans le temps. Des réglages bas de la vitesse (**Rate**) peuvent produire un effet « whoosh » d'avion à réaction, tandis que des vitesses plus élevées ajoutent un « bruissement » au son.

Options : [Flanger](#), [Flanger Sync](#)

Flanger

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	10
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Flanger Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	8 bars – 1/16 triplets	1/4
Feedback	-100 – 100	0
Delay	0–100	20
Width	0–100	80

Chorus

Un effet chorus utilise un LFO pour moduler la hauteur et un retard du signal entrant, qui sont ensuite ajoutés au signal sec. À faible dose, cela crée l'illusion de plusieurs voix produites en même temps. Montez **Feedback** et **Depth** pour des sons plus « chatoyants » et plus « ondoyants ».

Options : [Chorus 2-Voice](#), [Chorus 4-Voice](#)

Chorus 2-Voice

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Chorus 4-Voice

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Delay	0–100	20
Amount	0–100	80
Width	0–100	80
Feedback	0–100	50
Rate	0–100	10

Autopans

Ces effets auto-panoramiques utilisent un LFO pour faire aller et venir le signal entrant dans le champ stéréo, créant un effet rotatif.

Options : [Autopan](#), [Autopan Sync](#)

Autopan

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	10

Autopan Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	8 bars – 1/32	1/4

Tremolos

Cet effet utilise un LFO pour faire monter et descendre le volume du signal. Selon la forme d'onde du LFO, cela peut donner un doux effet ondulatoire (onde sinusoïdale) ou un effet de transition « On/Off » brutal (onde carrée).

Options : [Tremolo](#), [Tremolo Sync](#)

Tremolo (Trémolo)

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	10
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Tremolo Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4
Sine to Square	0–100 (sine–square)	0

Phasers

Le phaser est un effet classique, créé par l'empilage de plusieurs filtres passe-tout pour créer des « trous » ou des « pics » dans le spectre des fréquences. Les fréquences de ces filtres passe-tout sont généralement modulées par un LFO pour créer un balayage sonore.

Options : [Phaser 1](#), [Phaser 2](#), [Phaser Sync](#)

Phaser 1

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser 2

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	10

Phaser Sync

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	1 bar – 1/16 triplets	1/4

HP Filters (filtres passe-haut)

Options : [HP Filter](#), [HP Filter Sweep](#), [HP Filter Sync](#), [HP Shelving Filter](#)

HP Filter

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

HP Filter Sweep

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	80
Low Frequency	0–100	50
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

HP Filter Sync

Cet effet est un filtre passe-haut dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 bars – 1/32	1/4

HP Shelving Filter

Ce filtre diffère du type de filtre standard car il atténue identiquement toutes les fréquences au-delà du point de coupure.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

LP Filters (filtres passe-bas)

Options : [LP Filter](#), [LP Filter Sweep](#), [LP Filter Sync](#), [LP Shelving Filter](#)

LP Filter

Cet effet est un filtre statique sans modulation.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0

LP Filter Sweep

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	80
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	33
Rate	0–100	10

LP Filter Sync

Cet effet est un filtre passe-bas dont la fréquence de coupure est modulée par un LFO.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Low Frequency	0–100	0
High Frequency	0–100	100
Resonance	0–100	50
Rate	8 mesures - 1/32	1/4

LP Shelving Filter

Ce filtre diffère du type de filtre standard car il atténue identiquement toutes les fréquences au-delà du point de coupure.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Frequency	10–19999 Hz	1500
Resonance	0–100	0
Gain	-18.0 – 18.0 dB	0,0

PEQ (égaliseurs paramétriques)Options : [PEQ 2-Band](#), [2-Shelf](#), [PEQ 4-Band](#)**PEQ 2-Band, 2-Shelf**

Cet effet est la combinaison d'un égaliseur paramétrique deux bandes et de deux filtres en plateau.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Low Frequency	22-1000 Hz	220
Frequency 1	82-3900 Hz	820
Frequency 2	220-10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	0
Q2	0–100	0
Low Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
High Gain	-18.0 – 18.0 dB	0.0

PEQ 4-Band (Égaliseur paramétrique 4 bandes)

Cet effet est un puissant égaliseur paramétrique quatre bandes avec quatre plages de correction indépendantes.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Low Frequency	22-1000 Hz	220
Frequency 1	82-3900 Hz	820
Frequency 2	220-10000 Hz	2200
High Frequency	560–19999 Hz	5600
Q1	0–100	5
Q2	0–100	5
Q3	0–100	5
Q4	0–100	5
Gain 1	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 2	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 3	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Gain 4	-18.0 – 18.0 dB	0.0

Distorsions (distorsions)

Options : *Distortion Amp*, *Distortion Fuzz*, *Distortion Grimey*, *Distortion Overdrive*, *Distortion Custom*

Distortion Amp

Cet effet est conçu pour reproduire le son d'un amplificateur à lampes à haut volume.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Dynamics	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Fuzz

Cet effet populaire utilise un écrêtage dur du signal audio qui, pour certains réglages extrêmes, peut transformer une forme d'onde standard en onde carrée, produisant un effet « rasoir ».

