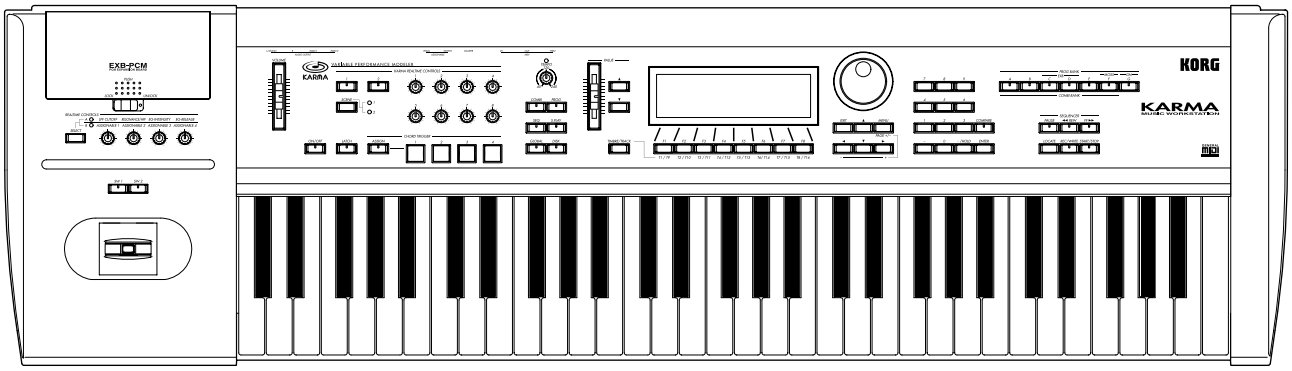
KARMA
MUSIC WORKSTATION

Manuel de base
Veuillez d'abord lire ce guide



KAY ALGORITHMIC REALTIME MUSIC ARCHITECTURE

HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

GENERAL MIDI

KORG

Pour garantir une longue vie de l'appareil et une utilisation sans problème, veuillez lire attentivement le présent manuel.

Précautions

Emplacement

Evitez de ranger/d'utiliser cet appareil dans les endroits suivants, car cela pourrait entraîner des pannes.

- En plein soleil
- Dans un endroit excessivement chaud ou humide
- Dans un endroit particulièrement sale ou poussiéreux
- Dans un endroit soumis à des vibrations excessives

Alimentation

Branchez l'adaptateur CA/CA fourni à une prise secteur de tension appropriée. Evitez de brancher l'adaptateur à une prise de courant dont la tension ne correspond pas à celle pour laquelle l'appareil est conçu.

Interférences avec d'autres appareils électriques

Cet appareil comporte un micro-ordinateur. Des récepteurs radio ou téléviseurs placés à proximité peuvent être affectés par le fonctionnement de l'appareil. Utilisez cet appareil à une distance convenable de récepteurs radio et téléviseurs.

Manipulation

Pour éviter d'endommager l'appareil, n'appuyez pas trop fort sur les commandes ni les boutons.

Entretien

Si le boîtier extérieur devient sale, essuyez-le avec un chiffon doux et sec. N'utilisez pas de produits de nettoyage liquides, tels que du benzène ou du diluant, ni de produits abrasifs ou inflammables.

Conservez le manuel

Après avoir lu ce manuel, conservez-le en lieu sûr de manière à pouvoir le retrouver si vous en avez encore besoin.

Eléments étrangers dans l'unité

- Ne placez jamais de tasses, de vases ou autres récipients contenant de l'eau au-dessus de cet appareil. La pénétration de liquide pourrait endommager l'appareil ou entraîner un risque d'incendie ou de choc électrique.
- Veillez à ne pas laisser tomber de petits objets métalliques tels que des épingles à cheveux, pièces de monnaie, etc. à l'intérieur de l'appareil. Si des objets métalliques sont tombés à l'intérieur de l'appareil, mettez-le hors tension et débranchez l'adaptateur secteur de la prise de courant. Contactez ensuite le revendeur Korg le plus proche ou le magasin où vous avez acheté cet appareil.

Marque CE de conformité aux normes de sécurité européennes

La marque CE attachée à nos produits alimentés par secteur indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) ainsi qu'à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC). Cette marque est valable jusqu'au 31 décembre 1996. La marque CE attachée après le 1 janvier 1997 indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC), à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC) ainsi qu'à la directive relative au courant de basse tension (73/23/EEC). Enfin, la marque CE attachée à nos produits alimentés par batterie indique que ces produits sont conformes à la directive EMC (89/336/EEC) et à la directive relative à la marque CE (93/68/EEC).

Mesure de sécurité

Un dysfonctionnement de l'instrument peut entraîner la perte des données contenues dans sa mémoire. Nous vous recommandons vivement d'archiver vos données importantes sur disquette. Korg décline toute responsabilité en cas de dommage causé par la perte des données.

---

* La technologie KARMA™ (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) est sous licence de Stephen Kay et est protégée aux E.-U. par les brevets 5,486,647, 6,084,171, 6,087,578, 6,103,964, 6,121,532 et 6,121,533. D'autres brevets sont en attente.

* KARMA™, le logo KARMA, Generated Effect™ (GE), Melodic Repeat™, Direct Index™, Manual Advance™ et SmartScan™ sont des marques déposées de Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.com. Le copyright de ce manuel est la propriété de la KORG Inc. et de Stephen Kay; © 2000-2001. Tous droits réservés.

* Les noms de sociétés, noms de produits et noms de formats, etc. de ce manuel sont des marques de fabrique ou des marques déposées de leurs propriétaires respectifs.

Nous vous remercions d'avoir porté votre choix sur la **station de travail Korg KARMA**. Afin de pouvoir exploiter au mieux toutes les fonctions de l'instrument, veuillez lire attentivement ce manuel et suivre chacune de ses consignes d'emploi.

A propos de ce manuel

Organisation et emploi des manuels du KARMA

Le modèle KARMA est accompagné des manuels suivants:

- le Manuel de base
- le Guide des paramètres
- le Guide GE
- le fascicule Voice Name List (liste des sons)

Manuel de base

Veuillez tout d'abord lire attentivement ce manuel afin de faire connaissance avec l'instrument et de vous familiariser avec la manière d'effectuer les opérations élémentaires.

La section **"Introduction"** décrit le but de chacune des parties du manuel, explique la manière d'effectuer les connexions, détaille les opérations élémentaires et donne un aperçu de chacun des modes.
La section **"Démarrage"** couvre les fonctions élémentaires (sélection des sons, utilisation des fonctions de jeu). Si vous souhaitez vous mettre directement à l'ouvrage, veuillez commencer par lire cette section.
La section **"Fonctions élémentaires"** décrit pour chacun des modes les étapes nécessaires à l'édition des sons et à l'enregistrement via le séquenceur. Vous trouverez également dans cette section des explications relatives à l'emploi de la fonction KARMA et des effets.
Dans la section **"Appendices"**, vous trouverez des informations de dépannage, une liste des caractéristiques techniques de l'instrument et diverses autres informations.

Guide des paramètres

Le Guide des paramètres décrit les paramètres et leur emploi ainsi que les réglages proposés par le modèle KARMA. Les informations sont organisées dans ce guide par mode et par page d'écran. Vous trouverez également dans ce guide une description ainsi que des informations relatives à chacun des effets et aux paramètres respectifs des effets.
Ce guide vous sera très utile à chaque fois que vous vous retrouvez face à une page d'écran ou un paramètre inconnu, ou encore lorsque vous souhaitez un complément d'information sur une fonction particulière.

Guide GE

Ce guide décrit le concept et les paramètres de la section GE (Generated Effect) générant les phrases et les motifs de la fonction KARMA.

Fascicule Voice Name List

Vous trouverez dans ce fascicule la liste des multi-échantillons ainsi que des échantillons de batterie intégrés dans l'instrument ainsi que la liste des Combinations, des Programs, des Drum Kits et de la fonction KARMA.
Ces listes vous seront utiles lorsque vous souhaitez un complément d'information sur les sons programmés à l'usine.

Conventions utilisées dans ce manuel

Abréviations utilisées pour les manuels: Mdb, Gdp, GE, VNL

Dans la documentation du KARMA, les abréviations suivantes sont utilisées pour désigner les manuels:

Mdb: le Manuel de base
Gdp: le Guide des paramètres
GE: le Guide GE
VNL: le fascicule Voice Name List

Commandes et boutons [ ]

Les boutons, molettes et commandes équipant le panneau du KARMA sont encadrés par des crochets.

Paramètres affichés à l'écran " "

Les paramètres affichés à l'écran sont identifiés dans ce manuel par des guillemets " ".

Police en gras

Les valeurs de paramètres sont imprimées dans une police en gras.
Les informations plus importantes sont également imprimées dans une police en gras.

Etapes des procédures ① ② ③ ...

Les étapes divisant chacune des procédures sont repérées par les numéros ①, ②, ③, ...

☞p.■

Ce symbole vous renvoie à un numéro de page ou encore à un numéro de paramètre.

Symboles , note , MIDI

Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des recommandations et des explications ayant trait au MIDI.

Exemples de pages d'écran

Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre instrument.

Informations relatives au MIDI

CC# est l'abréviation de *Control Change Number* (ou numéro de contrôle). Dans les informations relatives au MIDI, les **nombres entre crochets [ ]** font toujours référence à des nombres hexadécimaux.

Sommaire

Introduction 1

Présentation du KARMA 1
- **Caractéristiques principales 1**
- **Aperçu des modes 3**

Panneaux avant et arrière 5
- **Panneau avant 5**
- **Panneau arrière 9**
- **Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD . . . 10**

Connexions 12
- **Connexions à des appareils audio, etc. 12**
  - 1. Connexion au secteur 12
  - 2. Connexion à des enceintes 12
  - 3. Connexion de pédales, etc. 13
- **Connexions à un dispositif MIDI/ à un ordinateur (prises MIDI) 13**
  - 1. Connexion à un dispositif MIDI 13
  - 2. Connexions à un ordinateur 13

Fonctions élémentaires du KARMA 14
- **Choix du mode, pages et onglets; réglages des paramètres 14**
  - 1. Sélection de modes 14
  - 2. Sélection des pages et des onglets 14
  - 3. Choix des paramètres 15
  - 4. Définir la valeur d'un paramètre 15

Démarrage 17

Mise sous tension/hors tension 17
- **1. Mise sous tension 17**
- **2. Mise hors tension 17**

Ecoute d'un morceau de démonstration 18
- **Chargement des données de démonstration en mode Disk 18**
- **Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer 19**
- **Reproduction d'une liste de repères 19**

Sélection et utilisation des Programs 20
- **Choix d'un numéro de Program 20**

Sélection et utilisation des Combinations 22
- **Sélection d'une Combination 22**

Contrôle du son avec les fonctions de jeu 23
- **Joystick 23**
- **Boutons [SW1] et [SW2] 23**
- **Contrôleurs Realtime control [1], [2], [3], [4] 24**
- **Curseur [VALUE] 25**
- **Jeu sur le clavier 25**
- **Commandes KARMA REALTIME CONTROLS 25**

Jouer avec la fonction KARMA 26
- **Jouer avec la fonction KARMA en mode Program . . 26**
  - Choisir un Program et activer/couper la fonction KARMA 26
  - Régler le tempo 26
  - Vérifier le statut de note et le réglage Key Zone 26
  - Utilisation des commandes KARMA REALTIME CONTROLS 27
  - Choisir un GE (Generated Effect) 29
- **Jouer avec la fonction KARMA en mode Combination 30**
  - Choisir une Combination et activer/couper la fonction KARMA 30
  - Régler le tempo 30
  - Vérifier le statut de note et le réglage Key Zone 30
  - Utilisation des commandes KARMA REALTIME CONTROLS 30
  - Réglage du fonctionnement des modules KARMA (réglages "Run" et "Solo") 31
  - Réglage des canaux d'E/S MIDI des modules KARMA 31
  - Choisir un algorithme GE (Generated Effect) . 31
  - Réglage des paramètres pour les modules KARMA 31

Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/ enregistrement de motifs en temps réel) 32

Simples éditions de Programs 33
- **Réglage via les éditeurs de jeu 33**
- **Réglages via les commandes en temps réel 33**

Simples éditions de Combination 34
- **Exemple d'édition 34**

Fonctions élémentaires 37

Sauvegarde de données 37
- **Types de données que vous pouvez sauvegarder . . 37**
- **Sauvegarde dans la mémoire interne. 38**
  - Sauvegarde d'un Program ou d'une Combination 38
  - Sauvegarde des réglages du mode Global et des Drum Kits utilisateur 40
- **Sauvegarde sur disquette 41**
- **Sauvegarde par transfert MIDI 42**

Recharger les réglages d'usine 43
- **Chargement des données Preload 43**

Mode Program 44
- **Organisation d'un Program. 44**
- **Edition de base d'un Program 44**
  - Réglages Oscillator 45
  - Réglages Controller 47
  - Réglages de hauteur 47
  - Réglages de timbre 48
  - Réglages d'amplificateur 49
  - Réglages de LFO 51
  - Réglages de la fonction KARMA 51
  - Réglages BUS 51
  - Réglages des effets d'insertion 51
  - Réglages des effets maîtres 51
- **Quelques détails à propos de la modulation alternative 51**

Mode Combination 52
- **Organisation d'une Combination. 52**
  - Editions élémentaires de Combination 52
  - Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1~8 53
  - Réglages de fonctions de jeu 54
  - Réglages de statut, de canal MIDI et de mode de jeu 54
  - Activer/couper la fonction KARMA et spécifier le retard de note et la gamme 55
  - Réglages de superposition et de partage 55
  - Réglages de zone de toucher 56
  - Réglages de filtre MIDI 56
  - Réglages de la fonction KARMA. 56
  - Réglages de routage 56
  - Réglages des effets d'insertion 56
  - Réglages des effets maîtres 56

Mode Sequencer. 57
- **Caractéristiques du séquenceur 57**
- **Organisation du mode Sequencer 59**
  - Songs (morceaux) 59
  - Motifs (Patterns) 60
  - Listes de repères (Cue List) 60
- **Reproduction 60**
  - Reproduction d'un morceau 60
  - Autres fonctions de reproduction 62
- **Enregistrement**
  - Enregistrement d'une piste et d'un motif 62
- **Enregistrement d'une piste en temps réel 63**
  - Enregistrement d'un motif en temps réel 67
  - Enregistrement pas à pas d'une piste ou d'un motif 68
- **Edition 68**
  - Edition des pistes 68
  - Edition de motifs. 68
  - Edition de morceaux. 68
- **Programmation et utilisation de listes de repères . . .69**
  - Réglages RPPR 71
  - Reproduction RPPR 72
  - Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR 72

Mode Song Play 74
- **Organisation du mode Song Play 74**
- **Reproduction de données SMF. 75**
- **Fonction Jukebox 76**
  - Reproduction avec la fonction Jukebox 76
  - Sauvegarder/charger la liste Jukebox 76

A propos de la fonction KARMA 77
- **Aperçu 77**
- **Structure de la fonction KARMA. 78**
- **Réglages de la fonction KARMA. 80**
  - Réglages de la fonction KARMA en mode Program. 80
  - Réglages de la fonction KARMA en mode Combination 83
  - Réglages de la fonction KARMA en mode Sequencer 85
  - Réglages de la fonction KARMA en mode Song Play 87
- **Synchronisation de la fonction KARMA 88**
  - Paramètre "Quantize Trig" 88
  - Synchronisation avec le démarrage/l'arrêt de morceau 89
  - Synchronisation avec un dispositif MIDI externe 89

Mode Global 90
Création d'un Drum Kit. 90
A propos des Drum Kits 90
Edition d'un Drum Kit 91

Mode Disk 93
Organisation du mode Disk 93
Les supports pouvant être utilisés. 93
Chargement des données 93
Types de données pouvant être chargées . . . 93
Chargement de données. 93
Sauvegarde de données 95
Types de données que vous pouvez sauvegarder. 95
Formatage d'une disquette 95
Précautions pour le maniement des disquettes . . . 95

Réglages d'effets 97
Les effets dans chaque mode 97
Réglages d'acheminement (Routing) et réglages d'effets 97
Réglages d'effets pour les Programs 98
Réglages d'effets en modes Combination, Sequencer et Song Play 99
A propos de la modulation dynamique D-mod (Dmod) 100

Autres fonctions 101
Accord sur d'autres instruments/ Transposition 101
Contournement des effets 101
Choix de la fonction du commutateur et de la pédale assignable (ASSIGNABLE Switch /Pedal) 101
Réglage de l'influence du toucher ou de l'Aftertouch sur le volume/le timbre 102
Programmation de vos propres gammes (accords) 102
Choix de la gamme 102
Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2] 103
Choix des fonctions B pour les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] 103
Assigner des commandes de contrôle aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS de la fonction KARMA 104
Réglage du contraste de l'écran (lisibilité) 104
Utilisation du KARMA comme enregistreur de données. 104
Raccourcis 104

Appendices 105

Dépannage 105

Fiche technique et options 107
Fiche technique 107
Options 108

MIDI Implementation Chart 109

Index 110

Introduction

Présentation du KARMA

Caractéristiques principales

Aperçu

Cette station de travail est basée sur la synthèse **HI** (**Hyper Integrated**, ou hyper-intégrée) et la **fonction KARMA.**

En plus des multi-échantillons, des Programs, Combinations, de la fonction KARMA et de la section d'effets, tous d'excellente qualité, cet instrument vous propose un séquenceur avec **fonction de reproduction de morceaux** et **fonction RPPR** (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel).

Pour une commodité d'emploi optimale, vous pouvez contrôler en temps réel les changements apportés au son ou à la phrase/au motif généré par le KARMA grâce à la **vaste série de contrôleurs**, tels que le joystick, les boutons [SW1], [SW2], les commandes REALTIME CONTROLS [1] à [4], les boutons et commandes KARMA REALTIME CONTROLS ou encore des pédales connectées à l'instrument (☞p.26).

De plus, vous pouvez encore accroître le potentiel de votre KARMA en y installant des options, telles qu'un **générateur de sons MOSS (EBX-MOSS)** et des **cartes d'expansion PCM** supplémentaires (☞ Gdp p.263).

La station de travail KARMA est un outil extrêmement puissant destiné à la production musicale ainsi qu'à la scène.

Synthèse HI (hyper-intégrée)

La **synthèse HI (Hyper Integrated, ou hyper-intégrée)** repose sur un système de génération de son PCM offrant un traitement numérique total et garantissant un son d'une extrême pureté. Cette synthèse offre en outre une souplesse optimale en termes de capacités musicales, de modulation et de connexion des effets.

Section du générateur de sons:

- Les **32 Mo** de la mémoire PCM ROM contiennent **425** multi-échantillons ainsi que **413** échantillons de batterie.
  Vous pouvez si vous le souhaitez accroître la mémoire PCM de l'instrument en installant des **cartes PCM d'expansion** de la série **EXB-PCM** (cartes offrant **16 Mo de mémoire PCM ROM** et disponibles en option).
- La fréquence d'échantillonnage du KARMA est de **48 kHz** et sa polyphonie maximum est de **62 sons**.

Section des filtres/des paramètres de synthèse:

- Les **filtres de type résonance passe-bas 24 dB/oct.** et de **type passe-haut et passe-bas 12 dB/oct.** du KARMA vous fournissent un contrôle en profondeur du son. Grâce à ces filtres, vous pourrez produire une riche palette acoustique, de sons puissants pleins de résonance à des sons plus subtils créés via l'emploi du filtre passe-haut.
- La vaste série de paramètres d'édition vous offre un contrôle précis de votre son jusque dans ses moindres détails.

Section des effets:

- Le KARMA vous propose **cinq effets d'insertion (entrée stéréo, sortie stéréo)**, **deux effets maîtres (entrée mono, sortie stéréo)** ainsi qu'un **égaliseur maître à trois bandes (entrée stéréo/sortie stéréo)**, que vous pouvez tous employer simultanément. Vous pouvez puiser parmi les **102 types** d'algorithmes d'effet offerts par l'instrument et éditer chacun de ces effets.
- Le KARMA offre des connexions d'effets d'une extrême souplesse. Vous pouvez ainsi connecter les effets aux sorties individuelles de l'instrument.

Modulation alternative (Alternate) et modulation dynamique:

- La section synthèse de l'instrument (filtres, etc.) dispose d'une **fonction de modulation alternative**, tandis que sa section d'effets comporte une **fonction de modulation dynamique de contrôle des effets**. Vous pouvez ainsi appliquer librement une modulation à des paramètres régissant la hauteur, le filtre, l'amplification, le générateur d'enveloppe, le LFO, les effets, etc.
- Le LFO ainsi que le temps de délai, etc. peuvent être synchronisés via une horloge MIDI ou via un tempo. Vous pouvez ainsi synchroniser les sons ou les effets avec le tempo du séquenceur ou de la fonction KARMA.

Fonction KARMA (Variable Performance Modeler)

La **fonction KARMA (Variable Performance Modeler)** génère des données MIDI.
Selon les données de notes et d'accords que vous jouez, cette fonction génère des messages MIDI – tels que des données de note et de contrôle – à l'aide de divers paramètres d'algorithmes sophistiqués, créant par la même occasion des phrases et des motifs musicaux. Vous pouvez piloter ces paramètres afin de modifier les phrases ou les motifs en temps réel et à votre guise.

Vous pouvez par exemple contrôler librement un glissandi de harpe en produisant des changements de tempo dynamiques, les changements de volume et de timbre d'un cuivre synchronisés avec une phrase, le caractère aléatoire d'un Groove de batterie, l'allongement ou le raccourcissement d'un Fill-In, des Grooves Techno endiablés ou encore des changements de couleur tonale. KARMA vous permet donc de produire et de contrôler des phrases et des motifs avec un degré absolu de musicalité et de liberté impensable avec les arpégiateurs ou fonctions de reproduction de motif conventionnels.

La fonction KARMA est donc le cœur de la station de travail KARMA de Korg.

Qu'est-ce que KARMA?

KARMA™ (Kay Algorithmic Realtime Music Architecture) désigne une technologie brevetée de génération de données MIDI algorithmiques qui analyse les notes jouées et l'action des fonctions de jeu pour générer des phrases musicales et des effets sophistiqués. KARMA fournit donc un contrôle en temps réel et indépendant sur divers aspects d'une phrase musicale, comme le rythme, la durée, les accents, la densité des accords, la variation de hauteur, le changement de timbre, le panoramique, les répétitions, le caractère aléatoire, etc.

Programs et Combinations

- La mémoire ROM de la KARMA Music Workstation offre **640 Programs utilisateur** ainsi que **256 Programs** et **9 Drum Kits compatibles GM2**. Tous les Programs enregistrés à l'usine dans l'instrument sont de la plus haute qualité et couvrent une vaste sélection de styles musicaux. Les nombreux paramètres d'édition ainsi que les effets et la fonction KARMA vous permettent de modifier les 640 Programs utilisateur et d'ainsi vous créer vos propres Programs.
  L'installation du **générateur de sons EXB-MOSS de Korg, disponible en option**, vous permettra en outre de profiter des **128 Programs** créés spécialement pour ce générateur de sons et incorporés au KARMA.
- Et pour les Programs de batterie, la KARMA Music Workstation permet d'appliquer une modulation aux **64 Drum Kits utilisateur** et aux **9 Drum Kits compatibles GM2 contenus dans sa mémoire ROM.** Les Drums Kits définis dans l'instrument à l'usine couvrent une vaste sélection de styles musicaux. Vous pouvez créer vos propres Drums Kits en assignant à chaque note du clavier un échantillon de batterie. Vous pouvez définir pour chaque note des réglages de filtre et d'amplification, et vous pouvez également appliquer des effets au son et l'acheminer vers une des sorties audio individuelles.
- La KARMA Music Workstation vous propose **768 Combinations utilisateur.** Celles-ci contiennent déjà des Combinations chargées à l'usine et couvrant une riche palette de style musicaux.
  Une Combination vous permet grâce à la **superposition**, au **partage de clavier**, via la **commutation par toucher**, etc. de combiner jusqu'à huit Programs, de leur appliquer des effets et quatre modules KARMA afin de créer des sons d'un degré de complexité qu'il ne serait pas possible d'obtenir via un Program unique. Vous pouvez également définir des configurations intégrant des générateurs de son externes.

Séquenceur

La KARMA Music Workstation comprend un **séquenceur MIDI à 16 pistes,** qui vous fournira à lui seul toute la puissance d'accompagnement nécessaire à votre musique. Grâce au séquenceur, vous pourrez exploiter au maximum les nombreuses capacités de station de travail offertes par la KARMA Music Workstation.

Vous trouverez plus loin dans ce manuel de plus amples informations sur le séquenceur du KARMA (☞p.57).

Mode Song Play

Le mode Song Play vous permet de reproduire des **données SMF (fichier standard MIDI) directement** depuis un lecteur de disquette. Vous pouvez écouter le morceau SMF tout en jouant sur le clavier. Vous pouvez aussi jouer en synchronisant la fonction KARMA sur le tempo de reproduction du morceau SMF.

- Le KARMA offre la compatibilité avec les **formats 0 et 1**.
- La fonction Jukebox vous permet de modifier l'ordre de reproduction des morceaux.

Fonction RPPR

La KARMA Music Workstation comporte une f**onction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel).**
En mode Sequencer, cette fonction vous permet d'assigner des motifs d'usine ou des motifs utilisateur (attribués à une piste de reproduction déterminée) à des notes individuelles du clavier et de reproduire ou enregistrer en temps réel chaque motif en appuyant simplement sur la touche du clavier à laquelle il est assigné. La mémoire interne du KARMA contient de nombreux motifs d'usine, dont certains particulièrement bien adaptés à la piste de batterie.

4 canaux de sortie audio

- En plus des prises de sortie audio stéréo L/MONO et R, la KARMA Music Workstation comporte **deux prises de sortie audio individuelle**. Vous disposez donc d'un total de quatre canaux de sortie audio. Vous pouvez acheminer librement le son de tout oscillateur, tout son de batterie, tout timbre, le son de toute piste ou encore le signal de tout effet d'insertion vers chacune des sorties.

Aperçu des modes

En plus de la fonction KARMA, cet instrument comporte un très grand nombre de fonctions. Vous pouvez ainsi jouer et éditer des Programs et des Combinations, enregistrer et jouer des données de séquence, reproduire directement des fichiers SMF depuis une disquette et gérer les données sur disquette. Ces différentes fonctions sont organisées dans divers "modes". La KARMA Music Workstation vous propose six modes.

Mode Program

- Permet de sélectionner et de reproduire les Programs.
  Vous pouvez sélectionner des Programs dans les banques A, B, C, D, E et F (modifiables par l'utilisateur), contenant un total de 768 Programs, et dans la banque G (non modifiable par l'utilisateur), contenant 256 Programs et 9 Drum Kits compatibles avec le format GM2.
  (Notez que les 128 Programs de la banque F ne sont accessibles que si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option.)
- Permet d'utiliser un module KARMA pour un Program.
- Permet d'éditer un Program.

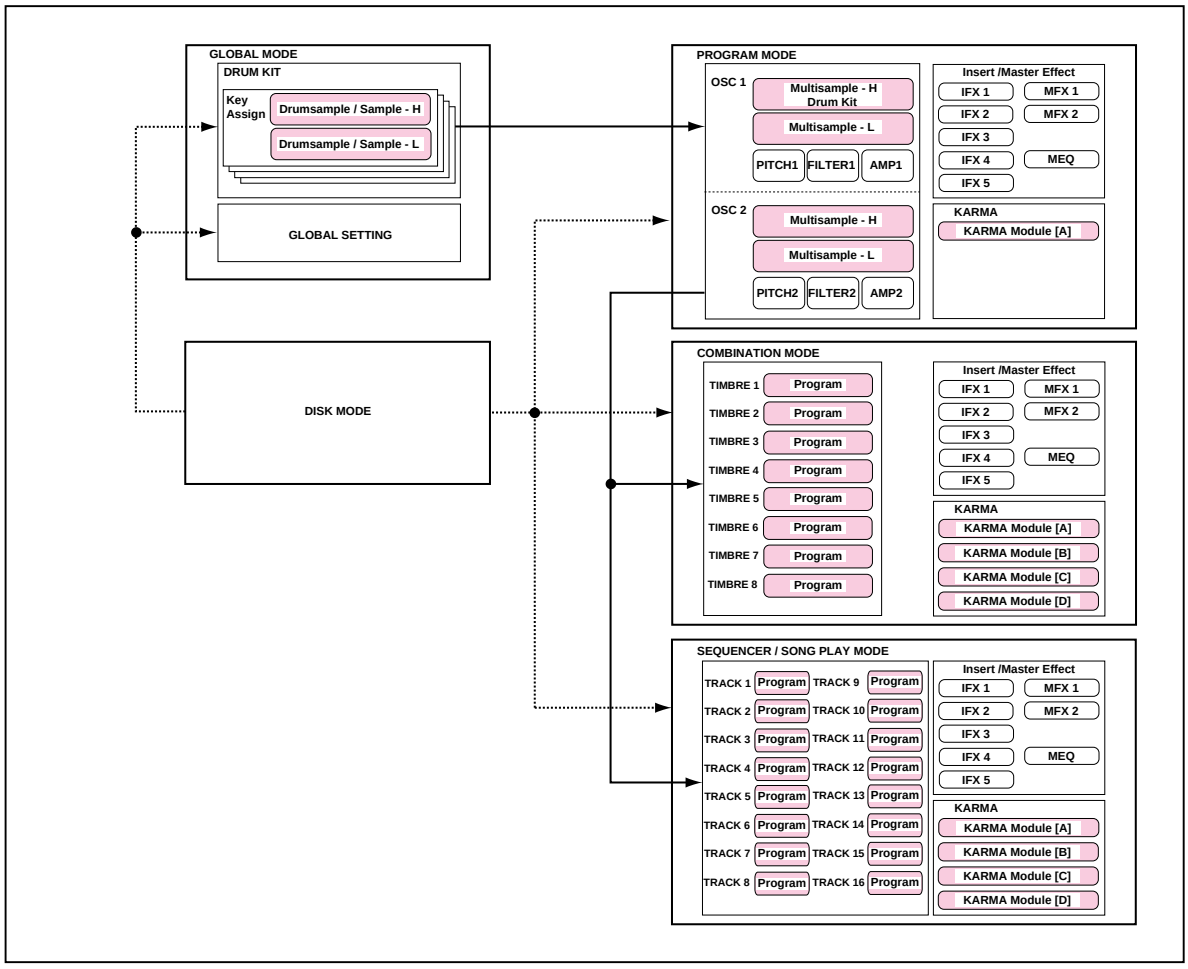
Vous pouvez employer ce mode pour régler les paramètres d'oscillateur, de filtre, d'amplificateur, d'enveloppe, de LFO, des effets et de la fonction KARMA, etc.

Permet également de sélectionner un multi-échantillon (vous disposez des types de multi-échantillons décrits ci-dessous).

- 425 multi-échantillons internes (mémoire ROM)
- Multi-échantillons d'expansion (disponibles en installant une carte PCM d'expansion – disponible en option – de la série EXB-PCM)
- Permet de créer des Programs de batterie en employant un Drum Kit (Programs créés en mode Global).

Mode Combination

- Permet de sélectionner et de reproduire des Combinations.
  Une Combination correspond à un ensemble de deux ou de plus de deux Programs (maximum de huit Programs), et vous permet donc de produire des sons complexes qu'il ne serait pas possible de générer via un Program unique.
  Vous pouvez choisir les Combinations dans les banques A, B, C, D, E et F (modifiables par l'utilisateur). Ces banques offrent un total de 768 Combinations.



- Permet d'utiliser jusqu'à quatre modules KARMA par Combination.
- Permet d'éditer les données de Combination. Ce mode vous permet aussi pour chaque Timbre (Program) d'effectuer les réglages de volume, de panoramique, de superposition/de partage, etc. et de définir les réglages des différents effets et de la fonction KARMA, etc.

Mode Sequencer

- Permet via ses 16 pistes d'enregistrer et de reproduire des Songs (morceaux).
- Permet d'utiliser jusqu'à quatre modules KARMA par Song.
- Permet d'effectuer les réglages d'effets pour votre Song.
- Permet d'enregistrer les données de jeu produites avec la fonction KARMA dans un Song ou un motif (Pattern). Vous pouvez aussi copier une Combination et enregistrer votre jeu avec la fonction KARMA.
- Permet de définir une liste de repères contenant plusieurs morceaux, qui seront joués l'un à la suite de l'autre, et de déterminer le nombre de fois que chaque morceau sera reproduit.
- Permet de créer un nombre maximum de 20 listes de reproduction, de 200 morceaux, et met à votre disposition 100 motifs d'usine. Chaque morceau (Song) peut contenir jusqu'à 100 motifs (Patterns).
- La KARMA Music Workstation peut être utilisée comme générateur de sons multitimbral 16 voies.
- Permet de jouer en employant la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel) et de régler cette fonction comme vous le souhaitez.

Mode Song Play

- Permet de reproduire des données SMF (fichier standard MIDI) depuis une disquette et de jouer l'instrument durant la reproduction de ces données.
- Permet de définir les réglages des effets que vous souhaitez utiliser en mode Song Play.
- Permet d'utiliser la fonction KARMA tout en jouant l'instrument pendant la reproduction d'un fichier SMF. Vous pouvez utiliser jusqu'à quatre modules KARMA.
- Permet de reproduire des morceaux SMF l'un à la suite de l'autre. La fonction Jukebox vous permet en outre de définir vous-même l'ordre de reproduction des morceaux qui vous convient.

Mode Global

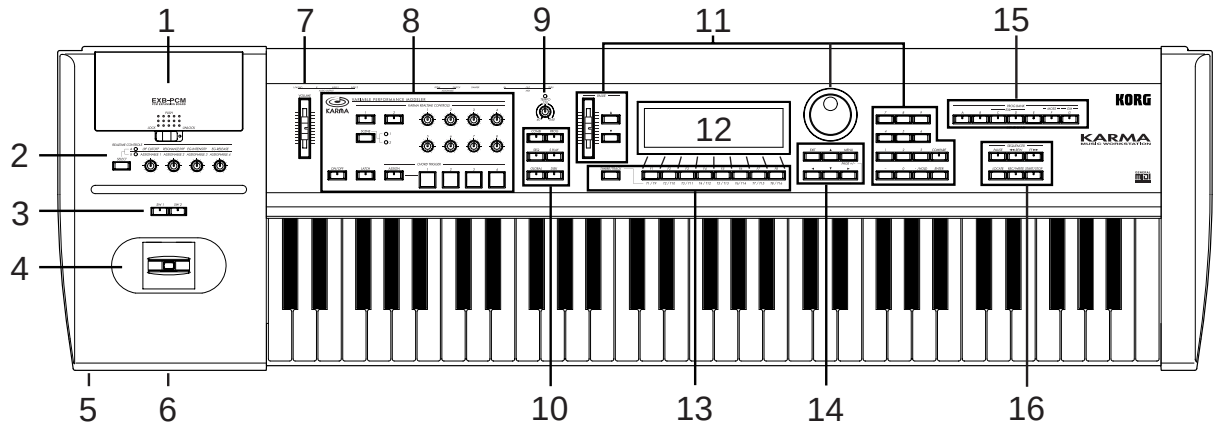
- Permet d'effectuer des réglages déterminant le fonctionnement général de l'instrument, comme le réglage d'accordage et du canal MIDI Global.
- Permet de créer des Drum Kits (total de 64 Kits) et des gammes utilisateur (16 gammes d'une octave et 1 gamme contenant toutes les notes).
- Permet de créer des Drum Kits via les 413 échantillons de batterie contenus en mémoire ROM de l'instrument. Vous pouvez également employer les échantillons de batterie mis à votre disposition par la carte EXB-PCM disponible en option (à condition d'avoir installé cette carte).
- Permet de définir la fonction des pédales et des commutateurs assignables.
- Permet d'effectuer des transferts via MIDI de données SysEx (exclusives au système).

Mode Disk

- Permet de sauvegarder et de charger des données via le lecteur de disquette intégré, et cela depuis chacun des modes de l'instrument.
- Permet de formater des disquettes et de gérer les données en effectuant des copies, etc.
- Permet de sauvegarder en format SMF les morceaux (Songs) créés en mode Sequencer, et de charger en mode Sequencer des fichiers SMF sous forme de Songs.
- Permet via la fonction Data Filer de sauvegarder et de charger des données MIDI SysEx.

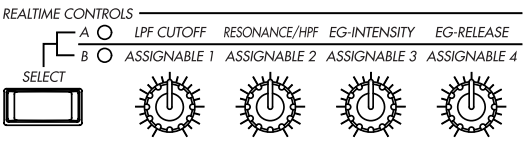
Panneaux avant et arrière

Panneau avant



1. Couvercle du logement pour cartes EXB-PCM (série EXB-PCM en option)

Ouvrez ce couvercle et installez les cartes PCM de la série EXB-PCM disponibles en option.
Vous pouvez installer deux cartes dans ce logement.
Pour en savoir plus sur l'installation de ces cartes, ☞Gdp p.266.



2. Contrôle en temps réel: sélection du mode de contrôle et contrôleurs REAL-TIME CONTROLS

Le bouton [SELECT] vous permet d'attribuer le mode A ou B aux contrôleurs en temps réel. Ces contrôleurs, pilotés via les commandes [1] à [4] du panneau avant, permettent de piloter le son, les effets, les commandes de contrôle MIDI, etc. en temps réel (☞p.24).

Bouton [SELECT]

Ce bouton permet d'attribuer le mode de contrôle A ou B aux contrôleurs en temps réel. Le KARMA vous indique le mode de contrôle sélectionné via un témoin lumineux.

Commandes [1], [2], [3] et [4]

Dans le **mode A**, la fonction de chaque commande est fixe. La commande **[1]** contrôle la fréquence de coupure du filtre passe-bas, la commande **[2]** le niveau de résonance du filtre ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut, la commande **[3]** l'intensité de l'enveloppe du filtre et enfin la commande **[4]** contrôle le temps de relâchement du filtre/de l'amplificateur.
En **mode B**, chaque commande contrôle la fonction que vous lui avez assignée en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play.

3. Boutons [SW1] et [SW2]

Ces boutons correspondent à des commutateurs permettant d'activer et de désactiver les fonctions que vous leur affectez en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play. Quand la fonction affectée est activée, le témoin du bouton correspondant s'allume (☞p.23).

4. Joystick

Le joystick vous permet de contrôler la hauteur, la modulation, etc.
Pour piloter le paramètre qui lui est affecté, déplacez le joystick sur deux axes (+Y, –Y, –X, +X): vers le haut/vers le bas ou vers la gauche/vers la droite (☞p.23).
De nombreux paramètres de Programs et paramètres d'effets permettent de définir l'action du joystick.

5. Prise casque

Vous pouvez connecter à cette prise un casque d'écoute muni d'une fiche jack stéréo d'1/4".
Vous pouvez écouter via le casque connecté le signal stéréo, tel qu'il est transféré aux prises de sorties L/MONO et R OUTPUT.

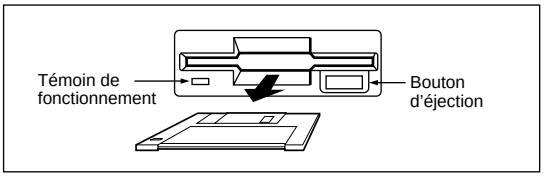
6. Lecteur de disquette

Le lecteur de disquette peut recevoir des disquettes de 3,5 pouces du type 2HD (double face, haute densité). Les données d'édition peuvent être sauvegardées sur disquette et vous pouvez charger les données des sons d'usine, des données SMF, etc. via des disquettes.

Pour en savoir plus sur la manipulation des disquettes, voyez la section “Maniement des disquettes” (☞p.95).

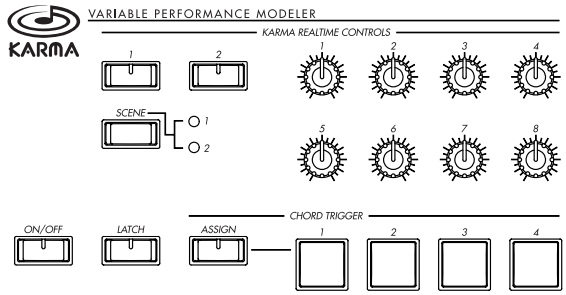
Bouton d’éjection

Avant d’éjecter une disquette, assurez-vous toujours que le **témoin de fonctionnement** est éteint. Pour éjecter la disquette, appuyez sur le bouton d’éjection. Si la disquette n’est pas éjectée quand vous appuyez sur ce bouton, n’essayez jamais de la retirer de force. Veuillez dans ce cas contacter votre revendeur.



7. Curseur [VOLUME]

Ce curseur sert à régler le volume du signal transmis aux prises de sortie OUTPUT (L/MONO, R) ainsi qu’à la prise casque.



8. KARMA REALTIME CONTROLS

Ces commandes servent à contrôler la fonction KARMA pendant que vous jouez (☞p.27).

Bouton [ON/OFF]

Ce bouton sert à activer/couper la fonction KARMA.
Quand vous activez la fonction KARMA, le témoin de ce bouton s’allume.

Bouton [LATCH]

Quand vous appuyez sur ce bouton, la fonction KARMA continue de fonctionner après la coupure de note (c.-à-d. quand vous relâchez les touches du clavier ou les boutons CHORD TRIGGER).

Bouton CHORD TRIGGER [ASSIGN]

Appuyez sur ce bouton pour mémoriser un accord joué sur le clavier ou reçu à la prise MIDI IN sous un bouton CHORD TRIGGER [1], [2], [3] ou [4] (☞p.27).

Boutons CHORD TRIGGER [1], [2], [3], [4]

Quand vous appuyez sur un de ces boutons, l’accord ainsi enregistré est transmis au module KARMA, ce qui déclenche la reproduction d’une phrase ou d’un motif.

Bouton [SCENE]

Vous pouvez mémoriser deux sets de réglages sous forme de “scène” pour les commandes [1]~[8] et boutons [1] et [2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.
Ce bouton permet de sélectionner tour à tour chacune des deux scènes. Le témoin de la scène sélectionnée s’allume.

Boutons [1] et [2]

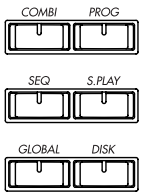
Ces boutons servent à contrôler les paramètres RT (Realtime ou en temps réel) ou les paramètres GE (Generated Effect) du module KARMA (☞p.27~).

Commandes [1]~[8]

Ces commandes servent à piloter les paramètres RT (Realtime) ou GE (Generated Effect) assignés au module KARMA (☞p.27~).

9. Commande [TEMPO]

Cette commande sert à régler le tempo de reproduction de base produit par la fonction KARMA et pour le séquenceur.
La diode au-dessus de cette commande clignote à chaque intervalle de noire du tempo spécifié.



10. Boutons de sélection de mode

Ces boutons servent à activer le mode souhaité. Quand vous appuyez sur un de ces boutons, son témoin s’allume et le mode correspondant est activé (☞p.14).

Bouton [COMBI]

Ce bouton permet d’activer le mode Combination.

Bouton [PROG]

Ce bouton permet d’activer le mode Program.

Bouton [SEQ]

Ce bouton permet d’activer le mode Sequencer.

Bouton [S.PLAY]

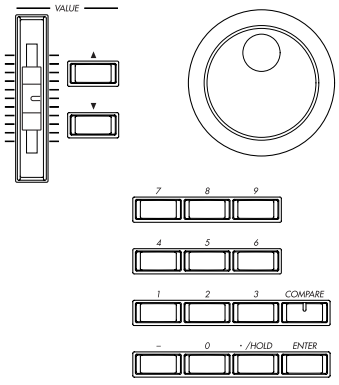
Ce bouton permet d’activer le mode Song Play.

Bouton [GLOBAL]

Ce bouton permet d’activer le mode Global.

Bouton [DISK]

Ce bouton permet d’activer le mode Disk.



11. Commandes VALUE

Les commandes VALUE décrites ci-dessous permettent de régler la valeur du paramètre sélectionné (☞p.15).

Curseur [VALUE]

Cette commande VALUE sert à modifier la valeur du paramètre sélectionné. Elle vous sera utile pour effectuer de grands bonds dans les valeurs de paramètres.
Ce curseur peut également faire fonction de modulateur.

Boutons VALUE [▲][▼]

Ces boutons permettent d'augmenter ou de diminuer la valeur du paramètre sélectionné par pas d'une unité. Utilisez ces boutons pour effectuer des réglages fins de valeur de paramètre.

Molette [VALUE]

La molette permet de modifier la valeur du paramètre sélectionné.

Boutons numériques [0]~[9], bouton [ENTER], bouton [–] et bouton [./HOLD] bouton [ENTER]

Les boutons numériques permettent de définir une valeur numérique de paramètre. Entrez la valeur via les boutons numériques [0]~[9], le bouton [–] et le bouton [./HOLD], et confirmez la valeur définie avec [ENTER]. Le bouton [–] permet de changer le signe (+/–) de la valeur de paramètre et d'entrer des valeurs négatives. Le bouton [./HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton [./HOLD] pour choisir les sons selon leur catégorie en mode Program ou Combination.

En maintenant enfoncé le bouton [ENTER] et en appuyant sur un bouton numérique ([0]~[9]), vous pouvez choisir la commande de menu Utility correspondante dans la page activée.

Vous pouvez aussi utiliser le bouton [ENTER] quand vous réglez les commandes, commutateurs et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS (☞Gdp p.6).

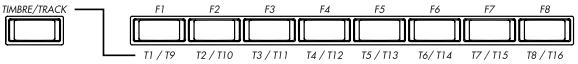
Bouton [COMPARE]

Ce bouton vous permet de comparer la version en cours d'édition d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale contenue dans la mémoire de l'instrument. Ce bouton vous permet également d'effectuer des comparaisons "avant/après" lors de l'enregistrement et de l'édition en mode Sequencer (☞p.15).

Quand vous manipulez les commandes [1]~[8] ou boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez retrouver les valeurs mémorisées en appuyant sur le bouton [COMPARE] (☞Gdp p.6).

12. Ecran LCD

L'écran LCD vous permet de sélectionner les pages et les paramètres, et de définir les valeurs de paramètre (☞p.10).



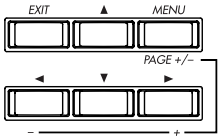
13. Bouton [TIMBRE/TRACK], boutons [F1 T1/T9] ... [F8 T8/T16]

Boutons de fonction [F1]~[F8]

Ces boutons servent à choisir les onglets affichés dans les pages d'écran. Ils permettent aussi d'exécuter certaines opérations.

Boutons de choix de Timbre/de piste [T1/T9]~[T8/T16]

En maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un bouton [T1/T9]~[T8/T16], vous pouvez sélectionner le paramètre du Timbre/de la piste correspondante. Lorsque l'écran affiche dans une même page les paramètres des Timbres de Combination 1~8 ou des pistes 1~8/9~16 en mode Sequencer ou Song Play, ces boutons permettent de choisir un des Timbres/une des pistes en question.



14. Bouton [EXIT], bouton [MENU PAGE +/–], boutons CURSOR [▲], [◄], [▼], [►]

Bouton [EXIT]

Depuis toutes les pages d'écran (sauf la page 1.1) des modes Program, Combination, Sequencer, Song Play et Global, vous pouvez appuyer sur le bouton [EXIT] pour passer à la page 1.1 du mode en question.
Quand une fenêtre de dialogue est affichée à l'écran, ce bouton permet d'annuler les réglages effectués dans la fenêtre et de refermer celle-ci (équivaut à "Cancel"). Lorsqu'un menu Utility ou un menu de pages est affiché, vous pouvez le refermer en appuyant sur [EXIT].

Bouton [MENU PAGE +/–]

Ce bouton permet de naviguer à travers les pages d'écran. Quand vous enfoncez ce bouton, l'écran affiche une liste des pages disponibles dans le mode activé. Choisissez la page voulue avec les boutons [F1]~[F7] ou les boutons de curseur [▲], [◄], [▼] et [►] et rendez-vous à la page spécifiée en appuyant sur [F8].
Vous pouvez aussi activer une page d'écran en maintenant [MENU] enfoncé tout en spécifiant le numéro de la page souhaitée avec les boutons numériques ([0]~[7]).