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Drive	0–100	50
Output	0–100	50
Low	0–100	50
Low-Mid	0–100	50
High-Mid	0–100	50
High	0–100	50

Distortion Grimey

C'est un effet de distorsion unique qui agit sur une plage de fréquences dans une bande réglable.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Drive	0–100	50
Grime	0–100	50
Center	0–100	50
Width	0–100	50
Resonance	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Overdrive

Cette distorsion est conçue pour sonner comme un amplificateur saturant légèrement à volume moyen. C'est la distorsion la plus douce qui soit disponible.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Drive	0–100	50
Tone	0–100	50
Output	0–100	50

Distortion Custom

Cet effet est une distorsion très personnalisée, capable de produire une très large gamme de sons utilisables.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Drive	0–100	50
+Soft	5-75	2
+Clip	5-50	25
–Soft	5-75	2
–Clip	5-50	25
Low	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Mid	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Haute	-18.0 – 18.0 dB	0.0
Output	-18.0 – 18.0 dB	50

Compressors (compresseurs)

Un compresseur est un effet qui change la dynamique d'un signal en réduisant son gain de façon automatique.

Options : [Compressor Master](#), [Compressor Opto](#), [Compressor VCA](#), [Compressor Vintage](#)

Compressor Master

C'est le compresseur le plus transparent, capable d'accomplir de substantiels ajustements de volume sans artéfacts.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1-20	1
Oldskool	Off, On	Off
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Opto

L'opto-compresseur est modélisé d'après un type de compresseur vintage utilisant un circuit optique pour contrôler la réduction de volume du signal entrant. Ces compresseurs sont généralement réputés pour leur attaque et leur retour doux et discrets.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1-20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor VCA

Ce compresseur a un son plus moderne, légèrement plus transparent. Un compresseur à VCA tend à avoir des attaques et des retours plus courts qu'un opto-compresseur.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1-20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Compressor Vintage

Ce compresseur a un son similaire à celui de classiques compresseurs à lampes, avec leur réponse délicate mais du pompage et un soupçon de saturation de lampe.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Input	-6 – 18 dB	0
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Threshold	-50 – 0 dB	0
Ratio	1-20	1
Knee	1–100	1
Output	-6 – 24 dB	0

Réducteurs de résolution en bits

Options : [Decimator](#), [Resampler](#)

Decimator

Decimator sous-échantillonne le signal entrant en supprimant des bits du signal numérique. Il diffère du rééchantillonnage car il n'utilise aucun filtrage pour masquer ou corriger ses artéfacts. Le résultat est un effet allant d'une distorsion numérique légère à quasiment pure, selon le réglage et le matériau source.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Decimate	0–100	0
Bit Reducer	4-32	32

Resampler

Resampler est similaire au Decimator en cela qu'il retire des bits d'un signal entrant. La différence est qu'il applique une suite complexe de filtres et d'anti-aliasing pour tenter de conserver la qualité sonore d'origine. C'est une méthode utilisée par de populaires échantillonneurs vintage et boîtes à rythmes échantillonnées des années 1980. Resampler peut servir à obtenir un son « sale » sur des boucles de batterie, sans la rugosité de la distorsion.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Rate	0–100	0
Decimate	0–100	0

Autres

Options : *Auto Wah*, *Frequency Shifter*, *Transient Shaper***Auto Wah**

Cet effet est un filtre passe-bas modulé par une enveloppe qui donne un son funky classique de style « wah-wah ». L'enveloppe est déclenchée par l'amplitude du signal entrant. L'intensité d'action de l'enveloppe sur la fréquence de coupure est réglable par l'utilisateur.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Resonance	0–100	75
Attack	0–100	30
Release	0–100	30
Centre	0–100	50
Sensitivity	0–100	50

Frequency Shifter

Un transpositeur de fréquence change les fréquences d'un signal entrant d'une valeur fixe et modifie ainsi la relation entre les harmoniques d'origine. Cela peut produire un effet de type chorus tout comme des timbres artificiels insensés.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Frequency	-1000 – 1000	0
Asynchrony	0-1000	0
A Pan	0–100	0
B Pan	0–100	100
A Gain	0–100	75
B Gain	0–100	75

Transient Shaper

Un Transient Shaper peut servir à mettre en valeur ou à adoucir les phases d'attaque et de relâchement d'un signal audio.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Dry/Wet	0–100 (Dry–Wet)	100
Attack	0–100	50
Release	0–100	50
Output	0–100	50

Glossaire

Ce glossaire définit brièvement et explique de nombreux termes techniques utilisés dans ce mode d'emploi.