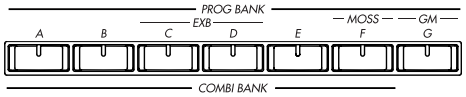
Enfin, vous pouvez maintenir enfoncé [MENU] et utiliser les boutons de curseur [◄] et [►] pour faire défiler les pages d'écran comme suit: 1.1→2.1→2.2→2.3 (☞p.14).

Boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►]

Utilisez ces boutons pour choisir les divers paramètres affichés à l'écran.
Vous pouvez aussi maintenir enfoncé le bouton [MENU] et appuyer sur les boutons de curseur [◄], [►] pour changer de page à l'écran.

15. Boutons de sélection de banque [BANK]

Ces boutons vous permettent de changer de banque de Programs/de Combinations.

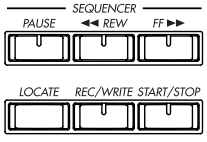


Boutons PROG BANK: [A], [B], [C], [D], [E], [F], [G]

Pour sélectionner les banques de Programs, employez les boutons [A], [B], [C], [D], [E], [F] (les Programs de la banque F ne sont accessibles que si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option) et [G]. Le témoin du bouton enfoncé s'allume, indiquant la banque sélectionnée.
A chaque pression du bouton [G], vous passez en revue les banques de variation compatibles GM(2) ainsi que les banques de Drum Kits selon l'ordre suivant: G, g(1), g(2), ..., g(8), g(9), g(d), G, et ainsi de suite.

Boutons COMBI BANK: [A], [B], [C], [D], [E], [F]

Pour sélectionner les banques de Combinations, employez les boutons [A], [B], [C], [D], [E] et [F]. Le témoin du bouton enfoncé s'allume, indiquant la banque sélectionnée.
En **modes Combination**, **Sequencer** et **Song Play**, vous pouvez sélectionner la banque du Program avec les boutons BANK quand la cellule d'édition (l'emplacement mis en évidence à l'écran) correspond au Program d'un Timbre ou d'une piste. Le témoin correspondant à la banque sélectionnée pour ce timbre/cette piste s'allume alors.
Utilisez ces boutons dans les fenêtres de dialogue comme **Write Program** ou **Write Combination** afin de spécifier la banque de Programs ou de Combinations de destination, etc.



16. Boutons SEQUENCER

Bouton [PAUSE]

En mode Sequencer, ce bouton vous permet d'interrompre momentanément la reproduction du morceau ou de la liste de repères. En mode Song Play, ce bouton sert à interrompre la reproduction des données SMF. Quand la reproduction est interrompue, le témoin du bouton [PAUSE] s'allume. Une nouvelle pression sur le bouton [PAUSE] permet de reprendre la reproduction depuis le point d'interruption; le témoin du bouton [PAUSE] s'éteint alors.

Bouton [◄◄ REW]

Durant la reproduction en mode Sequencer, ce bouton permet de se déplacer en arrière dans le morceau ou la liste de repères. Pour retourner en arrière, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (son témoin s'allume alors). Notez que vous ne pouvez employer ce bouton durant l'enregistrement.

Bouton [FF ►►]

Durant la reproduction en mode Sequencer, ce bouton permet de se déplacer en avant dans le morceau ou la liste de repères. Pour avancer, appuyez sur ce bouton et maintenez-le enfoncé (son témoin s'allume alors). Notez que vous ne pouvez employer ce bouton durant l'enregistrement.

Bouton [LOCATE]

En mode Sequencer, ce bouton permet de retourner à un point déterminé du morceau ou de la liste de repères. En mode Song Play, ce bouton permet de retourner à l'emplacement déterminé des données SMF.
Si vous rencontrez un problème de blocage de reproduction de note, appuyez sur ce bouton.

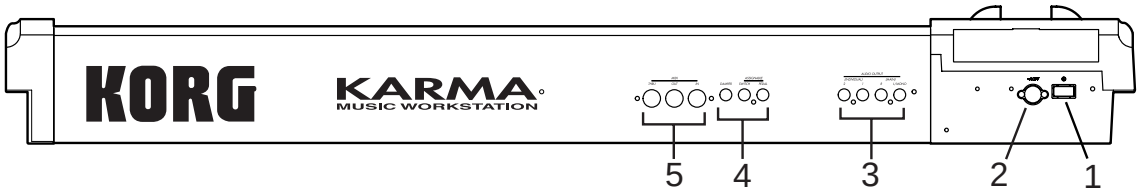
Bouton [REC/WRITE]

En mode Sequencer, le témoin de ce bouton s'allume quand vous l'enfoncez; vous pouvez alors lancer l'enregistrement en appuyant sur le bouton [START/STOP] (☞p.63).
En modes Program, Combination et Global, l'écran active une fenêtre de dialogue quand vous appuyez sur ce bouton; si vous appuyez ensuite sur le bouton [F8] ("OK"), l'écran affichera les éditions effectuées (☞p.41, p.40).

Bouton [START/STOP]

Ce bouton permet de lancer et d'arrêter l'enregistrement et la reproduction de morceau ou de liste de repères en mode Sequencer, et de lancer et d'arrêter la reproduction de fichiers SMF en mode Song Play. (Pendant la reproduction et l'enregistrement, le témoin de ce bouton clignote en synchronisation avec le tempo.)

Panneau arrière



1. Bouton de mise sous tension [POWER]

Ce bouton sert à mettre l'instrument sous tension et hors tension (☞p.17).

2. Prise pour adaptateur secteur (~AC9V)

Connectez à cette prise le câble de l'adaptateur CA/CA fourni avec votre KARMA.
Branchez ensuite l'autre extrémité de l'adaptateur secteur à une prise de courant de tension appropriée (☞p.12).

3. Section AUDIO OUTPUT

Raccordez les prises d'entrée de votre amplificateur ou de votre table de mixage à ces prises. En plus des prises de sortie principale stéréo L/MONO et R, cet instrument comporte deux prises de sortie individuelle. Vous pouvez acheminer librement le son de chaque oscillateur, chaque son de batterie, chaque son de Timbre/piste ou chaque signal d'effet d'insertion vers chacune de ces sorties individuelles (☞p.97~).

Prises (MAIN) L/MONO, R

Ces prises, qui constituent la sortie principale stéréo, sont du type jack asymétrique (☞p.107).
En réglant "Bus Select" sur **L/R**, vous pouvez transmettre le signal d'un oscillateur, d'un effet d'insertion, d'une partie de batterie ou encore du métronome via les prises (MAIN) L/MONO et R. Quand vous effectuez des connexions stéréo, veuillez employer les prises L/MONO et R. Pour une connexion mono, utilisez la prise L/MONO.

(INDIVIDUAL) 1, 2

Ces prises sont du type jack asymétrique (☞p.107).
Ces prises de sortie individuelle vous permettent, en attribuant le réglage **1**, **2** ou **1/2**, au paramètre "Bus Select", d'assigner le signal d'un oscillateur, d'un effet d'insertion, d'une partie de batterie ou encore du métronome respectivement aux prises (INDIVIDUAL) 1, 2. Notez que le curseur [VOLUME] n'influence pas le niveau de sortie aux prises de sortie individuelle **1**, **2**.

4. Connexion des pédales

Prise ASSIGNABLE SWITCH

Vous pouvez connecter à cette prise un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, disponible en option) (☞p.13).

Le mode Global vous permet de définir la fonction de ce commutateur au pied et de l'employer afin de contrôler la modulation, de sélectionner des Programs ou des Combinations, ou encore pour lancer/arrêter le séquenceur (☞p.101).

Prise ASSIGNABLE PEDAL

Vous pouvez connecter à cette prise une pédale d'expression (comme la EXP-2 ou XVP-10 de Korg, disponibles en option) (☞p.13).
Le mode Global vous permet de définir la fonction de cette pédale et de l'employer afin de contrôler le volume etc. (☞p.101).

Prise DAMPER

Vous pouvez connecter à cette prise une pédale disponible en option, telle que la pédale de maintien (pédale forte) Korg DS-1H.
Si vous avez connecté une pédale DS-1H, celle-ci jouera le rôle de pédale continue. Si vous avez connecté une autre pédale du type commutateur au pied, celle-ci jouera le rôle de pédale de maintien (pédale de Sustain ordinaire). Afin de vous assurer du fonctionnement correct de la pédale continue, veuillez régler sa sensibilité ainsi que sa polarité (Gdp ☞p.135, p.147*)*.

5. Section MIDI

Prise MIDI IN

Cette prise reçoit les messages MIDI.
Cette prise vous servira quand vous voulez piloter cet instrument depuis un autre instrument MIDI connecté (☞Gdp p.245).

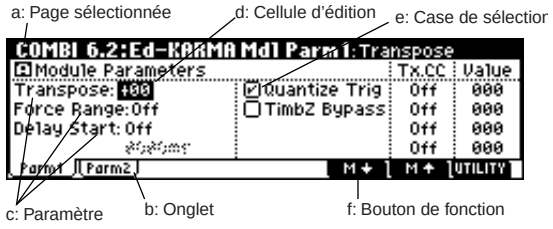
Prise MIDI OUT

Cette prise transmet les données MIDI produites par le KARMA.
Cette prise vous servira quand vous voulez piloter un autre instrument MIDI connecté avec le KARMA (☞Gdp p.245).

Prise MIDI THRU

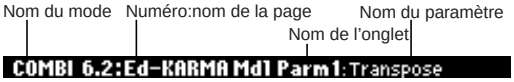
Cette prise retransmet tels quels les messages MIDI (données musicales, réglages de son, etc.) reçus via la prise MIDI IN.
Cette prise vous servira si vous souhaitez connecter plusieurs instruments MIDI (à l'aide de câbles MIDI) (☞Gdp p.245).

Nom et fonction des objets affichés à l'écran LCD



a: Page sélectionnée

Cette zone indique la page d'écran sélectionnée du mode activé. Le KARMA vous affiche de gauche à droite le **nom du mode** activé, le **numéro** et (:) le **nom de la page** sélectionnée, le **nom de l'onglet** sélectionné et le **nom du paramètre** dans la cellule d'édition.



b: Onglet

La plupart des pages d'écran sont réparties sur plusieurs onglets. Pour choisir un onglet et accéder à la page d'écran voulue, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] en dessous de l'onglet en question.

c: Paramètres

L'écran LCD affiche divers paramètres. Choisissez le paramètre voulu avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

d: Cellule d'édition

Quand vous utilisez les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►], le KARMA affiche le **paramètre** en question en contrasté (en blanc sur fond noir). Convenons d'appeler cette zone en contrasté la "**cellule d'édition**". C'est en effet dans cette cellule que vous effectuez vos changements.
Vous pouvez modifier la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition via les commandes VALUE, comme le curseur [VALUE], la molette [VALUE] ou les boutons VALUE [▲], [▼] (☞p.15).
Pour les paramètres dont le réglage s'effectue via une valeur de toucher ou un numéro de touche, vous pouvez maintenir le bouton [ENTER] enfoncé tout en appuyant sur une touche du clavier fin d'entrer la valeur de toucher ou le numéro de note souhaité.

e: Case de sélection

Utilisez les touches de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour choisir une case de sélection (cellule d'édition) et ajoutez ou retirez le repère dans la case avec les commandes VALUE (curseur [VALUE], molette [VALUE] ou boutons VALUE [▲], [▼]).
Quand la case **comporte un repère**, le paramètre est actif, ce qui n'est pas le cas quand la case **ne comporte pas de repère** (est vide).

f: Boutons de fonction

En appuyant sur les boutons de fonction [F1]~[F8] situés juste en dessous de ces boutons d'écran, vous pouvez activer/couper diverses fonctions.

M+ M+ :
Permettent de choisir le module KARMA que vous voulez éditer en mode Combination, Sequencer ou Song Play.
UP , OPEN :
Permettent de choisir le dossier actuel en mode Song Play ou Disk.
UTILITY :
Active le menu Utility, qui sert à exécuter les **commandes de menu Utility**.

Exemples d'autres boutons de fonction

Mode Sequencer:	EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY, JUMP, DONE, Tie, Rest, Back, Done (utilisé pour la liste de repères, l'édition d'événements et l'enregistrement pas à pas) REVERT (copier et coller les réglages RPPR)
Mode Song Play:	ADD, DELETE (créer une liste de reproduction avec la fonction Jukebox)
Mode Global:	TEXT, KEY+, –

* Menu Utility



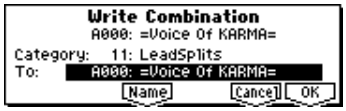
Pour chaque page d'écran, le bouton de fonction "UTILITY" (bouton [F8] en face avant) permet d'afficher le menu Utility. Ce menu contient des commandes liées à la page en question. La composition du menu Utility varie en fonction de la page d'écran affichée.

Vous pouvez aussi choisir parmi 10 commandes du menu Utility en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant. Appuyez sur [EXIT] pour refermer le menu Utility.

Pour choisir la commande voulue du menu Utility (▽), appuyez sur [F7]. Vous pouvez aussi effectuer la sélection avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►]. Pour OK, appuyez sur [F8] afin d'ouvrir la fenêtre de dialogue de la commande voulue du menu Utility.
Ce bouton sert aussi à changer le statut des commandes cochées.

* Fenêtres de dialogue

Quand vous choisissez une commande au menu Utility, etc., l'écran affiche une **fenêtre de dialogue**.
Choisissez les paramètres avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et assignez-leur une valeur avec les commandes VALUE (☞p.15). Pour choisir un numéro de Program ou de Combination dans une fenêtre de dialogue, vous pouvez utiliser les boutons BANK [A]~[G] en combinaison avec les commandes VALUE.
Tout comme pour le menu Utility, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F8] le plus proche ▽ etc. (bouton de fonction 2) pour accéder à la page d'écran permettant d'effectuer l'opération. Dans certains cas, l'écran affiche une fenêtre de dialogue. Suivez les instructions de la fenêtre.
Pour exécuter une opération, sélectionnez OK (appuyez sur [F8]). Pour annuler l'opération, choisissez Cancel (appuyez sur [F7]). La fenêtre de dialogue se referme alors. Le bouton [EXIT] équivaut à "**Cancel**", "**Done**" et "**Exit**".



* Boutons de fonction 2

Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F8] en dessous du bouton affiché à l'écran pour exécuter l'opération en question.
▽ OK:
Menu Utility, etc.

* Fenêtre de dialogue d'édition de texte

Quand vous choisissez Name, etc. avec les boutons de fonction, l'écran affiche une **fenêtre de dialogue d'édition de texte**.
Cette fenêtre de dialogue sert à changer des noms (nom d'un Program, d'une Combination ou d'un Song) (☞p.39).

* Barre de défilement

La barre de défilement vous indique que toutes les valeurs de la liste ne peuvent pas être affichées simultanément à l'écran. Dans ce cas, utilisez les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour faire défiler la liste à l'écran.

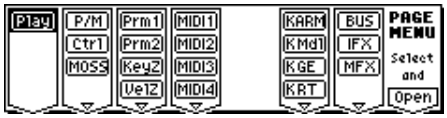


* Menu de pages

Les modes Combination, Program, Sequencer, Song Play et Global permettent de visionner la série de pages d'écran disponibles en appuyant sur le bouton [MENU]. (La page d'écran où vous avez appuyé sur [MENU] est affichée en contrasté.)

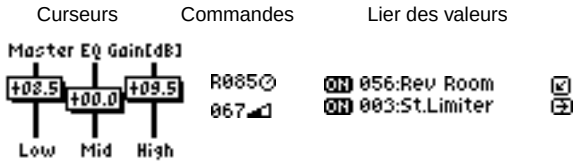
Pour choisir une page, appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] correspondant à la page voulue. Vous pouvez vous déplacer vers le bas dans la liste de pages disponibles pour un même bouton de fonction en appuyant plusieurs fois sur le bouton en question. Vous pouvez aussi utiliser les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] pour vous déplacer à gauche/en haut/en bas/à droite.

Sélectionnez la page souhaitée en maintenant le bouton [MENU] enfoncé tout en composant le numéro de la page voulue avec les boutons numériques [0]~[7] En outre, vous pouvez "feuilleter" ce menu page par page en maintenant [MENU] enfoncé et en utilisant les boutons de curseur [◄] [►]. Dans l'exemple ci-dessous, vous pourriez choisir tour à tour les pages suivantes: Play → P/M → Ctrl → MOSS (si l'option EXB-MOSS est installée) → Prm1 → …

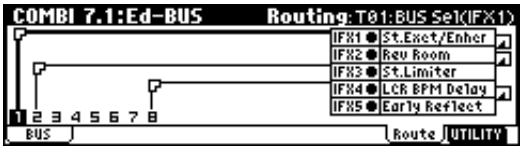


* Autres objets affichés

Pour modifier la valeur de paramètre d'un objet affiché à l'écran sous forme d'un curseur ou d'un bouton ou encore pour lier des valeurs de paramètre, choisissez l'objet voulu avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►]et changez sa valeur avec les commandes VALUE.
Vous rencontrerez d'autres objets dans les pages d'écran de la section de routage des effets (☞p.97).



Acheminement



Connexions

Connexions à des appareils audio, etc.

Veillez toujours à mettre l'instrument hors tension avant d'effectuer toute connexion. Soyez prudent, car toute erreur de connexion pourrait entraîner un endommagement de vos enceintes actives, etc. ou un mauvais fonctionnement de l'instrument.

1. Connexion au secteur

○ **Branchez la fiche de l'adaptateur secteur fourni à la prise AC de l'instrument et l'autre extrémité de l'adaptateur à une prise de courant.**

2. Connexion à des enceintes

AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1, 2

Branchez une paire d'enceintes actives (avec amplificateur intégré) ou un amplificateur, etc à l'instrument. Pour reproduire le son via les prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~2 de l'instrument, nous vous conseillons d'utiliser un mélangeur.

Soyez prudent quand vous réglez le niveau de volume sur votre système audio. En effet, un niveau trop élevé risque d'endommager vos enceintes. Veillez donc à définir un volume d'écoute confortable, mais jamais excessif.

○ **Branchez les prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R aux entrées des enceintes actives, etc.**

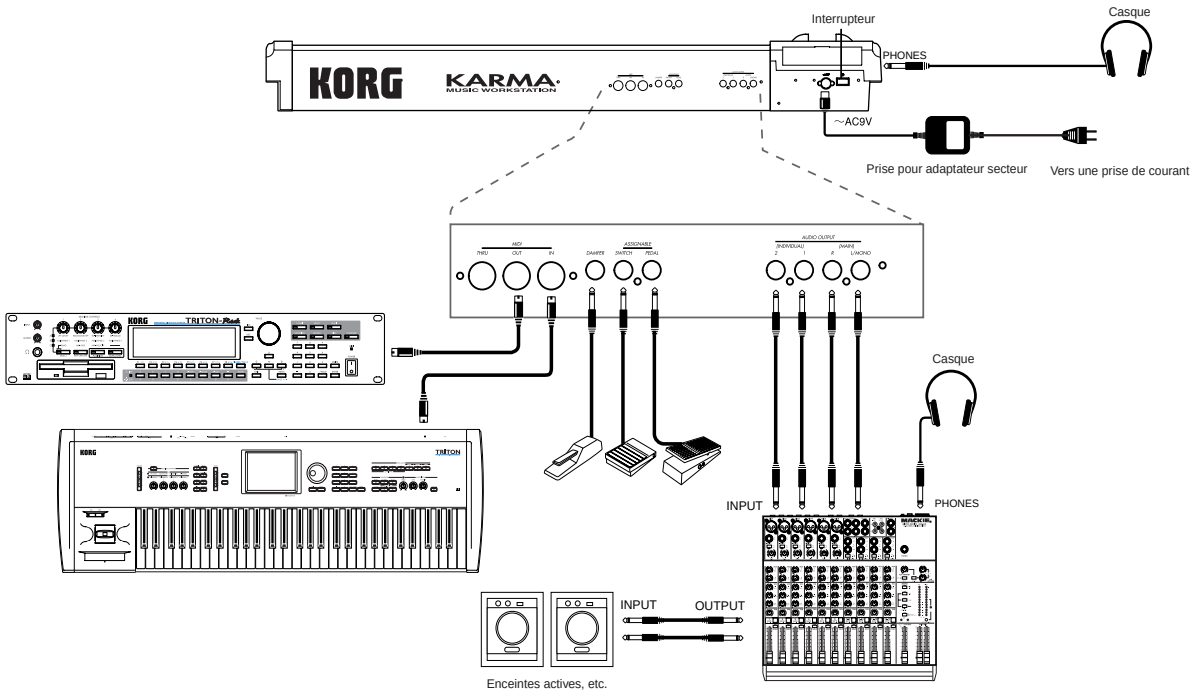
L/MONO et R sont les prises de sortie principale. Si vous souhaitez une reproduction stéréo, connectez l'instrument via ses prises (MAIN) L/MONO et R. Avec une installation monaurale, connectez l'instrument via sa prise (MAIN) L/MONO. Nous vous recommandons toutefois si votre installation le permet de reproduire le son en stéréo.

○ **Pour reproduire le son via les prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2, connectez ces prises à votre table de mixage et branchez les prises de sortie de cette dernière aux prises d'entrée de vos enceintes actives, etc.**

Pour en savoir plus sur chacune de ces prises, ☞p.97–"Routing (acheminement)".

Casque d'écoute

Si vous souhaitez effectuer une écoute silencieuse, branchez un casque d'écoute à la prise pour casque située en face avant.



3. Connexion de pédales, etc.

Connexion d'une pédale d'expression

Connectez une pédale d'expression, telle que la pédale Korg XVP-10 ou EXP-2 (disponibles en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL du panneau arrière.
Vous pouvez déterminer depuis la page d'écran GLOBAL 6.1-1: Controller "Foot Pedal Assign" la fonction attribuée à la pédale (☞p.101, ☞Gdp p.147, p.233).

Connexion d'un commutateur au pied

Vous pouvez connecter un commutateur au pied à l'instrument afin de contrôler le maintien (pédale tonale), l'activation/désactivation de la pédale de sourdine, la sélection de Programs ou de Combinations, le lancement/l'arrêt du séquenceur, etc.
Connectez un commutateur au pied tel que le PS-1 de Korg (disponible en option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière de l'instrument.
Vous pouvez déterminer la fonction attribuée au commutateur au pied ainsi que sa polarité respectivement via les paramètres "Foot Switch Assign" et "Foot Switch Polarity" de la page d'écran GLOBAL 6.1-1: Controller (☞p.101, ☞Gdp p.147, p.232).

Connexion de pédales de maintien

Une pédale de maintien permet d'appliquer un effet de maintien aux notes jouées sur le clavier.
Branchez une pédale de maintien, telle que la Korg DS-1H, disponible en option à la prise DAMPER de l'instrument. Si vous avez connecté une pédale DS-1H, vous pourrez produire des effets de pédale continue.
Vous pouvez spécifier la polarité de la pédale avec le paramètre "Damper Polarity" de la page d'écran GLOBAL 6.1-1: Controller et sa sensibilité avec la commande de menu Utility "Half Damper Calibration" de la page GLOBAL 1.1-1 System (☞Gdp p.135, p.147).

Connexions à un dispositif MIDI/ à un ordinateur (prises MIDI)

1. Connexion à un dispositif MIDI

Vous pouvez utiliser le clavier, les fonctions de jeu, le séquenceur, etc. de cet instrument pour piloter un générateur de sons externe MIDI. Vous pouvez aussi utiliser un autre instrument MIDI (clavier ou séquenceur) afin de piloter le générateur de sons de votre KARMA Music Workstation.

○ **Branchez les prises MIDI de cet instrument aux prises MIDI du dispositif MIDI externe à l'aide de câbles MIDI.**

☞ Gdp p.245 "Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

2. Connexions à un ordinateur

Vous pouvez connecter cet instrument à votre ordinateur (équipé d'une interface MIDI) et ainsi transmettre les données du clavier, des fonctions de jeu et du séquenceur de l'instrument à l'ordinateur, ou encore piloter le générateur de sons de l'instrument depuis l'ordinateur.

○ **Branchez les prises MIDI de l'instrument à l'ordinateur à l'aide d'une interface MIDI.**

☞ Gdp p.245 "Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)"

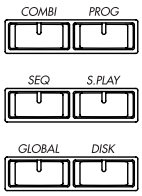
Fonctions élémentaires du KARMA

Choix du mode, pages et onglets; réglages des paramètres

1. Sélection de modes

○ **Avant de pouvoir effectuer des opérations avec le KARMA, il faut spécifier le mode souhaité. Pour activer un des modes, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant sur le panneau avant (boutons [COMBI] à [DISK]).**

Bouton [COMBI]:	**Mode Combination**
Bouton [PROG]:	**Mode Program**
Bouton [SEQ]:	**Mode Sequencer**
Bouton [S.PLAY]:	**Mode Song Play**
Bouton [GLOBAL]:	**Mode Global**
Bouton [DISK]:	**Mode Disk**



2. Sélection des pages et des onglets

Chaque mode vous propose une foule de paramètres, répartis dans diverses pages d'écran. Chaque page d'écran est divisée en un nombre maximum de sept groupes, appelés "**onglets**".

Pour sélectionner une page d'écran

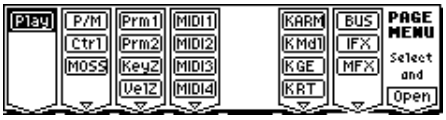
① **Assurez-vous que le mode souhaité est bien activé.**

Pour sélectionner un des modes, appuyez sur le bouton de sélection de mode correspondant (boutons [COMBI] à [DISK]). Ainsi, dans l'exemple suivant, vous allez activer le mode Combination en appuyant sur le bouton [COMBI].



② **Appuyez sur le bouton [MENU].**

L'écran affiche le menu de pages.



note Le mode Disk ne contient qu'une page d'écran. Aussi, le KARMA n'affiche pas de menu de pages pour ce mode.

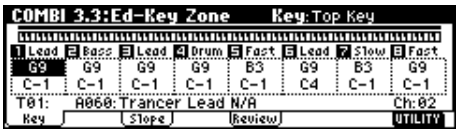
③ **Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] en face de la page d'écran voulue.**

Si plusieurs pages sont assignées à un même bouton de fonction, appuyez plusieurs fois sur le bouton en question pour déplacer le curseur dans la liste de pages. Vous pouvez aussi effectuer la sélection à l'écran avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

④ **Appuyez sur [F8] ("Open").**

Quand vous appuyez sur [F8], l'écran affiche la page choisie.

Voyons un exemple: appuyez trois fois sur [F3] pour choisir "KeyZ", puis enfoncez [F8] ("Open"). La page 3.3: Ed-Key Zone s'affiche alors.



note Vous pouvez aussi utiliser les variantes ci-dessous pour choisir les pages.

- Appuyez sur [MENU] et "feuilletez" les pages d'écran disponibles en arrière ou en avant avec les boutons [◄] et [►]. Les pages s'affichent dans l'ordre suivant: 1.1→2.1→2.2→2.3, etc.
- Vous pouvez sélectionner directement une page en maintenant enfoncé [MENU] et en entrant le numéro de page souhaité (à 2 chiffres) avec les boutons numériques [1]~[7]. (Par exemple, pour choisir la page illustrée ci-dessus avec cette méthode, vous devriez appuyer deux fois sur [3].) Si une seule page est assignée à chaque bouton de fonction (groupe), comme c'est le cas dans la page COMBI 1.1: Play ou dans les pages du mode Global, vous pouvez passer à la page correspondante en appuyant une seule fois sur les boutons numériques [1]~[7].

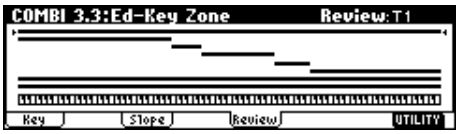
La page affichée ici correspond à la dernière page sélectionnée. Si aucune page ne correspond à votre sélection, rien ne se passera à l'écran.

note Vous pouvez retourner à la page 1.1 depuis toute page d'écran en appuyant sur [EXIT].

Sélection d'un onglet

⑤ **Appuyez sur le bouton de fonction [F1]~[F7] correspondant à l'onglet affiché en bas de l'écran.**

Choisissez par exemple l'onglet "Review". Appuyez pour ce faire sur le bouton [F5].



note Certaines pages d'écran n'ont pas d'onglets.

⑥ **Pour appeler une autre page d'écran, appuyez sur [MENU] et répétez la procédure depuis l'étape ③.**

3. Choix des paramètres

Choisissez le paramètre à éditer avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

Dans les pages du mode Combination affichant les Timbres 1~8 ou les pages des modes Sequencer et Song Play affichant les pistes 1~8 ou 9~16, vous pouvez choisir le Timbre/la piste en maintenant [TIMBRE/TRACK] enfoncé et en appuyant sur le bouton de fonction [F1]~[F8] correspondant.

4. Définir la valeur d'un paramètre

Vous pouvez définir la valeur du paramètre affiché dans la cellule d'édition au moyen des commandes VALUE du panneau avant (boutons VALUE [▲], [▼], molette [VALUE], curseur [VALUE], boutons numériques [0]~[9], boutons [–], [./HOLD] et [ENTER]). Vous pouvez aussi selon les opérations visées utiliser les boutons BANK [A]~[G] et le bouton [COMPARE]. Pour certains paramètres, vous devez définir une valeur de note ou de toucher. Pour définir ces valeurs, jouez une note sur le clavier tout en maintenant enfoncé le bouton [ENTER].

Commandes VALUE

Curseur [VALUE]

Ce curseur convient surtout pour effectuer d'importants changements de valeur.
En modes Program et Combination, vous pouvez utiliser ce curseur comme modulateur alternatif ou dynamique. (Cette fonction est activée à la page 1.1: Play des modes Program et Combination quand vous avez choisi autant que l'instrument affiche le "numéro: nom de Program" ou le "numéro: nom de Combination"; voyez les grands caractères affichés dans la partie supérieure de l'écran).
En modes Program et Combination, ce curseur peut aussi servir de source de modulation alternative ou dynamique. (Cette fonction est activée dans la page 1.1: Play du mode Program ou Combination quand vous avez choisi "Program Select" ou "Combination Select").

Boutons VALUE [▲], [▼]

Utilisez ces boutons quand vous souhaitez effectuer d'infimes modifications à la valeur sélectionnée.

Molette [VALUE]

La molette [VALUE] vous permet d'effectuer d'importantes modifications de valeur.

Boutons numériques [0]~[9], bouton [ENTER], bouton [–] et bouton [./HOLD]

Utilisez ces boutons quand vous connaissez la valeur que vous souhaitez attribuer à un paramètre.
Après avoir défini la valeur avec les boutons numériques [0]~[9], appuyez sur le bouton [ENTER] pour confirmer la valeur.
Le bouton [–] permet d'entrer des valeurs négatives.
Le bouton [./HOLD] permet d'entrer une valeur comportant des décimales après la virgule. A la page 1.1: Play des modes Program et Combination, [./HOLD] active la fonction de verrouillage de catégorie (Category Hold) ou de verrouillage des dizaines (10's Hold) (☞Gdp p.2).
Vous pouvez aussi utiliser le bouton [ENTER] lors du réglage des commandes et boutons KARMA REAL-TIME CONTROLS (☞Gdp p.6).

Boutons BANK [A]~[G]

Utilisez les boutons [BANK] en mode Program afin de sélectionner la banque de Programs et en mode Combination afin de sélectionner la banque de Combinations. En mode Combination, ces boutons permettent en outre de choisir la banque de Programs pour chacun des Timbres de la Combination. Dans les modes Sequencer et Song Play, ces boutons servent à choisir une banque de Programs pour chaque piste du morceau.

Enfin, ces boutons servent à spécifier la banque dans les fenêtres de dialogue telles que Write Program ou Write Combination.

Bouton [COMPARE]

Ce bouton active la fonction Compare, qui permet de comparer la version éditée d'un Program ou d'une Combination avec sa version originale (c.-à-d. avec la version contenue dans la mémoire de l'instrument). Appuyez sur ce bouton quand vous éditez un Program ou une Combination. Le témoin de ce bouton s'allume et l'instrument rappelle les derniers réglages enregistrés dans sa mémoire pour le Program ou la Combination. Une nouvelle pression sur [COMPARE] permet de retrouver les réglages de l'édition en cours (le témoin du bouton [COMPARE] s'éteint alors).
Si vous modifiez les réglages rappelés via le bouton [COMPARE] (à savoir les réglages sauvegardés), le témoin du bouton [COMPARE] s'éteint, vous signalant qu'il est impossible de retrouver la "vraie" version éditée.

En mode Sequencer, le bouton [COMPARE] vous permet également d'effectuer des comparaisons "avant/après" lorsque vous venez d'enregistrer un morceau en temps réel ou en pas à pas, ou lorsque vous venez d'éditer une piste.

Cette fonction vous sera par exemple particulièrement utile lors que vous enregistrez une piste de morceau en temps réel.

① **Enregistrez une piste en temps réel (enregistrement 1).**

② **Effectuez un nouvel enregistrement en temps réel dans la même piste (enregistrement 2).**

③ **Appuyez sur le bouton [COMPARE]. Le témoin de ce bouton s'allume, et l'instrument rappelle l'enregistrement 1.**

④ **Appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE]. Le témoin de ce bouton s'éteint, et l'instrument rappelle l'enregistrement 2.**

⑤ **Si à l'étape ③ vous effectuez dans la même piste un nouvel enregistrement en temps réel (enregistrement 3), la fonction Compare vous permettra alors de comparer l'enregistrement 2 et l'enregistrement 3. Si à l'étape ④ vous effectuez un nouvel enregistrement (enregistrement 4), la fonction Compare vous permettra alors de rappeler l'enregistrement 3, et ainsi de suite. La fonction Compare permet donc toujours de comparer les deux derniers enregistrements effectués dans une même piste.**

La fonction Compare sert donc à rappeler le dernier enregistrement effectué ou encore les données de la dernière séance d'édition.

La fonction Compare n'est pas disponible en mode Global.

Quand vous manipulez les commandes KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8] et les boutons [1]/[2] en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez retrouver les réglages mémorisés en appuyant sur le bouton [COMPARE] (☞Gdp p.6).

Entrée de valeurs via le clavier

Vous pouvez entrer depuis le clavier une valeur de paramètre (nom de note ou valeur de toucher). Enfoncez le bouton [ENTER] et jouez la note pour laquelle vous voulez définir le numéro de note/la valeur de toucher. L'instrument mémorise alors le nom (numéro) de note ou la valeur de toucher.

Quand la page d'écran GLOBAL 5.1: DKit ou SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup est affichée, vous pouvez rappeler les réglages assignés à une note en jouant celle-ci sur le clavier tout en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé.

Démarrage

Mise sous tension/hors tension

Avant de mettre l'instrument sous tension, assurez-vous que toutes les connexions nécessaires décrites à la section "Connexions" ont été effectuées de manière correcte (☞p.12).

1. Mise sous tension

① **Pour mettre la KARMA Music Workstation sous tension, appuyez sur son bouton de mise sous tension [POWER].**
L'écran LCD vous affiche le nom de votre modèle ainsi que la version du logiciel.
(L'illustration ci-dessous représente l'affichage défini à l'usine. Notez que le numéro de la version est susceptible d'être modifié sans avis préalable.)



② **Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo sous tension.**

③ **Réglez le niveau de sortie de l'instrument sur un niveau approprié avec son curseur [VOLUME], puis réglez le niveau de volume de vos enceintes actives ou de votre amplificateur.**

2. Mise hors tension

① **Réglez le curseur [VOLUME] de l'instrument et la commande de volume de vos enceintes actives ou de votre amplificateur à la position minimum.**

② **Mettez vos enceintes actives ou votre amplificateur stéréo hors tension.**

③ **Mettez l'instrument hors tension en appuyant sur son bouton [POWER].**

Ne mettez jamais le KARMA hors tension durant la sauvegarde de données en mémoire interne.
Si l'alimentation de l'instrument est coupée pendant la mémorisation, celle-ci ne sera pas clôturée correctement. Dans ce cas, l'instrument initialisera automatiquement sa mémoire interne pour corriger le problème. Il ne s'agit donc pas d'un dysfonctionnement.

Lors de la sauvegarde, l'écran LCD affiche le message "Now writing into internal memory". Le stockage des données en mémoire interne intervient dans les situations suivantes:

- Sauvegarde (mise à jour) d'un Program, d'une Combination, des réglages Global ou d'un Drum Kit
- Chargement d'un Program, d'une Combination, des réglages Global, ou d'un Drum Kit en mode Disk
- Réception de blocs de données contenant des réglages Program, Combination, Global ou des Drum Kits.

Mode et page d'écran activés à la mise sous tension de l'instrument

Le paramètre "**Power On Mode**" (page GLOBAL 1.1: System, Preference) permet de déterminer le statut de l'instrument à sa mise sous tension.

Si **Reset** (réglage d'usine) est attribué au paramètre "**Power On Mode**", l'instrument activera automatiquement la page 1.1: Play du mode Combination à la mise sous tension.

Si **Memorize** est attribué à "**Power On Mode**", l'instrument rappelle le mode et la page d'écran activés lors de la dernière mise hors tension quand vous le remettez sous tension.

La valeur **Memorize** permet ainsi de retrouver les derniers réglages de mode et de page, le dernier numéro de Combination sélectionné en mode Combination et le dernier numéro de Program choisi en mode Program. Si à la mise sous tension l'instrument affiche un mode différent du dernier mode activé, choisissez la page 1.1: Play du mode Combination ou Program en appuyant respectivement sur [COMBI] ou [PROG].

Affichage activé après l'installation d'une des options disponibles (à la mise sous tension)

Cet instrument vous permet d'installer plusieurs options. A la mise sous tension, l'écran affiche le type de la ou des options installées. Après avoir installé une option, remettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'option a été correctement installée en vérifiant l'affichage activé.

Si l'option que vous venez d'installer n'est pas affichée à la remise sous tension de l'instrument, l'installation n'a pas été correctement effectuée. Dans ce cas, mettez l'instrument hors tension et installez à nouveau l'option. (Pour des détails relatifs à l'installation des options, ☞Gdp p.265.)



OPTIONS
EXB-PCM Slot1 (****):
EXB-PCM Slot2 (****):
Vous indique qu'une carte d'expansion PCM est installée dans la fente 1, 2 pour cartes de la série EXB-PCM. Le type de carte est affiché entre parenthèses.
EXB-MOSS: Vous indique que l'option EXB-MOSS est installée.

Ecoute d'un morceau de démonstration

Contenu de la disquette fournie

Cet instrument est fourni avec une disquette (KMFD-00P).

Fichier PRELOAD.PCG

- Données définies à l'usine (Programs, Combinations, Drum Kits, données Global)

note Les données du fichier PRELOAD.PCG que vous chargez sont inscrites dans la mémoire interne de l'instrument. Ces données sont sauvegardées et ne sont donc pas perdues à la mise hors tension de l'instrument.

Quand vous chargez le fichier PRELOAD.PCG, les données sauvegardées antérieurement dans la mémoire de l'instrument sont écrasées et remplacées par les données chargées. Si vous souhaitez conserver les données contenues dans la mémoire de l'instrument, il vous faut donc sauvegarder celles-ci sur disquette avant de charger le fichier PRELOAD.PCG (☞p.38).

Fichier PRELOAD.SNG

- Données des morceaux de démonstration et une liste de repères de démonstration

note Quand vous chargez le fichier PRELOAD.SNG, ses données sont inscrites dans la mémoire interne de séquenceur. Cette mémoire est du type volatile, ce qui signifie que les données chargées sont perdues à la mise hors tension de l'instrument.

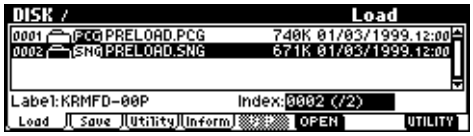
Quand vous chargez le fichier PRELOAD.SNG, les données contenues dans la mémoire interne avant le chargement disparaissent au profit des données chargées. Pour conserver les données en mémoire interne, vous devez donc les sauvegarder sur disquette avant de charger le fichier PRELOAD.SNG (☞p.38).

Chargement des données de démonstration en mode Disk

① **Insérez la disquette KMFD-00P fournie avec l'instrument dans son lecteur de disquette.**
Pour en savoir plus sur la manipulation des disquettes et leur chargement dans le lecteur de disquette, ☞p.93.

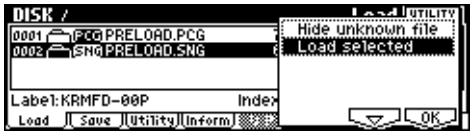
② **Appuyez sur le bouton [DISK] (le témoin de ce bouton s'allume alors).**
Vous venez de sélectionner le mode Disk.

③ **Appuyez sur le bouton [F1] ("Load") pour activer la page Load.**
L'écran affiche des renseignements sur les fichiers.



④ **Choisissez "PRELOAD.SNG" avec les boutons de curseur [▲], [▼].**
Cette sélection est affichée en contrasté. Il s'agit du fichier contenant les données des morceaux de démonstration.

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") et choisissez "Load selected" dans le menu Utility.**



⑥ **Appuyez sur le bouton [F8]"OK".**
L'écran affiche une fenêtre de dialogue.



⑦ **Sélectionnez les cases de sélection pour y ajouter un repère.**
Appuyez sur le bouton VALUE [▲] pour **cocher la case de sélection "Load PRELOAD.PCG too"**. Lors du chargement des données, les données du fichier .PCG seront chargées avec celles du fichier .SNG.

⑧ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**
Les données sont chargées dans l'ordre suivant: fichier PRELOAD.PCG et fichier PRELOAD.SNG.

Ne retirez jamais la disquette tant qu'un chargement de données est en cours.

Si la fenêtre de dialogue Memory Protected s'affiche, retirez le repère de la case Memory Protect et chargez à nouveau les données (☞p.38).

Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer

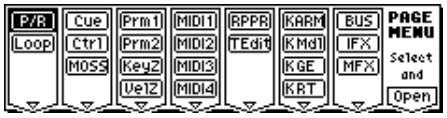
① **Appuyez sur le bouton [SEQ] (son témoin s'allume alors).**
Vous venez d'activer le mode Sequencer.

② **Activez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.**



Si la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC ne s'affiche pas, activez-la comme suit:

1) Appuyez sur le bouton [MENU].
L'écran affiche la liste des pages d'écran disponibles pour le mode Sequencer.



2) Appuyez sur le bouton [F1] pour choisir **"P/R"** et pressez le bouton [F8] ("OPEN").
3) Appuyez sur le bouton [F1]. L'écran affiche à présent la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.

③ **Choisissez "Song Select" avec les boutons de curseur [▲], [▼].**
Le nom du morceau de démonstration choisi s'affiche en contrasté.

④ **Choisissez le morceau de démonstration que vous voulez reproduire avec les boutons VALUE [▲], [▼] ou d'autres commandes [VALUE].**

⑤ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**
Le témoin de ce bouton clignote et l'instrument entame la reproduction du morceau sélectionné.

⑥ **Pour interrompre la reproduction du morceau, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].**

Reproduction d'une liste de repères

Pour reproduire la liste de repères de démonstration, suivez les étapes ci-dessous. Une liste de repères vous permet de reproduire plusieurs morceaux que vous choisissez dans la liste ou de jouer les morceaux l'un à la suite de l'autre, et de définir le nombre de fois que chaque morceau est répété (☞p.69).

① **Appuyez sur le bouton [MENU].**

② **Appuyez sur le bouton [F2] pour choisir "Cue" puis pressez le bouton [F8] ("OPEN").**
La page d'écran SEQ 2.1: Cue List, Setup&Play s'affiche alors.



③ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction.**

④ **Pour interrompre la reproduction de la liste, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].**
Si le dernier repère de la liste correspond à **End**, la reproduction cessera automatiquement lorsque ce dernier repère (morceau) est atteint. Si par contre le dernier repère correspond à **Continue to Step01**, la reproduction repart depuis le premier repère.

Pour sélectionner une liste de repères, choisissez "Cue List Select" et suivez la même procédure que pour les Songs. Voyez l'étape ④ ci-dessus.

Sélection et utilisation des Programs

Le mode Program permet de sélectionner un Program dans les **banques A~G** et de reproduire ce programme. La section présente vous apprendra comment sélectionner les Programs d'usine. Vous allez donc sélectionner et écouter différents Programs.

Choix d'un numéro de Program

① **Appuyez sur le bouton [PROG] (son témoin s'allume) pour activer le mode Program.**
Vérifiez que la ligne supérieure de l'écran affiche "PROG 1.1: Play".



Choix du numéro de Program

② **Vérifiez que "Program Select" (choix de Program) est sélectionné.**
Si ce n'est pas le cas, mettez en évidence le nom de Program affiché dans la zone "**Program Select**" de l'écran avec les boutons [▲], [◄], [▼], [►].

③ **Choisissez le Program à écouter avec les commandes VALUE.**
Voici diverses méthodes pour choisir un Program:
- en tournant la molette [VALUE];
- en appuyant sur le bouton VALUE [▲] ou [▼];
- en spécifiant le numéro avec les boutons numériques [0]~[9] et en validant avec [ENTER].

note A la page 1.1: Play, le curseur [VALUE] fait office de fonction de jeu et ne permet pas de choisir les Programs.

④ **Ecoutez le son du Program.**
Jouez une note sur le clavier pour écouter le son du Program choisi.

Choix de la banque de Programs

En mode Program, vous pouvez changer de banque et choisir des Programs d'autres banques.
Par défaut, les banques A, B, E et G~g(d) contiennent des Programs. (☞ Voyez le tableau ci-dessous.)

⑤ **Choisissez une banque en appuyant sur un des boutons BANK [A]~[G].**
Le numéro de la banque choisie est affiché dans la partie gauche de l'écran LCD. Si par exemple vous voulez choisir la banque B, appuyez sur le bouton BANK [B]. (L'écran affiche Bank B dans son coin supérieur gauche.)

Banque	Nº Prog.	Description
A, B, E	000~127	Programs chargés à l'usine
C, D	000~127	Programs de la série EXB-PCM ou Programs utilisateur
F	000~127	Programs EXB-MOSS
G	000~128	Programs Capital GM2
g(1)…g(9)	(☞VNL)	Programs de variation GM2
g(d)	(☞VNL)	Programs de batterie GM2

A, B, E A la livraison, ces banques contiennent une vaste palette de Programs chargés à l'usine et exploitant les multi-échantillons ROM PCM internes, les effets et la fonction KARMA.

C, D Ces banques sont vides à la sortie d'usine. Vous pouvez y conserver les Programs des cartes EXB-PCM disponibles en option et vos propres Programs.

F Cette banque est uniquement disponible à condition d'avoir installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option. Elle est réservée aux Programs EXB-MOSS et ne peut contenir de Programs ordinaires basés sur PCM.

Les banques **A~F** contiennent chacune 128 Programs (soit un total de 768 Programs) que vous pouvez écraser à volonté.

G, g(1)~g(9), g(d)
Ces banques contiennent 256 Programs et 9 Drum Kits compatibles avec le format GM2. Vous ne pouvez pas modifier les Programs de cette banque. La banque G contient les Programs Capital GM2, tandis que les banques g(1)~g(9) vous proposent des variations de ces Programs et la banque g(d) des Drum Kits. Ces banques mettent à votre disposition 128 Programs (001~128).
Le bouton [G] permet de passer les banques en revue dans l'ordre suivant:
G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→g(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G

☞ Pour en savoir plus sur les noms de Programs, etc. voyez le fascicule "VNL" (Voice Name List).

Sélection des Programs en fonction de la catégorie

Vous pouvez sélectionner les Programs selon leur catégorie.
Les Programs d'usine sont divisés en seize catégories d'instrument (clavier, orgue, basse, batterie, etc.). Vous pouvez ainsi spécifier une catégorie et y sélectionner le Program voulu.

Cet instrument vous propose les deux méthodes suivantes pour choisir les Programs selon leur catégorie:

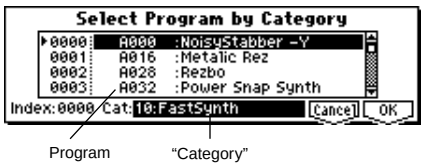
Sélection selon la catégorie "Select by Category"

① **Vérifiez que la page PROG 1.1: Play est affichée.**

② **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour afficher le menu Utility.**



③ **Appuyez sur le bouton [F7] ou servez-vous des boutons de curseur [▲], [▼] pour choisir "Select by Category"; appuyez ensuite sur [F8].**
L'écran affiche la fenêtre de dialogue "Select Program by Category". La liste affichée dans cette fenêtre vous indique les Programs disponibles pour la catégorie en question.



④ **Choisissez "Cat" et spécifiez la catégorie contenant le Program voulu avec les commandes [VALUE].**

⑤ **Choisissez le Program voulu dans la liste avec les boutons de curseur [▲], [▼]. Vous pouvez aussi sélectionner "Index" avec les boutons de curseur [◄] [►] et choisir le Program avec commandes [VALUE].**
Vous pouvez alors jouer sur le clavier pour écouter le Program choisi.

⑥ **Enregistrez votre sélection avec le bouton [F8] ("OK") ou appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel") pour annuler votre choix.**

Fonction Cat. HOLD (Category Hold)

① **Appuyez sur le bouton [./HOLD] pour que l'écran affiche** Cat. HOLD **.**
La catégorie est alors verrouillée (fixe).



② **Choisissez "Category" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et spécifiez la catégorie voulue avec les commandes VALUE.**

③ **Choisissez "Program Select" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et passez en revue les Programs de cette catégorie avec les boutons VALUE [▲], [▼] ou la molette [VALUE].**

④ **Pour annuler cette fonction, appuyez deux fois sur le bouton [./HOLD] de sorte à désactiver** Cat. HOLD **à l'écran.**
Quand vous appuyez sur [./HOLD] à la page PROG 1.1: Play, vous choisissez les fonctions suivantes tour à tour et dans l'ordre: Cat. HOLD → 10's HOLD → Cancel.

Sélection avec la fonction de verrouillage des dizaines (10's HOLD)

Vous pouvez fixer la dizaine d'un numéro de Program avec la fonction 10's HOLD.

① **Appuyez sur [./HOLD] pour que l'écran affiche** 10's HOLD **.**
La dizaine du numéro de Program choisi est alors verrouillée (fixe).



② **Pour choisir les Programs de la dizaine verrouillée, il suffit alors d'appuyer une fois sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant.**

③ **Vous pouvez changer de dizaine avec les boutons VALUE [▲], [▼].**

④ **Pour annuler cette fonction, appuyez sur le bouton [./HOLD] afin de désactiver** 10's HOLD **à l'écran.**

Sélection de Programs via un commutateur au pied assignable

Vous pouvez également sélectionner les Programs via un commutateur au pied du type allumé/éteint (comme le PS-1 de Korg, par exemple) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière et auquel vous avez affecté la fonction ad hoc (☞p.101).

Sélection de Programs depuis un instrument MIDI

Enfin, vous pouvez sélectionner les Programs de l'instrument en lui envoyant des messages de changement de programme depuis un instrument MIDI externe (☞Gdp p.247).

Sélection et utilisation des Combinations

Le mode Combination permet de choisir une Combination dans une des **banques A~F** et de la reproduire. Choisissez quelques-unes de ces Combinations et écoutez leur son.

Sélection d'une Combination

① **Appuyez sur le bouton [COMBI] (son témoin s'allume) pour activer le mode Combination.**
Assurez-vous que la ligne supérieure de l'écran affiche "COMBI 1.1: Play".



Sélection d'un numéro de Combination

② **Assurez-vous que "Combi Select" (choix de Combination) est sélectionné.**
Si ce n'est pas le cas, mettez en évidence le nom de Combination affiché dans la zone "**Combi Select**" de l'écran à l'aide des boutons [▲], [◄], [▼], [►].

③ **Choisissez la Combination à écouter avec les commandes VALUE.**
☞p.20 "Choix d'un numéro de Program" ③

④ **Ecoutez la Combination.**
Jouez une note sur le clavier pour écouter le son de la Combination choisie.

Choix de la banque de Combinations

En mode Combination, vous pouvez changer de banque et choisir des Combinations d'autres banques.
Par défaut, les banques A, B et E contiennent des Combinations. (☞ Voyez le tableau ci-dessous.)

⑤ **Choisissez une banque en appuyant sur un des boutons BANK [A]~[F].**
Le numéro de la banque choisie est affiché dans la partie gauche de l'écran LCD. Si par exemple vous voulez choisir la banque B, appuyez sur le bouton BANK [B]. (L'écran affiche **Bank B** dans son coin supérieur gauche.)

Banque	Nº Comb.	Description
A, B, E	000~127	Combinations chargées à l'usine
C, D	000~127	Combinations de la série EXB-PCM ou Combinations utilisateur
F	000~127	Combinations EXB-MOSS ou Combinations utilisateur

A, B, E A la livraison, ces banques contiennent une vaste palette de Combinations chargées à l'usine et exploitant divers Programs, effets ainsi que la fonction KARMA.

C, D Ces banques sont vides à la sortie d'usine. Vous pouvez y conserver les Combinations des cartes EXB-PCM disponibles en option et vos propres Combinations.

F Cette banque ne contient aucune Combination à la sortie d'usine. Elle sert à conserver les Combinations de l'option EXB-MOSS; vous pouvez aussi y conserver vos propres Combinations en utilisant des Programs basés sur PCM ou MOSS au choix.

Les banques **A~F** contiennent chacune 128 Combinations (soit un total de 768 Combinations) que vous pouvez écraser à volonté.

☞ Pour en savoir plus sur les noms de Combinations, etc. voyez le fascicule "VNL" (Voice Name List).

Sélection des Combinations en fonction de la catégorie

Comme pour les Programs, vous pouvez sélectionner les Combinations selon leur catégorie.
Les Combinations d'usine sont divisées en seize catégories d'instrument. Vous pouvez spécifier une catégorie et y choisir la Combination voulue.
☞p.21 "Sélection des Programs en fonction de la catégorie"

Sélection des Combinations avec la fonction 10's HOLD

Vous pouvez fixer la dizaine d'un numéro de Combination avec la fonction 10's HOLD. La dizaine de ce numéro est alors bloquée et vous pouvez choisir les Combinations de la dizaine verrouillée en appuyant simplement sur le bouton numérique correspondant.
☞p.21 "Sélection avec la fonction de verrouillage des dizaines (10's HOLD)"

Sélection de Combinations via un commutateur au pied assignable

Vous pouvez également sélectionner les Combinations via un commutateur au pied du type allumé/éteint (comme le PS-1 de Korg, par exemple) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH en face arrière (☞p.101).

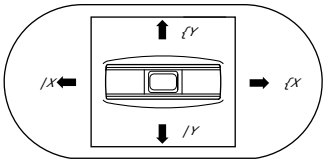
Sélection de Combinations depuis un instrument MIDI

Enfin, vous pouvez choisir les Combinations en transmettant des messages de changement de programme depuis un instrument MIDI externe (☞Gdp p.247).

Contrôle du son avec les fonctions de jeu

Cet instrument met à votre disposition une série de contrôleurs (fonctions de jeu) destinés à piloter en temps réel (c.-à-d. lorsque vous jouez le clavier) la tonalité, la hauteur, le volume, les effets, la fonction KARMA, etc.

Joystick



JS(+X): Poussez le joystick vers la droite pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet de contrôler la hauteur des notes (de l'augmenter).

JS(–X): Poussez le joystick vers la gauche pour appliquer un effet. D'habitude, cet axe permet de contrôler la hauteur des notes (de la diminuer).

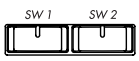
JS(+Y): Poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument pour appliquer un effet. D'habitude, cette direction sert à ajouter de la modulation de hauteur au moyen de l'oscillateur LFO (vibrato).

JS(–Y): Tirez le joystick vers vous pour appliquer un effet. D'habitude, cette direction sert à ajouter de la modulation de filtre au moyen de l'oscillateur LFO (effet WahWah).

note Vous pouvez appliquer au joystick la fonction Lock de verrouillage, disponible via les boutons [SW1] et [SW2], de sorte que l'effet activé soit maintenu après le retour du joystick en position centrale. Pour en savoir plus sur l'utilisation de cette fonction, voyez la section "Boutons [SW1] et [SW2]" ci-dessous.

note Vous pouvez employer le joystick comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique afin de contrôler les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.

Boutons [SW1] et [SW2]



Vous pouvez en attribuant une fonction à ces boutons déterminer la manière dont le modulateur alternatif ou le modulateur dynamique d'effets contrôle les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.
Ces boutons peuvent également servir à changer d'octave, à activer/désactiver le Portamento, ou encore à "verrouiller" (maintenir) le réglage de la fonction Aftertouch.

Vous pouvez définir l'action des boutons [SW1] et [SW2]. Ceux-ci jouent soit un rôle de **commutateur** (option **Toggle**: la fonction assignée à chacun de ces boutons est alors activée/désactivée à chaque fois que vous enfoncez le bouton correspondant), soit un rôle de bouton d'assignation temporaire (option **Momentary**: la fonction assignée reste activée tant que vous maintenez enfoncé le bouton correspondant).

note Vous pouvez vérifier la fonction assignée aux bouton [SW1] et [SW2] à la page 1.1: Play, Program pour le mode Program ou à la page 1.1: Play, Combination pour le mode Combination (☞p.25).

note Quand vous sauvegardez un Program ou une Combination utilisateur, l'instrument sauvegarde également le statut de commutation des boutons [SW1] et [SW2].

note Pour en savoir plus sur ces réglages, ☞p.103 "Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]".

Fonction Lock de verrouillage

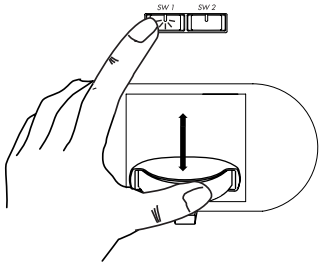
Application au joystick

Si vous attribuez la fonction de verrouillage **JS X Lock**, **JS +Y Lock** ou **JS –Y Lock** au bouton [SW1] ou [SW2], l'instrument continue d'appliquer la modulation produite via le joystick, cela même après son retour en position centrale.

Ainsi, si vous assignez le réglage de verrouillage **JS–Y Lock** au bouton [SW1] et que ce dernier joue le rôle de **commutateur** (**Toggle**), vous pourrez employer le joystick de la manière décrite dans l'exemple ci-dessous.

① **Tirez le joystick vers vous afin de moduler le son.**

② **Tout en maintenant le joystick dans cette position, appuyez sur le bouton [SW1] (son témoin s'allume alors).**
La fonction de verrouillage est activée.



③ **Que vous relâchiez le joystick ou que vous le tiriez à nouveau vers vous, l'instrument produit invariablement le son que vous avez "verrouillé" en appuyant sur le bouton [SW1].**
La **fonction de verrouillage** est activée. Notez que le joystick réagit de manière ordinaire lorsque vous le poussez vers la gauche ou vers la droite.

④ **Pour désactiver la fonction de verrouillage, appuyez à nouveau sur le bouton [SW1].**

Application à l'Aftertouch

Si vous avez attribué la fonction de verrouillage **AfterT Lock** au bouton [SW1] ou [SW2], vous pourrez verrouiller le son d'Aftertouch (produit en maintenant la pression après l'enfoncement d'une touche), cela même après que vous ayez relâché les touches du clavier.

Ainsi, si vous attribuez la fonction de verrouillage **AfterT Lock** au bouton [SW1] et que ce dernier joue le rôle de **commutateur** (**Toggle**), vous pourrez employer la fonction de verrouillage de la manière décrite dans l'exemple ci-dessous.

① **Après avoir joué une note, appliquez une pression sur la touche (cette pression correspond à l'After-touch).**
L'instrument modifie alors le son.

② **Tout en maintenant la pression au clavier, appuyez sur le bouton [SW1] (le témoin de ce bouton s'allume).**

③ **Si vous appliquez maintenant une pression plus forte sur le clavier, le son ne change plus. L'instrument continue de produire le son que vous avez "verrouillé" en appuyant sur le bouton [SW1].**

④ **Pour désactiver la fonction de verrouillage, appuyez à nouveau sur le bouton [SW1].**

Contrôleurs REALTIME CONTROL [1], [2], [3], [4]

Ces commandes servent par exemple à contrôler la fréquence de coupure ainsi que la résonance du filtre, l'enveloppe de filtre ainsi que l'enveloppe de volume, le temps de Portamento, le panoramique, la modulation de hauteur, les niveaux d'envoi aux effets maîtres, etc.

① **Sélectionnez le mode de fonctionnement A ou B des commandes de contrôle en temps réel avec le bouton REALTIME CONTROLS [SELECT].**
Chaque pression de ce bouton permet de passer d'un mode à l'autre (du mode A au mode B et vice versa). L'instrument vous indique le mode activé en illuminant le témoin correspondant.

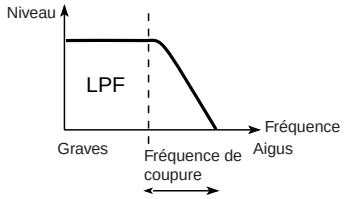
② **Tournez la commande souhaitée afin de piloter le paramètre attribué (contrôle du son, etc.).**

Mode de contrôle A

Quand le mode de contrôle A est activé, les commandes [1]~[4] vous permettent de contrôler/d'éditer les paramètres décrits ci-dessous.
Quand vous placez ces commandes à leur position centrale (à midi), l'instrument produit les valeurs originales des paramètres du Program.

Commande [1]: LPF CUTOFF

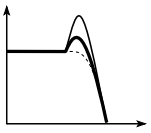
Cette commande permet de régler la fréquence de coupure du filtre passe-bas.
Le réglage de fréquence de coupure du filtre permet de modifier la brillance du son. L'effet produit dépend des valeurs attribuées aux paramètres du Program, mais d'habitude, tourner la commande vers la gauche permet d'assourdir le son, tandis que la tourner vers la droite permet d'éclaircir le son.



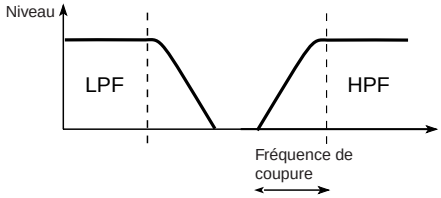
Commande [2]: RESONANCE/HPF

Permet de définir soit le niveau de résonance d'un filtre passe-bas, soit la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut.
L'action de la commande [2] dépend du type de filtre contenu dans le Program.

Le réglage de niveau de résonance d'un filtre permet d'obtenir un son caractéristique.



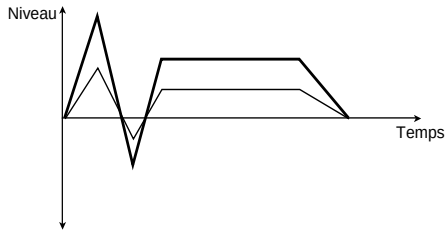
Le réglage de la fréquence de coupure d'un filtre passe-haut permet de modifier la brillance du son.



Commande [3]: EG-INTENSITY

Cette commande permet de régler le degré d'intensité de l'enveloppe de filtre.

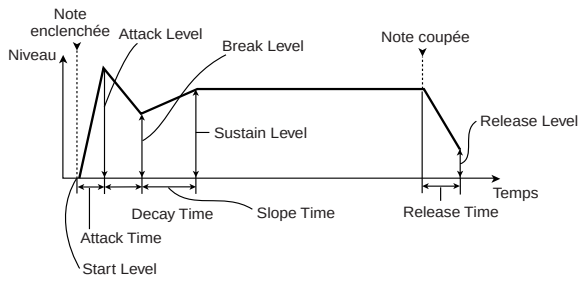
Quand vous tournez la commande [3], l'instrument modifie l'intensité de l'enveloppe du filtre. D'habitude, tourner la commande vers la gauche vous permet de diminuer l'intensité de l'enveloppe de filtre, tandis que la tourner vers la droite vous permet d'accentuer l'effet de l'enveloppe de filtre. Et vu que l'action de l'enveloppe de filtre dépend de la fréquence de coupure attribuée au filtre, les changements produits par le filtre sur le timbre du son seront définis simultanément à l'aide des commandes [1] et [3].



Commande [4]: EG-RELEASE

Cette commande permet de régler les temps de relâchement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur en tournant la commande [4]. Ces réglages définissent le temps nécessaire pour que le son disparaisse après la production d'un message note-off (coupure de note).

Quand vous tournez la commande [4], l'instrument modifie les temps de relâchement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. D'habitude, tourner la commande vers la gauche vous permet de diminuer le temps de relâchement, tandis que la tourner vers la droite vous permet d'augmenter le temps de relâchement.



Mode de contrôle B

En mode de contrôle B, les commandes [1] à [4] permettent de contrôler des paramètres tels que le volume, le temps de Portamento, le panoramique, l'enveloppe de filtre, l'enveloppe d'amplificateur, la modulation de hauteur, les niveaux d'envoi des effets maîtres, etc.

Vous pouvez définir les réglages effectués en mode de contrôle B pour chaque Program, chaque Combination ou chaque Song. Dans le cas du mode Song Play, ces réglages sont définis pour le mode entier (et donc à tous les fichiers SMF) (☞p.103).

Vérification des paramètres assignés aux boutons [SW1] et [SW2] et aux mode de contrôle B

La page d'écran 1.1: Play des modes Program et Combination permet de vérifier les paramètres assignés aux boutons [SW1] et [SW2], et ceux assignés au mode de contrôle B des commandes [1], [2], [3] et [4].



Fonctions assign es aux boutons [SW1] et [SW2]

Fonctions assign es aux commandes 1~4

Curseur [VALUE]

Si vous avez sélectionné **"Program Select"** à la page PROG 1.1 Play du mode Program ou encore **"Combi Select"** à la page COMBI 1.1: Play du mode Combination, vous pourrez employer le curseur [VALUE] comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique pour contrôler les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.

Jeu sur le clavier

Toucher

Le toucher (la force avec laquelle vous enfoncez les touches du clavier) permet de contrôler le paramètre attribué. Le toucher sert normalement à contrôler le volume, la vitesse ou la sensibilité du générateur d'enveloppe.

After Touch

L'Aftertouch permet de contrôler le paramètre sélectionné en maintenant la pression sur une touche du clavier après l'avoir enfoncée.

L'Aftertouch sert d'habitude à contrôler le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité de l'oscillateur, etc.

Numéro de note

Le numéro de note (c.-à-d. la touche enfoncée) permet de contrôler la quantité d'effet appliqué selon l'emplacement joué sur le clavier.
Le numéro de note sert d'habitude à contrôler le volume, le timbre (fréquence de coupure du filtre) ou la sensibilité de l'oscillateur, de l'enveloppe, etc.

note Le numéro de note peut servir de source de modulation alternative ou de modulation dynamique afin de contrôler les paramètres des Programs ou les paramètres d'effets.
Le toucher, l'Aftertouch et le numéro de note peuvent tous servir de sources dynamiques MIDI pour contrôler la fonction KARMA (☞Gdp p.37, p.234).

Pédales

Pédale de maintien

Vous pouvez connecter une pédale de maintien, telle que la pédale de maintien (pédale forte) Korg DS-1H, disponible en option au KARMA. Si vous avez connecté une pédale DS-1H, celle-ci jouera le rôle de pédale continue. Si vous avez connecté une autre pédale du type commutateur au pied, celle-ci jouera le rôle de pédale de maintien (pédale de Sustain ordinaire).

Commutateur au pied assignable

Vous pouvez connecter au KARMA un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg, disponible en option). Cela permet d'activer/de désactiver la fonction attribuée au commutateur en appuyant sur ce dernier.

Vous pouvez spécifier la fonction attribuée au commutateur au pied à la page GLOBAL 6.1: Controller "Foot Switch Assign" (☞p.101).

Pédale d'expression assignable

Vous pouvez connecter une pédale d'expression (comme la EXP-2 ou XVP-10 de Korg, disponibles en option) à la prise ASSIGNABLE PEDAL du KARMA et contrôler la fonction que vous lui avez affectée en enfonçant la pédale.

Vous pouvez spécifier la fonction attribuée à la pédale d'expression à la page GLOBAL 6.1: Controller "Foot Pedal Assign" (☞p.101).

Commandes KARMA REALTIME CONTROLS

Les commandes KARMA REALTIME CONTROLS vous proposent diverses options de pilotage en temps réel des phrases ou motifs (☞p.27).

Jouer avec la fonction KARMA

La **fonction KARMA** génère automatiquement un riche éventail de phrases et de motifs comme des riffs d'accompagnement de guitare et de clavier, des lignes de basse et des motifs de batterie sur base des données de notes que vous produisez en jouant sur le clavier ou que le KARMA reçoit via sa prise MIDI IN. Vous pouvez ainsi modifier librement les phrases et motifs joués en manipulant les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.
Vous pouvez exploiter tout le potentiel de la fonction KARMA avec les Programs et Combinations chargés à l'usine et couvrant une riche gamme d'instruments, de techniques de jeu et de styles musicaux. Ces Programs et Combinations contiennent en outre déjà des réglages appropriés pour les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.

Jouer avec la fonction KARMA en mode Program

En mode Program, vous pouvez jouer une phrase ou un motif approprié pour le Program choisi avec un module KARMA.

Choisir un Program et activer/couper la fonction KARMA

① **Appuyez sur le bouton [PROG] pour activer le mode Program et choisisez un Program** (☞p.20 "Choix d'un numéro de Program")**.**



Au fil de votre sélection, vous remarquerez que le témoin du bouton KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF] s'allume pour certains Programs. La fonction KARMA est activée dès que vous jouez sur le clavier ou que vous appuyez sur les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].
Si le témoin du bouton [ON/OFF] ne s'allume pas quand vous choisissez un Program, appuyez sur ce bouton (son témoin s'allume) pour activer la fonction KARMA.



Régler le tempo

① **Réglez le tempo avec la commande [TEMPO].**
La valeur de tempo "♩=" affichée dans le coin supérieur droit de l'écran change alors. La plage de réglage du tempo est de **40~240**. Le témoin situé au-dessus de la commande [TEMPO] clignote à intervalle de noire (♩).



Vous pouvez aussi régler le tempo en choisissant "♩=" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et en spécifiant le tempo voulu avec les boutons numériques [0]~[9] avant de confirmer votre réglage en appuyant sur le bouton [ENTER]. Vous pouvez aussi utiliser les commandes VALUE. Le témoin clignote sur le tempo spécifié.

note Le réglage de tempo spécifié avec cette commande est mémorisé lors de la sauvegarde du Program.

Si vous avez réglé "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1: MIDI) sur **External**, l'écran affichera l'indication "♩=**EXT**". Dans ce cas, le tempo du KARMA sera synchronisé sur celui de l'instrument MIDI externe connecté et vous ne pourrez donc pas régler le tempo sur le KARMA.

Vérifier le statut de note et le réglage Key Zone

Vous pouvez visionner les données de note et des accords joués sur le clavier et détectés ou produits avec les boutons [CHORD TRIGGER] en temps réel, via les données reçues à la prise MIDI IN ou encore produits par le module KARMA.
L'écran affiche aussi les réglages de zone de clavier (Key Zone) du module sous forme d'une ligne. Les notes produites et comprises dans cette zone de clavier servent à déclencher et à piloter la phrase ou le motif joué. Les notes en dehors de cette plage peuvent servir à contrôler d'autres fonctions KARMA (☞p.80 "Définir la plage de notes dans laquelle la fonction KARMA est active").

① **A la page PROG 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F6] pour choisir la page KARMA Note Activity.**



Quand vous jouez du clavier ou appuyez sur un bouton CHORD TRIGGER [1]~[4], l'écran affiche le nom de l'accord détecté par le module KARMA avec "Chord[A]".

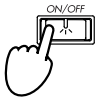
"Note Activity Display" indique les notes générées par le module KARMA.
Les réglages de zone de clavier (Key Zone) du module KARMA sont affichés sous forme d'une ligne (☞p.80 "Définir la plage de notes dans laquelle la fonction KARMA est active").

Utilisation des commandes KARMA REALTIME CONTROLS

note Le KARMA mémorise le statut des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS quand vous sauvegardez le Program.

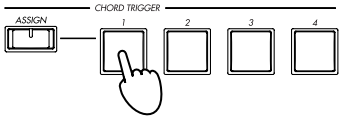
Activer/couper la fonction KARMA: bouton [ON/OFF]

Chaque pression sur le bouton [ON/OFF] permet tour à tour d'activer et de couper la fonction KARMA. Quand cette fonction est **activée**, le témoin du bouton [ON/OFF] s'allume. Quand vous jouez sur le clavier ou appuyez sur un des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4], l'instrument commence à jouer la phrase ou le motif généré par l'algorithme GE (Generated Effect) spécifié pour le module KARMA.



Utiliser les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]

Quand vous appuyez sur un des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4], l'instrument joue l'accord (vous pouvez lui assigner jusqu'à huit notes et une valeur de toucher) et la fonction KARMA est activée. Des accords appropriés ont été prédéfinis pour les Programs chargés à l'usine. Vous pouvez combiner l'utilisation des boutons CHORD TRIGGER avec votre jeu sur le clavier.

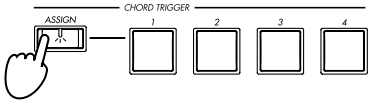


Assigner des accords aux boutons CHORD TRIGGER: bouton CHORD TRIGGER [ASSIGN]

Cette section vous montre comment assigner des accords aux boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]. Vous pouvez spécifier jusqu'à huit notes et une valeur de toucher pour chacun de ces boutons. Assignez des accords en suivant une des deux méthodes ci-dessous:

Méthode 1:

① **Appuyez sur le bouton CHORD TRIGGER [ASSIGN].**
Le témoin du bouton [ASSIGN] s'allume.

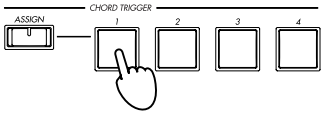


② **Jouez sur le clavier du KARMA.**



note Pour assigner des notes difficiles à jouer simultanément, maintenez enfoncée la première touche puis jouez les autres notes une à la suite de l'autre avec l'autre main.

③ **Appuyez sur un des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]. La ou les notes que vous avez jouée(s) à l'étape ② est/sont mémorisée(s) sous ce bouton.**
Le témoin du bouton [ASSIGN] s'éteint.



Le KARMA mémorise la valeur de toucher de la dernière note jouée à l'étape ②.

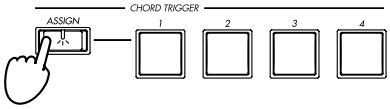
④ **Quand vous appuyez à nouveau sur le même bouton CHORD TRIGGER [1]~[4], le KARMA joue la ou les notes que vous avez définie(s).**

Méthode 2:

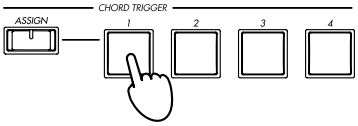
① **Jouez sur le clavier du KARMA.**



② **Appuyez sur le bouton CHORD TRIGGER [ASSIGN].**
Le témoin du bouton [ASSIGN] s'allume.



③ **Appuyez sur un des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]. La ou les notes que vous avez jouée(s) à l'étape ① est/sont mémorisée(s) sous ce bouton.**
Le témoin du bouton [ASSIGN] s'éteint.



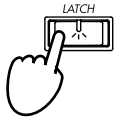
Le KARMA mémorise la valeur de toucher de la dernière note jouée à l'étape ①.

④ **Quand vous appuyez à nouveau sur le même bouton CHORD TRIGGER [1]~[4], le KARMA joue la ou les notes que vous avez définie(s).**

Continuer la reproduction après le relâchement des touches ou du bouton CHORD TRIGGER: bouton [LATCH]

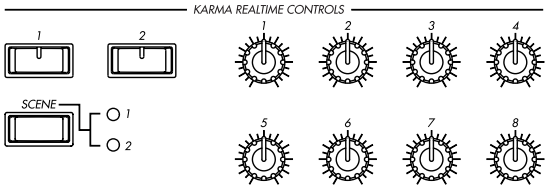
Ce bouton permet de spécifier si le KARMA doit ou non poursuivre la reproduction après que vous ayez relâché les touches du clavier ou le bouton CHORD TRIGGER [1]~[4].

Témoin allumé: la fonction Latch est activée. La reproduction continue même après que vous ayez relâché les touches du clavier ou le bouton CHORD TRIGGER [1]~[4].
Témoin éteint: la fonction Latch est désactivée. La reproduction s'arrête dès que vous relâchez les touches du clavier ou le bouton CHORD TRIGGER [1]~[4].



Modifier la phrase ou le motif joué par le module KARMA: commandes [1]~[8], boutons [1]/[2], bouton [SCENE]

Les commandes [1]~[8] et les boutons [1]/[2] et [SCENE] de la section KARMA REALTIME CONTROLS vous permettent de modifier la phrase ou le motif joué de diverses manières.

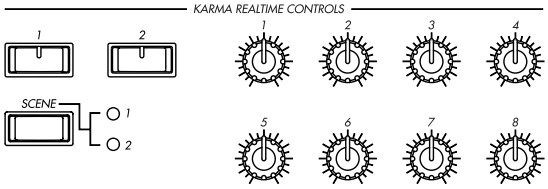


① **A la page In PROG 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F5] pour activer la page KARMA RTC.**

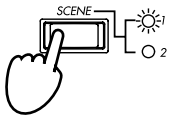


L'écran affiche les réglages de ces commandes et boutons pour le Program en question sous forme de graphiques et de noms.
Les Programs définis à l'usine comportent déjà des noms appropriés pour les fonctions des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.

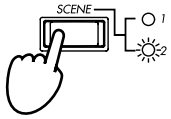
② **Quand vous manipulez les commandes [1]~[8] et les boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS, le motif ou la phrase change conformément aux noms de fonction affichés.**



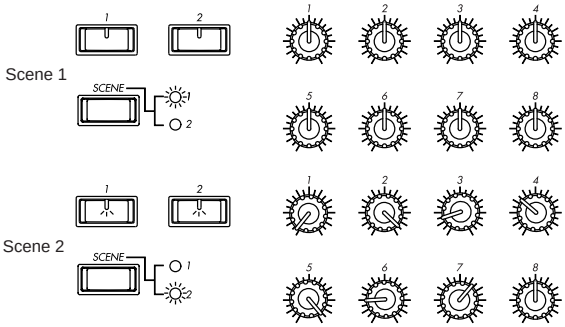
③ **Chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SCENE], le témoin 1 et 2 s'allument tour à tour.**
Témoin "1" allumé: la scène 1 est sélectionnée.



Témoin "2" allumé: la scène 2 est sélectionnée.



Le bouton [SCENE] permet de sauvegarder deux sets de réglages (deux "scènes") pour les commandes [1]~[8] et les boutons [1]/[2]. Vous pouvez ainsi alterner instantanément entre deux sets de réglages totalement différents pour les commandes [1]~[8] et les boutons [1]/[2] en appuyant simplement sur le bouton [SCENE].

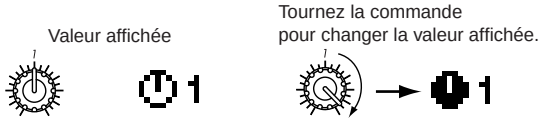


L'illustration ci-dessus vous montre seulement le concept; l'emplacement physique des commandes ne change bien sûr pas quand vous changez de scène.

Quand vous manipulez les commandes [1]~[8] ou les boutons [1]/[2], les réglages de la scène sélectionnée sont mémorisés temporairement dans la **scène** correspondante. Quand vous sauvegardez le Program, le KARMA mémorise les réglages de la **scène 1** et de la **scène 2**.

Représentation graphique des commandes et boutons

Quand vous manipulez les commandes et boutons pour modifier les valeurs mémorisées dans un Program, l'écran affiche en contrasté (en noir) la représentation graphique de la commande ou du bouton en question. Quand vous rappelez la valeur d'une commande ou d'un bouton mémorisée dans le Program, la représentation graphique de la commande ou du bouton en question retourne aussi au mode d'affichage normal.
Cette fonction est utile quand vous venez d'effectuer un réglage avec une commande ou un bouton et souhaitez retrouver le réglage initial.

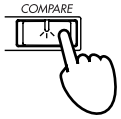


Si vous voulez retrouver les réglages des commandes et boutons

Au lieu de manipuler les commandes et boutons en suivant des yeux leur représentation graphique à l'écran, vous pouvez utiliser une des méthodes ci-dessous pour retrouver leurs réglages d'origine:

Rappeler tous les réglages du Program

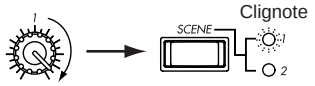
○ **Appuyez sur le bouton [COMPARE]. Le KARMA rappelle alors tous les réglages mémorisés du Program** (☞p.15 "Fonctions élémentaires du KARMA""Bouton [COMPARE]", ☞Gdp p.6).



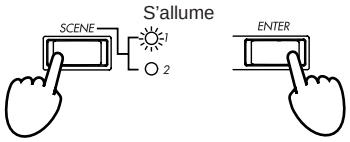
Quand vous appuyez à nouveau sur le bouton [COMPARE], vous retrouvez la version éditée du Program.

Rappeler uniquement les réglages de SCENE

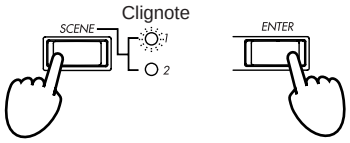
① **Quand vous modifiez les valeurs originales du Program avec les commandes ou boutons, le témoin de la scène activée se met à clignoter.**



② **Si vous maintenez enfoncé le bouton [ENTER] et que vous appuyez sur le bouton [SCENE], tous les boutons et commandes retrouvent automatiquement les valeurs mémorisées dans le Program. (Le témoin arrête de clignoter.)**



③ **Maintenez à nouveau le bouton [ENTER] enfoncé et appuyez sur le bouton [SCENE]: tous les boutons et commandes retrouvent automatiquement les réglages spécifiés à l'étape ①. (Le témoin correspondant clignote alors.)**

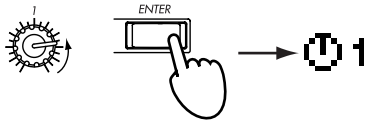


Rappeler uniquement les réglages des commandes ou des boutons

① **Quand vous modifiez les réglages mémorisés dans un Program avec les boutons et commandes, l'écran affiche la représentation graphique de ces boutons et commandes en contrasté.**



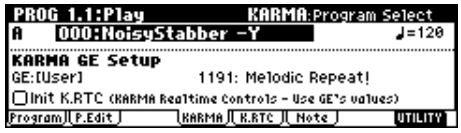
② **Si vous maintenez ensuite le bouton [ENTER] enfoncé et que vous manipulez une commande ou enfoncez un bouton déjà modifié auparavant, la commande ou le bouton en question retrouve automatiquement le réglage mémorisé.**



Choisir un GE (Generated Effect)

Quand la fonction KARMA est activée, les phrases ou motifs joués par l'instrument sont générés par l'algorithme GE spécifié pour le module KARMA. Cet instrument contient plus de mille algorithmes GE couvrant un riche éventail d'instruments, de techniques de jeu et de styles musicaux (☞p.78 "A propos de la fonction KARMA"– "Structure de la fonction KARMA"). Chaque Program chargé à l'usine comporte un GE présélectionné et adapté au son du Program. Vous pouvez donc transfigurer la phrase ou le motif joué en changeant d'algorithme GE.

○ **Appuyez sur le bouton [F4] à la page PROG 1.1: Prog pour activer la page KARMA.**



① **Choisissez "GE Select" avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].**

② **Choisissez un algorithme GE avec le curseur [VALUE], la molette [VALUE] ou les boutons VALUE [▲], [▼].**
Vous pouvez aussi spécifier le numéro du motif (Pattern) avec les boutons numériques [0]~[9] et confirmer votre choix en appuyant sur [ENTER]. La commande de menu Utility "Select by Category" permet aussi de choisir les GE en fonction de leur catégorie (☞Gdp p.2, p.6 "Select by Category (Select Program by Category/Select by Category: GE)" VNL)

"Init. K.RTC (Init. KARMA Realtime Controls)"

Permet de spécifier si les réglages des boutons et commandes KARMA REALTIME CONTROLS sont ou non initialisés quand vous choisissez un GE. Quand ce paramètre est **coché (On)**, l'instrument joue la phrase ou le motif produit par le GE en conservant ses réglages d'origine. En temps normal, vous choisirez le réglage **On** pour éviter les surprises lors du choix d'un GE (☞p.80 "A propos de la fonction KARMA"– "Réglages de la fonction KARMA en mode Program" ☞Gdp p.5 PROG 1.1-3a).

Réglages des paramètres de module KARMA

Pour en savoir plus sur le réglages des paramètres de module KARMA, ☞p.80 "Réglages de la fonction KARMA en mode Program".

Jouer avec la fonction KARMA en mode Combination

Le mode Combination vous permet d'utiliser simultanément jusqu'à quatre modules KARMA. Vous pouvez par exemple effectuer des réglages combinant quatre modules KARMA disposant de huit Timbres de Program afin de jouer des phrases ou des motifs indépendants avec des Programs de batterie, de basse, de guitare et de cordes.

Choisir une Combination et activer/couper la fonction KARMA

① **Appuyez sur le bouton [COMBI] pour activer le mode Combination et choisissez une Combination** (☞p.22"Sélection d'une Combination").



Au fil de votre sélection, vous remarquerez que le témoin du bouton KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF] s'allume pour certaines Combinations.
La fonction KARMA est activée dès que vous jouez sur le clavier ou que vous appuyez sur les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].
Si le témoin du bouton [ON/OFF] ne s'allume pas quand vous choisissez une Combination, appuyez sur ce bouton (son témoin s'allume) pour activer la fonction KARMA.



Régler le tempo

Vous pouvez régler le tempo avec la commande [TEMPO]. Ce réglage modifie le tempo de reproduction de tous les modules KARMA activés (☞p.26).

Vous ne pouvez pas régler le tempo séparément pour les différents modules KARMA.

Vérifier le statut de note et le réglage Key Zone

Vous pouvez visionner en temps réel les données de note et des accords joués sur le clavier et détectés ou produits avec les boutons [CHORD TRIGGER], via les données reçues à la prise MIDI IN ou encore produits par les modules KARMA [A], [B], [C] et [D].
L'écran affiche aussi les réglages de zone de clavier (Key Zone) du module sous forme d'une ligne. Les notes produites et comprises dans cette zone de clavier servent à déclencher et à piloter la phrase ou le motif joué. Les notes en dehors de cette plage peuvent servir à contrôler d'autres fonctions KARMA.

○ **A la page COMBI 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F6] pour choisir la page KARMA Note Activity.**



Quand vous jouez du clavier ou appuyez sur un bouton CHORD TRIGGER [1]~[4], l'écran indique avec "[A], [B], [C], [D]" le nom de l'accord détecté par chaque module KARMA. (La détection d'accord pourrait différer selon les réglages du module KARMA.) L'écran "Note Activity Display" indique le statut de note généré par chaque module KARMA.
L'écran affiche les réglages de zone de clavier des quatre modules KARMA sous forme d'une ligne.

Utilisation des commandes KARMA REALTIME CONTROLS

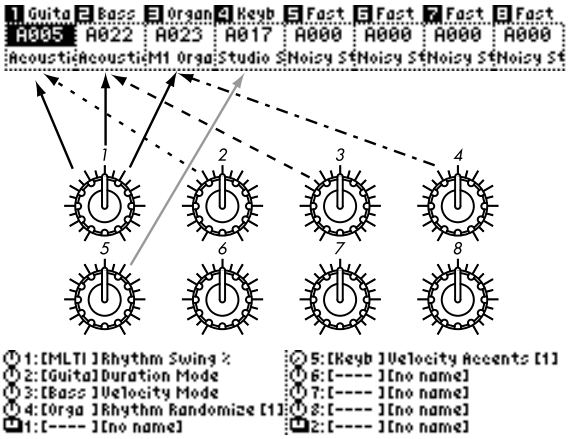
Vous pouvez piloter la fonction KARMA avec les commandes KARMA REALTIME CONTROLS tout comme vous le faites pour un Program.

note Le KARMA mémorise le statut des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS quand vous sauvegardez la Combination.

Noms affichés pour les commandes [1]~[8] et les boutons [1]/[2]



Comme dans le cas d'un Program, les commandes et boutons spécifiés pour une Combination sont affichés sous forme graphique et comportent un nom à l'écran. Pour une Combination, les crochets [ ] indiquent la catégorie du Program utilisé par le Timbre piloté avec les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Si vous pilotez simultanément plusieurs Timbres, cette zone de l'écran affiche **[MLTI]**.
Les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS permettent de spécifier quel Timbre de phrase est piloté, et cela comme suit.



Réglage du fonctionnement des modules KARMA (réglages "Run" et "Solo")

Le mode Combination permet d'utiliser simultanément jusqu'à quatre modules KARMA.
Quand la **fonction KARMA** est **désactivée**, tous les modules KARMA sont arrêtés. En revanche, quand la **fonction KARMA** est **activée**, le ou les modules spécifiés ici fonctionnent.

① **A la page COMBI 1.1: Play, appuyez sur le bouton [F4] pour choisir la page KARMA.**



② **Utilisez les réglages "Run" et "Solo" pour spécifier le ou les modules en service quand la fonction KARMA est activée (☞Gdp p.47 COMBI 1.1-4b).**
Les modules KARMA pour lesquels vous avez **activé (coché)** la case **"Run"** sont les modules mis en service.
Si vous **activez (cochez)** la case **"Solo"** d'un module KARMA, seul ce module fonctionnera. Ce réglage vous sera utile quand vous choisissez un GE ou pour vérifier la phrase reproduite.
Si vous avez **activé (coché)** la case **"Solo"** d'un module, ce dernier fonctionnera même si l'option **"Run"** est désactivée (non cochée).

Le réglage "Solo" est perdu quand vous changez de Combination. Notez que ce réglage n'est pas mémorisé quand vous sauvegardez la Combination.



Le module KARMA [A] fonctionne.



Le module KARMA [B] fonctionne.



Les modules KARMA [A] et [B] fonctionnent.

Réglage des canaux d'E/S MIDI des modules KARMA

C'est le réglage des canaux d'entrée/de sortie MIDI de chaque module KARMA et le réglage de canal MIDI de chaque Timbre qui déterminent l'acheminement des signaux des Timbres joués par les module KARMA. Lorsque le canal de sortie MIDI du module KARMA correspond au canal MIDI d'un Timbre, l'instrument joue ce Timbre quand le module KARMA reproduit une phrase ou un motif (Pattern). Pour en savoir plus sur ces réglages, ☞p.83 "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination", ☞Gdp p.58 COMBI 6.1-2a.

Choisir un algorithme GE (Generated Effect)

Tout comme en mode Program, vous pouvez vous servir de "GE Select" pour choisir le GE utilisé par chaque module (☞p.83 "A propos de la fonction KARMA" – "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination").

"Init. K.RTC (Init. KARMA Realtime Controls)"

Ce paramètre détermine si les réglages définis avec les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS sont initialisés ou non quand vous choisissez un GE. Quand ce réglage est **coché (On)**, vous entendez la phrase ou le motif original produit par le GE; la position des commandes et boutons n'a alors aucune influence sur la reproduction. En temps normal, vous choisirez le réglage **On** pour éviter les surprises lors du choix d'un GE (☞p.83 "A propos de la fonction KARMA" – "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination" ☞Gdp p.5 PROG 1.1-3a).

Réglage des paramètres pour les modules KARMA

Pour en savoir plus sur le réglage des paramètres pour les modules KARMA, ☞p.83 "A propos de la fonction KARMA" – "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination".

Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel)

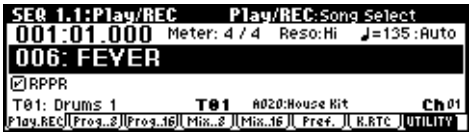
Le mode séquenceur du KARMA comporte une **fonction RPPR (de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel)**.
Vous pouvez utiliser la **fonction RPPR** pour assigner un motif d'usine ou un motif utilisateur ainsi qu'une piste (via laquelle ce motif sera joué) à chaque note du clavier. Une fois ces réglages d'assignation effectués, vous pourrez jouer (et enregistrer si vous le souhaitez) en temps réel le motif attribué en jouant simplement une note. (La mémoire interne de l'instrument contient une série de motifs assignés à la piste de batterie, et convenant spécialement pour l'emploi de cette piste.)

Cette section vous montrera comment charger et reproduire un morceau de démonstration RPPR.

① **Chargez le fichier "PRELOAD.SNG" contenu sur la disquette fournie "KMFD-00P".**
Chargez le fichier "PRELOAD.SNG" de la manière décrite dans la section "Chargement des données de démonstration en mode Disk" (☞p.18).

② **Appuyez sur le bouton [SEQ] (son témoin s'allume) pour activer le mode Sequencer et choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC.**

③ **Choisissez 006:FEVER sous "Song Select".**
Choisissez le morceau en suivant les indications de la section "Sélection et reproduction d'un morceau de démonstration en mode Sequencer" (☞p.19).



④ **Assurez-vous que la case de sélection RPPR est bien sélectionnée.**
Case sélectionnée: L'instrument active l'assignation RPPR définie (à la page SEQ 5.1:PPPR, RPPR Setup).
Case vide: La fonction RPPR est désactivée. Le mode de fonctionnement normal du séquenceur est sélectionné.

⑤ **Appuyez sur une touche du clavier.**
Le KARMA joue le motif assigné à cette touche. Selon la touche enfoncée, la reproduction du motif pourrait continuer après le relâchement de la touche. Dans ce cas, vous pouvez arrêter la reproduction du motif en enfonçant à nouveau la même touche, ou encore en appuyant sur la touche C2 ou sur une des touches en-dessous de C2.

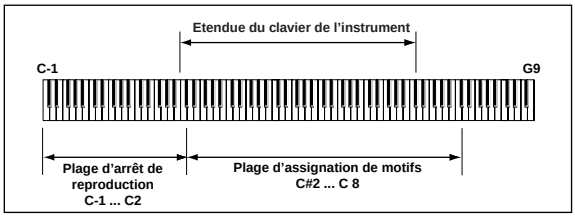
Plage d'arrêt de reproduction:

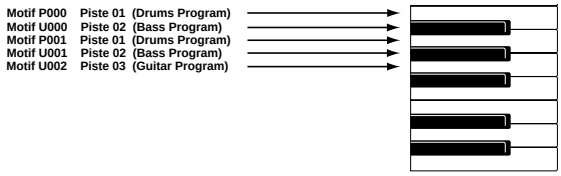
Vous pouvez arrêter la reproduction du motif en cours en enfonçant une des touches comprises dans la zone C1~C2 du clavier.

Plage d'assignation de motifs:

Vous pouvez assigner un motif ainsi qu'une piste à chacune des 72 touches comprises dans la zone C#2~C8 du clavier. Les touches pour lesquelles vous n'effectuez aucune assignation permettent de jouer normalement.

Comme le montre l'illustration ci-dessous, vous pouvez par exemple définir des assignations de motifs de sorte qu'une touche déclenche un motif de batterie, qu'une autre touche active une phrase de basse et qu'une autre touche déclenche des accords de guitare. Il vous suffit donc d'attribuer à chaque touche la piste ainsi que le motif souhaités.





Simples éditions de Programs

Vous pouvez éditer (modifier) et créer les sons des Programs aux pages PROG 2.1: Ed-Basic à 7.3: Ed-MasterFx. Vous pouvez en outre effectuer facilement des éditions depuis les éditeurs de jeu Performance Editor de la page PROG 1.1: Play Perform. Edit.
Enfin, les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] permettent de piloter le son en temps réel.

"**Edition de Program**" désigne une modification des paramètres de Program visant à changer le son du Program ou les réglages de contrôleur ou d'effet ou les réglages KARMA, etc.

Vous pouvez sauvegarder les changements effectués via les éditeurs de jeu (Performance Editor) ou via le mode de contrôle A des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (ou encore via le mode de contrôle B si vous avez assigné un numéro de contrôle CC#70 à 79) en mémorisant le Program.

(En revanche, notez que le son que vous éditez avec les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] ne sera pas mémorisé si le bouton KARMA [ON/OFF] est allumé quand vous sauvegardez le Program. Désactivez d'abord le bouton KARMA [ON/OFF] avant de sauvegarder le Program.
Si vous voulez conserver les éditions effectuées sur le Program activé, veillez donc à sauvegarder ce dernier avant de choisir un autre Program ou de mettre l'instrument hors tension (☞p.41).