Aftertouch (pression)	La majorité des claviers contemporains peuvent produire des messages d'aftertouch. Sur ce type d'instrument, quand vous pressez plus fort un pad déjà enfoncé, un message MIDI d'aftertouch est généré. Cette fonction rend les sons encore plus expressifs (par ex. avec du vibrato).
Aliasing	L'aliasing est un effet collatéral audible survenant dans les systèmes numériques dès qu'un signal contient des harmoniques plus hautes que la moitié de la fréquence d'échantillonnage.
Amount (ampleur d'action)	Décrit l'ampleur d'action d'une source de modulation sur un paramètre donné.
Amplificateur	Un amplificateur est un composant qui influence le niveau de volume d'un son via un signal de contrôle. Il peut être modulé au moyen d'un signal de contrôle, généré par ex. par une enveloppe ou un LFO .
Attack (attaque)	Un paramètre d' enveloppe . Ce terme décrit la vitesse de montée d'un processus évoluant dans le temps, par ex. la vitesse d'une enveloppe pour passer de son point de départ au point où elle est à sa plus haute valeur. La phase d'attaque est initiée dès qu'un signal de déclenchement est reçu, par exemple après avoir joué une note sur un pad de déclenchement ou un clavier.
Bit Rate (résolution en bits)	Le « Bit rate », aussi appelé « longueur de mot », est le nombre de bits ou résolution servant pour le stockage de l'information de niveau de chaque échantillon individuel ou tranche d'un sample complet. Plus grande est sa valeur, plus précise est l'information sur un sample, et par conséquent la résolution de sa dynamique. Les CD audio types sont en 16 bits. La MPC X prend en charge une résolution de 24 bits.
Bounce (report)	<p>Lorsque vous « reportez » une séquence, une piste ou un programme, vous convertissez cette partie de votre projet en fichier audio (par opposition à un fichier MIDI). La MPC X vous permet de reporter des séquences, pistes ou programmes sous forme de samples (sauvegardés dans le pool de samples de votre projet) ou de pistes audio (sauvegardées dans le pool de samples de votre projet et ajoutées directement à la séquence actuelle).</p> <p>Reporter une piste convertit cette piste après qu'elle ait été envoyée à son programme. Reporter un programme convertit toutes les pistes qui utilisent ce programme après qu'elles l'aient traversé. Reporter une séquence convertit toutes les pistes dans cette séquence après passage par leurs programmes respectifs.</p>
CC (changement de commande) (contrôleurs)	<p>Les messages MIDI vous permettent de manipuler le comportement d'un générateur de sons de façon significative. Ce type de message est essentiellement constitué de deux composants :</p> <ul style="list-style-type: none">• Le numéro de contrôleur, qui définit le paramètre à influencer. Il peut aller de 0 à 127.• La valeur du contrôleur, qui détermine l'ampleur de la modification. <p>Les contrôleurs peuvent être utilisés pour des effets tels qu'un vibrato à ondulation lente, le changement de la position panoramique stéréo et l'action sur la fréquence d'un filtre.</p>
Clipping (écrêtage)	L'écrtage est une sorte de distorsion qui survient quand un signal dépasse la valeur maximale pouvant être gérée par le système de traitement de signal dans lequel il entre. La courbe d'un signal écarté dépend du système dans lequel survient l'écrtage. Dans le domaine analogique, l'écrtage limite effectivement le signal à un niveau maximal donné. Dans le domaine numérique, l'écrtage est similaire à un dépassement numérique, entraînant une inversion de signe des portions du signal qui dépassent le niveau maximal.
Cutoff (fréquence de coupure)	La fréquence de coupure est un facteur significatif pour un filtre . Par exemple, un filtre passe-bas atténue la portion du signal qui se trouve au-dessus de cette fréquence. Les fréquences inférieures à cette valeur sont autorisées à passer sans traitement.

- CV** **CV** signifie **Control Voltage** (tension de commande), une méthode analogique pour envoyer des messages de commande à des synthétiseurs externes, boîtes à rythmes, etc. Les messages CV sont typiquement utilisés en conjonction avec des messages **Gate** (les messages CV déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'instant de déclenchement de la note et sa longueur). Les messages CV sont envoyés par les ports de sortie CV de votre MPC X à destination des ports d'entrée CV de votre appareil MIDI externe.
- Veillez noter que chaque appareil MIDI externe utilise une plage de tension de commande spécifique qui détermine combien de volts sont utilisés pour chaque octave (par exemple **1V/oct.**). Pensez-y lorsque vous faites une configuration avec le logiciel et/ou le contrôleur physique MPC – des plages de tension dépareillées peuvent produire un ré-échelonnement inhabituel/indésirable des octaves.
- Decay (déclin)** Le déclin décrit la vitesse de redescente d'une **enveloppe** une fois que la phase d'attaque lui a fait atteindre son maximum, pour retomber au niveau défini par la valeur de maintien (Sustain).
- Enveloppe (enveloppe)** Une enveloppe sert à moduler un composant de façonnage sonore dans un temps donné. Par exemple, une enveloppe qui module la fréquence de coupure d'un filtre ouvre et ferme ce filtre sur une période de temps. Une enveloppe est initiée par un déclencheur, en général une note MIDI.
- L'enveloppe **ADSR** classique se compose de quatre phases individuellement variables : **Attack** (attaque), **Decay** (déclin), **Sustain** (maintien) et **Release** (relâchement). Attack, Decay et Release sont des valeurs de temps ou de pente, tandis que Sustain est une valeur de niveau. Une fois qu'un déclencheur est reçu, l'enveloppe passe par ses phases Attack et Decay jusqu'à l'arrivée au niveau de Sustain programmé. Ce niveau reste constant jusqu'à l'arrêt du déclencheur. L'enveloppe initie alors la phase de relâchement ou Release jusqu'au retour à sa valeur minimale.
- Vous pouvez en savoir plus sur les enveloppes utilisées dans le logiciel MPC dans [Fonctionnement > Modes > Mode Program Edit > Anatomie d'une enveloppe](#).
- Filter (filtre)** Un filtre est un composant qui laisse certaines fréquences d'un signal le traverser alors qu'il atténue les autres. L'aspect le plus important d'un filtre est sa fréquence de coupure. Les filtres se classent généralement en quatre catégories : **passé-bas**, **passé-haut**, **passé-bande** et **coupe-bande**. Ce sont les filtres disponibles dans la MPC X :
- Un filtre **passé-bas** (le type le plus courant) atténue toutes les fréquences supérieures à la fréquence de coupure.
 - Un filtre **passé-haut** atténue toutes les fréquences inférieures à la fréquence de coupure.
 - Un filtre **passé-bande** ne laisse passer que les fréquences voisines de la fréquence de coupure. Toutes les autres sont atténuées.
 - Un filtre **coupe-bande** fait exactement l'inverse, c'est-à-dire qu'il n'atténue que les fréquences voisines de la fréquence de coupure.
 - Un filtre **en cloche** renforce les fréquences proches de la fréquence de coupure, comme le ferait une bande dans un égaliseur. Toutes les autres fréquences passent normalement.
- Le nombre de **pôles** d'un filtre détermine sa « pente » et par conséquent si l'effet sera extrême ou subtil. Les filtres avec un ou deux pôles (6 ou 12 dB/oct) produisent un son plus subtil tandis que les filtres à six ou huit pôles (24 ou 32 dB/oct) sont plus prononcés.
- Dans la MPC X, les filtres **Model** sont des émulations de style analogique de célèbres filtres de synthés vintage. **Model1** est un filtre quatre pôles qui sature à haut niveau d'entrée. **Model2** utilise une résonance moelleuse avec une distorsion qui grossit le son dans les basses fréquences. **Model3** peut produire des résonances criardes et perçantes ainsi que des fréquences extrêmement graves – faites attention à vos enceintes !
- Dans la MPC X, les filtres **Vocal** sont des filtres à formants qui émulent la voix humaine. **Vocal1** produit des sons de voyelles « ah » et « ouh ». **Vocal2** utilise trois bandes pour produire des sons de voyelles « oh » et « ii ». **Vocal3** utilise cinq bandes pour une modélisation idéalisée des cordes vocales.
- Dans la MPC X, **MPC3000 LPF** est le filtre passe-bas résonant dynamique (12 dB/oct.) qui était utilisé sur la MPC3000 d'origine sortie en 1994.
- Veillez également consulter le paragraphe [Resonance](#), une caractéristique essentielle du son d'un filtre.