Réglage via les éditeurs de jeu

① **Activez le mode Program en appuyant sur [PROG] (son témoin s'allume).**

② **Appuyez sur [F2] ("P.Edit").**
La page Perform. Edit s'affiche:



③ **Réglez le son avec les éditeurs de jeu.**
Choisissez le curseur d'édition de jeu souhaité avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] et réglez le curseur à la valeur voulue avec les commandes [VALUE].
Les huit curseurs affichés dans la zone des éditeurs de jeu (Performance Editor) permettent d'effectuer des réglages globaux sur le son. Ainsi, quand vous déplacez un de ces curseurs, le KARMA règle simultanément plusieurs paramètres du Program.

Selon les réglages attribués aux paramètres du Program sélectionné, déplacer certains curseurs pourrait ne produire aucun effet notable.

Octave
Indique le réglage d'octave.

Pitch Stretch
Ce curseur permet de régler simultanément les paramètres de transposition et d'accord de l'oscillateur. Vous pouvez ainsi produire une vaste série de changements de hauteur tout en conservant intact le caractère du son original.

Notez que le curseur Pitch Stretch n'est pas disponible pour les Programs de la banque F.

OSC Balance
Ce curseur permet de régler l'équilibre entre le niveau de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2.

L'oscillateur 2 ne produira pas de son pour les Programs auxquels le réglage **Single** a été attribué au paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" (page PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basic). Pour ces Programs, le curseur OSC Balance contrôlera uniquement le niveau de l'oscillateur 1. Cet éditeur de jeu n'a aucun effet sur les Programs **Drums**.

Amp Level
Indique le niveau de l'amplificateur. Ce réglage définit le volume du Program entier.

Attack Time
Indique le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur. Ce réglage détermine la vitesse d'attaque lorsque vous produisez un message d'enclenchement de note.

Pour que l'effet du curseur Attack Time soit optimal, il faut également régler les paramètres "EG Start Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation" de l'enveloppe d'amplificateur.

Decay Time
Indique le temps de chute ainsi que la courbe de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.

IFX Balance
Ce curseur permet de régler l'équilibre "**W/D** (Wet/Dry)" (son à effet/son sans effet) simultanément pour tous les effets d'insertion 1~5.

MFX Balance
Ce curseur permet de régler simultanément les paramètres "Return" 1 et 2 des effets maîtres.

Réglages via les commandes en temps réel

Vous pouvez employer les commandes en temps réel de l'instrument pour modifier des paramètres comme la fréquence de coupure du filtre, la résonance du filtre, l'enveloppe d'amplificateur et de filtre, le volume, le temps de Portamento, le panoramique, la modulation de hauteur de l'oscillateur, le niveau d'envoi des effets maîtres, etc. (☞p.24).

Simples éditions de Combination

Une Combination correspond à un ensemble de plusieurs (jusqu'à huit) Programs. Grâce aux Combinations, vous pouvez donc créer des sons complexes que vous ne pourriez obtenir via un Program unique.

"**Edition de Combination**" désigne une modification des paramètres de Combination visant à changer le Program utilisé par chaque Timbre, la plage de clavier ou les valeurs de toucher assignées à chaque Timbre, ou à régler les contrôleurs, l'effet et les réglages de la fonction KARMA.

Vous pouvez éditer les Combinations aux pages COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix–7.3: Ed-MasterFX, mais vous pouvez en outre régler les paramètres "Program Select", "Pan" et "Volume" sous COMBI 1.1 Play.

Si vous souhaitez conserver les éditions effectuées sur la Combination activée, veillez donc à sauvegarder cette dernière avant de choisir une autre Combination ou de mettre l'instrument hors tension (☞p.38).

Exemple d'édition

Cette section vous montrera à titre d'exemple comment effectuer de simples éditions dans la Combination **Bank A064: ModernPiano**.

① **Activez le mode Combination en appuyant sur [COMBI] (son témoin s'allume).**

② **Choisissez la Combination Bank A064: ModernPiano.**



Si le bouton KARMA [ON/OFF] est allumé, veillez à l'éteindre. Dans cette Combination, les Programs affectés aux Timbres 1 et 2 sont **superposés** et reproduits simultanément. Ainsi, le Timbre 1 joue **B001: Attack Piano**, correspondant à un son de piano plein d'attaque. Le Timbre 2 joue lui le son du Program **B081: Vintage EP**, qui correspond à un son de piano électrique classique. Ces deux Programs sont donc superposés dans une même couche de son et mettent à votre disposition un son de piano que vous aurez probablement déjà entendu.

note Le terme **Timbre** réfère à un Program, associé à une série de réglages de paramètres définissant le son de ce Program. Vous pouvez employer jusqu'à huit Timbres dans chaque Combination.

Assignation du Program d'un Timbre

③ **Appelez la page Prog.**
Appuyez sur [F2] ("Prog"). Cette page permet d'assigner un Program aux Timbres 1~8.

④ **Vous allez maintenant assigner un autre Program au Timbre 2.**
Choisissez "Program Select" pour le Timbre 2 à l'aide des boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (le Program en question est affiché en inversé).



note Vous pouvez assigner directement un Program à un Timbre en maintenant [TIMBRE/TRACK] enfoncé et en appuyant sur le bouton [F1]~[F8] correspondant. Vous pouvez aussi appliquer cette méthode pour les réglages de panoramique et de volume décrits ci-dessous aux étapes ⑥ et ⑦.

Pour cet exemple, vous allez choisir le Program **A003: Legato Strings**. Le son de ce Program est constitué d'un son de piano allié à un riche son de cordes. Appuyez ensuite successivement sur le bouton [A], le bouton [3] et sur [ENTER].

Vous pouvez aussi sélectionner les Programs selon leur catégorie.
Choisissez "**Program Select**", appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility puis enfoncez [F7] pour choisir "**Select by Category**". Appuyez ensuite sur le bouton [F8] ("OK"). L'écran affiche la fenêtre de dialogue "Select Program by Category".



Sélectionnez "Cat" et choisissez la catégorie voulue avec les boutons VALUE [▲], [▼]. Si par exemple vous souhaitez des Programs de cordes et que la catégorie "**00: Keyboard**" est affichée, appuyez trois fois sur VALUE [▲] pour choisir la catégorie "**03: Strings**".
Vous pouvez aussi passer les Programs de la catégorie Strings en revue avec les boutons de curseur [▲], [▼].
Quand vous avez trouvé un Program qui vous plaît, appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour enregistrer votre sélection.

Ecoute du Program d'un seul Timbre

○ Activez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY") et choisissez **"Solo Selected Timbre"** en appuyant sur [F7]. Appuyez ensuite sur le bouton [F8] ("OK").



Le KARMA joue alors le Program assigné au Timbre spécifié. L'indication [**Solo**] apparaît dans le bas de l'écran.



Pour annuler cette écoute solo, choisissez à nouveau l'option "**Solo Selected Timbre**" et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

Réglage de panoramique (image stéréo)

⑤ **Sélectionnez la page Mixer.**
Appuyez pour ce faire sur [F3] ("Mix"). Cette page permet de régler le panoramique et le volume des Timbres 1~8.



⑥ **Réglez le panoramique du Timbre 2 avec "Pan".**
Choisissez le réglage "Pan" du Timbre 2 avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (ce paramètre s'affiche en inversé).

Changez le réglage de panoramique avec la commande [VALUE].

A la valeur de panoramique **C064**, le son occupe une position centrale dans l'image stéréo. Si vous spécifiez **L001**, le son du Timbre sera situé à l'extrême gauche de l'image stéréo, tandis que si vous sélectionnez la valeur **R127**, le son de ce Timbre sera situé à l'extrême droite de l'image stéréo. La valeur **RND** produit pour chaque note jouée un déplacement aléatoire du son de gauche à droite de l'image stéréo.

Réglage de volume

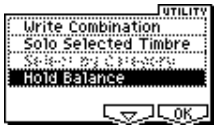
⑦ **Réglez le volume du Timbre 2 avec "Volume".**
Choisissez le réglage "**Volume**" du Timbre 2 avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►] (ce paramètre s'affiche en inversé).

Changez le réglage de volume avec la commande [VALUE].



Réglage de volume en conservant l'équilibre entre les Timbres

○ Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility et choisissez "**Hold Balance**" en enfonçant [F7]. Appuyez ensuite sur le bouton [F8] ("OK").



"Hold Bal" apparaît dans le coin supérieur droit de l'écran.



Quand vous changez la valeur "**Volume**" d'un des Timbres, le KARMA modifie aussi la valeur de volume des autres Timbres de sorte à conserver le rapport de volume entre les Timbres.
Pour annuler ce réglage, choisissez à nouveau l'option "**Hold Balance**" et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

Fonctions élémentaires

Sauvegarde de données

Types de données que vous pouvez sauvegarder

Cet instrument propose trois manières de sauvegarder les données: **dans sa mémoire interne**, **sur une disquette** ou encore **via MIDI**.

Sauvegarde dans la mémoire interne

Le KARMA permet de sauvegarder les réglages suivants dans sa mémoire interne.

- **Les réglages de Program**
  Les Programs 0~127 des banques A~F
  (Notez toutefois que vous ne pouvez sauvegarder les données dans la banque de Programs F que si vous avez installé l'option EXB-MOSS.)
- **Les réglages de Combination**
  Combinations 0~127 des banques A~F
- **Les réglages du mode Global** (pages 1.1~4.1, 6.1)
- **Les Drum Kits utilisateur** 00 (A/B)~63 (User)
- **Les morceau de base ("Template") utilisateur**
  U00~U15
  Vous pouvez sauvegarder en mémoire interne (avec Write) les réglages de Song tels que le nom et le tempo, les réglages de pistes (☞p.59), de la fonction KARMA et des effets. Notez cependant que les données musicales des pistes et motifs du Song ne sont pas conservées dans la mémoire interne. En outre, les paramètres déterminant la manière dont les données musicales sont jouées, comme "Meter", "Metronome", "Play/Mute", "Track Play Loop" (y compris "Start/End Measure") et les réglages RPPR ne seront également pas mémorisés. Pour sauvegarder ces réglages, utilisez la commande de menu Utility "Save Template Song" du mode Sequencer ou Song Play (☞Gdp p.69).

L'opération Write ne permet pas de sauvegarder les réglages que vous effectuez en mode Sequencer ou Song Play en mémoire interne.

Sauvegarde sur une disquette

Le KARMA permet de sauvegarder les types de données suivants sur disquette.

Pour en savoir plus sur le format de fichier à sélectionner lors de la sauvegarde, ☞Gdp p.149.

- **Les Programs, Combinations, réglages du mode Global et Drum Kits utilisateur contenus dans la mémoire interne**
- **Les Songs, listes de repères et motifs**
- **Les fichiers MIDI standard (SMF)**
  Vous pouvez sauvegarder les Songs du mode Sequencer sous forme de fichiers SMF.
- **Les données SysEx (exclusives au système)**
  Les données SysEx reçues par le KARMA et générées par un instrument MIDI externe (le KARMA peut faire office d'archiveur de données).
- **Les listes Jukebox**
  Vous sauvegardez les listes Jukebox en mode Song Play (☞p.76).

Transfert via MIDI

Vous pouvez transmettre via MIDI les types de données énumérés ci-dessous et sauvegarder ces données sur un enregistreur de données externe ou tout autre appareil compatible MIDI.

- **Les Programs, Combinations, Drum Kits utilisateur et réglages du mode Global de la mémoire interne**
- **Les Songs, listes de repères et motifs**

A propos des données chargées à l'usine et des données préprogrammées

Données chargées à l'usine: ces données Preload ont été chargées dans la mémoire de l'instrument à l'usine. Vous pouvez écraser librement les données chargées à l'usine et sauvegarder vos éditions dans les emplacements décrits dans la section précédente "Sauvegarde dans la mémoire interne". Les données chargées à l'usine se trouvent aussi sur la disquette livrée avec l'instrument.

- Les banques de **Program** A, B, E: 000~127
- Les banques de **Combination** A, B, E: 000~127
- Les **Drum Kits utilisateur** 00 (A/B)~15 (A/B)

Les données préprogrammées désignent des données que l'opération de sauvegarde Write ne permet pas d'écraser. Les données préprogrammées (Preset) comprennent les types suivants:

- Les banques de **Program** G, g(1)~g(9), g(d) 001~128
- Les **Drum Kits Preset** 64 (GM)~72 (GM)
- **Les morceaux de base utilisateur** P00~P15
- Les **motifs Preset** P000~P149

Sauvegarde dans la mémoire interne

Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)

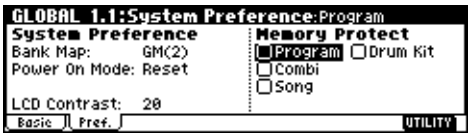
Le KARMA comprend une fonction de verrouillage de la mémoire (Memory Protect) permettant d'éviter l'effacement et/ou la perte de Programs, Combinations, Songs et Drum Kits utilisateur.

Avant de sauvegarder des données d'édition sur disquette ou encore de charger des données depuis une disquette, suivez les étapes ci-dessous pour désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire (laissez la case de sélection correspondante vide).

Désactivez aussi la fonction de verrouillage de la mémoire avant de charger depuis une disquette ou via transfert MIDI un des types de données énumérés ci-dessus ou un Song en mode Sequencer, ainsi que lorsque vous voulez enregistrer.

① **Activez le mode Global en appuyant sur le bouton [GLOBAL] (son témoin s'allume) et appuyez sur [EXIT] pour choisir la page 1.1: System.**

② **Appuyez sur [F2] ("Pref.") pour appeler la page 1.1: System, Preferences.**



③ **Protégez le type souhaité de données de la mémoire interne en cochant la case de sélection "Memory Protect" ad hoc. Si en revanche vous souhaitez sauvegarder des données, laissez vide la case de sélection correspondante.**

Sauvegarde d'un Program ou d'une Combination

Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire interne du KARMA un Program ou une Combination dont vous avez modifié des réglages avec les éditeurs de jeu (Performance Editor) ou dans les diverses pages d'édition (Ed). Selon le type de données que vous sauvegardez, nous parlerons d'opération de sauvegarde de Program (Write Program) ou d'opération de sauvegarde de Combination (Write Combination). Si vous souhaitez conserver vos réglages d'édition, veillez à les sauvegarder dans la mémoire de l'instrument avant de le mettre hors tension.

Le KARMA propose deux méthodes pour sauvegarder un Program ou une Combination.

Avant de pouvoir sauvegarder des données dans la mémoire interne de l'instrument, il faut au préalable désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞"Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)").

Sauvegarde via une commande du menu Utility

① **Sélectionnez la commande de menu Utility "Write Program" ou "Write Combination".**

L'écran affiche la fenêtre de dialogue correspondante (Write Program ou Write Combination).

note Vous pouvez aussi activer cette fenêtre de dialogue pour le Program ou la Combination en maintenant enfoncé [ENTER] tout en appuyant sur [0].

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② **Spécifiez avec "Category" la catégorie de Program/Combination souhaitée.**

Si vous définissez ici une catégorie de Program, vous pourrez choisir le Program en question via sa catégorie avec la fonction Cat. Hold ou la commande de menu Utility "Select by Category" sous PROG 1.1: Play, "Program Select" à la page COMBI 1.1: Play, Prog, COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix.Prog ou avec la commande de menu Utility "Select by Category" à la page SEQ 1.1: Play, Program ou S.PLAY 1.1 Play.

Pour une Combination, la catégorie que vous définissez ici vous permet de choisir la Combination en question selon sa catégorie avec la fonction Cat. Hold ou la commande de menu Utility "Select by Category" sous COMBI 1.1: Play: ("Combi Select").

③ **Définissez avec "To" la banque et le numéro du Program/de la Combination de destination pour la sauvegarde.**

Choisissez la destination avec les commandes [VALUE].

④ **Si vous voulez changer le nom du Program/de la Combination, appuyez sur [F5] ("Name").**

L'écran affiche alors la fenêtre de dialogue d'édition de texte. Assignez un nouveau nom au Program/à la Combination (☞"Assignation d'un nom (Rename)").

Une fois que vous avez entré le nouveau nom, appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour retourner à la fenêtre de dialogue Write Program/Write Combination.

⑤ **Pour effectuer la sauvegarde des données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Si en revanche vous décidez d'annuler l'opération de sauvegarde, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").**

Quand vous appuyez sur le bouton [F8] ("OK"), l'écran affiche le message "Are you sure?", vous demandant de confirmer votre choix. Pour ce faire, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [F8] ("OK").

Sauvegarde via le bouton [REC/WRITE]

Cette méthode permet de sauvegarder vos éditions uniquement sous le numéro de Program/de Combination sélectionné.

① **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

La fenêtre de dialogue suivante apparaît.

Fenêtre de dialogue affichée en mode Program



② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").**

Assignation d'un nom (Rename)

Le KARMA permet de changer le nom d'un Program, d'une Combination, d'un Song, Drum Kit, etc. que vous venez d'éditer.

De même, vous pouvez changer les noms de catégories de Programs et de Combinations.

Vous pouvez effectuer les assignations de nom aux pages suivantes:

Programs	PROG 1.1...7.3 Utility: Write Program
Combinations	COMBI 1.1...7.3 Utility: Write Combination
Song	SEQ 1.1...4.4, 6.1 Utility: Rename Song
Liste de repères	SEQ 2.1 Utility: Rename Cue List
Pistes	SEQ 5.1, 5.2 Utility: Rename Track
Motifs	SEQ 5.1 Utility: Rename Pattern
Liste Jukebox	S.PLAY 4.2 Utility: Save Jukebox List
Drum kits	GLOBAL 5.1 Utility: Rename Drum Kit
Catégories de Program	GLOBAL 4.1: TEXT
Catégories de Combination	GLOBAL 4.1: TEXT
Fichier	DISK, Save Utility: Save All...Save Exclusive

① **Ouvrez la fenêtre d'édition de texte.**

Aidez-vous du tableau ci-dessus pour trouver la page d'écran souhaitée.
Choisissez la commande de menu Utility "**Name**" (bouton [F5]) dans la fenêtre de dialogue qui s'affiche.
Pour la page GLOBAL 4.1, choisissez "**TEXT**" (en appuyant sur [F5]).



Voici un exemple: imaginez que vous vouliez spécifier le nom affiché dans l'exemple ci-dessus. Dans ce cas, suivez la procédure ci-dessous.

② **Appuyez sur [F1] ("Clear") pour effacer le texte affiché dans la fenêtre de dialogue.**

Le texte disparaît.

③ **Entrez le caractère "A".**

Choisissez la lettre "A" avec la molette [VALUE], le curseur [VALUE], les boutons [▲], [▼] ou les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].
Appuyez sur [ENTER] ou sur [F6] ("▶"). Le curseur passe au caractère suivant.

④ **Entrez le caractère "."**

Choisissez ce caractère avec la molette [VALUE], le curseur [VALUE], les boutons [▲], [▼] ou les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].
Appuyez sur [ENTER] ou sur [F6] ("▶"). Le curseur passe au caractère suivant.

Répétez cette procédure pour entrer les caractères restants.

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

Si vous avez activé la fenêtre d'édition de texte en choisissant la commande "Name" dans la fenêtre de dialogue mentionnée à l'étape ①, l'écran retourne alors à la fenêtre de dialogue précédente. Vous pouvez exécuter l'opération Rename en appuyant sur le bouton [F8] ("OK") dans cette fenêtre de dialogue.
Si par contre vous avez activé la fenêtre d'édition de texte avec la commande "TEXT" à l'étape ①, l'opération Rename est exécutée directement.

Les boutons de fonction ont les rôles suivants:
Clear: Efface tout le texte.
Del (effacer): Efface le caractère à l'emplacement du curseur.
Ins (insérer): Insère un espace à l'emplacement du curseur.
Cap.⇕ (Capital): Permet de passer du mode majuscule au mode minuscule.
◄: Déplace le curseur vers la gauche.
►: Déplace le curseur vers la droite.

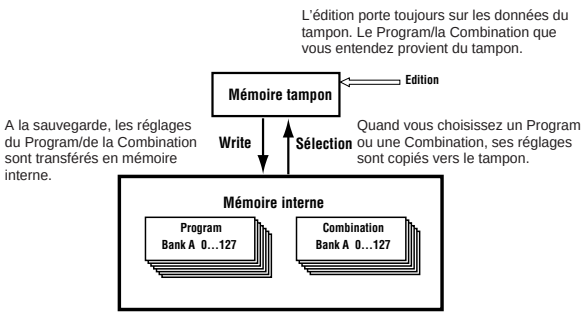
La fonction Rename permet aussi d'effectuer les opérations suivantes:
Vous pouvez entrer les caractères "0"~"9", "–" et "." avec les boutons numériques. Quand vous entrez ces caractères, le curseur avance automatiquement.

Pour entrer plusieurs espaces consécutifs, placez le curseur à l'endroit souhaité et appuyez plusieurs fois sur [ENTER].

A propos de la mémoire-tampon d'édition

Quand vous sélectionnez un Program ou une Combination sous PROG 1.1: Play ou COMBI 1.1: Play, le KARMA active sa "mémoire-tampon d'édition", dans laquelle il entrepose les données du Program ou de la Combination sélectionnée.
Les changements de paramètres que vous effectuez sous 1.1: Play ou dans les pages d'édition 2.1~7.3 des modes Program et Combination se répercutent sur les données contenues dans la mémoire-tampon d'édition.
Pour sauvegarder dans la mémoire interne les changements de paramètres que vous avez effectués, il vous faut effectuer une opération de sauvegarde.
Quand vous effectuez une sauvegarde, le KARMA mémorise les données contenues dans la mémoire-tampon d'édition sous le numéro de Program ou de Combination spécifié de la banque déterminée.
Si au cours d'une séance d'édition, vous changez de Program ou de Combination sans sauvegarder au préalable vos éditions, l'instrument remplacera les données de vos éditions par les données du nouveau Program ou de la nouvelle Combination sélectionné(e) dans la mémoire-tampon d'édition. Vos données d'édition seront dans ce cas perdues.

Quand vous appuyez sur [COMPARE] aux pages d'édition 2.1~7.3 du mode Program ou du mode Combination, le KARMA rappelle temporairement dans sa mémoire-tampon d'édition le contenu de sa mémoire interne (c.-à-d. les données originales du Program/de la Combination). Cette fonction pratique vous permet de comparer vos réglages d'édition avec leur version non éditée.



Sauvegarde des réglages du mode Global et des Drum Kits utilisateur

Vous pouvez sauvegarder dans la mémoire interne du KARMA les réglages d'édition effectués en mode Global ainsi que les Drum Kits utilisateur créés en mode Global. Pour ce faire, vous disposez des opérations **Write Global Setting** et **Write User Drum Kits**. Si vous voulez employer ces réglages lors de la prochaine utilisation de l'instrument, veillez à les sauvegarder avant de mettre le KARMA hors tension.

Le KARMA vous propose deux méthodes pour sauvegarder les réglages du mode Global et les Drum Kits utilisateur.

Avant de pouvoir sauvegarder un Drum Kit utilisateur en mémoire interne, vous devez désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞"Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)").

Sauvegarde via une commande du menu Utility

① **Pour sauvegarder les réglages d'édition effectués en mode Global (avec GLOBAL 1.1~4.1, 6.1), choisissez la commande de menu Utility "Write Global Setting" dans GLOBAL 1.1~4.1, 6.1 et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

L'écran affiche la fenêtre de dialogue Write Global Setting.

Pour sauvegarder les Drum Kits utilisateur, choisissez la commande "Write Drum Kits" du menu Utility sous GLOBAL 5.1 et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

La fenêtre de dialogue Write Drum Kits s'affiche.

note Vous pouvez aussi appeler la fenêtre de dialogue de sauvegarde correspondante en enfonçant le bouton [ENTER] tout en appuyant sur [0] (depuis chacune des pages d'écran ci-dessus).

Exemple de fenêtre de dialogue affichée pour la sauvegarde des Drum Kits utilisateur



② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").**

Quand vous appuyez sur le bouton [F8] ("OK"), l'écran affiche le message "Are you sure?", vous demandant de confirmer votre choix. Pour ce faire, appuyez une nouvelle fois sur le bouton [F8] ("OK"); le KARMA sauvegarde alors les données.

Sauvegarde via le bouton [REC/WRITE]

① **Vous pouvez sauvegarder les données correspondantes en appuyant sur le bouton [REC/WRITE] dans les pages Global énumérées ci-dessous. L'écran affiche une fenêtre de dialogue.**

Réglages du mode Global: **GLOBAL 1.1–4.1, 6.1**
Drum Kits utilisateur: **GLOBAL 5.1**

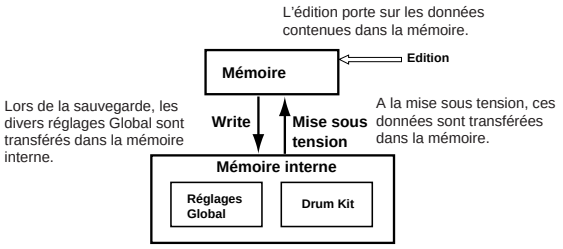
Fenêtre de dialogue affichée pour la mise à jour (Update) des Drum Kits utilisateur



② **Pour effectuer la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").**

Zone de mémoire du mode Global

Quand vous mettez l'instrument sous tension, ce dernier transfère les données du mode Global (contenues dans sa mémoire interne) vers la zone de mémoire du mode Global. Les modifications des paramètres du mode Global se répercutent sur le contenu de sa zone de mémoire. Si vous voulez conserver vos données d'édition dans la mémoire interne de l'instrument, sauvegardez-les.
Quand vous sauvegardez les données de la zone de mémoire du mode Global, le KARMA transfère ces données (réglages du mode Global et Drum Kits utilisateur) dans sa mémoire interne en remplaçant les données originales.
Si vous mettez l'instrument hors tension avant d'avoir sauvegardé les données contenues dans la zone de mémoire du mode Global, ces données seront perdues.



Sauvegarde sur disquette

Pour des détails sur les types de données que vous pouvez sauvegarder sur disquette, ☞p.37 "Types de données que vous pouvez sauvegarder".

Les données de Song, les motifs et les listes de repères créés en mode Sequencer ne peuvent pas être sauvegardés dans la mémoire interne du KARMA. Ces données sont donc perdues quand vous mettez l'instrument hors tension. Aussi, si vous souhaitez conserver vos données d'édition, sauvegardez-les sur disquette.

Vous pouvez également sauvegarder d'autres types de données sur disquette et charger ces données afin de retrouver les réglages originaux. Nous vous conseillons vivement de sauvegarder tous les réglages utilisateur que vous avez effectués et qui vous plaisent particulièrement.

Exemple de sauvegarde de différents types de données

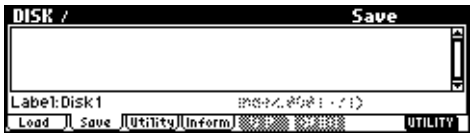
- Programs, Combinations, réglages du mode Global, Drum Kits utilisateur contenus dans la mémoire interne
- Songs, listes de repères et motifs

① **Si vous souhaitez sauvegarder ces types de données sur disquette, chargez une disquette dans le lecteur du KARMA.**

Pour en savoir plus sur la manipulation des disquettes, voyez "Précautions pour le maniement des disquettes" (☞p.95).

Si nécessaire, effectuez un formatage (☞Gdp p.156).

② **Appuyez sur [DISK]. Le mode Disk est activé.**

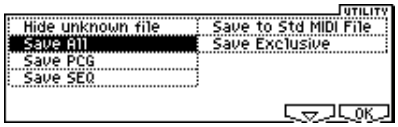


③ **Appuyez sur [F2] ("Save") pour appeler la page Save.**

④ **Si votre support est organisé en répertoires, sélectionnez le répertoire souhaité pour la sauvegarde des données.**

Le bouton [F6] ("OPEN") permet de sélectionner un répertoire de niveau inférieur. Pour choisir un répertoire plus haut dans la hiérarchie, appuyez sur [F5] ("UP").

⑤ **Choisissez la commande de menu Utility "Save All".**



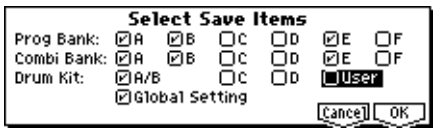
Activez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY"). Choisissez "Save All" avec [F7] puis appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue. Le contenu et les réglages proposés par cette fenêtre dépendent du type de données sélectionnées pour la sauvegarde. Pour en savoir plus sur chaque type de fichier de sauvegarde, ☞Gdp p.153.



⑥ **Définissez le nom du fichier de sauvegarde dans la fenêtre d'édition de texte activée en appuyant sur [F5] ("Name") (☞p.39).**

⑦ **Appuyez sur [F6] ("S.Item") et choisissez les types de données à sauvegarder en cochant les cases de sélection correspondantes.**



Choisissez Prog Bank, Combi Bank ou Drum Kit et spécifiez les données (banques) à sauvegarder en cochant les cases de sélection. Seules les données dont vous avez coché les cases de sélection sont sauvegardées sur le lecteur défini. Une fois que vous avez choisi toutes les données voulues, appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

⑧ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter la sauvegarde.**

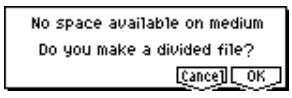
Si une seule disquette suffit pour sauvegarder toutes les données

Le KARMA sauvegarde les données spécifiées sur la disquette en question et retourne à la page Save. La durée nécessaire pour la sauvegarde dépend de la taille des données.

Si la disquette contient déjà un fichier portant le même nom qu'un fichier à sauvegarder, le KARMA vous demande si vous voulez l'écraser. Pour écraser ce fichier de la disquette, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour sauvegarder le nouveau fichier sans écraser son homonyme sur la disquette, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel"), reprenez la procédure à l'étape ⑤ et changez le nom des données à l'étape ⑥ avant la sauvegarde.

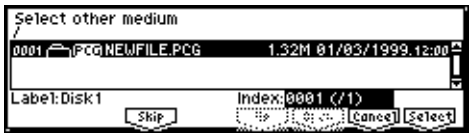
Si une seule disquette ne permet pas de sauvegarder toutes les données

Dans ce cas, l'écran affiche la fenêtre de dialogue "No space available on medium" (☞Gdp p.154).



Vous pouvez diviser le fichier et sauvegarder les données sur plusieurs disquettes.

1) Assurez-vous que vous disposez d'assez de disquettes et appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). La sauvegarde commence.
2) Une fois la première disquette remplie, l'écran affiche la fenêtre de dialogue suivante.



3) Insérez la disquette suivante dans le lecteur de disquette du KARMA.
4) Appuyez sur un bouton de fonction, etc. de sorte que le KARMA détecte la nouvelle disquette chargée.
5) Appuyez sur [F8] (“Select”).
La sauvegarde recommence.
6) Si l’écran active à nouveau la fenêtre de dialogue “No space available on medium”, répétez les étapes 3~5.
Pour annuler la sauvegarde, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
La fenêtre de dialogue de l’étape 2 apparaît alors. Appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
L’écran vous demande confirmation avec le message “Are you sure?”. Confirmez en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). La sauvegarde est annulée.
7) Quand la sauvegarde est terminée, l’écran retourne à la page Save.

⑨ **Quand la sauvegarde est finie et que l’écran retourne à la page Save, il affiche le fichier sauvegardé.**

Le KARMA sauvegarde les données dans les types de fichiers décrits ci-dessous.

Fichier .PCG
Ce type de fichier permet de sauvegarder les Programs, Combinations, Drum Kits et les réglages du mode Global contenus dans la mémoire interne.

Fichier .SNG
Ce type de fichier permet de sauvegarder les Songs, listes de repères et motifs utilisateur créés en mode Sequencer.

note Durant le chargement de fichiers sauvegardés sur plusieurs volumes, l’écran affiche une fenêtre de dialogue “Where is a …”. Insérez la disquette contenant le fichier voulu, choisissez le répertoire et appuyez sur [F8] (“Select”) pour charger les données (☞Gdp p.151).

Autres méthodes de sauvegarde

En plus de la commande “Save All”, le menu Utility propose les commandes “Save PCG” (sauvegarde des Programs, Combinations, Drum Kits et des réglages du mode Global) et “Save SEQ” (sauvegarde des Songs, listes de repères et motifs utilisateur du mode Sequencer). Choisissez la commande de menu correspondant au type de données que vous voulez sauvegarder sur disquette.

note Quand vous sauvegardez des Combinations avec les commandes “Save All” et “Save PCG”, veillez à sauvegarder simultanément les Programs employés par chaque Timbre (et les Drum Kits affectés aux Programs).
De même, quand vous sauvegardez des Programs, veillez à sauvegarder les Drum Kits utilisés par ces Programs.

Sauvegarde par transfert MIDI

Vous pouvez transmettre sous forme de données SysEx (données exclusives du système) les données des Programs (A~F), Combinations (A~F), Drum Kits et les réglages du mode Global contenus dans la mémoire interne, plus les Songs et listes de repères du mode Sequencer à un enregistreur de données MIDI, un ordinateur ou un autre **KARMA** (☞Gdp p.139).

Recharger les réglages d'usine

Chargement des données Preload

Les sons d'usine de votre KARMA s'appellent les données *Preload*. Vous pouvez retrouver les réglages définis à l'usine pour les Programs, Combinations et les réglages du mode Global, en rechargeant ces données Preload dans l'instrument.

Retenez que cette opération écrase les données contenues dans la mémoire interne. Si vous voulez conserver ces données, vous devez les sauvegarder sur disquette avant d'effectuer le chargement (☞p.41).

① **Insérez la disquette KMFD-00P accompagnant le KARMA dans son lecteur de disquette.**

Pour en savoir plus sur la manipulation des disquettes, voyez la section "Mode Disk" (☞p.95).

② **Activez le mode Disk en appuyant sur [DISK].**

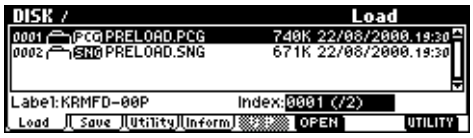
Le mode Disk est activé.

③ **Appuyez sur [F1] ("Load").**

L'écran active la page Load et affiche les fichiers contenus sur la disquette.

④ **Choisissez "PRELOAD.PCG" avec les boutons de curseur [▲], [▼].**

L'écran affiche votre sélection en contrasté.



Un fichier .PCG contient les Programs, les Combinations, les Drum Kits et les données du mode Global.

⑤ **Appuyez sur [F8] ("UTILITY"), choisissez la commande "Load Selected" du menu Utility et appuyez sur [F8] ("OK").**

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



⑥ **Si vous avez coché "Load PRELOAD.SNG too" dans cette fenêtre, le fichier .SNG sera également chargé lors du chargement du fichier .PCG.**

⑦ **Lancez le chargement en appuyant sur le bouton [F8] ("OK").**

note Ne retirez jamais la disquette tant qu'un chargement de données est en cours.

note Si la fenêtre de dialogue Memory Protected s'affiche, désélectionnez la case Memory Protect et chargez à nouveau les données (☞p.38).

Mode Program

Le mode Program permet de sélectionner, de reproduire et d'éditer les Programs du KARMA. Le mode Program comprend les pages 1.1: Play~7.3: Ed–MasterFX.
1.1: Play sert à sélectionner et reproduire les Programs. Cette page vous permet également d'effectuer de simples éditions sur les Programs et de régler les paramètres de la fonction KARMA (☞p.26, p.33).
Les pages 2.1: Ed–Basic~7.3: Ed–MasterFX sont destinées à l'édition des paramètres du Program sélectionné sous 1.1: Play.

MIDI Tout transfert et réception de messages MIDI est effectué dans le mode Program via le canal MIDI Global. Vous pouvez régler le canal MIDI Global avec GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel".

Organisation d'un Program

Chaque Program est constitué d'une série de paramètres. Ces paramètres sont affichés dans les pages 2.1: Ed–Basic~7.3: Ed–MasterFX. L'illustration ci-dessous représente la structure d'un Program.

Edition de base d'un Program

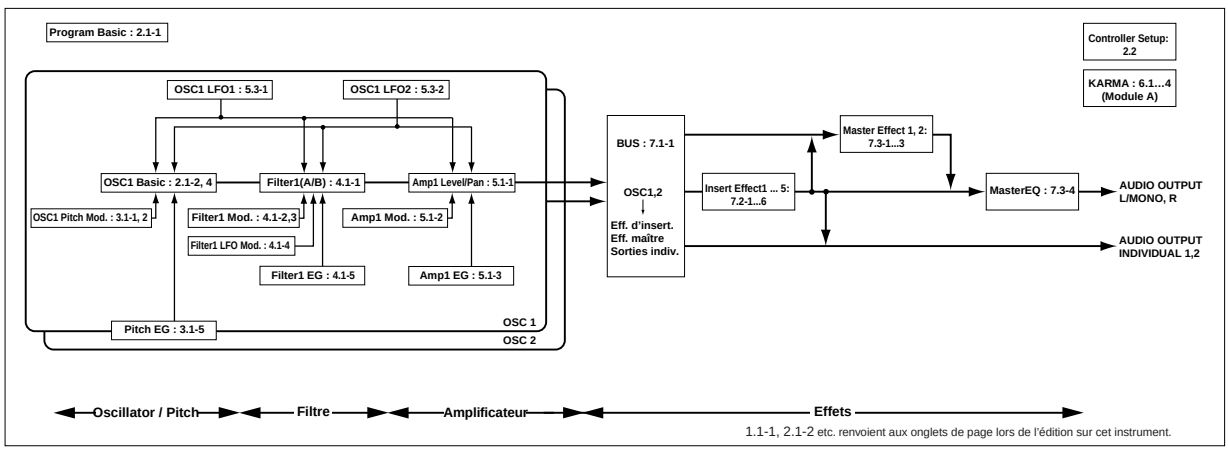
A la sortie d'usine, les banques A, B et E de Programs de cet instrument contiennent une série de Programs. Vous pouvez créer vos propres Programs en modifiant ces Programs d'usine ou encore créer des Programs originaux sans vous servir des Programs d'usine.
Vous pouvez sauvegarder les Programs que vous créez ou éditez dans les 640 emplacements de mémoire de Programs (mis à votre disposition par les banques A~E). Le mode Disk permet en outre de sauvegarder vos Programs sur disquette (☞p.38, p.41).

note Pour les paramètres des pages 2.1: Ed–Basic~5.3: Ed–LFOs définis de manière indépendante pour chaque oscillateur (1 et 2), la commande "Copy Oscillator" du menu Utility permet d'appliquer les réglages définis pour un oscillateur à l'autre oscillateur. Vous pouvez ainsi définir des réglages identiques pour les deux oscillateurs ou appliquer (via une copie) les réglages d'un oscillateur à l'autre oscillateur.

Si vous souhaitez conserver la version éditée d'un Program dans la mémoire interne, veillez à effectuer une sauvegarde de ce Program (☞p.38).

Si vous avez installé l'option EXB-MOSS, vous pourrez alors employer les Programs de la banque F. Notez que l'agencement des paramètres offerts par les Programs de la banque F diffère de celui des autres banques de Programs. Pour en savoir plus, voyez le manuel fourni avec l'option EXB-MOSS et ☞Gdp p.270.

Vous trouverez dans cette section des exemples illustrant la procédure d'édition de paramètres représentatifs de chaque page. Pour en savoir plus sur les paramètres du KARMA, ☞Gdp p.1~.



Les trois éléments fondamentaux de tout son

Tout son peut être défini via les trois éléments suivants: sa **hauteur**, son **timbre** et son **volume**.
Sur le KARMA, ces éléments correspondent aux réglages de **hauteur**, de **filtre** et d'**amplificateur** des Programs. En d'autres termes, vous modifiez la hauteur avec les paramètres Pitch (de hauteur) vous réglez le filtre avec les paramètres Filter et le niveau avec les paramètres Amplifier.

C'est avec les réglages **Oscillator** sous 2.1: Ed-Basic que vous réglez l'**oscillateur** en lui assignant une forme d'onde (**multi-échantillon**) et en spécifiant sa hauteur. Ce son est ensuite modifié par les réglages de **hauteur** (**Pitch**: 3.1: Ed-Pitch), de **filtre** (**Filter**: 4.1, 4.2: Ed-Filter) et d'**amplificateur** (**Amplifier**: 5.1, 5.2: Ed-Amp) afin de créer la "matière première" acoustique du Program.
Vous pouvez donner le caractère souhaité à ce son de base en le traitant avec les **effets d'insertion** (réglages sous 7.2: Ed-Insert FX), les **effets maîtres** et **l'égaliseur maître** (réglages sous 7.3: Ed-Master FX). Ajoutez à cela les réglages de la fonction KARMA (6.1~6.4: Ed-KARMA) et des fonctions de jeu (2.2: Ed-Ctrl) et vous obtenez ce qu'on appelle un "**Program**".

note Les Programs utilisés en mode Combination, Sequencer ou Song Play possèdent des réglages d'effets d'insertion, d'effets maîtres, d'égaliseur maître, de fonction KARMA et de fonctions de jeu indépendants de ceux du mode Program.

Fonction de comparaison

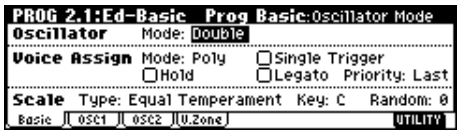
Appuyez sur le bouton [COMPARE] (son témoin s'allume alors) pour activer la fonction de comparaison. Le KARMA rappelle alors le son tel qu'il a été sauvegardé dans la mémoire interne (avant vos éditions). Pour retrouver la version du son en cours d'édition, appuyez à nouveau sur [COMPARE] (son témoin s'éteint). La fonction de comparaison vous sera pratique quand vous voulez comparer la version en cours d'édition d'un son avec sa version originale contenue dans la mémoire.

Quand la fonction de comparaison est activée (que le témoin du bouton [COMPARE] est allumé) et que vous effectuez une édition de paramètre, le témoin de ce bouton s'éteint alors et l'instrument rappelle le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

Réglages Oscillator 2.1: Ed–Basic

Sous 2.1: Ed–Basic, vous pouvez régler les paramètres liés aux oscillateurs. Cet instrument comporte deux oscillateurs, pour chacun desquels vous pouvez choisir la forme d'onde (appelée "**multi-échantillon**") qui formera la base du son final et déterminera sa hauteur. Une grande variété de multi-échantillons vous sont proposés, y compris des instruments comme le piano, mais aussi des formes d'ondes propres aux synthétiseurs. Chaque multi-échantillon est en réalité un tout petit "échantillon" d'un son enregistré, il détermine donc le caractère de base du son, à savoir si ce son ressemblera plutôt au piano, à la guitare, etc.

Page Basic (Prog Basic)



Mode (Oscillator Mode)

Cette plage permet de définir le mode de l'oscillateur. Choisissez **Single** si vous voulez employer un seul oscillateur et **Double** pour employer deux oscillateurs. En mode d'oscillateur unique (**Single**), vous disposez d'une polyphonie maximum de 62 notes, tandis qu'en mode d'oscillateur double (**Double**), la polyphonie maximum est de 31 notes. Pour créer un Program de batterie sur base d'un Drum Kit, sélectionnez **Drums** (☞p.46).

Mode (Voice Assign Mode)

Cette plage indique le mode d'assignation de voix, c.-à-d. si le Program sélectionné est reproduit en mode polyphonique (réglage **Poly**) ou monophonique (réglage **Mono**). Si vous avez sélectionné **Poly**, vous pouvez jouer des accords. En revanche, si vous avez sélectionné **Mono**, vous ne pourrez jouer qu'une note à la fois (même lorsque vous jouez un accord, le KARMA ne produit qu'une note). Dans la plupart des cas, vous sélectionnerez **Poly**, mais le mode **Mono** est utile pour jouer des sons du type basse de synthé analogique ou des solos. Sélectionnez tour à tour **Poly** et **Mono** et écoutez la manière dont chacun de ces réglages influence votre jeu.

Page OSC1, page OSC2



Ces pages permettent de spécifier le multi-échantillon respectivement pour l'oscillateur 1 et 2.

Sélection d'un multi-échantillon

Un multi-échantillon est la forme d'onde constituant la matière première d'un Program (et déterminant ainsi les caractéristiques fondamentales de ce Program).

○ **Spécifiez la banque de multi-échantillons avec "High MS Bank" et choisissez le multi-échantillon voulu avec "High Multisample".**

Lorsque "**High MS Bank**" est réglé sur **ROM**, vous pouvez choisir parmi les multi-échantillons préprogrammés. Sélectionnez un des multi-échantillons "High Multisample" **000~424** (☞VNL).
Si "**High MS Bank**" est réglé sur **EXB***, vous pouvez choisir parmi les multi-échantillons proposés par la carte EXB-PCM disponible en option. L'écran vous indique qu'il s'agit de l'option installée avec "*".

note Vous pouvez aussi utiliser la fonction "Select by Category" afin d'afficher tous les multi-échantillons contenus dans la mémoire interne ROM en les divisant selon 15 catégories (☞Gdp p.10).

High Multisample et Low Multisample

Le KARMA vous permet d'attribuer deux multi-échantillons à chaque oscillateur (un multi-échantillon High et un multi-échantillon Low) et de passer d'un multi-échantillon à l'autre via la commutation par toucher (en fonction de la force de frappe). Cette technique est appelée "**commutation par toucher**".

① **Attribuez un multi-échantillon avec "High Multisample" et "Low Multisample".**

② **Spécifiez une valeur de toucher avec "Velocity SW L→H".**

Les notes jouées sur le clavier avec un toucher inférieur à la valeur spécifiée déclenchent le multi-échantillon **Low** et les notes jouées avec un toucher supérieur ou égal à cette valeur déclenchent le multi-échantillon **High**.

Si par exemple vous réglez le paramètre "**Velocity SW L→H**" sur **100**, le KARMA jouera le multi-échantillon "Low" en réponse à un toucher léger et le multi-échantillon "High" pour un toucher plus fort.

③ **Réglez ensuite le paramètre "Level" (de niveau) des multi-échantillons High et Low pour équilibrer leur niveau de volume.**

Si vous n'avez pas besoin de la commutation de multi-échantillon par toucher, attribuez la valeur **001** au paramètre "Velocity SW L → H". De cette manière, seul le multi-échantillon High sera joué.

Case de sélection Rev (reproduction inversée)

Si vous avez **coché** cette case de sélection, la reproduction du multi-échantillon sera inversée. Le mode de reproduction inversée est par exemple intéressant pour produire des effets spéciaux, etc. En mode de jeu normal, laissez cette case **vide**.

Quand "Oscillator Mode" = Double

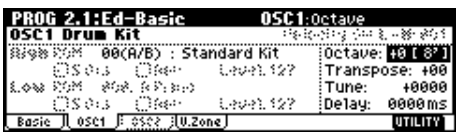
Si vous souhaitez employer l'oscillateur 2 (OSC2), réglez "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double** à la page Basic (Prog Basic).

Tout comme pour l'oscillateur 1 (OSC1), vous pouvez définir pour OSC2 un multi-échantillon High et un multi-échantillon Low.

Vous pouvez définir des réglages indépendants de hauteur pour les deux oscillateurs. Ainsi, vous pouvez assigner un même multi-échantillon aux deux oscillateurs et enrichir le son du Program en attribuant des valeurs d'accord légèrement différentes aux oscillateurs (via le paramètre "Tune").

note La commande "Copy Oscillator" du menu Utility vous permet en outre d'attribuer des réglages identiques aux deux oscillateurs.

Quand "Oscillator Mode" = Drums



Réglez le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Drums** à la page Basic (Prog Basic). Cela vous permet de sélectionner un Drum Kit en vue de créer un Program de batterie.

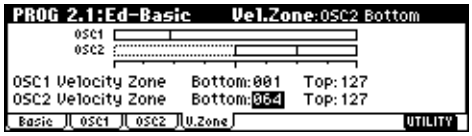
Au lieu d'un multi-échantillon, l'instrument sélectionne alors un **Drum Kit**. Cet instrument contient seize Drum Kits d'usine, adaptés à une vaste série de styles musicaux (☞Drum kit name, VNL).

En mode Program, vous pouvez uniquement sélectionner les Drum Kits. Vous pouvez éditer ou créer un Drum Kit sous GLOBAL 5.1: DKit (☞p.91).

Voici les multi-échantillons et Drum Kits que vous pouvez choisir pour les oscillateurs:

- 425 multi-échantillons internes (en ROM)
- Multi-échantillons supplémentaires (à condition d'installer une carte de la série EXB-PCM en option)
- Neufs Drum Kits internes (en ROM)
- 64 Drum Kits utilisateur créés en mode Global (Vous pouvez composer des Drum Kits en assignant librement des échantillons de batterie à chaque note. Pour chaque son de ces kits, vous pouvez régler le filtre et l'amplificateur et spécifier le routage vers les effets et sorties individuelles.)
- Des Drum Kits supplémentaires (à condition d'installer une carte de la série EXB-PCM en option).

Page V.Zone (Velocity Zone)



Dans cette page, vous allez définir les plages de toucher (valeurs de commutation par toucher) auxquelles répondront les oscillateurs 1 et 2. Dans l'exemple affiché ci-dessus, les réglages de plages de toucher sont les suivants:

- L'oscillateur OSC1 sera déclenché, quel que soit le toucher appliqué.
- L'oscillateur OSC2 ne sera déclenché qu'à partir d'une force de jeu assez importante (64 et au-delà).
- En plus des réglages de cette page, vous pouvez utiliser la fonction de commutation de multi-échantillon par toucher (☞"High Multisample et Low Multisample"). Pour cet exemple, veuillez attribuer la valeur **32** au paramètre "**Velocity SW L→H**" de l'oscillateur OSC1 et la valeur **96** au même paramètre de l'oscillateur OSC2. L'écran affiche ces plages sous forme de lignes verticales à la page Vel. Zone.

  Dans notre exemple, la reproduction des multi-échantillons est définie via quatre plages de toucher:
  Plage de toucher 001~031:
  Seul le multi-échantillon Low de OSC1 est joué.
  Plage de toucher 032~063:
  Seul le multi-échantillon High de OSC1 est joué.
  Plage de toucher 064~095:
  Le multi-échantillon High de OSC1 et Low de OSC2 sont joués.
  Plage de toucher 096~127:
  Le multi-échantillon High de OSC1 et High de OSC2 sont joués.

Réglages Controller 2.2: Ed–Ctrl

Page Ctrls (Controls)

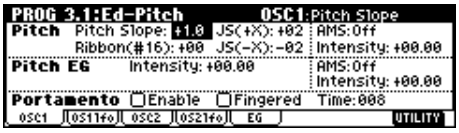
Cet onglet permet pour chaque Program de définir le rôle attribué aux boutons [SW1] et [SW2] et les réglages du mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (☞p.103, ☞Gdp p.10, 230, 231).

Réglages de hauteur 3.1: Ed–Pitch

Dans cette page, vous allez définir les types de variation de hauteur du multi-échantillon attribué à l'oscillateur. Les réglages d'enveloppe de hauteur et de LFO (oscillateur basse fréquence) permettent de déterminer la manière dont la hauteur varie dans le temps.

Les réglages définis à la page OSC2 et OSC2lFO sont uniquement valides si vous avez réglé "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.

Page OSC1



Réglages de hauteur (Pitch)

La valeur attribuée (en demi-tons) aux paramètres "**JS (–X)**" et "**JS(+X)**" définit l'importance de la variation de hauteur produite lors de la réception de messages Pitch Bend ou lorsque vous déplacez le joystick à gauche ou à droite. Ainsi, la valeur maximum **+12** permet d'augmenter la hauteur d'une octave, tandis que la valeur minimum **–12** diminue la hauteur d'une octave.

"**Ribbon (#16)**" définit (en demi-tons) l'importance de variation de hauteur produite quand le KARMA reçoit une commande de contrôle CC#16 ou quand vous glissez votre doigt vers la gauche et la droite sur le ruban d'un TRITON ou d'un autre instrument connecté via MIDI. Ainsi, la valeur maximum **+12** permet d'augmenter la hauteur d'une octave en glissant votre doigt jusqu'au bord droit du ruban, et de diminuer la hauteur d'une octave en glissant le doigt jusqu'au bord gauche.

Réglages d'enveloppe de hauteur (Pitch EG)

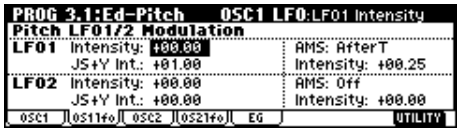
Quand la valeur **+12.00** est attribuée au paramètre "**Intensity**", l'enveloppe de hauteur définie depuis la page Pitch EG produit une variation de hauteur maximum de ±1 octave.

Portamento

Si vous avez **coché** la case de sélection "**Enable**", l'instrument appliquera un effet de Portamento.
Le Portamento permet de créer une variation de hauteur "en douceur" (lorsqu'après avoir enfoncé une touche du clavier, vous appuyez sur une autre touche).
Le paramètre "**Time**" sert à définir le temps de Portamento. Plus cette valeur est importante, plus la variation de hauteur est étalée dans le temps. A la valeur **000**, l'effet de Portamento n'est plus appliqué.

Si vous avez assigné le numéro de contrôle **Porta.SW (CC#65)** comme fonction pour le bouton [SW1] ou [SW2], vous pourrez activer/désactiver l'effet de Portamento avec le bouton [SW1] ou [SW2].

Page OS1lfo (OSC1 LFO)



Réglages LFO 1/2

Le LFO (ou oscillateur basse fréquence) permet de produire un effet de vibrato en appliquant une modulation de hauteur cyclique.

"**Intensity** (LFO Intensity)" détermine l'importance de la modulation de hauteur produite par le LFO spécifié sous 5.3: Ed-LFOs. Ainsi, si vous définissez la valeur **+12.00**, l'effet de vibrato sera produit via une modulation de hauteur de maximum ±1 octave.

"**JS+Y Int**" spécifie l'intensité maximum de l'effet de vibrato produit par le LFO quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument.
"**Intensity** (AMS Intensity)" correspond lui à l'ampleur de l'effet de vibrato produit par le LFO lorsque vous employez une source "AMS" (de modulation alternative). Ainsi, par exemple, si vous avez réglé "**AMS** (LFO1 AMS)" sur **AfterT** et que vous avez assigné une valeur appropriée au paramètre "**Intensity** (AMS Intensity)", le KARMA produira un effet de vibrato quand vous appliquez une pression sur les touches enfoncées d'un clavier MIDI externe ou quand le KARMA reçoit des messages d'Aftertouch.

Page EG (Pitch EG)

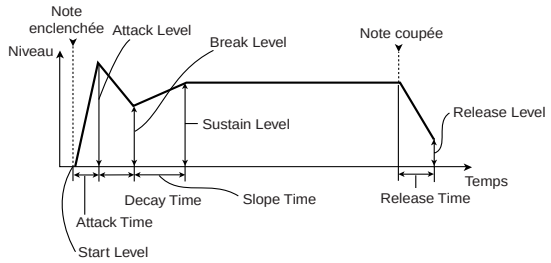
Vous pouvez définir ici les réglages du générateur d'enveloppe de hauteur (Pitch EG).
Si vous souhaitez créer des effets spéciaux, etc., réglez l'enveloppe de hauteur de sorte à produire d'importantes variations de hauteur dans le temps.
Ainsi, grâce à l'enveloppe de hauteur, vous pouvez recréer de manière très réaliste (en définissant une variation subtile de hauteur au moment de l'attaque) le léger changement de hauteur produit lorsqu'une corde est pincée sur un instrument à cordes ou lors de l'attaque d'un son de cuivres ou d'une partie vocale (☞Gdp p.12).

Générateur d'enveloppe et LFO

Les éléments-clés permettant de produire des modulations d'oscillateur, de hauteur, de filtre, et d'amplificateur dans le temps ainsi que des modulations cycliques sont les générateurs d'enveloppe (**EG**) et les oscillateurs basse fréquence (**LFO**).

EG: paramètres de changements dans le temps

Cet instrument est doté d'un générateur d'enveloppe pour l'oscillateur, pour le filtre et pour l'amplificateur. Vous pouvez ainsi faire évoluer dans le temps la hauteur, le timbre ainsi que le niveau.



LFO: paramètres de changements cycliques

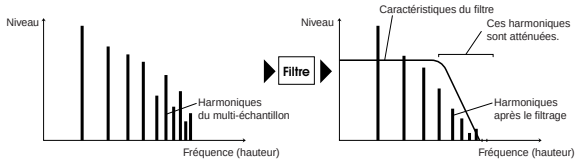
Le KARMA possède deux LFO pour chaque oscillateur et vous permet de faire évoluer cycliquement la hauteur, le timbre et le niveau.

Vous pouvez par exemple créer des effets de **vibrato** (changement cyclique de hauteur), des effets "**WahWah**" (changement cyclique de timbre) et encore des effets de **trémolo** ou "**auto-pan**" de panoramique automatique (changement cyclique de niveau).

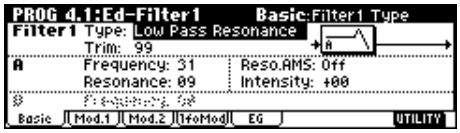
Réglages de timbre 4.1: Ed–Filter1, 4.2: Ed–Filter2

Le son du multi-échantillon choisi pour l'oscillateur peut être modifié par le filtre. Ainsi, vous pouvez atténuer ou mettre en exergue certaines fréquences du son. **Les réglages de filtre ont donc un impact considérable sur le timbre du son.**

Cet instrument vous propose le filtre 1 (Filter 1) pour l'oscillateur 1 et le filtre 2 (Filter 2) pour l'oscillateur 2. Pour chacun de ces deux filtres, vous pouvez choisir entre deux types: **Low Pass Resonance ou Low Pass & High Pass**. Le filtre 2 est uniquement disponible si vous avez réglé le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.



Page Basic



Type de filtre (Filter Type), Filter A et Filter B

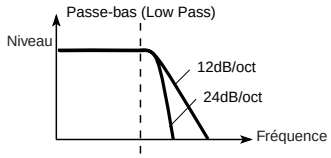
Définissez ici le type de filtre et attribuez une valeur au paramètre "**Frequency**" (fréquence de coupure) et "**Resonance**" (niveau de résonance).

- **Low Pass Resonance** (filtre passe-bas 24 dB/oct avec résonance): permet de régler les paramètres du filtre A.
- **Low Pass & High Pass** (filtre passe-bas 12 dB/oct connecté en série à un filtre passe-haut 12 dB/oct): permet de régler les paramètres de filtre passe-bas du filtre A et les paramètres de filtre passe-haut du filtre B.

Filtre Low Pass (passe-bas)

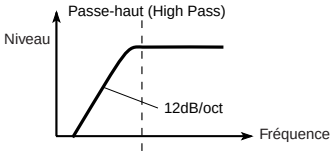
Ce filtre permet aux composantes graves (fréquences basses) du son de passer, mais supprime les fréquences élevées. Ce type de filtre est sans doute le plus courant. Au fur et à mesure que les harmoniques les plus élevées seront supprimées, le son paraîtra plus sourd.

Les termes "24 dB/oct" et "12 dB/oct" font référence à l'intensité de coupure du filtre. Ainsi, un filtre 24 dB/oct produit pour une octave une diminution de gain de 24 dB (c.-à-d. lorsque la fréquence est doublée). Un filtre 12 dB/oct diminue le gain de 12 dB par octave. Comme le montre le diagramme suivant, le filtre 24 dB/oct produit une pente de coupure plus abrupte.



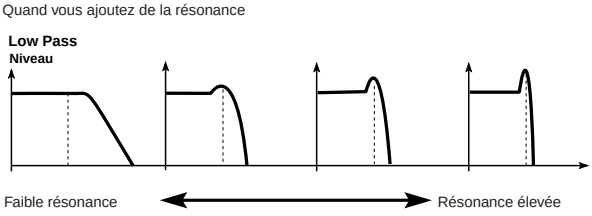
Filtre High Pass (passe-haut)

Ce filtre permet aux fréquences élevées de passer mais supprime les fréquences graves. Employez ce filtre lorsque vous souhaitez rendre le son plus clair. Toutefois, utilisé avec excès (fréquence de coupure trop élevée), il diminuera sensiblement le niveau général du son.

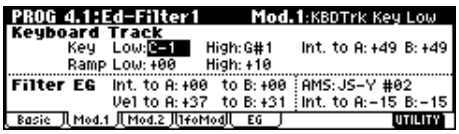


Résonance du filtre (Resonance)

Comme le montre le diagramme ci-dessous, plus la valeur du paramètre "**Resonance**" est élevée, plus les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure seront accentuées. Cela permet de donner un caractère unique au son.



Page Mod.1, page Mod.2



Vous pouvez moduler la fréquence de coupure du filtre définie depuis la page Basic avec des contrôleurs et l'enveloppe de filtre. Ainsi, vous pouvez enrichir considérablement votre son en modifiant son timbre avec un contrôleur ou en créant des variations de timbre dans le temps avec l'enveloppe du filtre.

Zone de clavier (Keyboard Track; page Mod.1)

Vous pouvez faire varier la fréquence de coupure du filtre en fonction de la zone dans laquelle vous jouez sur le clavier.

- Si vous attribuez une **valeur positive (+)** à Ramp "**Low**", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier, produisant ainsi un son plus clair. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves, ce qui rend le son plus sourd.
- Si vous attribuez une **valeur positive (+)** à Ramp "**High**", la fréquence de coupure augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier, produisant ainsi un son plus brillant. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, la fréquence de coupure diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës, ce qui rend le son plus sourd.
- Les paramètres **Int.** "**to A**" et "**to B**" servent à régler l'effet du paramètre Keyboard Track sur les filtres A et B (☞Gdp p.16).

Enveloppe de filtre (Filter EG; page Mod.1)

Ces paramètres déterminent le type d'effet produit par l'enveloppe du filtre. Les réglages d'enveloppe de filtre sont définis avec la page EG.

- Les paramètres **Int**. "**to A**" et "**to B**" servent à régler l'intensité de l'enveloppe de filtre.
- Utilisez les paramètres **Vel** "**to A**" et "**to B**" pour définir l'effet du toucher sur l'enveloppe de filtre.
- Les paramètres "**AMS**" et "**Int to A, B**" définissent l'effet de la source de modulation alternative (AMS) sur l'intensité de l'enveloppe de filtre.

  Grâce à ces trois types de paramètres, vous pouvez définir l'intensité de la variation de timbre produite dans le temps par l'enveloppe de filtre.

Filter Modulation (page Mod.2)

Réglez ces paramètres si vous souhaitez produire des changements de timbre en variant la fréquence de coupure du filtre à l'aide de contrôleurs, etc.

Page lfoMod (LFO Mod.)

Cette page affiche des paramètres permettant de régler la modulation du LFO de sorte à produire des changements cycliques de timbre (effet du type "WahWah").

Intensity: **"to A** (LFO1 Int. to A)" et "**to B** (LFO1 Int. to B)" servent à définir la modulation de timbre du LFO.
JS–Y Int.: "**to A**" et "**to B**" déterminent l'intensité de l'effet "WahWah" produit lorsque vous tirez vers vous le joystick de l'instrument ou quand ce dernier reçoit un message CC#2.
"**Int. to A**" et "**Int. to B**" déterminent l'intensité de l'effet "WahWah" produit par le LFO quand vous actionnez une source "**AMS**" (de modulation alternative). Ainsi, si vous avez réglé "**AMS**" sur **AfterT**, vous obtiendrez un effet WahWah quand vous appliquez une pression sur les touches enfoncées d'un clavier MIDI externe (à condition qu'il dispose de la fonction Aftertouch).

Page EG

Cette page affiche les réglages d'enveloppe de filtre (déterminant les changements de timbre dans le temps) (☞Gdp p.18). Réglez ici les paramètres d'enveloppe de filtre et définissez l'intensité de l'effet produit avec le paramètre "Filter EG" de la page Mod.1.

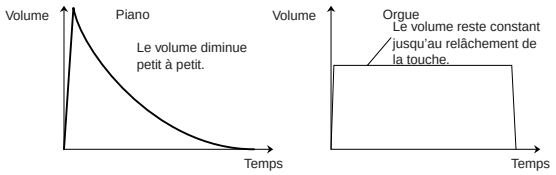
Enveloppe de filtre et enveloppe d'amplificateur

Quand vous utilisez le Filter EG (enveloppe du filtre) pour "former" la fréquence de coupure, le timbre change dans le temps. Notez cependant que selon la variation de volume produite dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur (Amplifier EG), le réglage d'enveloppe de filtre produira des résultats différents. Ainsi, par exemple, changer la vitesse d'attaque ou de chute du timbre et de l'amplificateur permet de produire d'importants changements de timbre. Nous vous conseillons donc de programmer les deux enveloppes (Filter EG et Amplifier EG) pour obtenir le son désiré (☞page 5.1: Ed–Amp1, EG et page 5.2: Ed–Amp2, EG).

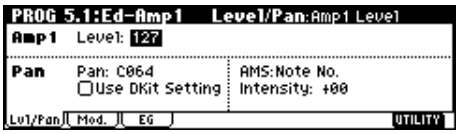
Réglages d'amplificateur 5.1: Ed–Amp1, 5.2: Ed–Amp2

Les paramètres de cette page servent à régler le volume. Vous pouvez définir depuis cette page les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur et les changements cycliques de volume produits par le LFO ainsi que l'effet des contrôleurs sur le volume, etc.
Les réglages Amp1 s'appliquent à l'oscillateur OSC1 et les réglages Amp2 définissent l'action de l'oscillateur OSC2. Les réglages Amp2 sont uniquement disponibles si vous avez réglé le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" sur **Double**.

Quand vous jouez une note sur un instrument comme un piano, le son atteint immédiatement son niveau maximum. Une note sur un orgue reste au même volume aussi longtemps que vous maintenez la touche enfoncée. Cependant, sur un instrument comme le violon ou encore sur des instruments à vent, il est possible de varier le volume de la note durant son jeu (en modifiant la pression sur l'archet ou la force de souffle).



Page Lvl/Pan (Level/Pan)



Niveau de volume (Amp1 Level, Amp2 Level)

Règle le volume du son produit via l'oscillateur, l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur.

Panoramique (Pan)

Grâce à ce paramètre, réglez le panoramique (la position dans l'image stéréo) du son produit via l'oscillateur, l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur. Pour un réglage de panoramique normal, attribuez la valeur **C064** à ce paramètre. Si le paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" est réglé sur **Double** et que vous souhaitez produire un effet stéréo, placez le signal des oscillateurs 1 et 2 à gauche et à droite de l'image stéréo avec le paramètre "**Pan**" sous 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2. Si vous choisissez la valeur **Random**, le KARMA modifiera la position du son dans l'image stéréo de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée). Ce réglage permet donc de produire des effets stéréo pleins de surprise.

AMS Intensity

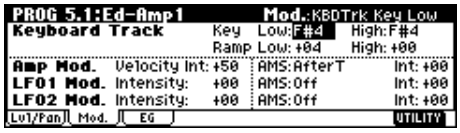
Le paramètre "**Intensity**" sert à définir l'intensité de l'effet de panoramique produit lorsqu'une source "**AMS**" (de modulation alternative) est employée.

Quand "AMS" est réglé sur **Note No.**, le KARMA modifie la valeur de panoramique selon le numéro de la note jouée sur le clavier. Si vous choisissez la valeur **LFO1** ou **LFO2**, le son passera d'un côté à l'autre de l'image stéréo (panoramique automatique). D'autres réglages permettent aussi de modifier le panoramique de l'oscillateur via une fonction de jeu.

Case de sélection Use DKit Setting

Cette case de sélection est disponible uniquement si "**Mode** (Oscillator Mode)" est réglé sur **Drums**. Quand cette case de sélection est **cochée**, le KARMA situe chaque son de batterie dans l'image stéréo en fonction de la valeur de panoramique qui lui est attribuée dans le Drum Kit. Si cette case est **vide**, tous les sons de batterie se trouvent au milieu de l'image stéréo. Les Drum Kits chargés à l'usine et les Drum Kits GM du KARMA ont été programmés en stéréo. Aussi, pour conserver l'image stéréo de ces Drum Kits, veuillez **cocher** cette case de sélection.

Page Mod.



Permet de varier le volume en fonction de l'emplacement joué sur le clavier.

Zone de clavier (Keyboard Track)

Grâce aux paramètres "Keyboard Track", faites varier le volume de l'amplificateur en fonction de la zone où vous jouez sur le clavier.

- Si vous réglez Ramp "**Low**" sur une **valeur positive (+)**, le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves sur le clavier. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus graves.
- Si vous réglez Ramp "**High**" sur une **valeur positive (+)**, le volume augmente au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës sur le clavier. Si en revanche vous attribuez une **valeur négative (–)** à ce paramètre, le volume diminue au fur et à mesure que vous jouez des notes plus aiguës.

Modulation d'amplificateur (Amp Mod.)

La plupart des Programs utilisent le paramètre "**Velocity Int**" (force de toucher), qui permet de diminuer le volume quand les touches sont enfoncées avec douceur et d'augmenter le volume lorsqu'un toucher plus fort est appliqué au clavier. "Amp Modulation" détermine la manière dont le toucher modifie le volume de l'amplificateur. Normalement, vous choisirez une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. Plus vous augmentez ce réglage, plus le contraste de volume entre un toucher léger et un toucher fort sera marqué.

LFO1 Mod., LFO2 Mod.

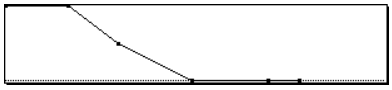
Ces paramètres permettent de déterminer les changements cycliques de volume (effet de trémolo) produits par les oscillateurs LFO.
La valeur que vous attribuez avec "**Intensity** (LFO1 Intensity, LFO2 Intensity)" détermine la modulation de volume produite par le ou les oscillateurs LFO.
Le paramètre "**Int** (AMS Intensity)" sert à régler l'effet de la source "**AMS** (LFO1 AMS, LFO2 AMS)" sur la modulation de volume (effet trémolo) produite par le LFO).
Par exemple, si vous réglez "**AMS**" sur **JS-Y #02**, vous pourrez appliquer un effet de trémolo en tirant le joystick de l'instrument vers vous ou en envoyant un message CC#02 au KARMA.

Page EG

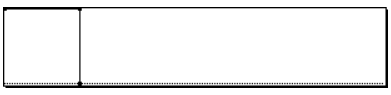
Cette page permet de régler les variations de volume produites dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur.

Chaque instrument produit une courbe de changements de volume dans le temps qui lui est propre. Cette courbe contribue au caractère acoustique unique de l'instrument. Grâce au KARMA, vous pouvez modifier les caractéristiques de volume propres à un type d'instrument; ainsi, par exemple, en appliquant à un multi-échantillon de type orgue une courbe d'enveloppe d'amplificateur typique à un instrument à cordes, vous obtiendrez un son d'orgue qui sort des sentiers battus.

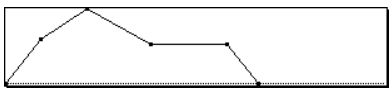
Piano



Orgue

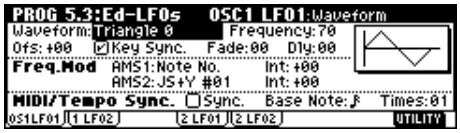


Cordes



Réglages de LFO 5.3: Ed–LFOs

Chaque oscillateur met à votre disposition deux LFO (oscillateurs basse fréquence): LFO1 et LFO2. Vous pouvez en outre définir le type ainsi que la vitesse de modulation de chaque LFO.
Vous pouvez spécifier l'intensité de chaque oscillateur LFO (LFO1 et LFO2) pour lequel vous avez défini des réglages ici avec les pages 3.1: Ed-Pitch, 4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2, 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2.



OSC1 LFO1, OSC1 LFO2, OSC2 LFO1, OSC2 LFO2

Le paramètre "**Waveform**" (forme d'onde) détermine le type d'effet du LFO. Le KARMA vous offre un vaste choix de formes d'onde, comprenant des formes d'onde classiques, telles que **Triangle**, **Saw**, **Square**, **Sine**, ainsi que des formes d'onde du type **Step** ou **Random PG**, qui produisent un effet de type "Sample and Hold" (☞Gdp p.24).
Vous pouvez aussi produire toute une série de variations via les paramètres "**Ofs**" "**Fade**" et "**Dly**", ainsi qu'en changeant le signe du paramètre "Intensity" aux pages 3.1: Ed-Pitch, 4.1: Ed-Filter1, 4.2: Ed-Filter2, 5.1: Ed-Amp1 et 5.2: Ed-Amp2. Le paramètre "**Frequency**" détermine la vitesse de modulation du LFO.

Freq.Mod (Frequency Modulation)

Vous pouvez changer la vitesse (fréquence) de l'oscillateur avec "**AMS**". Modifiez ainsi la vitesse du LFO avec une fonction de jeu, les paramètres d'enveloppe ou "Keyboard Track".

MIDI/Tempo Sync.

Quand "**MIDI/Tempo Sync**" est **coché**, le KARMA ignore le réglage défini avec "**Frequency**" et la vitesse du LFO est alors synchronisée avec le tempo du séquenceur, etc. Vous pourrez ainsi produire des effets de vibrato, WahWah, de panoramique automatique ou encore des effets de trémolo en synchronisant la vitesse du modulateur sur le tempo de jeu du séquenceur.

Réglages de la fonction KARMA 6.1: Ed–KARMA.

C'est ici que vous réglez les paramètres de la fonction KARMA (☞p.77).

Réglages BUS 7.1: Ed–BUS

Cette page sert à spécifier le routage pour les oscillateurs (le signal envoyé aux effets d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties individuelles) (☞p.98).

Réglages des effets d'insertion 7.2: Ed–InsertFX

Vous pouvez attribuer les effets d'insertion et effectuer leurs réglages à cette page (☞p.98).

Réglages des effets maîtres 7.3: Ed–MasterFX

Cette page est employée pour attribuer les effets maîtres et effectuer leurs réglages. C'est aussi à cette page que vous réglez l'égaliseur maître (☞p.99).

Quelques détails à propos de la modulation alternative

La **modulation alternative** (Alternate Modulation) est un type de modulation servant à modifier le son.

Une **source de modulation alternative** (**AMS**, ou Alternate Modulation Source) permet de contrôler la modulation alternative. La source de modulation alternative peut être une fonction de jeu physique comme le joystick et les commandes REALTIME CONTROLS ou une commande MIDI transmise au KARMA, voire une source de modulation interne comme le générateur d'enveloppe ou l'oscillateur LFO.
Comme le KARMA permet d'effectuer des réglages servant à moduler des modulateurs (sources de modulation), nous nous sommes proposé d'appeler ce type de modulation, la *modulation alternative*.

Le paramètre **Intensity** spécifie le degré (la profondeur ou la vitesse) de modulation alternative par la fonction AMS.

Les combinaisons de contrôle le plus souvent utilisées sur un synthétiseur (comme l'utilisation du joystick pour modifier la hauteur) constituent un groupe de paramètres indépendant de la modulation alternative.

Cet instrument vous propose 29 types de modulation alternative.
En mode Single, 29 types de modulation alternative peuvent être utilisés pour piloter 29 paramètres. En mode Double, 29 types de modulation alternative peuvent être utilisés pour piloter 55 paramètres.
Il existe 42 types d'AMS. (Certains types de modulation ne permettent cependant pas l'utilisation de tous ces modulateurs.)
Pour en savoir plus sur la modulation alternative et sur les types d'AMS, ☞Gdp p.221.

Conseils pour l'utilisation de la modulation alternative

Avant d'effectuer des réglages pour la modulation alternative, il importe de d'abord s'interroger sur le résultat souhaité, ensuite sur le type de modulation et enfin sur le paramètre qui doit être piloté pour obtenir le résultat souhaité (oscillateur, filtre ou amplificateur). La deuxième étape consiste alors à choisir la source (paramètre "**AMS**") et à en spécifier l'intensité (paramètre "**Intensity**") ainsi que la modulation en cas de besoin. Cette démarche vous permettra d'obtenir l'effet recherché.

Voici un exemple: pour produire un son "guitaroïde" qui doit frôler la saturation quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument, effectuez les réglages qui agiront sur la modulation ou le niveau de résonance du filtre.

Mode Combination

Le mode Combination sert à la sélection, au jeu et à l'édition des Combinations.
Le mode Combination comprend les pages 1.1: Play~7.3: Ed–MasterFX.
La page 1.1: Play du mode Combination permet de choisir et reproduire une Combination. Vous pouvez aussi y effectuer des réglages généraux et régler les paramètres de la fonction KARMA (☞p.30).
2.1: Ed–Basic~7.3: Ed–MasterFX permettent d'éditer les paramètres de la Combination choisie sous 1.1: Play.

Organisation d'une Combination

Chaque Combination comprend une série de paramètres que vous pouvez éditer dans chacune des pages 2.1: Ed–Basic~7.3: Ed–MasterFX. Le schéma ci-dessous illustre la structure d'une Combination.

Editions élémentaires de Combination

A sa sortie d'usine, le KARMA contient une série de Combinations dans les banques A, B et E de sa mémoire interne. Ces Combinations sont générées sur base des Programs chargés à l'usine (banques A, B et E), de la fonction KARMA et des effets de l'instrument. Vous pouvez créer des Combinations originales en éditant ces Combinations d'usine, mais vous pouvez aussi créer vos propres Combinations "de A à Z".

Vous pouvez sauvegarder les Combinations que vous avez éditées ou créées dans les 768 mémoires des banques A~F. Le mode Disk permet en outre de sauvegarder vos Combinations sur disquette (☞p.38, p.41).

note Si vous êtes en train d'éditer un Program affecté à une Combination et que vous jouez cette Combination, le KARMA reproduira le son du Program en y appliquant les réglages de la séance d'édition en cours.

Si vous avez édité une Combination et que vous voulez conserver vos réglages d'édition, vous devez sauvegarder cette Combination (☞p.38).

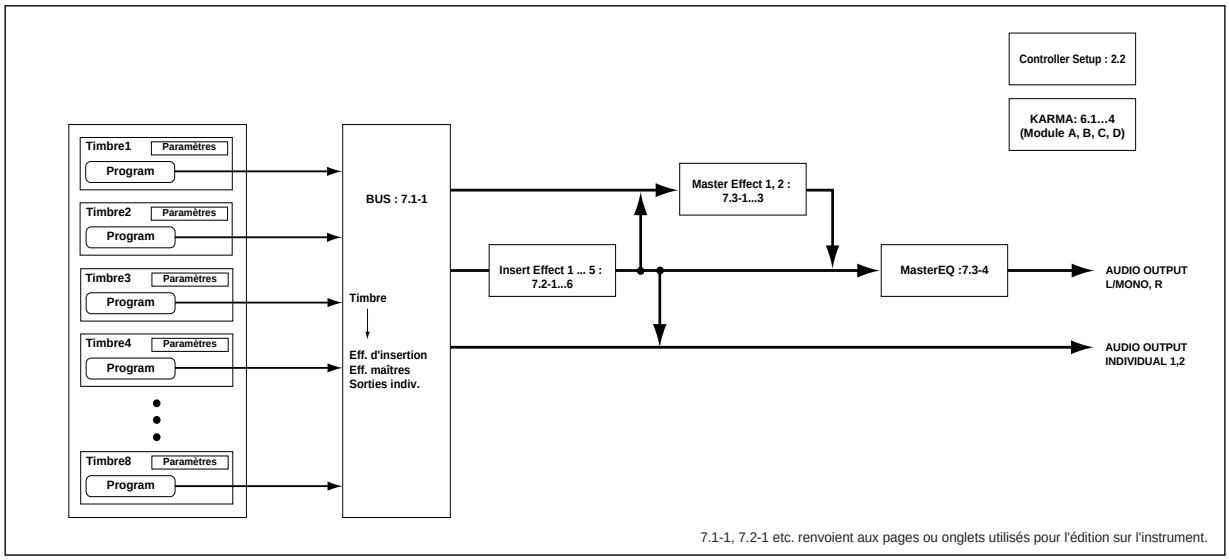
note Si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option, vous pourrez alors assigner les Programs de la banque F aux Timbres de la Combination sélectionnée. Pour en savoir plus sur les paramètres offerts pour les Programs de la banque F, voyez le manuel fourni avec l'option EXB-MOSS et ☞Gdp p.270).

Conseils pour l'édition de Combination

Vous pouvez régler les paramètres de chaque Timbre sous 2.1: Ed-Prog/Mix–4.4: MIDI Filter4 et 7.1:Ed-BUS. C'est dans ces pages que vous créez la Combination de base composée des Programs spécifiés ici.
Assignez d'abord un Program à chaque Timbre avec 2.1: Ed-Prog/Mix, puis spécifiez sous 3.3: Ed-Key Zone et 3.4: Ed-Vel Zone la zone de Program ou la zone de toucher dans laquelle le Program de chaque Timbre sera produit (superposition, partage de clavier, commutation par toucher, etc.). Enfin, réglez le volume de chaque Timbre ainsi que tous les autres paramètres souhaités.

Peaufinez le son de votre Combination avec les réglages d'**effets d'insertion** (sous 7.2: Ed-Insert FX), d'**effets maîtres** et d'**égaliseur maître** (sous 7.3: Ed-Master FX). Ces réglages sont indépendants des réglages d'effets du mode Program. Vous pouvez en outre régler les paramètres de la fonction KARMA (dans les pages 6.1~6.4: Ed-KARMA) et des fonctions de jeu (sous 2.2: Ed-Ctrl) pour obtenir une **Combination** complète.

note La commande de menu Utility "Solo Selected Timbre" permet de reproduire le son du seul Timbre sélectionné quand vous jouez le clavier. Cette commande sera donc utile pour contrôler le son de chacun des Timbres constituant une superposition (☞p.35).



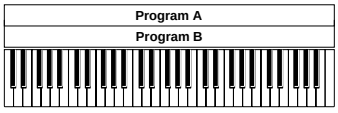
note Dans les pages affichant tous les Timbres 1~8, comme par exemple 2.1: Ed-Prog/Mix, vous pouvez choisir les Timbres avec les boutons [◄] [►]. Vous pouvez aussi sélectionner directement les Timbres voulus en maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un des boutons [F1 1/9]~[F8 8/16].

Superposition, partage de clavier et commutation par toucher

Dans une Combination, vous pouvez utiliser la position sur le clavier ou le toucher pour activer un autre Program. Le Program assigné à un Timbre peut servir de trois manières: en **superposition** (*Layer*), **partage de clavier** (*Split*) ou **commutation par toucher** (*Velocity Switch*). Les Programs de chaque Combination peuvent être activés via une de ces trois méthodes, ou encore en groupant ces méthodes.

Superposition (Layer)

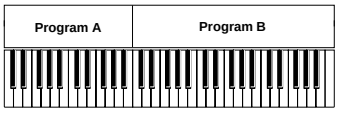
Le mode **Layer** permet de jouer deux ou plusieurs Programs simultanément via une seule note.



Layer:
Pilotage simultané de deux ou plusieurs Programs.

Partage de clavier (Split)

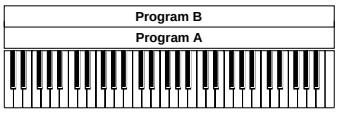
Le mode **Split** permet d'utiliser divers Programs dans différentes zones du clavier.



Split:
Pilotage de deux Programs dans deux zones distinctes.

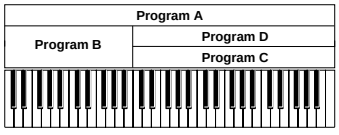
Commutation par toucher (Velocity SW)

Velocity Switch (Velocity SW) permet d'utiliser des Programs différents en fonction du toucher (force de frappe), d'où l'appellation "commutation par toucher".



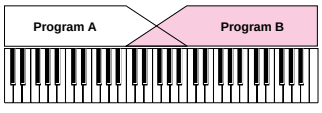
Commutation par toucher:
changement de Program en jouant plus ou moins fort.

En mode Combination, vous pouvez assigner un Program différent à chacun des huit Timbres et définir des changements d'assignation de Programs (et donc des changements élaborés de sons) en combinant deux ou trois des modes décrits ci-avant.

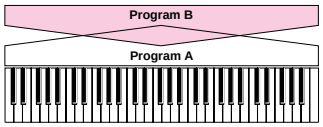


Example:
B and C, D are split. In the lower keyboard range, A and B are layered. In the higher keyboard range, C and D are switched by velocity and layered with A.

Le KARMA vous permet en outre de définir la vitesse à laquelle le volume décroît en dehors des zones de clavier et des zones de toucher attribuées aux Programs. Vous pouvez ainsi transformer un réglage de partage de clavier en un **fondu de clavier (Keyboard Crossfade)**, ou encore une commutation par toucher en un **fondu de toucher** (**Velocity Crossfade**).



Fondu de clavier (X-Fade):
Plus les notes jouées sont aiguës, plus le volume du Program A diminue et plus le volume du program B augmente.



Fondu de toucher:
Plus vous frappez fort, plus le volume du Program A diminue et plus le volume du Program B augmente.

Fonction Compare

Vous pouvez activer la fonction de comparaison en appuyant sur [COMPARE] (son témoin s'allume alors). Le KARMA rappelle alors la Combination telle qu'elle a été sauvegardée dans la mémoire interne (avant vos éditions). Pour retrouver la version de la Combination en cours d'édition, appuyez à nouveau sur [COMPARE] (son témoin s'éteint). La fonction de comparaison vous sera pratique quand vous voulez comparer la version en cours d'édition d'une Combination avec sa version originale contenue dans la mémoire.

Quand la fonction de comparaison est activée (que le témoin du bouton [COMPARE] est allumé) et que vous modifiez un paramètre, le témoin de ce bouton s'éteint et l'instrument rappelle alors le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

Dans la section suivante, nous allons éditer des paramètres typiques de chaque page d'écran tout en écoutant l'effet produit par chaque réglage.
Pour en savoir plus sur ces paramètres, ☞Gdp p.43.

Assignation de Program, panoramique et volume des Timbres 1~8
2.1: Ed–Prog/Mix

Cette page sert à assigner un Program à chacun des Timbres 1 à 8, ainsi qu'à régler le panoramique et le volume de chaque Timbre. (Ces paramètres sont identiques à ceux des pages Prog et Mix sous 1.1: Play.)

Page Prog



Program Select

Cette page sert à assigner un Program à chaque Timbre.

note Vous pouvez aussi utiliser la commande de menu Utility "Select by Category" afin de choisir les Programs parmi les 16 catégories disponibles (☞p.32).

note Vous pouvez aussi choisir la banque de Programs avec le bouton [BANK] et les boutons [A]~[G].

La page P1.1: Play permet de choisir les Programs en envoyant des messages MIDI de changement de programme.

Page Mix (Mixer)



Panoramique (Pan)

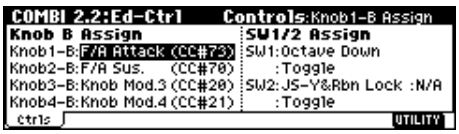
Ce paramètre définit pour chaque Timbre le réglage de panoramique (emplacement dans l'image stéréo). La valeur **C064** correspond au réglage de panoramique attribué aux oscillateurs du Program correspondant. Tourner la commande virtuelle vers la gauche ou vers la droite permet de déplacer le son vers la gauche ou vers la droite, tout en conservant le rapport de panoramique entre les deux oscillateurs. La valeur **L000** correspond à l'extrémité gauche de l'image stéréo, la valeur **R127** à son extrémité droite.

Volume

Ce paramètre sert à régler le volume de chaque Timbre. Ce paramètre vous permet de définir le son d'ensemble en réglant la différence de volume entre les Timbres. L'effet du paramètre "**Volume**" est un élément important dans la création de son et c'est notamment via ce paramètre que vous pourrez déterminer l'impression générale produite par le son de votre Combination.

Réglages de fonctions de jeu 2.2: Ed–Ctrl

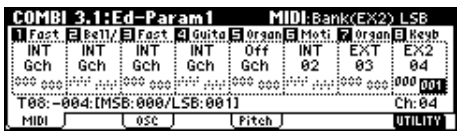
Page Ctrls (Controls)



Pour chaque Combination, cette page permet de spécifier le mode B de fonctionnement des commandes en temps réel REALTIME CONTROLS [1]~[4] et la fonction des boutons [SW1] and [SW2] (☞p.103, ☞Gdp p.49, 230, 231).

Réglages de statut, de canal MIDI et de mode de jeu 3.1: Ed–Param1

Page MIDI



Statut (Status)

Le paramètre "Status" permet de définir le "statut" MIDI et du générateur de sons interne pour chaque Timbre. Assignez la valeur **INT** à "Status" si vous voulez utiliser le générateur de sons interne de l'instrument. Choisissez le réglage **Off** pour les Timbres que vous n'employez pas. Les Timbres pour lesquels vous avez attribué la valeur **Off**, **EXT** ou **EX2** au paramètre "Status" ne produiront pas de son. Les valeurs **EXT** ou **EX2** peuvent servir à piloter un générateur de sons MIDI externe connecté au KARMA via MIDI (☞Gdp p.49).

MIDI Channel

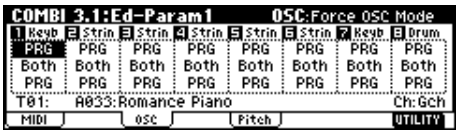
Vous devez régler sur le canal Global MIDI les Timbres que vous voulez jouer sur le clavier de cet instrument. Les données de votre jeu sont alors transmises via le canal Global MIDI et permettent de jouer tout Timbre assigné à ce canal. D'habitude, vous réglez ce paramètre sur **Gch**. Ce réglage permet de s'assurer que le canal MIDI du Timbre corresponde toujours au canal Global MIDI, même quand vous changez ce dernier.

note Pour certaines des Combinations chargées à l'usine, une valeur autre que **Gch** pourrait être attribuée au paramètre "**MIDI Channel**". Le but de ce réglage est de permettre à l'instrument de jouer des Programs différents pour chaque Timbre quand la fonction KARMA est activée. Réglez le paramètre MIDI "**Input Channel**" de chaque module KARMA sur le canal Global MIDI et réglez son paramètre MIDI "**Output Channel**" sur le canal MIDI d'un Timbre ("MIDI Channel"). En outre, en réglant le paramètre "**Timb Thru**" pour chaque module KARMA, vous êtes sûr que le module KARMA joue, cela même si le canal MIDI du Timbre ne correspond pas au canal Global MIDI quand la fonction KARMA est désactivée.
En utilisant ces paramètres conjointement avec le paramètre "**OSC On/Off Ctr**l" (☞Gdp p.51), vous pourrez spécifier les Timbres joués par le clavier ou par chacun des modules KARMA quand la fonction KARMA est activée/coupée.
Vous ne manquerez pas d'apprécier cette fonction très puissante quand vous créez une Combination exploitant la fonction KARMA.
Pour en savoir plus sur le rapport entre les paramètres des modules KARMA "Input Channel", "Output Channel" et "Timb Thru" ainsi que (pour chaque Timbre individuel) "MIDI Channel", voyez la section "6.1–2: MIDI I/O" (☞Gdp p.104).

Sélection de banque (Bank(EX2) MSB, Bank(EX2) LSB)

Ce paramètre est uniquement disponible quand le paramètre "**Status**" est réglé sur **EX2**. Il spécifie le message "Bank Select" de sélection de banque transmis par le KARMA.

Page OSC



Force OSC Mode

La valeur **PRG** est d'habitude attribuée à ce paramètre. Si vous souhaitez obtenir une reproduction monophonique d'un Program polyphonique, choisissez le réglage **Mono** (monophonique) ou **LGT (Legato)**. En revanche, sélectionnez **Poly** si vous souhaitez qu'un Program monophonique soit reproduit de manière polyphonique (☞Gdp p.50).

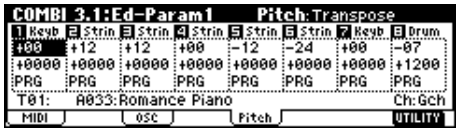
Sélection d'oscillateur (OSC Select)

La valeur **Both** (deux oscillateurs) est d'habitude attribuée à ce paramètre.
Si la valeur **Double** est attribuée au paramètre "**Mode** (Oscillator Mode)" du Program assigné à un Timbre et que vous voulez reproduire ce Timbre uniquement via un des deux oscillateurs, réglez ce paramètre sur **OSC1** (oscillateur OSC1) ou **OSC2** (oscillateur OSC2).

Portamento

La valeur **PRG** est d'habitude attribuée à ce paramètre. Si vous voulez désactiver "de force" le réglage de Portamento défini pour le Program d'un Timbre, choisissez le réglage **Off**. Pour utiliser la fonction de Portamento, réglez ce paramètre sur une valeur comprise entre **001** et **127**.

Page Pitch



Transpose, Detune (BPM Adj.)

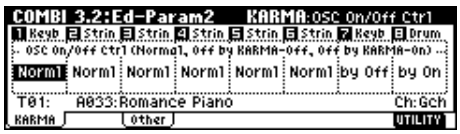
Ces paramètres permettent de régler la hauteur du Timbre.

- Si votre Combination est du type "superposition", vous pouvez enrichir votre son en attribuant le même Program à plusieurs des Timbres et en décalant leur hauteur d'une octave avec le paramètre "**Transpose**", ou encore en les désaccordant légèrement à l'aide du paramètre "**Detune**".
- Si votre Combination est du type "partage de clavier", vous pouvez changer à l'aide du paramètre "**Transpose**" la hauteur du Program de chaque zone de clavier (par pas de demi-ton).
- Pour changer la hauteur de reproduction d'un Drum Kit, employez le paramètre "**Detune**". En effet, si vous changez le réglage "**Transpose**", vous modifiez la correspondance entre les numéros de note et les sons de batterie.

Activer/couper la fonction KARMA et spécifier le retard de note et la gamme 3.2: Ed-Param2

Page KARMA

OSC On/Off Ctrl



Ce paramètre détermine si le Timbre est joué ou non quand la fonction KARMA est activée/coupée avec le bouton KARMA [ON/OFF] (☞Gdp p.51).

Page Other



Retard (Delay) [ms]

Ce paramètre permet de définir le retard de reproduction pour le Program de chaque Timbre. En d'autres mots, ce réglage définit le retard entre le moment où vous enfoncez une touche du clavier et le moment où le Program est joué. Si vous réglez ce paramètre sur **KeyOff**, l'instrument reproduit les Timbres quand vous relâchez la touche.

Use Prog's Scale, Combi's Scale

Ces réglages permettent de choisir la gamme de chaque Timbre. Quand vous **cochez** les cases **"Use Prog's Scale"**, chaque Timbre utilise la gamme spécifiée pour le Program. Lorsque les cases de sélection sont **vides**, les Timbres utilisent le réglage "**Combi's Scale"** (gamme de Combination).

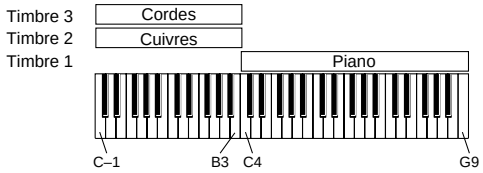
Réglages de superposition et de partage 3.3: Ed–Key Zone

Cette page sert à définir la plupart des réglages nécessaires à la création de superpositions, de partages de clavier et de fondu de clavier.

Page Key (réglages de zone de Program)

Spécifie pour chaque Timbre la plage du clavier dans laquelle le Program de ce Timbre sera joué. Chaque zone du clavier assignée au Program d'un Timbre est appelée "**zone de Program**" (**Key Zone**). Grâce aux zones de Program, vous pouvez créer des Combinations pour lesquelles différentes zones du clavier produisent des Programs différents. En définissant une zone de Program différente pour chaque Timbre, vous pouvez créer une Combination du type **superposition** ou **partage de clavier**.

Les limites de la zone de Program attribuée à chaque Timbre sont définies via les paramètres "**Top Key**" (note supérieure) et "**Bottom Key**" (note inférieure).
Ainsi, dans l'exemple illustré ci-dessous, les Timbres 1~3 sont employés dans une Combination du type superposition (Layer) et partage de clavier (Split). Chaque zone de Program est définie par les paramètres "Key Zone".
Les Timbres 2 et 3 sont groupés dans une superposition. Le point de partage de clavier entre le Program du Timbre 1 et le Program des Timbres 2 et 3 correspond aux notes B3 et C4.



Voyons à présent comment créer une Combination comme celle illustrée ci-dessus.

① **Attribuez d'abord un Program aux Timbres 1~3 à la page 1.1: Play ou 2.1: Ed-Prog/Mix.**
Choisissez un Program de piano pour le Timbre 1.
Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 2.
Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 3.