Gate	Les messages Gate sont des messages analogiques envoyés à des synthétiseurs externes, boîtes à rythmes, etc. Ils sont en général utilisés avec des messages CV (qui déterminent la hauteur des notes tandis que les messages Gate déterminent l'instant de déclenchement de la note et sa longueur). Les messages Gate sont envoyés par les ports de sortie CV de votre MPC X à destination des ports d'entrée Gate de votre appareil MIDI externe.
LFO	LFO est le sigle de Low-Frequency Oscillator (oscillateur basse fréquence). Le LFO génère une oscillation périodique à basse fréquence et dispose de formes d'onde variables. Comme une enveloppe, un LFO peut servir à moduler un composant de façonnage sonore.
MIDI	MIDI signifie « Musical Instrument Digital Interface » (interface numérique pour instrument de musique). Développé au début des années 1980, le MIDI permet l'interaction entre divers types d'instruments de musique électroniques de toutes marques. Il n'existait alors pas de standard de communication pour des appareils hétéroclites, donc le MIDI a été une avancée significative permettant de relier divers appareils entre eux au moyen de connecteurs simples et standardisés. Voici globalement comment fonctionne le MIDI : un émetteur est connecté à un ou plusieurs récepteurs. Par exemple, si vous souhaitez utiliser un ordinateur pour faire jouer un synthétiseur MIDI, l'ordinateur est l'émetteur et le synthétiseur le récepteur. La majorité des appareils MIDI sont équipés de deux ou trois ports prévus à cet effet : une entrée MIDI In, une sortie MIDI Out et parfois un renvoi MIDI Thru. L'émetteur envoie les données au récepteur par sa prise de sortie MIDI Out, au travers d'un câble à la prise d'entrée MIDI In du récepteur. La prise de renvoi MIDI Thru a une fonction particulière. Elle permet que l'émetteur puisse joindre plusieurs récepteurs. Elle renvoie sans le modifier le signal entrant vers l'appareil suivant dans la chaîne. Il suffit d'y brancher un autre appareil pour créer une chaîne au travers de laquelle l'émetteur peut s'adresser à plusieurs récepteurs. Comme il est souhaitable que l'émetteur puisse s'adresser séparément à chacun, chaque événement MIDI est émis sur un canal MIDI propre.
MIDI Channel (canal MIDI)	C'est un élément très important de la plupart des messages. Un récepteur ne peut répondre aux messages qu'il reçoit que si son canal de réception est le même que celui employé par l'émetteur pour envoyer ces messages. Par conséquent, l'émetteur peut s'adresser individuellement à des récepteurs spécifiques. Les canaux MIDI 1-16 sont disponibles pour cela.
MIDI Clock (horloge MIDI)	Les messages d'horloge MIDI transmettent les informations de tempo en temps réel pour synchroniser des processus entre plusieurs appareils connectés (par ex. le temps de retard d'un générateur de sons sur un séquenceur MIDI).
Modulation	Une modulation influence ou change un composant de façonnage sonore via une source de modulation. Les sources de modulation sont les enveloppes, les LFO et les messages MIDI. La destination de la modulation est un composant de façonnage sonore comme un filtre ou un VCA.
Normalize (normaliser)	La normalisation est une fonction servant à relever le niveau d'un sample jusqu'à son maximum (0 dB) sans causer de distorsion. Cette fonction recherche automatiquement le niveau maximal atteint par un sample et augmente le niveau de la totalité du sample jusqu'à ce que ce point maximal atteigne 0 dB. En général, cela donne un volume général plus élevé au sample.
Note On (et Note Off)	C'est le message MIDI le plus important. Il détermine la hauteur et la dynamique d'une note produite. Note On déclenche une note. Sa hauteur est tirée du numéro de note, de 0 à 127 . La dynamique (Velocity) va de 1 à 127 . À 0 , c'est l'équivalent d'un message « Note Off ».
Pan (Panoramique)	Le processus ou le résultat du changement de position d'un signal dans le panorama stéréo.
Pitch Bend	Le Pitch Bend (variation de hauteur) est un message MIDI. Bien que les messages de Pitch Bend aient une fonction similaire à celle des messages de changement de commande (CC), il s'agit bien d'un type distinct de message. La résolution d'un message de Pitch Bend est nettement plus élevée que celle d'un message de contrôleur conventionnel. L'oreille humaine est exceptionnellement sensible aux variations de hauteur, donc cette plus grande résolution sert à relayer avec plus de précision les informations de Pitch Bend.