② **A la page MIDI 3.1: Ed-Param1, réglez "Status" sur INT pour chaque Timbre de votre Combination et réglez "MIDI Channel" sur Gch (l'écran affiche un "G" après le numéro de canal).**

③ **A la page Key 3.3: Edit-Key Zone, réglez les paramètres "Top Key" et "Bottom Key".**
Attribuez la valeur **G9** au paramètre "**Top Key**" du Timbre 1 et la valeur **C4** à son paramètre "**Bottom Key**".
Pour les Timbres 2 et 3, choisissez les valeurs **B3** ("**Top Key**") et **C–1** ("**Bottom Key**").

note Vous pouvez entrer directement ces valeurs en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur la touche souhaitée du clavier.

Page Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes dans laquelle le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale. Top Key correspond à la limite supérieure et Bottom Key à la limite inférieure.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, vous pourriez définir les zones de Program de sorte qu'une portion des Timbres 1 et 2 se superpose au Timbre 3 et régler les paramètres "**Top Slope**" (pente supérieure) et "**Bottom Slope**" (pente inférieure) de sorte à éviter des changements abrupts de son dans la région de **B3** et **C4**.

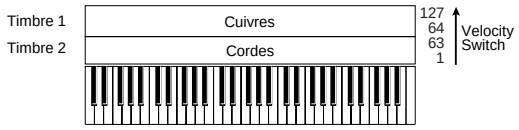
Réglages de zone de toucher 3.4: Ed–Vel Zone

Ces paramètres vous permettent de définir des commutations par toucher et des fondus de clavier.

Page Vel (Velocity)

Pour chaque Timbre, vous pouvez définir une plage de toucher où le Program assigné à ce Timbre sera joué. Cette plage s'appelle la **zone de toucher** (**Velocity Zone**). En spécifiant cette zone de toucher, vous pouvez créer une Combination dans laquelle un Program ne sera audible que pour les notes jouées avec une certaine force.
En programmant différentes zones de toucher pour différents Timbres, vous pouvez créer des Combinations de type "**Velocity Switch"** (commutation par toucher).

Les limites supérieure et inférieure de toucher sont fixées pour chaque Timbre respectivement avec "**Top Velocity**" et "**Bottom Velocity**". Dans l'illustration suivante, par exemple, les zones de toucher des Timbres 1 et 2 sont complémentaires, ce qui permet de chaque fois piloter l'un des deux Programs, et cela en fonction de la force de votre jeu.



Voyons maintenant un exemple illustrant la manière de créer une Combination comme celle affichée ci-dessus.

① **Attribuez d'abord un Program aux Timbres 1 et 2 à la page 1.1: Play ou 2.1: Ed-Prog/Mix.**

Choisissez un Program de cuivres pour le Timbre 1.
Choisissez un Program de cordes pour le Timbre 2.

② **A la page MIDI 3.1: Ed-Param1, réglez "Status" sur INT pour chaque Timbre de votre Combination et réglez "MIDI Channel" sur Gch (l'écran affiche un "G" après le numéro de canal).**

③ **A la page 3.4: Ed–Vel Zone Vel, réglez les paramètres "Top Velocity" et "Bottom Velocity".**

Réglez le paramètre "**Top Velocity**" du Timbre 1 sur **127** et son paramètre "**Bottom Velocity**" sur **64**.
Pour le Timbre 2, spécifiez les réglages **63** ("**Top Velocity**") et **1** ("**Bottom Velocity**").

note Vous pouvez entrer directement ces valeurs en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur la touche souhaitée du clavier.

Page Slope

Cette page sert à spécifier la plage de notes (de la touche "Top" à la touche "Bottom") où le volume augmente progressivement jusqu'à la valeur originale.

Dans le cas de l'exemple ci-dessus, vous pourriez régler les plages de toucher des deux Timbres de sorte qu'ils se chevauchent partiellement et programmer un changement graduel du son avec les paramètres "**Top Slope**" et "**Bottom Slope**" afin d'éviter tout changement abrupt de son entre la valeur de toucher **63** et **64**.

Réglages de filtre MIDI 4.1: Ed–MIDI Filter1–4.4: Ed–MIDI Filter4

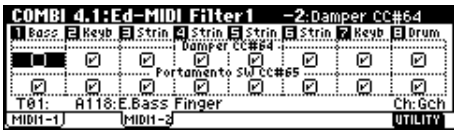
Pour chaque paramètre assigné au filtre MIDI, vous pouvez déterminer si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu par le KARMA. Les messages MIDI des cases de sélection **cochées** peuvent être transmis/reçus.

Notez que les réglages de filtre MIDI ne servent pas à activer/désactiver le paramètre sélectionné, mais déterminent simplement si le message MIDI correspondant peut ou non être transmis et reçu. Par exemple, si le Portamento est activé, l'instrument appliquera un effet de Portamento, cela même si l'option "Portamento SW CC#65" n'est pas cochée.

Si par exemple vous créez une Combination de type partage en assignant un Program de basse au Timbre 1 et un Program de piano au Timbre 2, vous pouvez régler les paramètres de filtre MIDI de sorte à appliquer un effet de maintien uniquement au son de piano affecté au Timbre 2 en appuyant sur une pédale de maintien connectée au KARMA.

○ **Spécifiez "Damper CC#64" à la page 4.1: Ed-MIDI Filter1, MIDI 1-2.**

Laissez vide la case **"Damper CC#64"** du Timbre 1.
Cochez la case **"Damper CC#64"** du Timbre 2.



Réglages de la fonction KARMA 6.1: Ed–KARMA–6.4:Ed–KARMA RT.

Indique les réglages définis pour la fonction KARMA (☞p.83).

Réglages de routage 7.1: Ed–BUS

Cette page sert à spécifier les réglages d'acheminement du signal (ou routage) de chaque Timbre (c.-à-d. la manière dont il est envoyé aux effets d'insertion, aux effets maîtres et aux sorties individuelles) (☞p.99).

Réglages des effets d'insertion 7.2: Ed–InsertFX

Cette page affiche et permet de régler les effets d'insertion (☞p.100).

Réglages des effets maîtres 7.3: Ed–MasterFX

Cette page affiche et permet de régler les effets maîtres. Elle permet en outre de régler l'égaliseur maître (☞p.99).

Mode Sequencer

Cet instrument comprend un séquenceur MIDI 16 pistes. Grâce à ses nombreuses fonctions, le séquenceur du KARMA vous épaulera solidement dans tous vos travaux de composition ainsi que sur scène.

Lorsque vous mettez l'instrument hors tension, tous les réglages que vous avez effectués en mode Sequencer ainsi que toutes les données des Songs (morceaux), listes de repères et motifs utilisateur que vous avez enregistrés dans la mémoire RAM sont perdus. Aussi, si vous souhaitez conserver ces données, il vous faut, avant de mettre le KARMA hors tension, les sauvegarder sur une disquette ou les sauvegarder sur un enregistreur de données MIDI externe, etc. en effectuant un transfert MIDI.
La commande de menu Utility "Save Template Song" permet de sauvegarder les réglages de Programs, de pistes, d'effets, et de la fonction KARMA, etc. du morceau sélectionné sous forme de morceau de base utilisateur (User Template).
A la mise sous tension, le KARMA ne contient pas de données de Song ni de liste de repères. Si vous souhaitez reproduire un morceau sur le séquenceur, il faut donc d'abord charger ces données depuis une disquette ou en effectuant un transfert MIDI depuis un séquenceur MIDI externe (☞p.41, p.93, ☞Gdp p.140).

Caractéristiques du séquenceur

- Capacité de mémoire de **200.000 événements** (notes et autres commandes), jusqu'à **200 morceaux** (*Songs*) et **999** mesures par morceau.
- Possibilité de créer jusqu'à **20 listes de repères**
  Une liste de repères correspond à une liste de reproduction contenant jusqu'à 99 morceaux (reproduits l'un à la suite de l'autre). Vous pouvez définir le nombre de fois que chaque morceau est reproduit. Les morceaux d'une liste de repères peuvent être combinés pour former un morceau unique.
- **Fonction KARMA** disponible pour la reproduction et l'enregistrement.
- Fonction **RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)** de reproduction/d'enregistrement de motifs en temps réel
- Vous pouvez sélectionner un des **seize morceaux de base**; ceux-ci contiennent des réglages de Programs et d'effets couvrant toute une série de styles musicaux. Vous pouvez en outre créer et sauvegarder jusqu'à seize morceaux de base utilisateur.
- Le séquenceur met à votre disposition pour chaque morceau **cinq effets d'insertion stéréo**, **deux effets maîtres** ainsi qu'un **égaliseur maître stéréo**.
- Vous pourrez (à condition d'avoir installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option) **jouer les Programs MOSS en mode multitimbral**. (Vous pourriez par exemple jouer deux Programs de basse et quatre Programs de piano électrique. Notez toutefois que dans ce cas, les réglages d'effets ne peuvent être définis de manière indépendante.)
- La résolution maximum du séquenceur s'élève à ♩/192.
- Chaque morceau propose **seize pistes** pour l'enregistrement des données musicales, ainsi qu'une **piste maître** régissant la reproduction des autres pistes (armure de temps, tempo, etc.).
- Grâce à la **fonction de reproduction en boucle des pistes**, vous pouvez reproduire en boucle les mesures souhaitées de chaque piste, et ce de manière indépendante.
- Le KARMA contient **150 motifs utilisateur** spécialement conçus pour les pistes de batterie. Vous pouvez en outre créer jusqu'à 100 motifs utilisateur par morceau. Ces motifs vous serviront pour créer vos morceaux, ainsi que lorsque vous employez la fonction RPPR.
- Le séquenceur propose deux modes d'enregistrement: un **mode d'enregistrement en temps réel**, permettant, comme son nom l'indique, d'enregistrer votre jeu ainsi que l'action des fonctions de jeu (y compris les événements de contrôle MIDI) en temps réel, c.-à-d. lorsque vous jouez, ainsi qu'un **mode d'enregistrement en pas à pas**, permettant de définir la hauteur de chaque note depuis le clavier et de régler depuis l'écran LCD la synchronisation, la durée et le toucher de chaque note.
- Le séquenceur offre différentes manières d'éditer (notamment via l'édition d'événements ainsi que les nombreuses autres commandes d'édition) les données musicales et les événements de contrôle que vous avez enregistrés.
- Permet, lorsque la valeur **INT** ou **BTH** est attribuée au paramètre "**Status**" d'une piste, de piloter le KARMA comme un **générateur de sons multitimbral** à partir d'un séquenceur externe.
  Quand la valeur **BTH**, **EXT** ou **EXT2** est attribuée au paramètre "**Status**" d'une piste, vous pouvez **piloter des générateurs de son externes** depuis le séquenceur du KARMA.
- La reproduction du séquenceur peut être **synchronisée** avec un **appareil MIDI externe**.
- La **fonction AMS (modulation alternative)** du KARMA permet de piloter le paramètre assigné à la source AMS spécifiée en temps réel via des numéros de contrôle. Grâce à la **fonction de synchronisation MIDI**, vous pouvez synchroniser la vitesse du LFO avec le tempo du séquenceur.
- La **fonction de modulation dynamique Dmod** permet de contrôler les paramètres d'effets en temps réel. La fonction **MIDI Sync.** vous permet de synchroniser la vitesse du LFO ou le temps de retard des effets Delay avec le tempo du séquenceur.
- Assignez le nom souhaité à chaque morceau, mais également à chaque motif et à chaque piste.
- Vous pouvez copier les réglages de Combinations dans un Song.
- Vous pouvez sauvegarder les données de séquence que vous créez (comme les morceaux ou les listes de repères) dans le format propre de l'instrument, ou encore les transmettre au moyen de données SysEx (MIDI Data Dump).
- Les Songs que vous créez peuvent être sauvegardés sur disquette en format Standard MIDI File (SMF).

Vous pouvez en outre charger des fichiers SMF dans le KARMA.

- Les fonctions PLAY/MUTE/REC et “SOLO On/Off” vous permettent d’étouffer/d’activer toute piste instantanément.
- Il est possible d’avancer/de rembobiner de façon audible durant la reproduction.
- Le bouton [LOCATE] permet de retourner rapidement à un point déterminé du morceau ou de la liste de repères.

A propos des données Song

Le KARMA vous permet de charger dans son séquenceur (depuis une disquette) les deux types suivants de données de morceau:

- **Données de morceau sauvegardées dans le format propre du KARMA**

Ce format ne pourra être lu par d’autres appareils. Notez toutefois qu’il est en partie compatible avec les instruments de la série TRITON (☞Gdp p.261). Ces données ne peuvent donc pas être chargées dans d’autres instruments.

Comme tous les détails des paramètres initiaux et de lecture sont reproduits fidèlement, vous avez intérêt à utiliser ce format pour sauvegarder les données de morceau qui devront être reproduites sur le KARMA.

- **Données sauvegardées en format Standard MIDI (SMF)**
  L’autre format est le fichier Standard MIDI. Avec ce type de données, la reproduction ne sera pas aussi exacte qu’avec le format du KARMA (bien que la plupart du temps, cela ne posera pas de problèmes). Par contre, ces données pourront être relues par n’importe quel autre dispositif compatible SMF .

Les données Song sont sauvegardées et rechargées de la disquette en mode Disk (☞p.41, p.93).

Verrouillage de la mémoire (Memory Protect)

Pour pouvoir enregistrer une piste ou un motif, ou éditer des données musicales, il vous faut désactiver le paramètre de verrouillage de la mémoire “Memory Protect” en mode Global (☞p.38).

Fonction de comparaison (Compare)

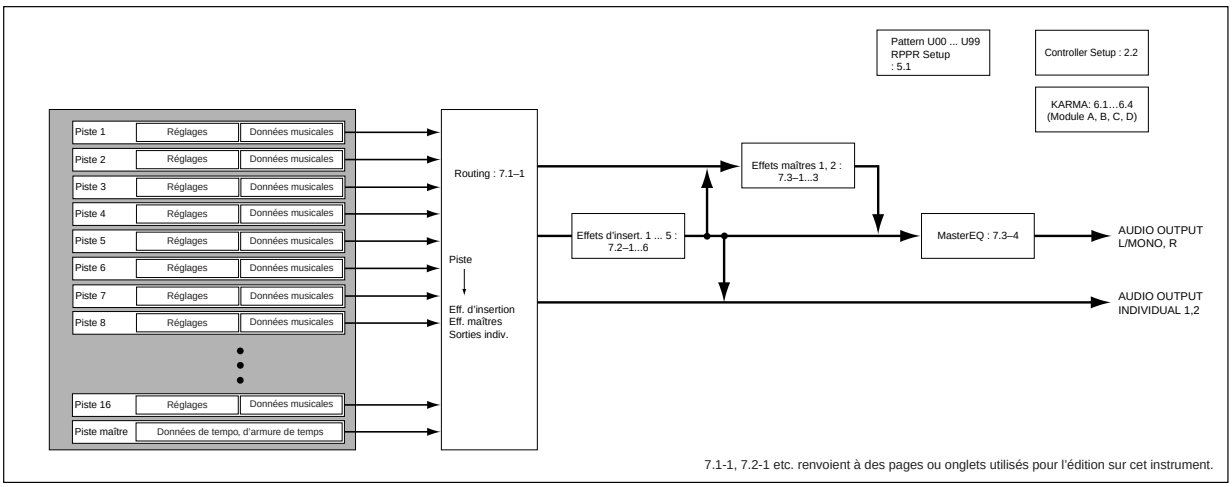
Vous pouvez, quand vous enregistrez des données en temps réel ou en mode pas à pas, ou quand vous éditez des données dans les pistes du séquenceur, effectuer des comparaisons “avant/après” et ainsi juger de l’effet de vos éditions, etc. (☞p.15).

Quand la fonction de comparaison est activée (que le témoin du bouton [COMPARE] est allumé), et que vous effectuez une édition de paramètre, le témoin de ce bouton s’éteint alors, et l’instrument rappelle alors le son tel que vous venez de le modifier (les données de la dernière édition).

La fonction Compare est disponible pour les opérations suivantes:

- **Enregistrement de pistes**
- **Edition de pistes**
  Disponible pour toutes les commandes de menu, à l’exception des commandes de menu Utility “Memory Status” et “Rename Track” de la page SEQ 5.2: Track Edit.
- **Enregistrement de motifs**
- **Edition de motifs**
  Disponible pour toutes les commandes de menu, à l’exception des commandes de menu Utility “Memory Status”, “Rename Pattern”, “FF/REW Speed” et “Rename Track” de la page SEQ 5.1: RPPR, Pattern.
- **Edition de morceaux**
  Disponible pour les commandes de menu Utility “Delete Song” et “Copy From Song” des pages SEQ 1.1~4.4 et 6.1~6.4.
  Disponible pour les commandes de menu de page “Convert to Song” et “Copy Song” de la page SEQ 2.1: Cue List.

En règle générale, vous ne pouvez retrouver la version originale des données d’événements de piste et de motif en cours d’édition.
Vous pouvez appliquer la fonction Compare aux paramètres des morceaux uniquement lors de leur édition (lorsque vous exécutez une commande de menu Utility).



La fonction Compare n'est pas disponible pour les opérations suivantes:

- Edition de paramètres de morceau
- Pour les commandes de menu Utility autres que celles énumérées dans la section ci-avant

Utilisation MIDI

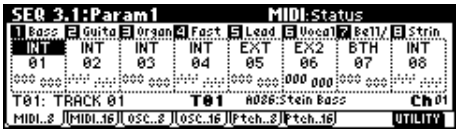
Synchronisation du séquenceur avec un dispositif MIDI externe

En mode Sequencer, il est possible de synchroniser le séquenceur du KARMA avec un appareil MIDI externe tel qu'une boîte à rythme, un autre séquenceur, etc. (☞Gdp p.254).

Réglage de statut de piste du séquenceur (Status)

Vous pouvez spécifier via le paramètre de statut de piste "Status" si les données jouées par le séquenceur du KARMA ou reçues via MIDI pilotent le générateur de sons interne du KARMA ou plutôt un générateur de sons externe.

Quand la valeur **INT** est attribuée au paramètre Track Status "**Status**" (3.1: Param1, MIDI..8, MIDI..16), les données de jeu et les événements de contrôle produits sur le KARMA pilotent le générateur de sons interne de l'instrument.
En revanche, si vous attribuez **EXT**, **EX2** ou **BTH** à "**Status**", ces données et événements sont joués via le générateur de sons externe. (Veillez à ce que le canal MIDI assigné au générateur de sons externe corresponde au canal défini pour chacune des pistes assignées au générateur de sons externe.) La valeur **BTH** permet de piloter à la fois le générateur de sons interne du KARMA et le générateur de sons externe.



Si vous souhaitez employer le séquenceur du KARMA comme générateur de sons multitimbral 16 pistes, attribuez la valeur **INT** ou **BTH** au paramètre "Status" de chaque piste (☞"Status", Gdp p.82).

Organisation du mode Sequencer

Cette section décrit la structure du mode Sequencer (☞schéma en bas de la page précédente).

Songs (morceaux)

Chaque morceau est constitué des données des pistes 1~16 et de la piste maître ainsi que des réglages des paramètres de morceau (comme le nom du morceau, les réglages d'effets, de la fonction KARMA et de la fonction RPPR), et peut contenir un maximum de 100 motifs utilisateur.
Le KARMA vous permet de mémoriser un nombre maximum de 200 morceaux.

Les pistes 1~16 ainsi que la piste maître contiennent les valeurs des **réglages initiaux**, ainsi que les **données musicales**.

Réglages initiaux	Données musicales
Pistes 1~16	Pistes 1~16
Numéro de banque/Program *	Enclenchement/coupure de note
Reproduction/étouffement/ enregistrement	Changement de programme (comprenant la sélection de banque)
Panoramique *	Pitch Bend
Volume *	After Touch (Poly After)
Reproduction en boucle de piste	Commande de contrôle
Mesure de départ de boucle	Nº de motif
Mesure de fin de boucle	
Statut de piste	
Canal MIDI	
Sélection de banque (si "Status"= EX2)	
Mode d'oscillateur ("Force OSC Mode")	
Sélection d'oscillateur	
Portamento *	
Transposition **	
Accord fin (désaccord) **	
Plage de variation de hauteur **	
Commande d'activation/coupure d'oscillateur (OSC On/Off Ctrl)	
Retard	
Utilisation de la gamme du Program	
Filtre MIDI	
Zone de Program ("Key Zone")	
Zone de toucher	
Nom de piste	
Sélection de bus IFX/sorties indiv	
Envoi1(MFX1) *	
Envoi2(MFX2) *	

Piste maître	
Armure de temps *	
Tempo *	

* En mode d'enregistrement en temps réel, le KARMA enregistre tout changement de ces paramètres sous forme de données musicales. Les réglages initiaux peuvent être eux modifiés durant la reproduction.

** Ces données musicales (données MIDI RPN) peuvent être employées afin de modifier les réglages initiaux durant la reproduction.

Pour en savoir plus sur les commandes de contrôle et sur les messages RPN, ☞Gdp p.248.

Motifs (Patterns)

Le KARMA vous propose deux types de motifs: les motifs d'usine et les motifs utilisateur.

- **Motifs d'usine:** la mémoire interne du KARMA contient une série de motifs destinés aux pistes de batterie; puisez parmi ces motifs lorsque vous créez un morceau.
- **Motifs utilisateur:** Chaque morceau peut contenir un maximum de 100 motifs. Si vous souhaitez employer le motif d'un morceau dans un autre morceau, effectuez une copie via la commande de menu Utility "Copy Pattern" ou "Copy From Song" etc. Vous pouvez définir la longueur (le nombre de mesures) de chaque motif.

Chaque Pattern (motif) contient des données musicales pour une seule piste. Il n'est donc pas possible de créer des Patterns joués par plusieurs pistes (des Patterns "multi-pistes").
Vous pouvez employer ces motifs dans les pistes de vos morceaux en les **insérant dans une piste** (commande de menu Utility "Put to Track") ou en les **copiant vers une piste** (commande de menu Utility "Copy to Track"). Vous pouvez également reproduire/enregistrer un motif via la **fonction RPPR** du séquenceur.

Motifs placés/copiés dans les morceaux

Vous pouvez enregistrer sous forme de motif toute phrase que vous avez l'intention d'employer de manière répétitive dans votre morceau.
Une fois que vous avez **placé** (avec "Put to Track") un motif dans une piste de votre morceau, et que vous reproduisez ce morceau, le KARMA rappelle et joue ce motif quand son séquenceur atteint la mesure à laquelle vous avez placé le motif. Ainsi, si vous souhaitez utiliser une même phrase ou un même rythme dans plusieurs emplacements de votre morceau, vous pouvez, au lieu d'enregistrer les mêmes données dans chacun de ces emplacements de votre morceau, créer un motif et le placer dans la piste aux emplacements souhaités. Ne perdez cependant pas de vue que si vous modifiez ce motif, vos changements se répercutent sur la reproduction de toutes les mesures auxquelles vous avez placé ce motif.

Quand vous **copiez** (avec "Copy to Track") un motif vers une piste de votre morceau, le séquenceur enregistre ces données dans la piste, tout comme si vous les aviez jouées et enregistrées directement dans cette piste. La copie de motif demande plus de mémoire que "Put to Track", mais une fois que vous avez copié un motif, vous pouvez l'éditer de manière indépendante pour chaque emplacement du morceau où il est présent.

Motifs assignés via la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel)

La fonction RPPR permet pour chaque morceau d'assigner un motif à chaque note du clavier, et de reproduire/enregistrer ces motifs en temps réel en les jouant depuis le clavier.

Listes de repères (Cue List)

Les **listes de repères** servent à reproduire successivement une série de morceaux. Le KARMA vous permet de créer jusqu'à 20 listes de repères. Dans chacune de ces listes, vous pouvez inclure jusqu'à 99 morceaux (selon l'ordre de reproduction souhaité) et déterminer le nombre de fois que chaque morceau sera répété.
Chaque "**repère**" d'une liste de repères définit un numéro de morceau ainsi que le nombre de répétitions pour ce morceau.

Ainsi, par exemple, vous pouvez construire un morceau contenant une introduction, une mélodie A, une mélodie B, un pont ("bridge"), un solo et une fin en utilisant un morceau différent pour chacune de ces parties. Une fois que vous avez créé ces morceaux, vous pourrez les rassembler dans une liste de repères en définissant pour chaque morceau (partie) le nombre de répétitions. Vous pourrez ainsi créer une structure finale de morceau et jouer par exemple deux fois l'introduction, quatre fois la mélodie A, quatre fois la mélodie B, deux fois le pont, à nouveau quatre fois la mélodie A, etc.). Les listes de repères sont également utiles lorsque vous souhaitez modifier la structure d'un morceau.

La commande de menu de page "Convert to Song" permet de convertir en un morceau unique deux ou plusieurs des morceaux contenus dans une liste de repères. Vous pouvez ainsi créer l'accompagnement via une liste de repères, puis convertir cette liste de repères en morceau (Song) unique et ajouter des solos dans les pistes libres.

Reproduction

Reproduction d'un morceau

Vous pouvez reproduire via le séquenceur du KARMA les données de morceau enregistrées sur l'instrument, chargées depuis une disquette ou encore transférées au KARMA (MIDI Data Dump) depuis un dispositif externe. Le mode Disk permet de charger ces données de morceau depuis une disquette, etc.

① **Sélectionnez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC du mode Sequencer.**

② **Sélectionnez le Song désiré depuis la zone "Song Select" (☞p.63).**

③ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

Le KARMA entame la reproduction du Song sélectionné à l'étape ②.

Les pages autres que les pages SEQ 2.1: Cue List ou SEQ 5.1: Pattern du mode Sequencer permettent de lancer la reproduction du Song choisi en appuyant sur le bouton [START/STOP]. Quand vous enfoncez ce bouton à la page SEQ 2.1: Cue List, le KARMA lance la reproduction de la liste de repères choisie. Enfin, quand vous appuyez sur [START/STOP] à la page SEQ 5.1: Pattern, le séquenceur reproduit le motif (Pattern) sélectionné.

④ **Si vous appuyez sur le bouton [START/STOP] pendant la reproduction, le KARMA interrompt la reproduction des données.**

Vous pouvez cependant reprendre la reproduction à l'endroit où le séquenceur s'est arrêté en appuyant à nouveau sur le bouton [START/STOP].

- **Appuyez sur le bouton [LOCATE] pour passer directement à l'emplacement défini.**
- **Appuyez sur le bouton [PAUSE] quand le séquenceur est arrêté pour reprendre la reproduction.**
  La reproduction recommence quand vous enfoncez à nouveau le bouton [PAUSE].
- **Pour reculer et avancer dans les données du séquenceur, utilisez les boutons [◄◄ REW], [FF ►►].**
  Ces boutons sont disponibles durant la reproduction, ainsi que lorsque le séquenceur est arrêté.
  La vitesse de recul/d'avance offerte par ces boutons peut être définie avec la commande de menu Utility "FF/REW Speed".

Fonctions d'étouffement (Mute) et de solo (Solo)

Vous pouvez utiliser les paramètres "**PLAY/MUTE/REC"** et "**SOLO On/Off"** à la page Program sous SEQ 1.1: Play/REC afin d'étouffer le son ou encore d'isoler (Solo) le son de chacune des pistes 1~16 du séquenceur. Vous pouvez par exemple employer ces fonctions quand vous voulez enregistrer de nouvelles pistes tout en écoutant uniquement le son des pistes de la section rythmique enregistrées lors de la session précédente.

La commande de menu Utility "Solo Selected Track" permet d'isoler (d'écouter uniquement) le son des pistes sélectionnées. Cette commande est utile lorsque vous réglez les paramètres des pistes ou les paramètres d'effets (☞Gdp p.71).

Voici un exemple concret de mise en pratique des fonctions "PLAY/MUTE/REC" et "SOLO On/Off". Assurez-vous cependant qu'une des pages SEQ 1.1: Play/Rec est bien sélectionnée.

① **Lancez la reproduction du morceau en appuyant sur le bouton [START/STOP].**

② **Appuyez sur le bouton [F2] ("Prog. 8 ").**

③ **Choisissez l'option "PLAY/MUTE/REC" de la piste 1 et appuyez une fois sur le bouton VALUE [▲].**

L'écran affiche alors l'indication "**MUTE**" (étouffement) dans le bouton virtuel, et le KARMA étouffe le son de la piste 1. La fonction d'**étouffement** vous permet donc de couper le son d'une piste déterminée.



Choisissez l'option "PLAY/MUTE/REC" de la piste 2 et appuyez une fois sur le bouton VALUE **[▲].**

L'affichage est modifié, et le son de la piste 2 est également étouffé.



Pour annuler la fonction d'étouffement, choisissez à nouveau "**PLAY/MUTE/REC"** et appuyez sur le bouton **VALUE [▼]**.

④ **Choisissez ensuite l'option "SOLO" de la piste 1 et enfoncez une fois le bouton VALUE [▲].**

L'affichage change, et le séquenceur reproduit uniquement le son de la piste 1. La fonction d'**isolement** permet donc d'isoler le son des pistes spécifiées.

note Quand les fonctions d'étouffement et de coupure sont utilisées simultanément, l'instrument donne la priorité au réglage d'isolement.)



Choisissez l'option "SOLO" de la piste 2 et appuyez une fois sur le bouton VALUE [▲].

L'affichage change et le séquenceur reproduit uniquement le son des pistes 1 et 2.



Pour désactiver la fonction solo, choisissez l'option "SOLO" et appuyez à nouveau sur le bouton VALUE [▼]. Pour désactiver la fonction d'isolement des pistes 1 et 2, choisissez leur option "SOLO" et appuyez une fois sur le bouton VALUE [▼] pour chacune de ces pistes.

L'affichage change alors et le KARMA étouffe la reproduction des pistes 1 et 2. Quand la fonction d'isolement est désactivée, le séquenceur reproduit les pistes conformément aux réglages "**PLAY/MUTE/REC"**.

Réglages du bouton [LOCATE]

Vous pouvez définir l'emplacement assigné au bouton [LOCATE] avec la commande de menu Utility "Set Location". Le KARMA permet en outre d'assigner un emplacement à ce bouton durant la reproduction en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant le bouton [LOCATE] (☞Gdp p.73).
Si vous voulez employer le bouton [LOCATE] pour pouvoir retourner en début de morceau, attribuez-lui la valeur **001:01.000**.
Quand vous choisissez un morceau, le KARMA assigne par défaut l'emplacement 001:01.000 au bouton [LOCATE].

Autres fonctions de reproduction

Le mode Sequencer propose aussi d'autres fonctions de reproduction, comme la fonction Loop All Tracks (reproduction en boucle de toutes les pistes), la fonction RPPR (de reproduction de motifs en temps réel), la fonction Track Play Loop (reproduction en boucle de piste) et Cue List (reproduction de liste de repères).

Enregistrement

"**Enregistrer**" un morceau revient à capturer dans les pistes ou motifs du séquenceur les données de jeu générées via le clavier et les fonctions de jeu.

Enregistrement d'une piste et d'un motif

Enregistrer une piste

Vous disposez de deux modes pour enregistrer des données sur une piste de morceau: un mode d'**enregistrement en temps réel** et un mode d'**enregistrement en pas à pas**. Vous avez en outre le choix parmi six types d'enregistrement en temps réel.

L'**édition d'événements** permet en outre de modifier des données enregistrées ou d'insérer des données dans les pistes, et les opérations d'**édition de piste** (comme l'opération **Create Control Data**) vous permettent d'enregistrer des données du type variation de hauteur, Aftertouch et commande de contrôle.

Enregistrer dans un motif

Vous disposez également de deux modes pour enregistrer dans les motifs: un mode d'**enregistrement en temps réel** et un mode d'**enregistrement en pas à pas**. Pour l'enregistrement en temps réel, seul le mode d'enregistrement en boucle est disponible.

Grâce aux opérations d'**édition d'événements**, vous pouvez changer des données enregistrées ou insérer des données.

Vous pouvez employer la commande de menu Utility "Get From Track" afin de prélever les données musicales dans une zone souhaitée de la piste spécifiée, et utiliser ces données pour créer un motif. A l'inverse, les commande de menu Utility "Put to Track" et "Copy to Track" permettent respectivement de placer et de copier vers une piste les données musicales d'un motif.

Enregistrement en temps réel

Cette méthode signifie que les notes que vous jouez sur le clavier et les actions des fonctions de jeu sont enregistrées exactement comme elles sont exécutées, c'est-à-dire en temps réel.
En général, on accomplit cela piste par piste, ce qui s'appelle "**enregistrement sur une seule piste**".
Il est aussi possible d'enregistrer simultanément sur deux ou plusieurs pistes de données, ce qui s'appelle "**enregistrement multipiste**". Vous utiliserez cette méthode quand vous enregistrez des données musicales simultanément dans plusieurs pistes (avec la fonction RPPR ou la fonction KARMA), ou quand vous enregistrez sur le séquenceur du KARMA des données d'une séquence existante en provenance d'un séquenceur externe, le tout en temps réel (☞p.65, p.72).

- **Enregistrement avec effacement**
  Avec cette méthode d'enregistrement, les données musicales contenues dans une piste sont effacées (écrasées) par les nouvelles données enregistrées. Normalement, vous choisirez cette méthode pour enregistrer avant d'utiliser ensuite d'autres méthodes d'enregistrement en temps réel ou d'édition d'événements pour modifier les données enregistrées au préalable.
- **Ajout de données (Overdub)**
  Avec cette méthode d'enregistrement, les données musicales sont ajoutées aux données existant déjà sur cette piste.
  Quand vous utilisez cette méthode d'enregistrement sur une piste enregistrée au préalable, les nouvelles données seront ajoutées aux anciennes.
  Utilisez cette méthode d'enregistrement quand vous voulez ajouter des données de contrôleurs dans la piste choisie ou pour enregistrer des données de tempo dans la piste maître du séquenceur. Vous pourrez ainsi enregistrer des données supplémentaires sans effacer les données existantes.
- **Correction manuelle (Manual Punch-In)**
  Ces enregistrements effacent les données existantes. Dans cette méthode d'enregistrement, vous démarrez la reproduction du morceau et vous appuyez sur [REC/WRITE] ou sur une pédale pendant le défilement du morceau pour lancer ou arrêter l'enregistrement.
- **Correction automatique (Auto Punch-In)**
  Ces enregistrements effacent les données existantes. Avec cette méthode d'enregistrement, vous spécifiez d'abord l'endroit où l'enregistrement aura lieu. Quand le morceau arrivera, en lecture, à l'endroit spécifié, il passera automatiquement en mode d'enregistrement.
- **Enregistrement en boucle (Loop All Tracks)**
  Ces enregistrements s'additionnent aux données existantes.
  Cette méthode permet d'enregistrer de manière répétée à un endroit spécifié, chaque passage ajoutant des données aux passages précédents.
- **Enregistrement multi-piste (Multi)**
  L'**enregistrement multi-piste** permet d'enregistrer des données simultanément dans plusieurs pistes, en assignant à chaque piste un canal différent. Cette méthode peut être combinée avec les méthodes d'enregistrement avec effacement, d'enregistrement "doublage", de correction manuelle et de correction automatique.

Enregistrement en pas à pas

Cette méthode d'enregistrement permet de définir l'emplacement, la longueur, le toucher, etc. (depuis l'écran LCD) et la hauteur (depuis le clavier) pour chaque note. Cette méthode permet uniquement d'enregistrer des données du type enclenchement/coupure de note.

Edition d'événements et commande Create Control Data

L'enregistrement pas à pas ne permet d'enregistrer que des notes, mais vous pouvez utiliser des commandes en temps différé (donc pas réel) pour programmer d'autres types de données à l'aide de Event Edit (édition d'événements) ou de la commande Create Control Data.

Event Edit est une fonction offerte dans le but de modifier des données enregistrées au préalable, mais permet également d'insérer des changements de programme ou des opérations de commutation.

Create Control Data est une commande qui permet de créer et d'insérer une succession de commandes de contrôle en progression constante. Cette commande peut s'utiliser par exemple pour insérer des commandes de contrôle telles que la molette de hauteur (Pitch Bend) ou la pression (Aftertouch), etc.

Enregistrement d'une piste en temps réel

Préparations de l'enregistrement

Avant de vous mettre à enregistrer, veillez à régler les paramètres des pistes.

Veillez à désactiver la fonction de verrouillage de la mémoire en mode Global (☞p.38).

① **Choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC du mode Sequencer.**



② **Choisissez le Song que vous voulez enregistrer avec "Song Select".**

Choisissez "Song Select" et spécifiez le numéro du Song voulu avec les boutons numériques [0]~[9]; appuyez ensuite sur le bouton [ENTER].
Si vous choisissez un numéro de morceau qui n'a pas encore été enregistré, la boîte de dialogue Create New Song apparaît. Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

Pour définir le nom du Song, servez-vous de la commande du menu Utility "Rename Song." (☞p.39 "Assignation d'un nom (Rename)").

③ **Choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC, Program.**



④ **Utilisez la plage "Track Select" pour choisir la piste à enregistrer.**

⑤ **Utilisez la plage "Program Select" pour choisir le Program de la piste à enregistrer.**

Servez-vous de l'onglet Prog..8 pour sélectionner un Program pour les pistes 1~8 et l'onglet Prog..16 pour sélectionner un Program pour les pistes 9~16.
Vous pourriez également faire appel à la commande de menu de page "Load Template Song" et utiliser le morceau de base (Template Song) (☞p.66).

Si nécessaire, sélectionnez la page Mixer et réglez le panoramique et le volume. Le statut et le canal MIDI de chaque piste sont déterminés par les paramètres "Status" et "MIDI Channel" de la page SEQ 3.1: Param 1, MIDI.

note Il est souvent recommandé de régler les pistes **1~16** sur "MIDI Channel" 1–16 respectivement. (Il s'agit d'ailleurs du réglage par défaut.) Les pistes qui ont le même canal MIDI sont audibles simultanément lorsque l'une d'entre elles est enregistrée ou reproduite. Veillez à régler le paramètre "**Status**" sur **INT** ou **BTH** (☞p.59).

⑥ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

L'instrument passe en mode d'attente d'enregistrement.
L'option "**PLAY/MUTE/REC**" de la ou des pistes spécifiées à l'étape ④ passe de **PLAY** à **REC**.

Le métronome se met à jouer quand vous enfoncez le bouton [REC/WRITE]. Si ce n'est pas le cas, activez la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference et réglez les paramètres du métronome.

note Les valeurs par défaut sont **"Metronome Sound" REC Only, "Metro. Bus Select" L/R, "Level" 127** et **"Precount" 2**. Avec ces réglages, vous aurez un décompte (Precount) de deux mesures, le son du métronome sera produit à son volume maximum via les sorties L/MONO et R (et le casque) mais ne sera audible que durant l'enregistrement (REC Only).

⑦ **Réglez "Tempo Mode" sur Manu (manuel) et, tout en écoutant le métronome, servez-vous de "Tempo (♩)" pour déterminer le tempo.**

⑧ **Réglez "Meter" en fonction de l'armure de temps (de la mesure) voulue.**

⑨ **Si nécessaire, réglez "Reso" (résolution) sur la valeur de quantification en temps réel voulue (☞p.67).**

Ainsi se terminent les préparatifs pour l'enregistrement. La procédure d'enregistrement dépend du réglage "Overwrite" – "Multi (enregistrement multipiste)" décrit plus bas. Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] pour annuler temporairement le mode d'attente d'enregistrement et essayez les diverses méthodes d'enregistrement décrites ci-dessous.

L'armure de temps (mesure) est enregistrée lorsque vous commencez l'enregistrement proprement dit. Si vous annulez l'enregistrement en mode d'attente d'enregistrement ou durant le décompte, l'armure de temps choisie à l'étape ⑧ n'est pas enregistrée.

Overwrite

Utilisez cette méthode quand vous enregistrez pour la première fois.

① **Effectuez les réglages nécessaires décrits sous "Préparations de l'enregistrement".**

② **Choisissez Over Write à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**



③ **Pour "Location", spécifiez l'endroit où vous voulez faire débuter l'enregistrement.**

④ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

Si vous avez conservé les réglages par défaut pour "Metronome Setup" (voyez "Préparations de l'enregistrement", étape ⑥), le métronome fait un décompte de deux mesures puis l'enregistrement débute.
Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu.

⑤ **Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton [START/STOP].**

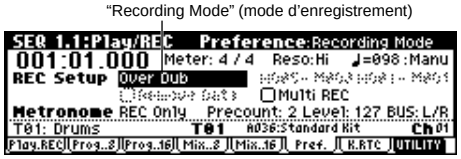
L'enregistrement s'arrête et vous revenez au point de départ de l'enregistrement.

A ce moment, si vous appuyez sur le bouton [PAUSE] au lieu du bouton [START/STOP], l'enregistrement s'interrompt. Appuyez une fois de plus sur [PAUSE] pour reprendre l'enregistrement. Quand vous avez terminé, appuyez sur le bouton [START/STOP] pour arrêter définitivement l'enregistrement.

Overdub

① **Effectuez les réglages nécessaires décrits sous "Préparations de l'enregistrement".**

② **Choisissez Over Dub à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**



③ **Pour le reste de la procédure, voyez les étapes ③~⑤ sous "Overwrite".**

Manual punch-in

① **Effectuez les réglages nécessaires décrits sous "Préparations de l'enregistrement".**

② **Choisissez Manual Punch In à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**



③ **Sous "Location", choisissez un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

④ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction démarre.

⑤ **A l'endroit où vous voulez commencer l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

L'enregistrement débute.
Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu.

⑥ **Une fois l'enregistrement terminé, appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

L'enregistrement s'arrête (la reproduction continue).

note Au lieu d'appuyer sur le bouton [REC/WRITE] aux étapes ⑤ et ⑥, vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied branché à la prise [ASSIGNABLE SWITCH]. A la page Global 6.1: Controller, Foot, réglez le paramètre "**Foot Switch Assign**" sur **Song Punch In/Out** (☞p.101).

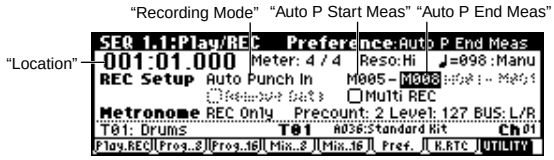
⑦ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous revenez au point spécifié à l'étape ③.

Auto punch-in

① **Effectuez les réglages nécessaires décrits sous "Préparations de l'enregistrement".**

② **Choisissez Auto Punch In à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**



③ **Spécifiez l'extrait que vous voulez réenregistrer avec "Auto P Start Meas" et "Auto P End Meas".**

Si par exemple vous entrez **M005~M008**, l'enregistrement se fera de la mesure 5 à la mesure 8.

④ **Choisissez avec "Location" un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction commence.
Quand vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement débute. Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu. Quand vous atteignez la position d'arrivée spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement s'arrête (la reproduction continue).

⑥ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous revenez au point spécifié à l'étape ④.

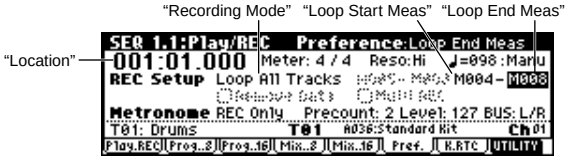
Loop All Tracks

① **Effectuez les réglages nécessaires décrits sous "Préparations de l'enregistrement".**

② **Choisissez Loop All Tracks à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**

Comme l'enregistrement multipiste est impossible ici, la case de sélection "**MultiREC**" ne peut **pas** être **sélectionnée**.

(Si vous cochez la case "**Multi REC**", vous ne pourrez pas choisir le mode d'enregistrement **Loop All Tracks** avec "**Recording Mode**".)



③ **Spécifiez l'extrait que vous voulez enregistrer en boucle avec "Loop Start Meas" et "Loop End Meas".**

Si par exemple vous entrez **M004~M008**, l'enregistrement se fera sans arrêt (en boucle) de la mesure 4 à la mesure 8.

④ **Choisissez avec "Location" un endroit situé quelques mesures avant le point où vous voulez commencer l'enregistrement.**

⑤ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction commence. Lorsque vous atteignez la position de départ spécifiée à l'étape ③, l'enregistrement débute. Jouez sur le clavier et servez-vous des fonctions de jeu comme le joystick pour enregistrer votre jeu. quand vous atteignez la position d'arrivée spécifiée à l'étape ③, vous revenez à la position de départ et l'enregistrement se poursuit.

Les données musicales enregistrées en boucle sont ajoutées aux données enregistrées préalablement.

⑥ **Durant l'enregistrement en boucle, vous pouvez appuyer sur [REC/WRITE] ou cocher l'option "Remove Data" pour effacer les données musicales spécifiées.**

Si vous appuyez sur le bouton [REC/WRITE] durant l'enregistrement en boucle, toutes les données musicales sont effacées de la piste en vigueur tant que vous maintenez le bouton enfoncé.
En **cochant** l'option "**Remove Data**", vous ne pouvez effacer que les données spécifiées. Durant l'enregistrement en boucle, appuyez sur la touche correspondant à la note à effacer et seules les données correspondant à ce numéro de note seront effacées de la piste tant que vous maintenez cette touche enfoncée.
De même, vous pouvez effacer les données de changement de hauteur (Bender) tant que vous maintenez le joystick penché en direction horizontale (axe des X) et les données d'Aftertouch sont effacées tant que vous exercez une pression sur le clavier.
Quand vous êtes de nouveau prêt à enregistrer des données musicales, **désélectionnez** la case de sélection "Remove Data".

⑦ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

La reproduction s'arrête et vous retournez à la position de départ spécifiée pour l'enregistrement à l'étape ④.

Si vous aviez sélectionné Loop All Tracks, la reproduction normale est également mise en boucle.

Multi (enregistrement multipiste)

L'enregistrement multipiste permet de faire appel aux méthodes d'enregistrement **Overwrite**, **Overdub**, **Manual Punch-In** ou **Auto Punch-In**. Nous allons décrire ci-dessous la procédure d'enregistrement par écrasement des données préalables, Overwrite, qui est la plus courante. L'enregistrement multipiste permet d'enregistrer plusieurs pistes simultanément.

Enregistrement simultané de plusieurs pistes de données MIDI provenant d'un séquenceur externe, etc.

① **Réglez le paramètre MIDI Clock (Global 2.1: MIDI "MIDI Clock") sur External pour que cet instrument se synchronise avec l'horloge MIDI du séquenceur externe (☞Gdp p.137).**

② **Effectuez les réglages comme décrit sous "Préparations de l'enregistrement" (☞p.63).**

Les données MIDI du canal MIDI correspondant sont enregistrées sur chacune des pistes dont l'option "PLAY/MUTE/REC" est réglée sur **REC**. (Cela n'a aucun rapport avec l'étape ④ sous "Préparations de l'enregistrement"). Pour l'enregistrement multipiste, voyez aussi "Multi Rec" (☞Gdp p.76).

③ **Choisissez Over Write à la page SEQ 1.1: Play/REC Preferences, REC Setup "Recording Mode".**

④ **Cochez la case de sélection "Multi REC".**



⑤ **Choisisez la page SEQ 1.1: Play/REC, Program.**

Le bouton écran "PLAY/MUTE/REC" de toutes les pistes affiche **REC**. Sélectionnez le bouton écran "**PLAY/MUTE/REC**" et changez **PLAY** en **MUTE** pour les pistes que vous ne voulez pas enregistrer.



⑥ **A la page SEQ 3.1 Param1 MIDI "MIDI Channel", spécifiez le canal MIDI de chaque piste.**

Les données musicales du canal spécifié seront enregistrées sur cette piste. Le plus simple consiste à assigner les pistes 1~16 aux canaux MIDI 1~16 (réglage par défaut.) Veillez aussi à régler "Status" sur **INT** ou **BTH**.

⑦ **Sous "Location", précisez l'endroit où l'enregistrement doit commencer.**

⑧ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE].**

Vous passez en attente d'enregistrement.

⑨ **Lancez le séquenceur externe.**

Le séquenceur du KARMA reçoit le message MIDI Start transmis par le séquenceur externe et fait automatiquement démarrer l'enregistrement.

⑩ **A la fin du morceau, arrêtez le séquenceur externe.**

Le séquenceur du KARMA reçoit le message MIDI Stop transmis par le séquenceur externe et arrête automatiquement l'enregistrement. Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [START/STOP] du KARMA pour arrêter l'enregistrement.

Enregistrement simultané de plusieurs pistes avec la fonction KARMA

Vous pouvez utiliser l'enregistrement multipiste pour enregistrer simultanément les données de plusieurs pistes pilotées par la fonction KARMA. Pour en savoir plus sur la procédure d'enregistrement, voyez la section "Réglages de la fonction KARMA en mode Sequencer" (☞p.85).

Enregistrement simultané de plusieurs pistes avec la fonction RPPR

Vous pouvez vous servir de l'enregistrement multipiste pour enregistrer simultanément les données reproduites de plusieurs pistes pilotées par la fonction RPPR. Pour en savoir plus, voyez "Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR" (☞p.72).

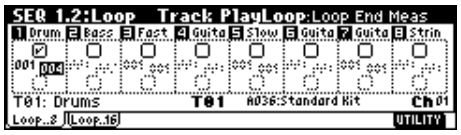
Utilisation de la fonction Track Play Loop pour l'enregistrement

La fonction **Track Play Loop** permet de spécifier une plage de mesures sur laquelle toutes les pistes 1~16 seront reproduites en boucle.
A titre d'exemple, nous allons vous expliquer comment vous servir de la fonction Track Play Loop pour enregistrer des pistes. C'est une façon très commode de créer une section rythmique de base.
Nous allons voir comment utiliser la fonction Track Play Loop pour jouer une piste de batterie et une piste de basse tout en enregistrant des phrases de synthé.

① **Enregistrez une phrase de batterie sur la piste 1.**

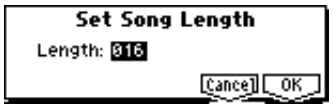
Sélectionnez un Program Drum pour la piste 1. Réglez le paramètre de sélection de piste sur **Track 01** et enregistrez un motif rythmique de quatre mesures ou plus en temps réel. Vous pourriez aussi copier un des motifs préprogrammés.

② **Quand vous avez terminé l'enregistrement, sélectionnez l'onglet SEQ 1.2: Loop, Loop..8. Cochez l'option "Loop On" pour la piste 1. Réglez "Loop Start Meas" sur 001 et "Loop End Meas" sur 004.**



Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction; la piste 1 continue à répéter les mesures 1~4.

note Par défaut, la longueur du Song est de 64 mesures. La boucle s'arrête donc à la mesure 64. Vous pouvez cependant changer le nombre de mesures avec la commande de menu Utility "Set Song Length" à la page SEQ 5.2: Track Edit. (Si vous continuez l'enregistrement au-delà du nombre de mesures spécifié, la longueur du Song sera remise à jour en fonction de l'endroit où vous arrêtez l'enregistrement.)



③ **Enregistrez une phrase de basse sur la piste 2.**

Sélectionnez un Program de basse pour la piste 2. Réglez le paramètre de sélection de piste sur **Track 02** et enregistrez en temps réel.
Pendant l'enregistrement, la piste 1 continue à répéter les mesures 1~4. Tout en écoutant la batterie, enregistrez (par exemple) une phrase de basse sur huit mesures.

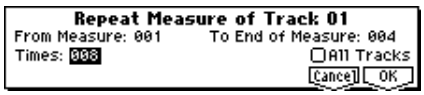
④ **Quand l'enregistrement est terminé, cochez "Loop On" pour la piste 2 aussi, comme vous l'avez fait à l'étape ②. Réglez "Loop Start Meas" sur 001 et "Loop End Meas" sur 008.**

⑤ **Nous allons ensuite enregistrer des riffs de cuivres sur la piste 3.**

Choisissez un Program de cuivres pour la piste 3. Réglez le paramètre de sélection de piste sur **Track 03** et enregistrez en temps réel. Pendant l'enregistrement, la piste 1 continue à répéter les mesures 1~4 et la piste 2 les mesures 1~8.

note Si vous **cochez** l'option "**Play Intro**" à la page SEQ 1.2: Loop, Track PlayLoop, l'instrument joue une fois les mesures situées avant le point "Loop Start Meas", puis il reproduit en boucle l'extrait compris entre les points "Loop Start Meas" et "Loop End Meas". Vous pourriez par exemple exploiter cette possibilité pour jouer une fois le Fill-In d'une piste de batterie avant de répéter un passage spécifique (☞Gdp p.77).

note Track Play Loop poursuit la répétition en boucle sur la longueur du morceau. Si vous souhaitez entrer le nombre de fois que la répétition doit avoir lieu ou ajouter des données musicales différentes (roulement de batterie, etc.) dans la piste, le morceau sera élargi. Pour spécifier le nombre de répétitions de la reproduction, exécutez la commande de menu Utility "Repeat Measure" de la page SEQ 5.2: Track Edit.



Dans l'exemple ci-dessus, les événements musicaux (32 mesures de données) sont créés à partir des mesures 1~4 qui ont été mises en boucle par la piste 1.

Template Song et motifs d'usine

Cet instrument vous propose seize morceaux de base ou Template Songs. Vous y trouverez des réglages de Programs et d'effet adaptés à divers styles de musique. Vous pouvez charger ces réglages dans un Song. Vous pouvez ainsi copier des motifs de batterie d'usine en chargeant ces données et vous en servir pour bâtir la section rythmique de vos Songs. Les morceaux de base et les motifs d'usine vous seront utiles quand vous effectuez les opérations décrites sous "Préparations de l'enregistrement". Pour en savoir plus sur le chargement de ces données, voyez la section "Load Template Song" (☞Gdp p.72).
Vous pouvez aussi modifier un morceau de base que vous avez chargé et sauvegarder des réglages que vous utilisez souvent sous forme de morceau de base utilisateur ou User Template Song.
Pour en savoir plus sur la sauvegarde, voyez la section "Save Template Song (Save as User Template Song)" (☞Gdp p.73).

Les données musicales ne sont pas sauvegardées avec le morceau de base.

Copier des Combinations dans des pistes multiples.

Vous pouvez copier une Combination sur plusieurs pistes pour l'enregistrer.

Pour en savoir plus sur la copie, voyez la section "Copy From Combi (Copy from Combination)" (☞Gdp p.72).

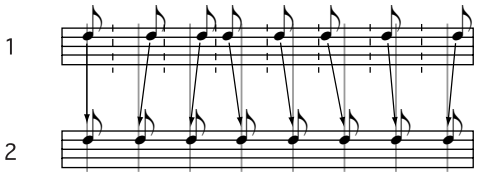
Si vous souhaitez vous servir des réglages de la fonction KARMA d'une Combination copiée et enregistrer le jeu de la fonction KARMA en temps réel, sélectionnez une piste qui utilise le canal MIDI global avec "Track Select". Quand vous jouez sur le clavier, vous obtiendrez le même son que pour la Combination. Si vous effectuez un enregistrement multipiste, les différents canaux utilisés par la fonction KARMA sont enregistrés de la même manière.
Si, dans le cadre d'un enregistrement multipiste, plusieurs pistes sont assignées au même canal MIDI, leurs données musicales seront mélangées.

Quantize

Le KARMA propose aussi une fonction **"Reso" (résolution**) pour la **quantification en temps réel** (voyez l'étape ⑨, ☞p.63) qui permet de corriger le timing des données jouées avant de les enregistrer. De plus, il existe une fonction **"Quantize"** (une commande de menu Utility à la page SEQ 5.2: Track Edit) servant à corriger le timing après l'enregistrement.

Supposons, par exemple, que vous ayez l'intention d'enregistrer des croches en temps réel mais que le rythme de vos notes ne s'y conforme pas à cent pour cent (voyez l'illustration 1 ci-dessous). Pour éviter ce problème, vous auriez pu régler "**Reso**" (résolution) sur ♪ pour faire en sorte que toutes les notes enregistrées soient automatiquement placées à un emplacement de croche (voyez le résultat dans l'illustration 2).

Si vous avez oublié d'activer la quantification avant l'enregistrement, vous pouvez toujours corriger le timing de vos notes plus tard. Cela vous permettrait de remettre les notes de l'illustration 1 à la bonne place. Pour ce faire, utilisez la commande de menu Utility "**Quantize**" de la page SEQ 5.2: Track Edit et réglez son paramètre "Resolution" sur ♪. Ensuite, appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour effectuer la correction (voyez l'illustration 2).

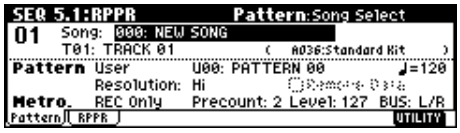


Enregistrement d'un motif en temps réel

Avant de pouvoir enregistrer un motif, vous devez désactiver la protection de cette partie de la mémoire en mode Global (☞p.38).

Quand vous enregistrez un motif en temps réel, ce dernier est automatiquement mis en boucle. A la fin du motif, le KARMA saute donc automatiquement au début et poursuit l'enregistrement, vous permettant ainsi d'ajouter davantage de notes ou d'autres données.

① **Choisissez la page SEQ 5.1: RPPR Pattern du mode Sequencer.**



② **Spécifiez la piste avec "Track Select".**

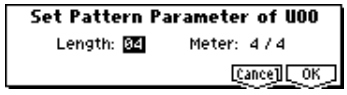
Le motif utilisera le Program et les réglages de la piste choisie ici.

③ **Réglez "Pattern Bank" sur User et choisissez le numéro de la mémoire (U00~U99) qui doit contenir votre nouveau motif utilisateur avec "Pattern Select".**

④ **Si nécessaire, réglez les paramètres "Metronome" et "Resolution".**

⑤ **Choisissez la commande de menu Utility "Pattern Param.".**

La fenêtre de dialogue suivante s'affiche.



⑥ **Pour "Length", entrez la longueur désirée de votre motif. "Meter" sert à entrer la mesure du motif.**

⑦ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

Vous voilà prêt à vous mettre au travail.

⑧ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] et ensuite sur [START/STOP].**

L'enregistrement commence. Jouez sur le clavier et utilisez les fonctions de jeu (joystick etc.) pendant l'enregistrement.

Si la fonction KARMA est activée pour la piste choisie avec "Track Select", les notes jouées par cette fonction seront enregistrées dans votre motif. Pour en savoir plus sur les réglages de la fonction KARMA, ☞Gdp p.84 et 103.

note Si la fonction KARMA doit commencer en même temps que l'enregistrement, activez le bouton KARMA [ON/OFF], jouez un accord sur le clavier et lancez l'enregistrement. La fonction KARMA se met alors en marche dès que vous lancez l'enregistrement et l'instrument enregistre les notes jouées par la fonction KARMA.

Comme nous l'avons déjà dit, les motifs sont mis en boucle, si bien qu'à la fin du motif, le KARMA retourne automatiquement au début et poursuit l'enregistrement.
Dans ce cas, les nouvelles données enregistrées lors du deuxième etc. passage sont ajoutées aux données déjà enregistrées.

⑨ **Il est aussi possible d'effacer des données indésirables pendant l'enregistrement. Il suffit, pour cela, de maintenir le bouton [REC/WRITE] enfoncé ou de cocher la case "Remove Data".**

Pour en savoir plus, voyez l'étape ⑥ de la section "Loop All Tracks" (☞p.65).

⑩ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement du motif s'arrête.
Pour utiliser le motif que vous venez d'enregistrer (ou un motif préprogrammé), vous devez faire appel à la fonction "**Put to Track**" afin d'affecter ce motif à une piste (☞Gdp p.92).

Vous pouvez aussi utiliser un motif à la page SEQ 5.1: RPPR, Setup (☞p.71, ☞Gdp p.93)

Bien qu'il soit tout à fait possible d'utiliser les fonctions de jeu pendant l'enregistrement d'un motif, nous vous conseillons de remettre les valeurs ainsi générées à zéro à la fin du motif. Sinon, la dernière valeur générée reste figée et produit un résultat relativement désagréable quand vous placez le motif dans une piste ou lorsque vous l'utilisez avec la fonction RPPR. Pour vous éviter de penser à trop de choses à la fois, voici une liste des commandes de contrôle qui sont automatiquement remises à zéro à la fin du motif ou chaque fois que vous arrêtez la fonction RPPR ou le morceau.

Fonction de jeu	Valeur initiale
Modulation 1 (CC#01)	00 (zéro)
Modulation 2 (CC#02)	00 (zéro)
Expression (CC#11)	127 (max)
Ribbon (ruban) (CC#16)	64 (centre; "neutre")
Pédale de maintien (CC#64)	00 (zero)
Sostenuto (CC#66)	00 (zero)
Soft (CC#67)	00 (zero)
Niveau de maintien d'env. (CC#70)	64 (centre; "neutre")
Niveau de résonance (CC#71)	64 (centre; "neutre")
Temps d'étouffement d'env. (CC#72)	64 (centre; "neutre")
Attaque de l'env. (CC#73)	64 (centre; "neutre")
Fréq. de coupure LPF (CC#74)	64 (centre; "neutre")
Temps de chute d'env. (CC#75)	64 (centre; "neutre")
Vitesse LFO1 (CC#76)	64 (centre; "neutre")
Intensité LFO1 (hauteur) (CC#77)	64 (centre; "neutre")
Retard LFO1 (CC#78)	64 (centre; "neutre")
Intensité d'envel. de filtre (CC#79)	64 (centre; "neutre")
Modulation SW1 (CC#80)	00 (zéro)
Modulation SW2 (CC#81)	00 (zéro)
Aftertouch de canal	00 (zéro)
Pitch Bend	00 (zéro)

Enregistrement pas à pas d'une piste ou d'un motif

Pour enregistrer une piste pas à pas, choisissez la commande de menu Utility "Step Recording" à la page SEQ 5.2: Track Edit, Track Edit. Pour faire la même chose avec un motif, choisissez la commande de menu "Step Recording" de la page SEQ 5.1: RPPR, Pattern.

Pour en savoir plus sur l'enregistrement en pas à pas d'une piste ou d'un motif, ☞Gdp p.91, 95.

Edition

Edition des pistes

Les pistes peuvent être éditées au moyen des commandes du menu Utility de la page SEQ 5.2: Track Edit.

Event Edit vous permet d'éditer des données existantes aussi bien que d'en insérer des nouvelles. Les commandes **Track Edit**, telles que **Create Control Data** permettent d'insérer des événements Pitch Bend, Aftertouch et des commandes de contrôle. De plus, vous pouvez effacer (**Delete**), copier (**Copy**), insérer (**Insert**) et déplacer (**Move**) des données (☞Gdp p.95).

Edition de motifs

Pour éditer un motif, faites appel aux commandes du menu Utility de la page SEQ 5.1: RPPR, Pattern. Vous pouvez alors **éditer des événements** et ainsi modifier des données enregistrées préalablement, insérer de nouvelles données ainsi qu'effacer (**Delete**), copier (**Copy**) ou fusionner (**Bounce**) des motifs (☞Gdp p.91).

Edition de morceaux

Les commandes de menu Utility permettent de renommer (**Rename**), d'effacer (**Delete**) et de copier (**Copy**) des morceaux (☞Gdp p.71).

Programmation et utilisation de listes de repères

Une **liste de repères** permet de reproduire plusieurs morceaux l'un à la suite de l'autre. C'est une fonction bien pratique lorsque toutes les parties d'un "vrai" morceau résident dans des "Songs" différents (si bien que vous disposez d'un morceau qui contient l'introduction, d'un deuxième avec le couplet A, d'un troisième avec le couplet B et ainsi de suite). Cette approche présente l'avantage que vous pouvez "remixer" vos morceaux en changeant la structure au moyen de la liste de repères.
D'autre part, vous pouvez aussi faire appel à cette fonction comme "Jukebox" qui joue les morceaux souhaités dans l'ordre programmé pendant que vous faites une pause.

Cue List (liste de repères)

Pas	Song	Repeat
01	S000: Intro	02
02	S001: A	02
03	S002: B	01
04	S003: Bridge	02
05	S001: A	02
06	S002: B	01
07	S003: Bridge	02
08	S001: A (Solo)	01
09	S003: Bridge	03
10	S004: Ending	02

Intro	Intro	A	A	B	Bridge
Bridge	A	A	B	Bridge	Bridge
A(Solo)	Bridge	Bridge	Bridge	Ending	Ending

A titre d'exemple, voyons comment programmer des "sous-morceaux" pour l'introduction, le couplet A, le couplet B, le pont (bridge) et la fin et comment assembler ces parties afin d'en faire un "vrai" morceau.

① **Programmation des morceaux contenant l'introduction, le couplet A, le couplet B, le pont et la fin.**

S000: Intro (4 mesures)
S001: A (8 mesures)
S002: B (8 mesures)
S003: Bridge (8 mesures)
S004: Ending (4 mesures)

* Le pas 08, S001: A (Solo) montre comment vous pouvez choisir S001:A, puis, une fois que la piste de repères est complète, utiliser la commande de menu Utility "Convert to Song" pour convertir la liste de repères en un véritable Song et enregistrer ensuite un solo dans une piste disponible.

Enregistrez un Song adoptant la structure ci-dessus.

Avant de vous mettre à enregistrer, programmez d'abord des réglages pour les Programs à utiliser, le comportement des pistes et les effets pour un Song (morceau ne contenant pas de musique et résidant par exemple dans la mémoire S000). Utilisez ensuite la commande "Copy From Song" de menu Utility de la page SEQ 1.1 pour copier ces réglages vers les autres morceaux que vous enregistrerez (S001~S004).



Il vaut mieux utiliser plus ou moins les mêmes réglages pour toutes les parties du morceau. Il est en effet possible de convertir le morceau constitué avec la liste de repères en un morceau normal. Dans ce cas, tous les réglages des "sous-morceaux" (choix des Programs, panoramique, volume etc.) sont convertis en données musicales et reproduits normalement. Il serait dès lors une bonne idée de travailler méthodiquement en utilisant le même canal MIDI pour une partie dans tous vos "sous-morceaux". Sinon, le morceau converti pourrait ne plus correspondre à ce que vous entendiez lors de l'usage de la liste de repères.

② **Choisissez la page SEQ 2.1: Cue List.**

Si vous ne touchez pas aux réglages par défaut, le morceau **S000** est automatiquement assigné au pas **01**, tandis que le dernier pas (**End**) est affecté au "Step" **02**.



③ **Appuyez sur le bouton [F7] ("EDIT").**

Quand vous appuyez sur ce bouton, "EDIT" change en "DONE" à l'écran et vous pouvez alors insérer des morceaux dans la liste ou encore en effacer.



④ **Appuyez sur le bouton [F4] ("Insert").**

Un nouveau pas est ajouté.

⑤ **Choisissez un Song avec "Step".**

⑥ **Spécifiez avec "Rep(Repeat)" le nombre de fois que le Song du pas en question doit être répété.**

⑦ **Si nécessaire, cochez la case de sélection "FX".**

Cette case permet de spécifier si les réglages d'effets doivent ou non changer au début du pas/morceau suivant. Si chaque pas doit utiliser les réglages d'effets du morceau assigné, cochez cette case. Pour cet exemple, **cochez "Step" 01**.

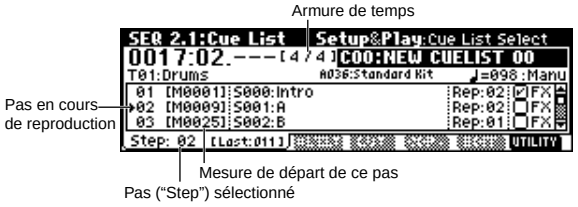
⑧ **Ajoutez le pas suivant en appuyant sur le bouton [F4] ("Insert").**

Ajoutez les pas nécessaires en suivant les indications du tableau ci-dessous.
Vous pouvez effacer le pas choisi en appuyant sur le bouton [F5] ("**CUT**"). Pour insérer le pas en question, appuyez sur le bouton [F4] ("**INSERT**"). Le bouton [F6] ("**COPY**") permet de copier le pas sélectionné. "Collez" ce pas en appuyant sur le bouton [F4] ("**INSERT**").

Pas	Song	Rep (Repeat)	FX
01	S000:Intro	02	Coché
02	S001:A	02	—
03	S002:B	01	—
04	S003:Bridge	02	—
05	S001:A	02	—
06	S002:B	01	—
07	S003:Bridge	02	—
08	S001:A	01	—
09	S003:Bridge	03	—
10	S004:Ending	02	—
11	End	—	—

Certains réglages d'effets mettent un peu de temps avant d'entrer en vigueur. Cela peut donc produire des transitions plus ou moins surprenantes. Aussi, nous vous conseillons de n'activer "FX" que pour "Step" 01. Il vaut en effet mieux désélectionner "FX" pour les autres pas. Il y a à boire et à manger dans cette approche. Elle présente l'avantage non négligeable que les effets sont réglés avant même que la reproduction de la piste de repères ne commence. Le revers de la médaille est que les effets ne changent pas. Sauf, bien sûr, si vous recourez à la modulation dynamique ou au contrôle via MIDI avec des commandes de contrôle vous permettant de varier le niveau d'envoi aux effets, la vitesse du LFO, etc. Bien que statiques, ces réglages seront perçus comme dynamiques puisque les morceaux pilotés par la liste de repères ne durent chaque fois que quelques mesures. Lors de la conversion de la liste en "Song" avec la commande menu Utility "Convert to Song", les réglages d'effets du morceau affecté à "Step" 01 sont placés au début du futur morceau.

Même si "FX" n'est pas coché, il peut arriver que le passage d'un morceau au suivant ne s'effectue pas sans heurts. Cela dépend en général du nombre de paramètres se trouvant au début du morceau suivant. De plus, il peut arriver que le timing du morceau suivant soit un peu décalé. Dans ce cas, il vaut mieux convertir votre liste de repères en morceau à part entière. Une fois la conversion effectuée (avec "Convert to Song"), la reproduction devrait se passer normalement.



- "**Step**": La flèche indique le pas qui est reproduit à ce moment-la. ▶ indique donc le pas choisi avec "Step". Si vous choisissez un autre pas alors que la reproduction est arrêtée, la flèche saute au pas en question.
- "**M*****": Indique la mesure où le morceau affecté au pas en question commence.
- "**Meter**": Vous tient au courant de l'armure de temps du morceau. Cette valeur ne peut pas être changée.

⑨ **Et voilà que votre liste de repères est prête. Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction à partir du pas actuellement choisi.**

- Le nom de la liste de repères peut être programmé avec la commande de menu de page "Rename Cue List".
- Si vous êtes d'accord d'utiliser le tempo programmé au sein de chaque morceau, réglez "Tempo Mode" sur **Auto**. Si vous choisissez **Manu** (**manuel**), la liste (et donc le "super-morceau") sera reproduite au tempo défini par la plage "♩=".
- Si, pour le dernier pas, vous choisissez **Continue to Step01**, la liste de repères est placée en boucle et sera donc répétée jusqu'à ce que vous arrêtiez la reproduction.
- Le paramètre "Rep" propose aussi un réglage **FS** qui signifie que vous pouvez utiliser le commutateur au pied connecté à la prise [ASSIGNABLE SWITCH] pour entrer le nombre de répétitions. Cela ne fonctionne cependant que si vous réglez "Foot SW Assign" (page Global 6.1: Controller, Foot) sur **Cue Repeat Control**.
- En jouant sur le clavier, vous piloterez le Program affecté à la piste choisie avec "Track Select". Comme cette piste peut servir à différentes fins dans les morceaux utilisés par la liste de repères, il peut arriver que le Program change en cours de route.



note L'édition de la liste de repères s'arrête automatiquement quand vous utilisez le bouton [START/STOP], etc. (DONE → EDIT).

Conversion d'une liste de repères en morceau

Vous l'aurez compris: une liste de repères constitue un enchaînement de morceaux mais ne vous permet pas d'enregistrer davantage de parties pendant la reproduction. C'est pourquoi le KARMA vous permet de convertir la liste de repères en morceau (Song) à part entière qui peut alors être "amplifié" comme bon vous semble. Par ailleurs, cette conversion s'impose quand vous voulez sauvegarder votre assemblage sur disquette en format SMF.

○ **Choisissez la commande de menu Utility "Convert to Song".**

La fenêtre de dialogue Convert Cue List s'affiche alors. Pour "**To**", entrez le numéro de la mémoire Song devant contenir les données assemblées. Le nom actuel de la liste de repères est automatiquement utilisée comme nom du morceau. (Pour en savoir plus sur la fonction "Convert to Song" et sur les précautions relatives à son utilisation, ☞Gdp p.80.)



Si vous voulez choisir un autre Song comme destination pour la conversion de votre liste, spécifiez-le avec les boutons numériques [0]~[9] puis appuyez sur le bouton [ENTER]. Ne vous préoccupez pas du paramètre "Set Length" affiché dans la fenêtre de dialogue qui apparaît alors. L'instrument utilisera le nombre de mesures dans le Song converti. Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour afficher la fenêtre de dialogue Convert Cue List.



Fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording)

Pour en savoir plus sur la fonction **RPPR**, voyez la section "Utilisation de la fonction RPPR (reproduction/enregistrement de motifs en temps réel)" (☞p.32). Ici, vous apprendrez comment utiliser et programmer ces motifs.

Réglages RPPR

Les réglages RPPR sont chaque fois propres au morceau actuellement choisi. Pour pouvoir reproduire des motifs RPPR, cochez la case "RPPR". Quand cette case est cochée, la fonction RPPR est active, si bien que pouvez lancer la reproduction des motifs en appuyant sur les touches ad hoc. Si la case "RPPR" n'est pas cochée, le KARMA ne tient pas compte des réglages RPPR que vous avez peut-être déjà effectués.

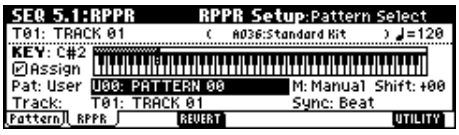


① **Effectuez tous les réglages nécessaires pour votre morceau (comme si vous alliez enregistrer une piste normale).**

Voyez les étapes ①~④ sous "Préparations de l'enregistrement" (☞p.63) pour l'affectation d'un Program à la piste choisie.

② **Choisissez la page RPPR Setup sous SEQ 5.1: RPPR.**

A l'ouverture de cette page, la fonction RPPR est automatiquement activée.



③ **Pour "KEY", spécifiez la touche du clavier avec laquelle vous voulez déclencher le motif RPPR.**

Comme d'habitude, vous pouvez aussi choisir la touche en maintenant [ENTER] enfoncé pendant que vous pressez la touche désirée.

④ **Cochez la case de sélection "Assign".**

Seules les touches/notes comprises entre **C#2** et **C8** peuvent être choisies. La touche **C2** et les notes plus graves servent à arrêter la reproduction des motifs RPPR.

⑤ **Sélectionnez le motif que vous désirez déclencher avec la touche choisie plus haut (③).**

"**Pat** (Pattern Bank)" permet de spécifier le type de motif à utiliser (**Pre** ou **User**), tandis que "**Pattern Select**" sert à choisir un motif (une mémoire) au sein du bloc Preset ou User.
Notez que vous pouvez uniquement choisir des motifs User qui contiennent déjà des données (que vous avez soit enregistrées, soit copiées avec la commande ad hoc de la page Pattern).

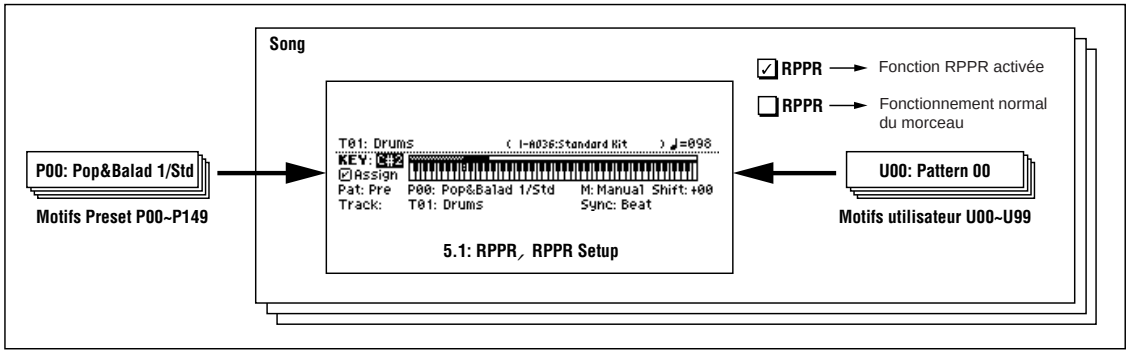
⑥ **Choisissez la piste qui sera utilisée pour reproduire le motif.**

Ce choix est important en ce sens qu'il détermine quel Program et quels réglages sont utilisés pour la reproduction du motif RPPR.
Il s'ensuit que si vous comptez déclencher un motif de batterie, choisissez une piste faisant appel à un Program Drum. Pour un motif de basse, évitez de sélectionner une piste faisant appel à un Program de flûte, etc.

⑦ **Réglez "M (Mode)", "Shift" et "Sync" pour spécifier la façon dont le motif est reproduit et synchronisé.**

Dès que vous appuyez sur la touche à laquelle le motif RPPR a été affecté, le motif est reproduit. Il existe plusieurs façons d'en arrêter la reproduction (voyez "**M** (Mode)"), mais toutes les touches à partir du **C2** vers la gauche (plus graves) permettent d'arrêter la reproduction de tous les motifs RPPR actuellement en cours.
Pour en savoir plus sur ces paramètres et les différentes façons d'arrêter la reproduction, ☞Gdp p.94.
Les touches assignées sont indiquées sur la page graphique du clavier à l'écran.

note Les touches non assignées fonctionnent comme d'habitude et permettent donc de jouer des mélodies et des accords. Le paramètre "Track Select" permet de choisir la piste qui fournit le Program et les autres réglages pour votre jeu sur le clavier. Vous pourriez utiliser la fonction RPPR pour déclencher des motifs de basse et de batterie avec les touches comprises entre **C#2~B2** et utiliser la moitié droite du clavier (à partir du **C3**) pour jouer le solo en temps réel. En



règle générale, il vaut mieux regrouper les touches "pilotes" des motifs RPPR pour éviter de malheureux malentendus sur scène. De plus, il serait une bonne idée d'adopter un système et de vous y tenir.

Copier des réglages RPPR avec REVERT

Vous pouvez, grâce à la fonction "REVERT" (activée en appuyant sur [F4]), copier les réglages "**Pat** (Pattern Bank)", "**Pattern Select**" et de "**Track**" de la dernière note ("KEY") éditée pour laquelle la case "Assign" était cochée.

Cette méthode vous permettra de gagner du temps quand vous assignez des motifs consécutifs ou proches aux touches et que vous utilisez ces motifs au sein de la même piste.

Prenons un exemple: si vous avez démarré avec les réglages affichés dans l'illustration en dessous de l'étape ② et que vous avez suivi la procédure jusqu'à l'étape ⑥, vous obtiendrez les réglages suivants:

"KEY": C#2
"Pat (Pattern Bank)": Pre
"Pattern Select": P00: Pop&Balad 1/Std
"Track": T01: Drums

Supposons maintenant que vous vouliez effectuer les réglages suivants:
"KEY": D2
"Pat (Pattern Bank)": Pre
"Pattern Select": P01: Pop&Balad 2/Std
"Track": T01: Drums

① **Dans ce cas, suivez les étapes ①~⑦ de la section "Réglages RPPR" afin d'assigner le premier motif RPPR à la note ("KEY") C#2.**

② **Assignez le second motif RPPR à la note D2.**

③ **Appuyez sur [F4] ("REVERT").**

Vous copiez ainsi les réglages définis à l'étape ① pour "Pat (Pattern Bank)", "Pattern Select" et "Track".

④ **Choisissez le motif P01: Pop& Balad 2/Std avec "Pattern Select".**

Vous pouvez ainsi effectuer plus rapidement vos réglages RPPR en répétant les étapes ②~④.

Reproduction RPPR

Voici comment utiliser la fonction RPPR pour déclencher les motifs à la page SEQ 1.1: Play/REC. Il est tout à fait possible de le faire pendant la reproduction d'un morceau.

① **En mode Sequencer, choisissez SEQ 1.1: Play/REC.**

② **Cochez la case "RPPR" pour activer cette fonction.**

La fonction RPPR est activée. Ce réglage est mémorisé pour chaque morceau.

③ **Jouez sur le clavier pour déclencher les motifs assignés conformément aux réglages que vous avez effectués.**

note Les touches qui ne pilotent pas de motif RPPR fonctionnent normalement et pilotent le Program, etc. de la piste choisie avec "Track Select".

note Il est aussi possible de déclencher les motifs RPPR via MIDI. Pour ce faire, transmettez les commandes de note ad hoc sur le canal assigné à la piste choisie avec "Track Select".

④ **Désélectionnez la case RPPR pour désactiver cette fonction.**

Astuces pour l'utilisation de la fonction RPPR

- Si vous réglez le paramètre "**Sync**" d'une touche sur **Beat** ou **Measure**, le motif RPPR est synchronisé avec le tempo du premier motif actuellement en cours. (Pour en savoir plus, voyez la section "Sync"; ☞Gdp p.94.)
- La reproduction d'un motif affecté à une touche dont le paramètre "**Sync**" a été réglé sur **SEQ** est synchronisée avec le tempo du morceau. Lancez d'abord la reproduction du morceau, puis appuyez sur la touche en question pour faire démarrer le motif au rythme du morceau.

Si vous employez le bouton [◄◄ REW] ou [FF ►►] durant la reproduction du morceau, vous perdrez la synchronisation de reproduction du motif avec le tempo du morceau.

note Si la reproduction RPPR doit commencer en même temps que le morceau en question, il vaut mieux insérer une mesure blanche au début pour que tout puisse être mis en place avant la musique.

note Tant que la reproduction du morceau est arrêtée, le motif RPPR se synchronise avec le tempo de la fonction KARMA (☞p.89).

- Les motifs RPPR synchronisés (quand "**Sync**" est réglé sur **Beat**, **Measure** ou **SEQ**) suivent toujours le tempo du morceau, même si vous les déclenchez un peu trop tôt ou trop tard. (Evitez cependant des retards plus importants qu'une triple croche.) Cette "quantification" opère de la manière suivante: la reproduction d'un motif synchronisé commence toujours au moment où vous enfoncez la touche. Seulement, les premières données sont légèrement comprimées de façon à faire correspondre le timing du motif à celui du morceau dans les plus brefs délais (plus ou moins comme pendant la synchronisation d'un multipiste avec un séquenceur).

Enregistrement en temps réel avec accompagnement RPPR

Enregistrement multipiste

Il est possible d'enregistrer ce que vous jouez sur le clavier et de laisser la fonction RPPR se charger de l'accompagnement.
L'enregistrement du motif se fait sur la piste à laquelle le motif RPPR est affecté.

Les réglages pour l'enregistrement avec motif RPPR se trouvent à la page SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup. Si vous réglez "**Sync**" sur **SEQ**, l'enregistrement est synchronisé avec le séquenceur. Pour en savoir plus sur les différents réglages "Sync" et leurs conséquences pour la synchronisation, ☞Gdp p.94.
Si vous choisissez **SEQ**, les motifs joués par la fonction

RPPR sont synchronisés avec le tempo du morceau et commencent donc toujours au début d'une mesure. Si vous déclenchez un motif RPPR pendant que le KARMA décompte encore, la reproduction de ce motif commencera en même temps que l'enregistrement.

L'enregistrement des données contenues dans un motif RPPR peut s'accompagner d'un léger retard des données. Pour éviter ce problème, réglez "**Reso**" (résolution de quantification en temps réel) sur une autre valeur que **Hi**.

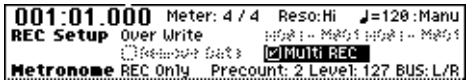
① **Suivez les consignes sous "Préparations de l'enregistrement" (☞p.63) et effectuez tous les réglages nécessaires.**

Les notes que vous jouez sur le clavier sont enregistrées sur la piste choisie pour "Track Select".

② **A la page SEQ 1.1: Play/REC, Preference, réglez "Recording Mode" sur Over Write.**

L'enregistrement multipiste peut s'effectuer en mode **Over Write**, **Over Dub**, **Manual Punch In** et **Auto Punch In**. Ici, nous nous limiterons à l'approche la plus communément utilisée, à savoir **Over Write** (enregistrement en écrasant les données déjà présentes sur les pistes concernées).

③ **Cochez la case "Multi REC".**



④ **Choisissez la page Program.** Le bouton "PLAY/MUTE/REC" de toutes les pistes change alors en REC. Si vous ne voulez pas enregistrer sur toutes les pistes à la fois, utilisez le bouton "PLAY/MUTE/REC" pour choisir **PLAY** ou **MUTE** pour toutes les pistes dans lesquelles vous ne voulez pas enregistrer.

Nous allons enregistrer toutes les pistes qui pilotent la fonction RPPR ainsi que les notes jouées sur le clavier (via la piste choisie avec "Track Select").
Voici un exemple: si vous utilisez les pistes 1 et 2 pour la reproduction de motifs RPPR et la piste 3 comme "porte-parole" de votre jeu sur le clavier, il suffit d'activer les pistes 1, 2 et 3 pour l'enregistrement (**REC**).



⑤ **Cochez la case "RPPR" à la page 1.1: Play/REC, Play/REC.**

La fonction RPPR est activée.

⑥ **Spécifiez l'endroit à l'enregistrement doit commencer avec la plage "Location".**

⑦ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement commence.
Si vous appuyez sur une touche affectée à un motif, celui-ci est reproduit et ses données sont enregistrées. Toutes les autres touches se comportent normalement et vous permettent de jouer des mélodies etc. avec le Program affecté à la piste choisie avec "Track Select".

Si la reproduction d'un motif doit commencer en même temps que l'enregistrement, appuyez sur la touche du clavier ad hoc pendant le décompte. (N'oubliez pas de régler RPPR "**Sync**" pour cette touche sur **SEQ**.)

⑧ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement s'arrête et le KARMA retourne automatiquement à l'endroit où vous aviez lancé l'enregistrement.

⑨ **Pour désactiver l'enregistrement multipiste, il suffit de désélectionner la case "Multi REC" (voyez l'étape ③).**

Enregistrement sur une seule piste

Il est aussi possible d'enregistrer un morceau avec accompagnement RPPR sur une seule piste.

① **Effectuez les mêmes réglages que pour l'enregistrement multipiste.**

② **A la page SEQ 1.1: Play/REC, Play/REC, cochez la case RPPR.**

Ce faisant, vous activez la fonction RPPR.

③ **Tout comme pour l'enregistrement sur une seule piste d'un Song, il vous faut spécifier la piste sur laquelle vous désirez enregistrer ("Track Select").**

④ **Spécifiez l'endroit où l'enregistrement doit commencer avec "Location".**

⑤ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis sur [START/STOP].**

L'enregistrement commence.

Dans le cas d'un enregistrement "unipiste", seule la piste choisie avec "Track Select" est prête à recevoir des données, même si les motifs RPPR pilotés comprennent plusieurs pistes. Dans ce cas, seules les données de la piste RPPR correspondant à la piste d'enregistrement sont enregistrées.

⑥ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

L'enregistrement s'arrête et le KARMA retourne à l'endroit où vous aviez lancé l'enregistrement.

Mode Song Play

En mode Song Play, vous pouvez reproduire des **fichiers Standard MIDI (SMF)** directement à partir d'une disquette. Si vous n'avez pas l'intention d'éditer ces SMF, le mode Song Play constitue l'outil de reproduction le plus rapide.

Les paramètres du mode Song Play ne sont pas sauvegardés lors de la mise hors tension. Vous pouvez cependant sauvegarder le choix des Programs, les paramètres de piste ainsi que les réglages d'effets en faisant appel à la commande de menu Utility "Save Template Song".

Organisation du mode Song Play

Comme vous le voyez dans l'illustration plus bas, le mode Song Play propose les pistes 1~16, des effets et un module KARMA.

A propos des fichiers Standard MIDI (SMF)

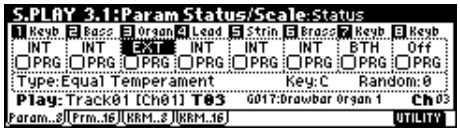
Le mode Song Play permet de reproduire des fichiers SMF de **format 0** et **1**.
Notez cependant que le KARMA reconnaît uniquement les fichiers SMF portant l'extension **.MID**. En cas de besoin, vous devrez donc renommer les fichiers sur votre ordinateur avant de pouvoir les utiliser (ajoutez l'extension **.MID**).

A propos du MIDI

Statut des pistes en mode Song Play

Vous pouvez spécifier si les données musicales (commandes MIDI) des différentes pistes et de la section clavier doivent piloter le générateur de sons interne du KARMA, un instrument externe ou les deux.

En mettant le paramètre "**Status**" d'une piste sur **INT**, vous spécifiez que les données de cette piste et de la section clavier (y compris les fonctions de jeu) du KARMA pilotent son générateur de sons interne.
Si vous mettez "**Status**" sur **EXT** ou **BTH**, les données de la piste en question et de la section clavier du KARMA sont transmises à un instrument MIDI externe. (Ces données ne sont cependant exécutées que si le canal de réception de cet instrument correspond au réglage "MIDI channel" de la piste du KARMA pour laquelle vous avez choisi **EXT** ou **BTH**.) Le choix de **BTH** signifie que la piste en question pilote aussi bien le générateur de sons du KARMA qu'un instrument MIDI externe (☞Gdp p.120).



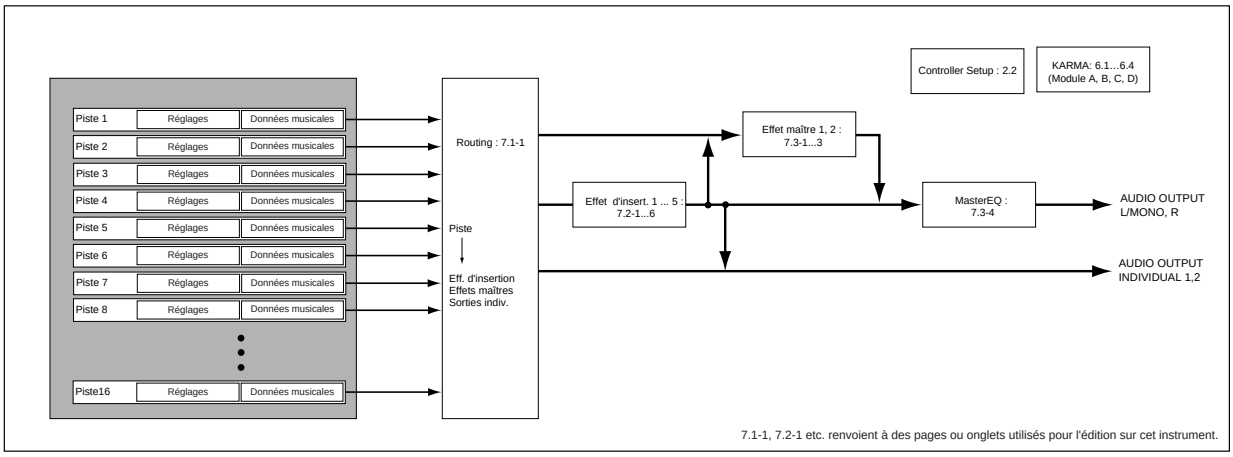
Synchronisation avec des instruments MIDI

En mode Song Play, le KARMA agit toujours comme unité maître (l'instrument qui transmet des données de synchro). Le réglage MIDI Clock (GLOBAL 2.1: MIDI, page MIDI "MIDI Clock") n'intervient donc pas.

Fonctions d'étouffement et solo

La page S.PLAY 1.1: Play, Program propose des réglages "PLAY/MUTE" et "SOLO On/Off" permettant d'étouffer les pistes 1~16 ou de les activer de la même manière qu'en mode Sequencer.
Servez-vous en pour étouffer la mélodie, par exemple, si vous désirez la jouer vous-même (un procédé appelé "Minus-One"), ou lorsque vous voulez écouter une partie bien précise sans distraction (☞p.75).

La commande de menu Utility "Solo Selected Track" permet de n'écouter que la piste actuellement choisie (solo). Cela vous permet, par exemple, de vérifier les réglages des paramètres de cette piste et d'évaluer si les effets apportent quelque chose (☞Gdp p.116).



Reproduction de données SMF

Reproduction directe à partir d'une disquette

Pour des fichiers SMF programmés pour les formats GM/GS/XG, ce serait une bonne idée de mettre "**Bank Map**" (page Global 1.1: System Preference) sur **GM(2)** (☞Gdp p.136).

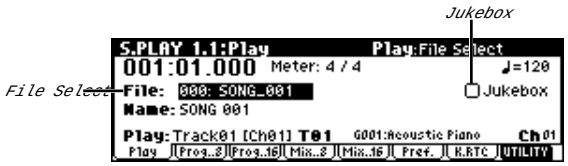
① **Appuyez sur le bouton [S.PLAY] pour passer en mode Song Play.**

② **Insérez la disquette contenant le morceau SMF que vous désirez reproduire dans le lecteur du KARMA.**

③ **Appuyez sur le bouton [LOCATE], [START/STOP] ou [PAUSE].**

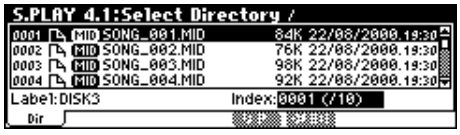
Les données de la disquette sont chargées dans l'instrument et la plage "File Select" de l'écran affiche le nom des fichiers SMF.

Si vous appuyez sur le bouton [START/STOP], les données choisies sont chargées et la reproduction commence aussitôt.



Dans les cas suivants, la plage "File (File Select)" n'affichera pas le nom des fichiers SMF:

- **Quand la disquette ne contient pas de fichiers SMF.**
- **Quand le répertoire choisi ne contient pas de fichiers SMF.**
  Pour vous rendre dans un dossier qui contient des fichiers SMF, activez la page S.PLAY 4.1: Select Directory et appuyez sur le bouton **[F5] ("UP")** ou **[F6] ("OPEN")**.



Dès que le nom du fichier souhaité est affiché (vérifiez s'il contient l'extension .MID), vous pouvez appuyer sur le bouton [EXIT] pour passer à la page S.PLAY 1.1: PLAY.

- **Quand il n'existe pas de liste Jukebox mais que la case "Jukebox" est cochée.**

④ **Choisissez "File Select" et spécifiez le fichier que vous voulez reproduire avec les boutons VALUE [▲], [▼].**

⑤ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

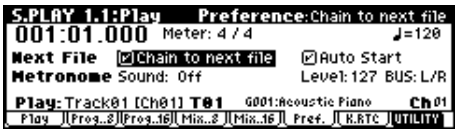
Si vous avez appuyé sur le bouton [LOCATE] ou [PAUSE] à l'étape ③, la reproduction commence maintenant. Si vous avez enfoncé [START/STOP], la reproduction s'arrête à présent.

Si vous avez **coché** l'option **"Auto Start"** à la page S.PLAY 1.1: Play Preference (réglage par défaut), tous les Songs disponibles avec "File Select" seront joués l'un à la suite de l'autre.

⑥ **Si un Song est en cours de reproduction, vous pouvez l'arrêter en appuyant à nouveau sur le bouton [START/STOP].**

Démarrage et arrêt de la reproduction

A la page S.PLAY 1.1: Play, Preference, **désélectionnez** l'option "**Chain to next file**" ou "**Auto Start**" et appuyez sur le bouton [START/STOP]. Dans ce cas, les morceaux ne s'enchaînent plus mais la reproduction s'arrête au terme du morceau choisi. Pour en savoir plus sur ces paramètres, ☞Gdp p.118.



Jouer avec des données SMF (fonction Minus-one)

Les fichiers SMF peuvent être utilisés pour la reproduction dite "Minus-One". C'est une technique qui vous permet d'étouffer la partie que vous désirez jouer vous-même tout en vous faisant accompagner par le fichier SMF.

① **Lancez la reproduction du fichier SMF, cherchez la partie que vous désirez jouer vous-même et arrêtez la reproduction (☞p.74).**

② **Choisissez la page Program sous S.PLAY 1.1: Play.**

③ **Utilisez la plage "Play (Track Select)" pour sélectionner la partie/piste que vous désirez jouer sur le clavier.**

Jouez quelques notes sur le clavier pour entendre le Program affecté à la piste choisie.

④ **Etouffez la piste que vous voulez jouer vous-même avec "PLAY/MUTE".**



Si cela ne vous dérange pas d'entendre la partie enregistrée de la piste choisie à l'étape ③, réglez "**PLAY/MUTE**" sur **PLAY** pour cette piste.

⑤ **Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction et jouez sur le clavier.**

KARMA

Pendant la reproduction "Minus-one", vous pouvez aussi appliquer la fonction KARMA aux données que vous jouez sur le clavier (☞p.87).