Program (programme)	<p>Un programme est un fichier qui contient une liste de samples à utiliser, et des réglages pour chaque sample (c'est-à-dire les assignations aux pads, les points de bouclage, l'accordage, les effets, etc.). C'est dans le mode d'édition de programme de la MPC X que vous pouvez éditer et assigner des samples (découvrez-en plus à ce sujet dans Fonctionnement > Modes > Mode Program Edit). Vous pouvez avoir un total de 128 programmes dans un projet (Project).</p> <p>Il existe trois types de programmes utilisant des samples comme source sonore. Les programmes Drum servent principalement à créer des parties de batterie et à facilement et rapidement assigner des samples à un pad. Avec les programmes Keygroup, vous pouvez utiliser un sample (ou plusieurs) et l'étaler sur deux touches ou plus pour faire jouer chromatiquement le sample sur un clavier. Ainsi, il n'y a par exemple pas besoin d'échantillonner chaque touche d'un piano. Les programmes Clip utilisent plusieurs samples qui peuvent être bouclés (clips), dont chacun peut être assigné à un pad ; lancer différentes combinaisons de clips en même temps vous permet de créer des superpositions intéressantes.</p>
Program Change (changement de programme)	<p>Ce sont des messages MIDI qui sélectionnent les programmes de son. Les programmes 1 – 128 peuvent être changés (appelés) au moyen de messages de changement de programme.</p>
Release (relâchement)	<p>Un paramètre d'enveloppe. Le terme « Release » ou « relâchement » décrit la vitesse de redescende d'une enveloppe à sa valeur minimale après l'arrêt du déclencheur. La phase de relâchement commence dès l'arrêt du déclencheur, quelle que soit l'avancée de l'enveloppe à cet instant. Par exemple, la phase de relâchement peut être initiée durant la phase d'attaque.</p>
Resonance (résonance)	<p>La résonance ou accentuation (emphase) est un paramètre important du filtre. Elle accentue les fréquences proches de la fréquence de coupure en les amplifiant sur une bande étroite. C'est une des méthodes les plus populaires pour manipuler les sons. Si vous augmentez cette accentuation jusqu'à un niveau où le filtre entre en auto-oscillation, cela lui fait produire une onde sinusoïdale relativement pure.</p>
Root Key (touche d'origine)	<p>La touche ou note d'origine est celle à laquelle l'instrument enregistré (ou le sample) est reproduit à sa hauteur d'origine. Les samples de la MPC X contiennent l'information de touche d'origine qui leur est dédiée. Cette information sera automatiquement créée lors de l'enregistrement ou de l'importation.</p>
Sample (son échantillonné)	<p>Quand vous tapez sur les pads de votre MPC X, vous pouvez déclencher des sons que nous appelons des samples. Les samples sont des bribes de son numérisées qui peuvent soit être enregistrées avec la fonction d'enregistrement (sampling) de votre MPC X, soit être chargées depuis le navigateur (Browser).</p> <p>Vous pouvez éditer et traiter un sample de différentes manières. Par exemple, un sample peut être recadré, bouclé, transposé ou traité au moyen de divers effets. Quand vous avez fini d'éditer votre sample, vous pouvez l'assigner à un ou plusieurs pads pour le faire jouer. Les samples peuvent être mono ou stéréo.</p>
Sample Rate (fréquence d'échantillonnage)	<p>C'est la fréquence à laquelle sont capturées les informations définissant numériquement un signal analogique, c'est à dire le nombre de mesures numériques individuelles d'échantillon faites en une seconde. Pour les enregistrements d'un CD audio normal, on prend 44100 échantillons par secondes, ce qui correspond à une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz.</p> <p>La MPC X offre des fréquences d'échantillonnage atteignant 96 kHz lors de l'exportation audio (voir Fonctionnement > Généralités > Mixage audio) et utilise une fréquence d'échantillonnage de 44,1 kHz pour la lecture audio.</p>
Séquence	<p>Une séquence est la « brique » de base de la musique que vous pouvez composer sur la MPC X. Les informations MIDI venant des pads, touches et boutons Q-Link de la MPC X sont enregistrées dans les pistes d'une séquence. Chaque séquence peut contenir 128 pistes MIDI et 8 pistes audio. Chaque projet peut conserver jusqu'à 128 séquences distinctes.</p> <p>La longueur d'une séquence peut être réglée de 1 à 999 mesures, ce qui devrait suffire pour créer un morceau entier à l'aide d'une seule séquence. Mais la MPC X a un mode Song dédié aux morceaux qui vous permet d'enchaîner les séquences pour créer un morceau.</p>

- Song (morceau)** Le mode Song de la MPC X vous permet d'assembler différentes sections (couplets, chorus, pont, etc.) afin de constituer un morceau. Chaque morceau peut contenir jusqu'à **999** « maillons » (dans lesquels une séquence peut être lue une ou plusieurs fois et qui forment une chaîne). Chaque projet peut contenir jusqu'à **32** morceaux.
- Stretch (facteur d'étirement)** Le facteur d'étirement est une valeur générée par l'algorithme **Warp** dans le logiciel. Quand vous enregistrez un fichier audio, le tempo actuel de la séquence y est incorporé. Cette information est conservée dans le fichier sample quand vous sauvegardez le projet. Lorsque vous étirez/contractez une région de piste audio, l'algorithme Warp utilise ce tempo de séquence et la valeur actuelle dans le champ **BPM** pour générer le facteur d'étirement/contraction.
- Sustain (maintien)** Ce terme décrit le niveau d'une **enveloppe** qui reste constant après être passé par les phases d'attaque et de déclin. Une fois atteint, le niveau de Sustain est maintenu jusqu'à l'arrêt du déclencheur.
- Time-Stretch** Voir **Warp** ci-dessous.
- Track (piste)** Une séquence peut contenir **128** pistes MIDI et **8** pistes audio.
- Chaque **piste MIDI** contient des événements de note MIDI et des données de contrôleur. Dans ce cas, la piste ne contient pas d'informations audio – seulement des informations MIDI qui utilisent les samples d'un programme (ou d'un module de sons MIDI externe) pour produire du son. Vous pouvez éditer votre interprétation de nombreuses façons différentes après l'avoir capturée.
- Chaque **piste audio** contient un signal audio qui a été enregistré ou importé dans votre projet. Vous pouvez éditer ce signal audio dans le logiciel et l'intégrer dans vos séquences aux côtés de vos pistes MIDI.
- Trigger (déclencheur)** Un déclencheur est un signal qui initie des événements. Les signaux de déclenchement sont très divers. Par exemple, une note MIDI ou un signal audio peuvent servir de déclencheur. Les événements que peut initier un déclencheur sont aussi très divers. Une application courante pour un déclencheur est le démarrage d'une enveloppe.
- Warp** La fonction Warp de la MPC X allonge ou raccourcit une région dans une piste audio ou un sample sans pour autant changer sa hauteur. Cela vous permet d'adapter la longueur d'une piste audio ou d'un sample à celle d'une séquence, d'une mesure dans votre séquence, etc. tout en conservant sa tonalité d'origine.
- Veillez noter que les algorithmes de Warp sont très gourmands en ressources de processeur et peuvent entraîner des sauts de son durant la lecture s'ils sont utilisés trop abondamment. Soyez attentif à votre mode et à votre fréquence d'emploi de la fonction Warp. Vous pouvez réduire les ressources de processeur requises à l'aide des moyens suivants :
- Minimisez l'ampleur de l'ajustement de hauteur du son traité par Warp.
 - En mode d'édition de programme, évitez d'utiliser des valeurs extrêmes pour **Stretch**.
 - Évitez le Warp sur de très petites régions audio.
 - Utilisez le Warp sur aussi peu de pistes ou de régions de piste que possible (réduisez le nombre total de voix de polyphonie qui utilisent l'algorithme Warp à un moment donné), en particulier les occurrences dont les régions traitées par Warp démarrent au même instant.
 - Évitez de rapidement déclencher des samples traités par Warp.

Installation d'un disque dur SATA

Pour octroyer plus d'espace de stockage interne à votre MPC X, vous pouvez acheter un disque dur **SATA** (Serial ATA) et l'installer vous-même, mais lisez d'abord ce chapitre.

Votre MPC X peut accepter quasiment tout disque SATA 2,5" standard du marché – soit un disque SSD (mémoire flash), soit un disque dur traditionnel (HDD). Assurez-vous qu'il est au format **2,5"** (63,5 mm) et qu'il utilise (ou peut utiliser) un des systèmes de fichiers suivants : **exFAT**, **FAT32**, **NTFS** ou **EXT4** (pour pouvoir lire et écrire) ou **HFS+** (uniquement pour lire).

Note : nous recommandons d'utiliser un système de fichiers exFAT car c'est le plus robuste, pris en charge à la fois par Windows et Mac OS X.

Note : vous pouvez aussi installer un disque **mSATA** (mini-SATA) mais veillez bien à aussi acheter un adaptateur qui lui permet de convenir à une interface SATA 2,5" typique.

1. Assurez-vous que votre MPC X est **éteinte**.
2. Repérez le **panneau de disque SATA** au centre de la face inférieure de la MPC X. Utilisez un tournevis cruciforme pour retirer les vis (ne les perdez pas !) et retirez le panneau du disque SATA.
3. Tirez délicatement le **câble et le connecteur SATA** hors de la MPC X. Veillez bien à ne rien toucher à l'intérieur – saisissez juste le câble et le connecteur SATA.
4. Connectez votre **disque SATA** au **connecteur SATA**. Assurez-vous que la connexion est solide.
5. Utilisez quatre **vis de montage 3 x 5 mm** (fournies avec votre MPC X ou votre disque SATA) pour fixer le disque SATA au panneau de disque SATA. Ne serrez pas les vis trop fort, mais vérifiez que le disque est bien tenu et ne tremble pas.
6. Remplacez le panneau de disque SATA en face inférieure de la MPC X et utilisez les vis d'origine pour le fixer en place.

Vous pouvez maintenant accéder à ce disque quand vous utilisez la MPC X !

En mode autonome (Standalone), ce disque apparaît comme un second disque interne.

En mode contrôleur (Controller), ce disque apparaît comme un autre disque connecté à votre ordinateur (tout comme un support USB ou une carte SD connectés à la MPC X).

MIDI Machine Control (MMC)

La MPC X peut envoyer et recevoir des messages de commande « MIDI Machine Control » (MMC), un protocole standard pour les commandes de transport.

La MPC X peut envoyer ces messages :

Touche de la MPC X	Commande MMC envoyée
Rec	MMC Record Strobe (quand l'enregistrement commence), puis MMC Record Exit
Overdub	MMC Record Strobe (quand l'enregistrement commence), puis MMC Record Exit
Stop	MMC Stop
Play	MMC Deferred Play
Play Start	MMC Locate Zero, puis Deferred Play
Molette de données, +/-, Step </>, Bar <</>>	Valeurs de positionnement MMC Locate

Pour configurer la MPC X afin qu'elle envoie des messages MMC à un appareil externe :

1. Reliez la sortie **MIDI Out A** (MPC X) à l'entrée MIDI de l'appareil externe avec un câble MIDI 5 broches standard.
2. Pressez **Menu** pour afficher le menu et touchez l'**icône de roue dentée** pour ouvrir les **préférences**.
3. Touchez l'onglet **Sync**.
4. Touchez le champ **Send Port 1** (port d'envoi 1) et avec la **molette de données** ou les touches **-/+**, sélectionnez **MIDI Out A**.
5. Touchez la case **Send MMC** (envoi MMC) pour l'activer (la cocher).
6. Quittez les **Préférences**.
7. Configurez votre autre appareil correctement pour qu'il puisse recevoir des messages MMC.

La MPC X peuvent recevoir ces messages :

Commande MMC reçue	Fonction de la MPC X
MMC Deferred Play	Lecture
MMC Locate Zero, puis Deferred Play	Lecture depuis le début
MMC Stop	Stop
MMC Record Strobe	Enregistrement (Rec)
MMC Pause	Stop
Valeurs MMC Locate	Changement d'emplacement dans la séquence

Pour configurer la MPC X afin qu'elle reçoive les messages MMC d'un appareil externe :

1. Reliez l'entrée **MIDI In A** (MPC X) à la sortie MIDI de l'appareil externe avec un câble MIDI 5 broches standard.
2. Pressez **Menu** pour afficher le menu et touchez l'**icône de roue dentée** pour ouvrir les **préférences**.
3. Touchez l'onglet **Sync**.
4. Touchez la case **Receive MMC** (réception MMC) pour l'activer (la cocher).
5. Quittez les **Préférences**.
6. Configurez votre autre appareil correctement pour qu'il puisse envoyer des messages MMC.

Caractéristiques techniques

Système audio numérique	Convertisseurs A/N	24 bits à 44,1, 48 ou 96 kHz
	Convertisseurs N/A	24 bits à 44,1, 48 ou 96 kHz
	Traitement numérique du signal	32 bits à virgule flottante
Entrées micro 1–2 (2) XLR/jack 6,35 mm TRS symétriques	Dynamique	112 dB (pondération A)
	Rapport S/B	111 dB (1 kHz, +4 dBu, pondération A)
	DHT+B	0,003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dB FS)
	Bruit rapporté à l'entrée préampli	-135 dBu (gain max., source 40 Ω, pondération A) -129,5 dBu (gain max., source 150 Ω, sans pondération)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,2/-0,2 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+12,5 dBu
	Sensibilité	-46 dBu
	Plage de gain	58 dB
Entrées ligne 1–2 (2) XLR/jack 6,35 mm TRS symétriques	Dynamique	114 dB (pondération A)
	Rapport S/B	112 dB (1 kHz, +4 dBu, pondération A)
	DHT+B	0,003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,1/-0,1 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+20 dBu
	Sensibilité	-9,5 dBu
	Plage de gain	29,5 dB
Entrées ligne 3–4 (2) jacks 6,35 mm TRS symétriques	Dynamique	114,5 dB (pondération A)
	Rapport S/B	112,5 dB (1 kHz, +4 dBu, pondération A)
	DHT+B	0,003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,1/-0,1 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+20 dBu
	Sensibilité	-10 dBu
	Plage de gain	30 dB
Entrées instrument 1-2 (2) jacks 6,35 mm TS asymétriques	Dynamique	113,5 dB (pondération A)
	Rapport S/B	111,5 dB (1 kHz, +4 dBu, pondération A)
	DHT+B	0,003% (1 kHz, +4 dBu, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,1/-0,2 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+10 dBu
	Sensibilité	-20 dBu
	Plage de gain	30 dB
	Impédance d'entrée	~ 1 MΩ

Entrées phono (2) RCA asymétriques	Dynamique	108 dB (pondération A, source 63 mVrms, 1 kHz, -1 dB FS, 20 Ω)
	Rapport S/B	86 dB (pondération A, source 4 mVrms, 1 kHz, 20 Ω)
	DHT+B	0,005% (1 kHz, -46 dBu, -1 dB FS)
	Niveau d'entrée maximal	63 mVrms (1 kHz)
	Sensibilité	2 mVrms (1 kHz)
Sorties master 1-2 (2) jacks 6,35 mm TRS à symétrie d'impédance	Dynamique	114 dB (pondération A)
	DHT+B	0,006% (1 kHz, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,0/-0,2 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+20 dBu
	Sensibilité	51 Ω
Sorties 3-4 (2) jacks 6,35 mm TRS à symétrie d'impédance	Dynamique	114 dB (pondération A)
	DHT+B	0,006% (1 kHz, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,0/-0,2 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+20 dBu
	Sensibilité	51 Ω
Sorties 5-8 (4) jacks 6,35 mm TRS à symétrie d'impédance	Dynamique	118,5 dB (pondération A)
	DHT+B	0,001% (1 kHz, -1 dB FS)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,1/-0,0 dB)
	Niveau d'entrée maximal	+20 dBu
	Sensibilité	51 Ω
Sorties casque (1) jack 6,35 mm stéréo (1) mini-jack 3,5 mm stéréo	Dynamique	111 dB (pondération A)
	DHT+B	0,007% (1 kHz, -1 dB FS, 10 mW/canal dans écouteurs 32 Ω)
	Réponse en fréquence	20 Hz – 20 kHz (+0,0/-0,2 dB)
	Puissance maximale fournie	360 mW (DHT < 1 %)
	Niveau de sortie maximal	+20 dBu

Mécaniques	Pads	(16) pads sensibles à la dynamique et à la pression, rétroéclairage RGB (8) banques accessibles au moyen des touches Pad Bank
	Boutons rotatifs	(16) boutons Q-Link tactiles sur 360° pour le réglage des paramètres (7) boutons sur 270° pour le réglage du gain, du mixage et du niveau
	Écran	Écran 10,1" couleur, 1280x800 avec fonction tactile capacitive multipoint
Mémoire	RAM	2 Go
	Stockage interne	16 Go (6 Go de stockage pour l'utilisateur + 10 Go de contenu pré-installé) Extensible par connexion SATA
Systèmes de fichiers compatibles	ExFAT (lecture et écriture) (recommandé) FAT32 (lecture et écriture) NTFS (lecture et écriture) EXT4 (lecture et écriture) HFS+ (lecture seule) Fichiers audio : AIF/AIFF, MP3, WAV	
Connexions	(2) entrées XLR + jack 6,35 mm TRS (Input 1/2) (2) entrées sur jack 6,35 mm TRS (Input 3/4 : 1 paire stéréo) (2) entrées instrument sur jack 6,35 mm TS (Inst 1/2) (2) entrées RCA (Input 3/4 : 1 paire stéréo, niveau phono ou ligne) (2) entrées pour pédale sur jack 6,35 mm TS (FS 1/2) (2) entrées MIDI sur prise 5 broches (8) sorties sur jack 6,35 mm TRS (Main L/R, Outputs 3/4–7/8 : 4 paires stéréo) (4) sorties MIDI sur prise 5 broches (8) sorties CV/Gate sur mini-jack 3,5 mm (1) sortie casque stéréo sur jack 6,35 mm (1) sortie casque stéréo sur mini-jack 3,5 mm (2) ports USB de type A (1) port USB de type B (1) lecteur de carte SD (1) entrée pour adaptateur secteur	
Alimentation	Par l'adaptateur secteur : 19 V, 3,42 A, plus au centre, fourni	
Dimensions (largeur x profondeur x hauteur)	50,5 x 42,4 x 8,7 cm (écran à plat) 50,5 x 38,8 x 21,4 cm (écran relevé)	
Poids	5,66 kg	

Les caractéristiques sont sujettes à modification sans préavis.

Marques déposées et licences

Akai Professional et MPC sont des marques commerciales d'inMusic Brands, Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.

Ableton est une marque commerciale d'Ableton AG.

ASIO et VST sont des marques commerciales de Steinberg Media Technologies GmbH.

Le mot, la marque et les logos *Bluetooth* sont des marques déposées détenues par Bluetooth SIG, Inc. et toute utilisation de ces marques par Akai Professional se fait sous licence.

Le logiciel MPC intègre élastique Pro V3 par zplane.development.

Mac et OS X sont des marques commerciales d'Apple Inc., enregistrées aux États-Unis et dans d'autres pays.

SD et SDHC sont des marques déposées de SD-3C, LLC.

Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation aux États-Unis et dans d'autres pays.

Tous les autres noms de produit, noms de société, marques commerciales ou noms de marque sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

Pour obtenir des informations légales complètes, voir akaipro.com/product-legal.

AKAI[®]
PROFESSIONAL

akaipro.com