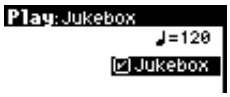
Fonction Jukebox

Reproduction avec la fonction Jukebox

Cet instrument propose une **fonction Jukebox** avec laquelle vous pouvez spécifier l'ordre dans lequel les morceaux d'un même dossier doivent être reproduits.

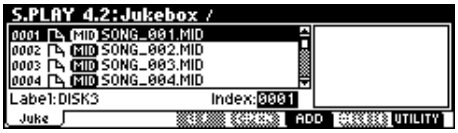
La liste Jukebox est effacée et donc perdue quand vous mettez l'instrument hors tension. Pour pouvoir l'utiliser à une date ultérieure, vous devez donc la sauvegarder sur disquette (voyez la section "Sauvegarder/charger la liste Jukebox" plus loin).

① **Cochez la case "Jukebox" à la page S.PLAY 1.1: Play, Play.**



② **Choisissez la page S.PLAY 4.2: Jukebox.**

L'écran affiche les fichiers SMF contenus sur la disquette chargée.



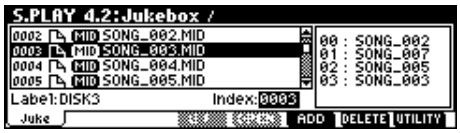
③ **Utilisez les boutons de curseur [▲], [▼] pour chercher le fichier SMF (muni de l'extension .MID) qui doit se trouver en tête de liste. Sélectionnez ce fichier.**

④ **Appuyez sur le bouton [F6]("ADD").**

Le nom du fichier que vous avez choisi à l'étape ③ apparaît alors dans la liste Jukebox.

⑤ **Sélectionnez le deuxième fichier SMF avec les boutons de curseur [▲], [▼] et appuyez à nouveau sur [F6] ("ADD").**

Les Songs sont joués dans l'ordre selon lequel vous les enregistrez dans la liste Jukebox. La liste Jukebox peut contenir un maximum de 100 fichiers (00–99).



Pour écarter un fichier de la liste, appuyez sur le bouton [F7]("DELETE").

⑥ **Appuyez sur le bouton [EXIT] pour vous rendre à la page S.PLAY 1.1: Play, Play.**

L'instrument efface alors le dernier fichier de la liste.

⑦ **Appuyez sur le bouton [START/STOP].**

Les fichiers sont alors reproduits dans l'ordre dans lequel ils figurent dans la liste Jukebox.

⑧ **Appuyez une fois de plus sur [START/STOP] pour arrêter la reproduction.**

note Seuls les fichiers d'un même dossier peuvent être affectés à la liste Jukebox.

Evitez d'effectuer l'une des opérations suivantes pendant la création de la liste Jukebox, sous peine de perdre la liste.

- **Sélection d'un autre dossier**
- **Ejection de la disquette**

Sauvegarder/charger la liste Jukebox

Procédure de sauvegarde

① **Programmez d'abord une liste Jukebox en suivant les étapes ①~⑤ de la section "Reproduction avec la fonction Jukebox".**

② **A la page S.PLAY 4.2: Jukebox, choisissez la commande de menu Utility "Save Jukebox List".**



③ **Appuyez sur le bouton [F5] ("NAME") pour afficher la fenêtre de dialogue d'édition de texte puis entrez un nom pour votre liste Jukebox (☞p.39).**

④ **Appuyez sur le bouton [F8]("OK").**

La liste Jukebox est alors sauvegardée sur la disquette.

Procédure de chargement

① **Appuyez sur le bouton [S.PLAY] pour activer le mode Song Play.**

② **Chargez la disquette contenant le fichier de liste Jukebox (comportant l'extension .JKB) dans le lecteur de disquette du KARMA.**

③ **Cochez la case de sélection "Jukebox" à la page S.PLAY 1.1: Play, Play.**

④ **Activez la page S.PLAY 4.2: Jukebox.**

⑤ **Choisissez le fichier de liste Jukebox avec les boutons de curseur [▲], [▼].**

⑥ **Choisissez la commande de menu Utility "Load Jukebox List".**

⑦ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

La liste Jukebox est alors chargée dans l'instrument.

A propos de la fonction KARMA

Aperçu

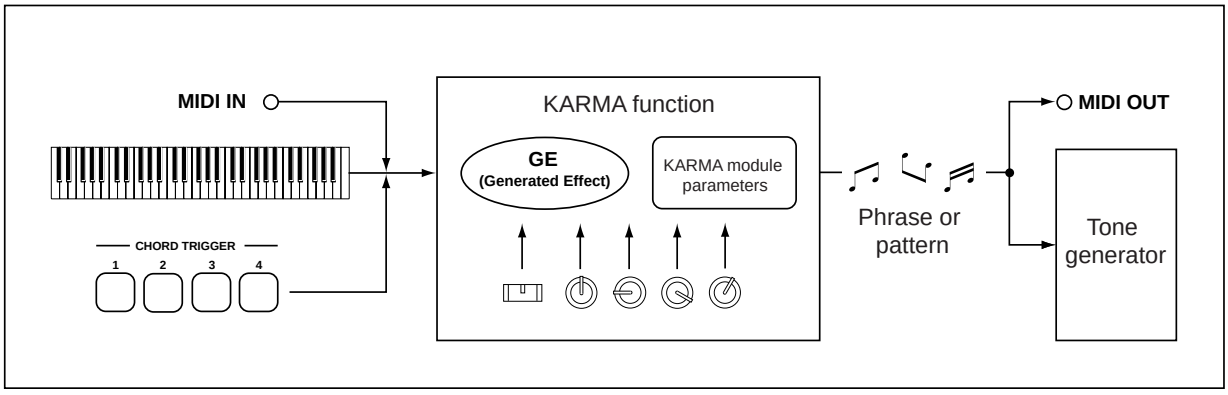
KARMA est l'acronyme de **K**ay **A**lgorithmic **R**ealtime **M**usic **A**rchitecture.

La **fonction KARMA** génère des données MIDI en se basant sur de nombreux algorithmes élaborés et intégrés sans faille afin de fournir à l'utilisateur un **puissant** "**moteur de production musicale**". **KARMA** analyse les notes et les accords que vous jouez et génère des phrases et motifs en temps réel. Cette fonction produit non seulement des notes mais aussi des données de contrôle MIDI. L'**architecture KARMA** permet de reconfigurer et de modifier les divers algorithmes en temps réel, au fil que vous les jouez.

Vous pouvez par exemple créer de spectaculaires cascades de notes difficilement jouables, des arpèges et effets furieusement Techno, de riches textures mélodiques et rythmiques, des glissendos hyper-naturels pour des Programs d'instruments acoustiques, des simulations de gratté et de pincé à la guitare, des effets aléatoires, effets d'accompagnement automatique, effets de balayage de Portamento et de Pitch Bend. Bref, de nouvelles portes de création acoustique s'ouvrent à vous. Avec **KARMA,** vous produirez des phrases et motifs bien plus sophistiqués que ceux des arpégiateurs ou fonctions de jeu de motif conventionnels.

La **fonction KARMA** est le cœur de la **Karma Music Workstation**.

Vous pouvez exploiter la fonction **KARMA** dans toutes les situations de jeu: quand vous jouez des Programs ou des Combinations, quand vous manipulez les commandes et boutons **KARMA REALTIME CONTROLS** et les boutons [CHORD TRIGGER], quand vous jouez sur scène ou quand vous composez vos propres morceaux avec le séquenceur intégré.



Structure de la fonction KARMA

La fonction KARMA est constituée des sections principales suivantes:

Module KARMA

Chaque module permet de choisir un algorithme GE (Generated Effect) afin de générer une phrase ou un motif.
Le mode Program vous permet d'utiliser uniquement le module [A].
En modes Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez utiliser les quatre modules ([A][B][C][D]). Vous pouvez par exemple utiliser les modules pour générer des phrases différentes pour des sons de batterie, de basse, de guitare et de piano.

MIDI En mode Program, toutes les données MIDI relatives au module KARMA sont transmises et reçues via le canal Global MIDI choisi avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a).

Dans les modes Combination, Sequencer et Song Play, les données MIDI de chaque module KARMA sont reçues et transmises respectivement via le "Input Channel" et le "Output Channel" (6.1-2a) spécifié pour le module en question.

Algorithme GE (Generated Effect)

Les phrases et motifs joués par un module KARMA sont générés par un algorithme GE.
Sur base des données de note produites sur le clavier, le GE se sert de divers paramètres internes pour piloter la manière dont les données de note évoluent et la façon dont le rythme, la structure des accords et le toucher, etc. sont pilotés pour créer une phrase ou un motif. Vous pouvez aussi générer des commandes de contrôle MIDI et des données de Pitch Bend en synchronisation avec la phrase ou le motif, ce qui permet de créer des phrases ou des motifs comportant des changements de timbre ou de hauteur.
Cet instrument propose une série d'algorithmes GE Preset qui ont été spécialement créés pour correspondre à un riche éventail d'instruments, de styles de jeu et de genres musicaux.

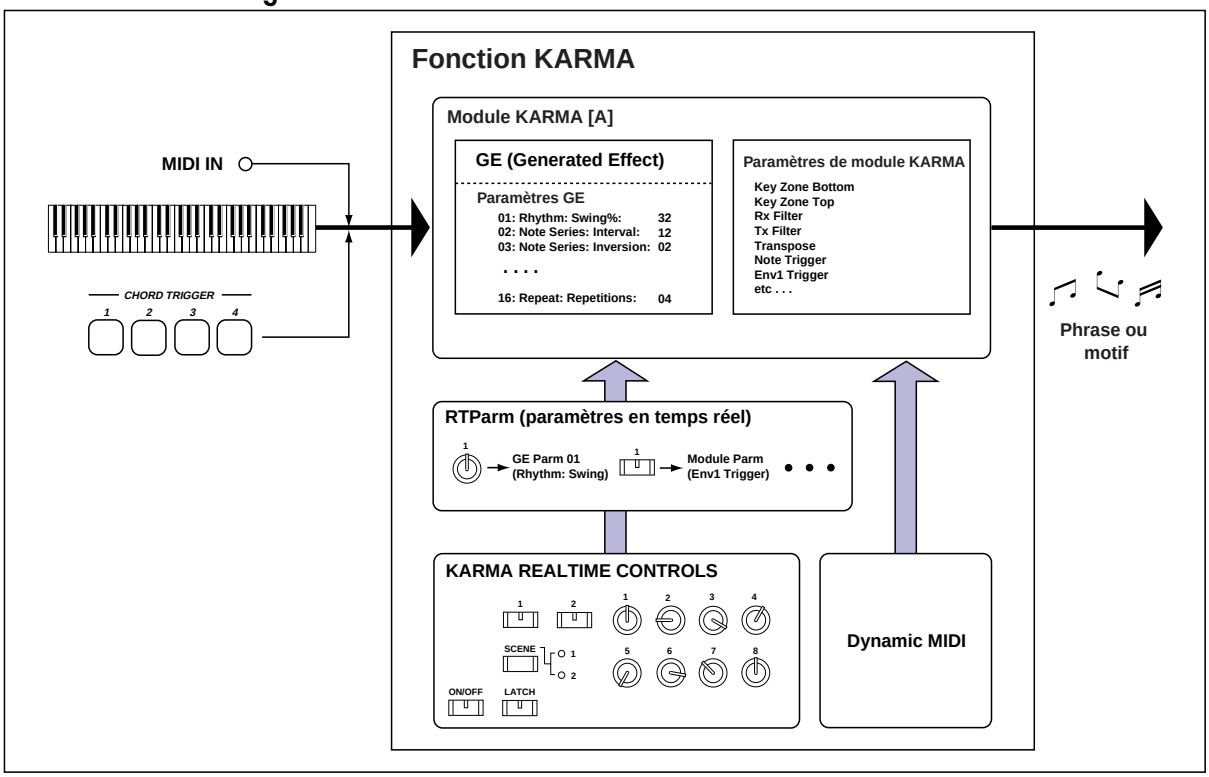
Paramètres GE

Chaque algorithme GE comporte environ 400 paramètres internes.
Chaque GE vous propose jusqu'à 16 paramètres Preset disponibles pour piloter la phrase ou le motif créé. C'est ce qu'on appelle les *paramètres GE*. (Le choix des paramètres GE varie selon l'algorithme GE sélectionné.)
Vous pouvez ainsi modifier les réglages de l'algorithme GE sélectionné ou assigner ces paramètres aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS afin de piloter la phrase ou le motif pendant que vous jouez sur l'instrument.

Paramètres de module KARMA

Ces paramètres servent à piloter la phrase ou le motif généré par le module KARMA.
Vous pouvez les régler pour chaque module KARMA de sorte à choisir un GE et à spécifier les canaux MIDI d'entrée et de sortie, les réglages de zone de clavier, de filtre MIDI, de déclenchement et d'autres fonctions non spécifiques au GE même.

KARMA - mode Program



RT Parm (paramètres en temps réel)

Ces paramètres servent à définir le contrôle en temps réel offert par les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.
Vous pouvez assigner les paramètres GE et les paramètres de module KARMA aux commandes et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS et piloter ainsi librement les phrases ou motifs en temps réel, pendant que vous jouez de l'instrument.

Dynamic MIDI

La fonction Dynamic MIDI permet d'utiliser des commandes de contrôle MIDI ou les fonctions de jeu de cet instrument afin de piloter des aspects spécifiques de la fonction KARMA.
Cette fonction vous offre diverses options de pilotage en temps réel des modules KARMA: vous pouvez par exemple utiliser le joystick de l'instrument pour contrôler des riffs grattés à la guitare, un commutateur au pied pour alterner entre les réglages Run/Mute du module KARMA ou une pédale de maintien pour piloter la fonction Latch d'un module KARMA.

Commandes KARMA REALTIME CONTROLS

Il s'agit des commandes en face avant dédiées à la fonction KARMA. Les réglages que vous effectuez avec ces commandes sont sauvegardés pour chaque Program, Combination ou Song (☞p.27).

Bouton [ON/OFF]

Permet d'activer/de couper la fonction KARMA.

Bouton [LATCH]

Quand ce bouton est allumé, l'instrument continue à jouer la phrase ou le motif, même après que vous ayez relâché les touches du clavier ou le boutons [CHORD TRIGGER].

Commandes [1]~[8], boutons [1]/[2]

Ces commandes permettent de piloter les paramètres GE ou les paramètres de module KARMA en temps réel. Vous pouvez donc les utiliser pendant le jeu pour modifier librement la phrase ou le motif généré par le module KARMA. ("RT Parm" permet de spécifier le paramètre piloté.)

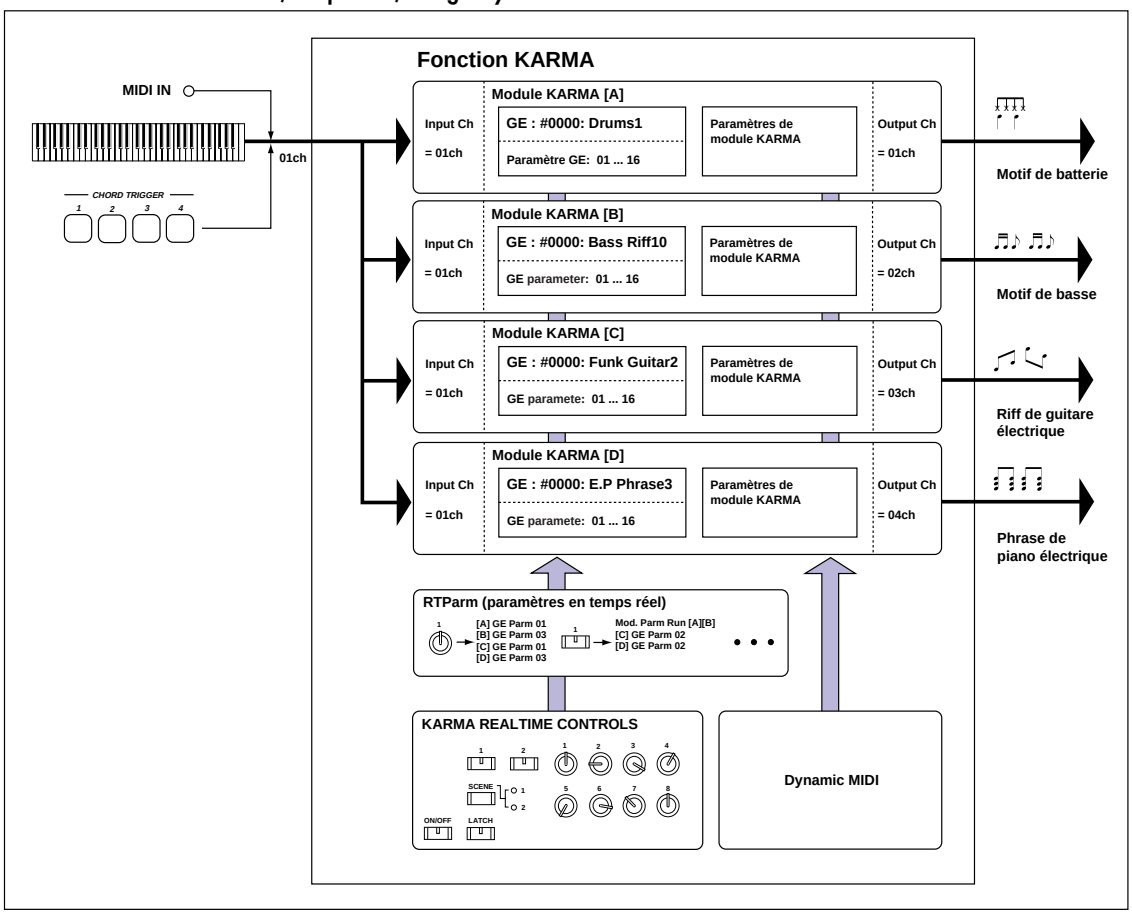
Bouton [SCENE]

Permet de mémoriser les réglages des commandes [1]~[8] et des boutons [1]/[2] dans deux "scènes": **SCENE 1** et **SCENE 2**.

Boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]

Quand vous appuyez sur un de ces boutons, l'instrument joue l'accord spécifié (jusqu'à huit notes et une valeur de toucher) et déclenche la fonction KARMA. Pour chaque Program et Combination chargés à l'usine, des accords appropriés ont été affectés à chacun de ces boutons; vous pouvez en outre utiliser le bouton [ASSIGN] pour assigner d'autres accords à ces boutons (☞p.27).

KARMA - modes Combination/ Sequencer/ Song Play



Réglages de la fonction KARMA

Cette section décrit les réglages de la fonction KARMA pour chaque mode. Pour en savoir plus sur l'utilisation de la fonction KARMA pendant le jeu, voyez la section "Jouer avec la fonction KARMA" (☞p.26).

Réglages de la fonction KARMA en mode Program

En mode Program, vous pouvez utiliser un seul module KARMA (le module [A]). Vous réglez la fonction KARMA avec les paramètres des pages PROG 6.1~6.4. Les paragraphes suivants vous montrent comment choisir un algorithme GE et régler les principaux paramètres. Pour en savoir plus sur chaque paramètres, ☞Gdp p.26.

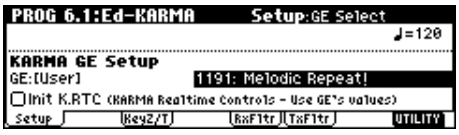
Activer/couper la fonction KARMA

Vous pouvez activer/couper tour à tour la fonction KARMA en appuyant sur le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Quand cette fonction est activée, le témoin du bouton est allumé. Notez que le statut activé/coupé d'un Program est mémorisé quand vous sauvegardez le Program en question.

Choisir un algorithme GE

Cette section vous montre comment choisir le GE utilisé par le module KARMA.

① **Sélectionnez la page PROG 6.1: Ed-KARMA Setup.**



② **Activez (cochez) "Init. K.RTC (Init. KARMA Realtime Controls)".**

Permet de spécifier si les réglages des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS sont initialisés ou non quand vous choisissez un GE. Ce réglage permet d'écouter la phrase ou le motif "brut" généré par le GE. En temps normal, vous activerez ce réglage quand vous choisissez un GE (☞Gdp p.5 PROG 1.1-3a).
Quand vous choisissez un GE et que l'option **"Init K.RTC"** est **activée (cochée)**, chaque commande et bouton KARMA REALTIME CONTROLS est respectivement initialisée (placée au milieu) et désactivé.
Chaque GE contient d'usine jusqu'à 16 paramètres qui ont été réglés afin de fournir un pilotage optimal de la phrase ou du motif. Vous pouvez assigner ces paramètres GE aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS afin de les piloter. Ce faisant, vous pouvez modifier la phrase ou le motif généré par l'algorithme GE de manière radicale en manipulant les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Si vous souhaitez jouer avec les réglages d'origine de chaque GE, placez les commandes en position centrale et désactivez les boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

Si vous avez réglé le paramètre GE **"Asgn"** (PROG 6.3-1(2)(3)(4)a) sur **Knob1~Knob8SW**, **SW[1]** ou **SW[2]**, vous risquez selon le GE envisagé de ne pas obtenir les réglages d'origine. Dans ce cas, réglez le paramètre GE **"Asgn"** sur —. La commande de menu Utility "Initialize KARMA Module" disponible aux pages 6.1: Ed-KARMA~6.4: ED-KARMA-RT permet d'initialiser tous les paramètres de module KARMA, y compris le paramètre GE "Asgn".

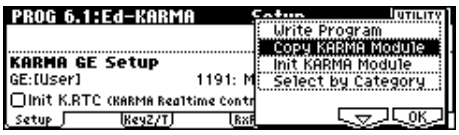
③ **Spécifiez avec "GE Select" le GE utilisé par le module KARMA en question. Définissez le tempo de la phrase ou du motif produit par le GE avec "Tempo".**

Cet instrument propose plus de mille GE d'usine (Preset) adaptés à une grande variété d'instruments, de techniques de jeu et de styles musicaux.
L'écran indique la catégorie du GE sélectionné pour le module KARMA. Vous pouvez aussi sélectionner les GE selon leur catégorie avec la commande de menu Utility "Select by Category" (☞Gdp p.6 "Select by Category").

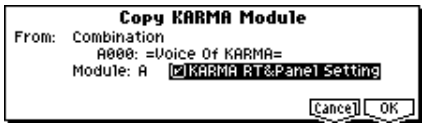
Copier les réglages de la fonction KARMA dans un autre Program

La commande de menu Utility "Copy KARMA Module" permet de copier les réglages de la fonction KARMA (sélection du GE, réglages des paramètres du module KARMA, etc.) utilisés par un autre Program.

① **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour activer le menu Utility.**



② **Appuyez sur le bouton [F7] pour sélectionner "Copy KARMA Module" puis enfoncez le bouton [F8] ("OK").**



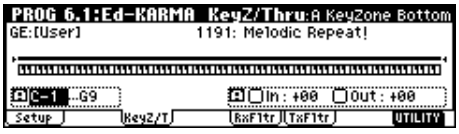
Spécifiez le mode, la banque et le numéro, etc. de source de la copie. Pour en savoir plus sur chacun des paramètres, ☞Gdp p.27 PROG 6.1-1c. Si vous voulez copier tous les réglages de la fonction KARMA de l'autre Program, y compris les paramètres régissant le fonctionnement des fonctions de jeu, **activez (cochez) "KARMA RT&Panel Setting"**.

③ **Pour exécuter la copie, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").**

Définir la plage de notes dans laquelle la fonction KARMA est active

Vous pouvez piloter de diverses manières les variations, déclenchements, détection d'accords, etc. des phrases et motifs générés par le module KARMA.

① **Sélectionnez la page PROG 6.1: Ed-KARMA KeyZ/Thru.**



② **Spécifiez la plage de notes à l'aide des paramètres "Key Zone Bottom" et "Key Zone Top". Les données de note produites sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN et qui se trouvent dans cette plage seront transmises au module KARMA.**

Dans l'exemple illustré ci-dessus, les notes comprises entre C-1 et B3 sont transmises au module KARMA. La fonction KARMA reproduit donc une phrase ou un motif quand vous jouez les notes B3 ou plus graves.

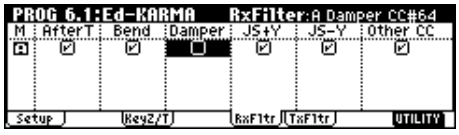
③ **Si "In (Thru In Zone)" et "Out (Thru Out Zone)" sont activés (cochés), les notes que vous jouez sur le clavier seront reproduites en même temps que les phrases ou motifs générés par la fonction KARMA. Vous pouvez effectuer ce réglage de manière indépendante pour les notes comprises dans la plage de notes et les notes en dehors de cette plage.**

Pour les réglages affichés dans l'exemple ci-dessus, **B3** et les touches inférieures pilotent uniquement la phrase ou le motif généré par la fonction KARMA, tandis que **C4** et les touches plus aiguës reproduisent les notes que vous jouez. Le paramètre "Out (Transpose OutZ)" permet de transposer la hauteur de la plage de notes que vous jouez manuellement.

Filtres MIDI de module KARMA

Rx Filter (filtre de réception)

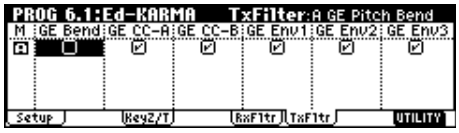
① **Sélectionnez la page PROG 6.1: Ed-KARMA RxFilter.**



Cette page permet de spécifier si des filtres sont appliqués aux commandes de contrôle MIDI reçues par le module KARMA. Les commandes **activées (cochées)** seront reçues par le module.
Quand la fonction KARMA est activée, les commandes de contrôle reçues par un module KARMA sont transmises telles quelles au générateurs de sons. Si vous avez **coupé (désélectionné)** une option, la commande de contrôle en question n'est plus transmise au générateur de sons. Dans l'exemple illustré ci-dessus, les données de la pédale de maintien sont transmises au générateur de sons quand la fonction KARMA est **désactivée** et ne sont pas transmises quand la fonction KARMA est **activée**.

Tx Filter (filtre de transmission)

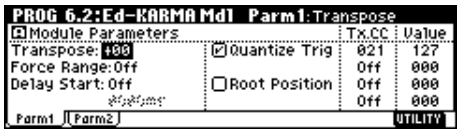
① **Sélectionnez la page PROG 6.1: Ed-KARMA TxFilter.**

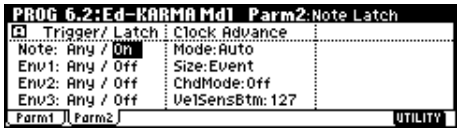


Cette page permet de spécifier si des filtres sont appliqués aux commandes de contrôle MIDI transmises par le module KARMA. Les commandes **activées (cochées)** seront transmises par le module.
En temps normal, vous **activerez (cocherez)** cette option. Si en revanche vous n'avez pas besoin des données de Pitch Bend ni des commandes de contrôle générées par le GE en question, **désactivez (désélectionnez)** l'option correspondante. Dans l'exemple illustré ci-dessus, on a désactivé la transmission des données de Pitch Bend produites par le GE.

Paramètres de module KARMA

Les pages PROG 6.2: Ed-KARMA Mdl Parm1 et Parm2 permettent de régler les paramètres de module KARMA.





Les paragraphes suivants décrivent le réglage des paramètres les plus fréquemment utilisés. Pour en savoir plus sur chacun des paramètres offerts, ☞Gdp p.30.

Transpose

Ce paramètre permet de transposer les données de note transmises au module KARMA par pas de demi-ton. Ce paramètre peut vous servir à piloter la hauteur de la phrase ou du motif généré par le module KARMA. Ainsi, par exemple, pour baisser la hauteur d'une phrase de basse d'une octave, il suffit de régler ce paramètre sur **–12.**

Quantize Trig (quantification de déclenchement)

Ce paramètre permet de quantifier (corriger) le timing des notes déclenchant la fonction KARMA (☞p.88 "Synchronisation de la fonction KARMA").
Off (non coché): Le déclenchement se fait quand vous jouez les notes sur le clavier ou via la fonction Dynamic MIDI.
On (coché): Le timing des notes est corrigé par intervalle de double croche du tempo de base.

Tx.CC/Value (Transmit CC/Value)

Réglez ce paramètre pour piloter le son et les effets du Program lorsque la fonction KARMA est **activée**. Vous pourriez par exemple l'utiliser pour assourdir le son ou pour augmenter la résonance du filtre de Program quand la fonction KARMA est activée. Vous pourriez aussi utiliser ce paramètre pour piloter un effet: pour activer un effet Delay quand la fonction KARMA est

activée et couper cet effet quand la fonction KARMA est désactivée, par exemple.
"Tx.CC" sert à définir le numéro de la commande de contrôle MIDI. Pour piloter le timbre, choisissez un des numéros de contrôle CC# soixante-dix ou assignez une source AMS ou Dmod (☞Gdp p.31 PROG 6.2-1b).
Dans l'exemple illustré à page précédente, les commandes de contrôle CC#74 et CC#71 pilotent la fréquence de coupure du filtre passe-bas, le niveau de résonance et la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

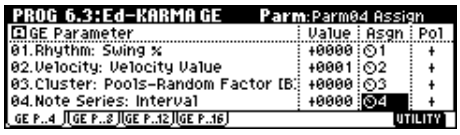
Trigger (Note Trigger)

Ce paramètre permet de spécifier les conditions de déclenchement de note pour la phrase ou le motif produit par le GE. Essayez différents réglages et écoutez les résultats (☞Gdp p.31 "Note Trigger").
Any: Le déclenchement se fait à chaque note que vous jouez sur le clavier et la phrase ou le motif est joué depuis le début.
AKR: Le déclenchement ne se fait que lorsque vous relâchez toutes les touches du clavier.
1st: Le déclenchement a lieu uniquement pour le premier **enclenchement** de note suivant l'**activation** de la fonction KARMA.
Dyn: Le déclenchement ne se fait pas via le jeu sur le clavier. Ce sont les opérations de contrôle spécifiées avec la fonction Dynamic MIDI qui activent le déclenchement.

Paramètres GE

Vous pouvez éditer les GE Parameters (ou paramètres GE) du GE choisi pour le module KARMA. L'instrument vous permet en outre d'assigner des paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS, etc. et de piloter la phrase ou le motif en temps réel pendant que vous jouez.

① **Sélectionnez la page PROG 6.3: Ed-KARMA GE Parm.**



L'écran affiche les paramètres GE 01~16. (Le nombre de paramètres GE disponibles varie selon le GE choisi. Le nombre maximum est de seize.) La sélection des paramètres GE dépend donc de l'algorithme GE spécifié. Chaque GE comporte une série de paramètres spécialement adaptés au pilotage de la phrase ou du motif.

② **Définissez la valeur de chaque paramètre GE avec la plage "Value".**

Quand vous choisissez un GE, les paramètres qui lui ont été assignés à l'usine retrouvent leur valeur par défaut. La plage de réglage "Value" a également été définie à l'usine pour chaque GE.
Les valeurs définies ici correspondent aux réglages centraux des commandes KARMA REALTIME CONTROLS, etc. assignées avec le paramètre "Asgn".

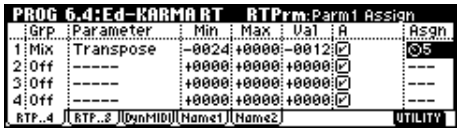
③ **La plage "Asgn" permet d'assigner les paramètres GE aux fonctions de jeu.**

Une fois un paramètre assigné à une commande KARMA REALTIME CONTROLS, vous pouvez piloter ce paramètre en temps réel en manipulant la commande.

RTParm (RealTime Parameters)

Cette page permet d'assigner des paramètres KARMA autres que les paramètres GE, comme les paramètres de plage de notes KARMA et de module KARMA. Une fois ces paramètres assignés aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS, etc., vous pouvez les piloter en temps réel pendant votre jeu (☞p.27, Gdp p.35 PROG 6.4–1(2)).

① **Sélectionnez la page PROG 6.4: Ed-KARMA RTPrm.**



Nous allons maintenant voir un exemple montrant comment utiliser une commande KARMA REALTIME CONTROLS pour piloter le paramètre de module KARMA "Transpose".

② **Choisissez le paramètre à piloter avec "Grp" et "Parameter".**

Pour cet exemple, nous allons régler **"Grp"** sur **Mix** et **"Parameter"** sur **Transpose**. Réglez "A" sur **On (coché)** afin d'activer le pilotage pour le module KARMA [A].

③ **Spécifiez la plage et la valeur de pilotage. La valeur de paramètre (réglée avec 6.1 et 6.2) est définie comme valeur par défaut (dans notre exemple, il s'agit de –12.)**

Pour cet exemple, réglez **"Min"/"Max"/"Val"** respectivement sur **–24 / +0 /–12**.

④ **Assignez une fonction de jeu avec "Asgn".**

Pour cet exemple, choisissez la commande KARMA REALTIME CONTROLS [5].
La commande [5] permet maintenant de changer la valeur Transpose par pas de demi-ton sur une plage comprise entre **–24** et **+0**, avec **–12** comme valeur centrale.

note Si vous réglez **"Parameter"** sur **Trnsp.Oct**, cette commande permet de changer la hauteur par pas d'octave sur une plage comprise entre **–24** et **+0**, avec **–12** comme valeur centrale. Choisissez **Trnsp.Oct/5** et la hauteur change alors par pas alternatifs d'une octave et d'une quinte sur une plage comprise entre **–24** et **+0**, avec **–12** comme valeur centrale. Si par exemple la valeur "Min" joue la note C3, la hauteur changera comme suit quand vous tournez la commande à droite:
C3 → G3 → C4 → G4 → C5.

Réglages Dynamic MIDI

"Dynamic MIDI" est une fonction qui permet de piloter certains aspects spécifiques de la fonction KARMA en manipulant les fonctions de jeu de l'instrument ou avec des commandes de contrôle MIDI. Vous pouvez spécifier ici jusqu'à quatre fonctions de jeu (Source) et leur assigner un rôle (Destination) (☞Gdp p.37 "6.4–3:

DynMIDI (Dynamic MIDI)", Gdp p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI").

Donner un nom aux commandes KARMA RTC [1]~[8] et aux boutons [1]/[2]

① **Sélectionnez la page PROG 6.4: Ed-KARMA RT Name1 ou la page Name2.**



Spécifiez un nom pour chaque commande et bouton KARMA REALTIME CONTROLS. Ces noms seront sauvegardés en même temps que le Program. Notez que des noms appropriés sont prévus par défaut pour les fonctions des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.

Relier les réglages KARMA avec un Program

Si vous voulez que les réglages KARMA mémorisés dans un program soient activés quand vous choisissez le Program en question, réglez le paramètre "**Program**" "Auto KARMA" sur **On (coché)** (GLOBAL 1.1:1c) (☞Gdp p.135).

Réglages de la fonction KARMA en mode Combination

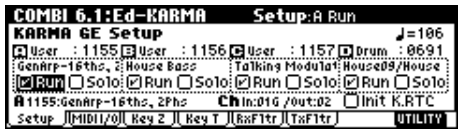
En mode Combination (tout comme en modes Sequencer et Song Play), vous pouvez utiliser les quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]). Quand vous utilisez une Combination, vous pouvez ainsi mettre à profit quatre modules KARMA et huit Timbre afin (par exemple) de jouer des phrases ou des motifs indépendants de batterie, basse, guitare et cordes.
Ce sont les paramètres des pages COMBI 6.1~6.4 qui régissent les réglages de la fonction KARMA pour une Combination. Dans les paragraphes suivants, nous allons voir comment régler les paramètres "Run" et "Solo", comment choisir un GE, effectuer les réglages d'entrée/de sortie MIDI et régler d'autres paramètres importants. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, ☞Gdp p.47, p.57~.

Activer/couper la fonction KARMA

Vous pouvez activer/couper tour à tour la fonction KARMA en appuyant sur le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Quand cette fonction est activée, le témoin du bouton est allumé.
Notez que le statut activé/coupé de la Combination est mémorisé quand vous sauvegardez la Combination en question.
Quand la fonction KARMA est **désactivée**, tous les modules KARMA [A], [B], [C] et [D] sont **coupés**. En revanche, quand la fonction KARMA est **activée**, chaque module KARMA fonctionne conformément aux réglages "Run" et "Solo".

Réglages "Run" et "Solo"

① **Sélectionnez la page COMBI 6.1: Ed-KARMA Setup.**



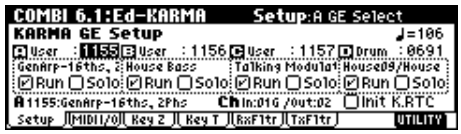
② **Utilisez les paramètres "Run" et "Solo" pour spécifier le ou les modules activés quand la fonction KARMA est activée.**

☞p.31 "Réglage du fonctionnement des modules KARMA (réglages "Run" et "Solo")", Gdp p.47, COMBI 1.1-4b)

Choisir un algorithme GE

Cette section vous montre comment choisir le GE utilisé par chaque module KARMA.

① **Sélectionnez la page COMBI 6.1: Ed-KARMA Setup.**



② **Activez (cochez) "Init. K.RTC (Init. KARMA Realtime Controls)".**

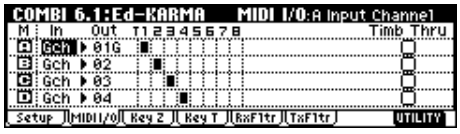
Ce paramètre permet de spécifier si les réglages des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS sont initialisés ou non quand vous choisissez un GE. Cela permet d'écouter la phrase ou le motif "brut" généré par le GE. En temps normal, vous activerez (On) ce réglage quand vous choisissez un GE (☞p.80 "Réglages de la fonction KARMA en mode Program", ☞Gdp p.47 COMBI 1.1–4c).

③ **Sous "GE Select", spécifiez le GE utilisé par chaque module KARMA. Réglez le tempo des phrases ou motifs GE avec le paramètre "Tempo".**

Réglages des canaux d'entrée/de sortie MIDI

Permet de spécifier les canaux d'entré et de sortie MIDI pour les quatre modules KARMA utilisés par une Combination.
En réglant les canaux d'entrée/de sortie MIDI de chaque module KARMA et le canal MIDI utilisé par chaque Timbre, vous pouvez déterminer le ou les Timbres qui seront joués par chaque module KARMA. Il s'agit des paramètres les plus importants liés à l'utilisation de plusieurs modules KARMA dans une Combination.

① **Sélectionnez la page COMBI 6.1: Ed-KARMA MIDI I/O.**



② **Réglez les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" pour chaque module KARMA.**

"Input Channel": En temps normal, vous réglerez ce paramètre sur Gch, de sorte à pouvoir piloter le module KARMA en jouant sur le clavier.

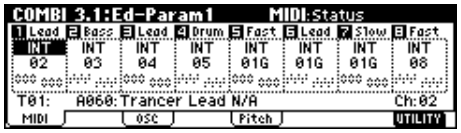
"Output Channel": Réglez ce paramètre sur le canal MIDI du Timbre que vous voulez jouer avec le module KARMA.

Exemple de réglage:

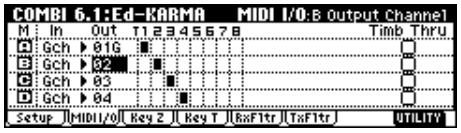
Choisissez un Program de basse pour le Timbre 1 et un Program de piano pour le Timbre 2.
Nous allons maintenant effectuer des réglages de sorte que la phrase de basse du module KARMA [A] joue le Timbre 1 et que la phrase de piano du module KARMA [B] joue le Timbre 2. (Assurez-vous que le canal Global MIDI (GLOBAL 2.1-1a) est réglé sur 01.)

① **Sélectionnez la page "MIDI Channel" (3.1-1a) des Timbres 1 et 2.**

Pour cet exemple, réglez le Timbre 1 sur 01G et le Timbre 2 sur 02. L'assignation de canaux différents à ces 2 Timbres permet de s'assurer que chaque Timbre est joué uniquement par le module KARMA du numéro de canal correspondant.



② **Réglez les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" de chaque module KARMA.**

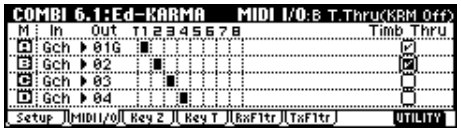


Module KARMA [A]: **"In"=Gch, "Out"=01G**
Module KARMA [B]: **"In"=Gch, "Out"=02**

③ **Cochez la case "Run" des modules KARMA [A] et [B] puis affectez-leur chacun un GE (☞p.31).**

Module KARMA [A]: Choisissez une phrase de basse comme GE
Module KARMA [B]: Choisissez une phrase de piano comme GE
Quand la fonction KARMA est **activée**, les données que vous jouez sur le clavier sont transmises aux modules KARMA [A] et [B].
Le module [A] reproduit la phrase de basse générée via le **canal MIDI 01** afin de jouer le Timbre 1.
Le module [B] reproduit la phrase de piano générée via le **canal MIDI 02** afin de jouer le Timbre 2.

④ **Spécifiez avec "Timb Thru" si les Timbres sont ou non reproduits quand la fonction KARMA est désactivée.**

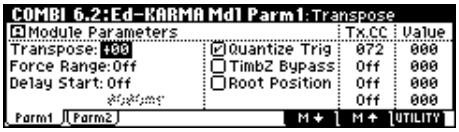


Quand la fonction KARMA est **désactivée**, les Timbres réglés sur le canal Global MIDI (Ch. 01) sont normalement produits quand vous jouez sur le clavier. Dans notre exemple, vous entendrez la basse du Timbre 1 (ch.01).

Si vous **activez (cochez)** "**Timb Thru**", les Timbres qui ne sont pas réglés sur le canal Global MIDI seront joués quand la fonction KARMA est désactivée.
Activez (cochez) l'option **"Timb Thru"** du module KARMA [B]. Quand la fonction KARMA est **désactivée**, vous entendrez le piano du Timbre 2 (ch.02) en plus de la basse du Timbre 1 (ch.01).

Régler les paramètres pour chaque module KARMA

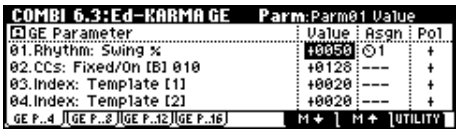
Chaque module KARMA permet de régler des paramètres comme la plage du clavier qui transmet les données de note au module en question et le filtre MIDI. Ces paramètres sont sauvegardés pour chaque module KARMA et font partie de la Combination.
A la page 6.2: Ed-KARMA Mdl, choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec M+ (bouton [F6]) et M+ bouton ([F7]). Le module KARMA choisi est identifié dans le coin supérieur gauche de l'écran LCD par l'indication [A], [B], [C] ou [D].



Paramètres GE

Vous pouvez éditer les paramètres du GE choisi pour chaque module KARMA.

① **Sélectionnez la page COMBI 6.3: Ed-KARMA GE Parm.**

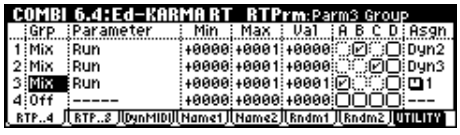


Choisissez le module KARMA à éditer avec M+ (bouton [F6]) et M+ (bouton [F7]). Le module KARMA choisi est identifié dans le coin supérieur gauche de l'écran LCD par l'indication [A], [B], [C] ou [D]. Réglez les paramètres "Value", "Asgn" et "Pol" tout comme pour l'édition de Program. Vous pouvez aussi assigner plusieurs paramètres GE à une même commande KARMA REALTIME CONTROLS. Cela vous permet par exemple de piloter le paramètre GE "Rhythm Swing%" des modules KARMA [A], [B], [C] et [D] avec une seule et même commande.

RTParm (RealTime Parameters)

Tout comme dans le cas d'un Program, vous pouvez assigner des paramètres KARMA "non GE" comme la zone de clavier KARMA et les paramètres de module KARMA à une fonction de jeu.

① **Sélectionnez la page COMBI 6.4: Ed-KARMA RT RTPrm.**



Réglez les paramètres "Grp", "Parameter", "Min", "Max", "Val" et "Asgn" tout comme pour un Program.

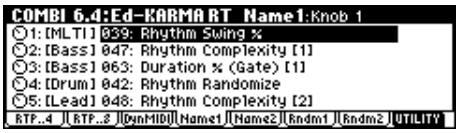
Une Combination permet d'utiliser les modules KARMA [A], [B], [C] et [D]. **Activez (cochez) "Param Module"** pour les modules que vous voulez piloter.
Dans l'exemple illustré ci-dessus, le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [1] pilote le paramètre **Run/Mute** des modules [A] et [B], et le bouton [2] pilote le paramètre **Run/Mute** des modules [C] et [D].

Réglages Dynamic MIDI

Effectuez ces réglages tout comme pour un Program (☞Gdp p.63, 6.4–3 "DynMIDI (Dynamic MIDI)", Gdp p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI").

Donner un nom aux commandes KARMA RTC [1]~[8] et aux boutons [1]/[2]

Tout comme pour un Program, vous pouvez donner un nom à chaque commande et bouton KARMA REALTIME CONTROLS. Ces réglages sont sauvegardés en même temps que ceux de chaque Combination.

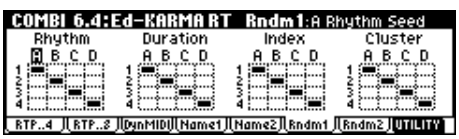


Pour une Combination, l'écran affiche automatiquement entre crochets [ ] une partie du nom de catégorie choisi pour le Timbre piloté par les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Si vous avez effectué des réglages pour piloter simultanément plusieurs Timbres, cette plage de l'écran indiquera **[MLTI]**.
Cela permet de vérifier le Timbre de la phrase pilotée avec les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.

Spécifier le degré de caractère aléatoire (Random Seed)

Pour le GE assigné à chaque module KARMA, l'instrument vous permet de spécifier le degré de caractère aléatoire pour divers groupes de paramètres tels que le rythme, la durée, le toucher, etc. Ces calculs aléatoires sont effectués sur base de valeurs initiales désignées par le terme "Seed". Ainsi, si vous réglez le même GE dans plusieurs modules, l'instrument effectuera ses calculs aléatoires de manière identique et dans le même ordre. Si vous spécifiez des "Seed" différents pour plusieurs modules, les calculs aléatoires seront effectués de manière différente pour chaque module.

① **Sélectionnez la page COMBI 6.4: Ed-KARMA RT Rndm1 ou 2.**



En temps normal, vous choisirez une valeur différente pour chaque module, comme dans l'exemple illustré ci-dessus: "A": **1**, "B": **2**, "C": **3** et "D": **4**. Si vous avez assigné un même GE à plusieurs modules KARMA et que vous voulez qu'ils produisent tous la même séquence de calculs aléatoires (de sorte qu'ils jouent en unisson ou en harmonie), choisissez la même valeur (☞Gdp p.64, COMBI 6.4–6(7)a).

Relier les réglages de la fonction KARMA à une Combination

Si vous souhaitez que les réglages de la fonction KARMA mémorisés dans une Combination soient également activés quand vous choisissez la Combination en question, réglez le paramètre "Auto KARMA" "Combi" (☞Gdp p.135, GLOBAL 1.1-1c) sur **On (coché)**.

Réglages de la fonction KARMA en mode Sequencer

En mode Sequencer, vous pouvez utiliser les quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]). Comme en mode Combination, vous pouvez jouer des phrases ou des motifs différents en utilisant plusieurs Programs comme des Programs de batterie, de basse, de guitare et de cordes ou créer des configurations combinant les quatre modules KARMA avec seize Programs de piste. L'organisation des paramètres de la fonction KARMA est dans ce mode identique à celle d'une Combination (☞p.83 "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination").
En mode Sequencer, vous pouvez utiliser la fonction KARMA pour enregistrer des pistes de morceau ou des motifs en temps réel. Vous pouvez enregistrer les données d'enclenchement/de coupure de note ou les commandes de contrôle générées par un module KARMA sous forme d'événements de piste ou de motif. Cela vous permet de piloter les phrases et les motifs en temps réel pendant l'enregistrement avec les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, les boutons [CHORD TRIGGER], etc. Vous pouvez aussi copier les réglages d'une Combination ou enregistrer votre jeu sur le clavier en temps réel (enregistrement multipiste).

Les données du séquenceur interne ne sont pas transmises aux modules KARMA. En outre, vous ne pouvez pas utiliser les données de note produites par le séquenceur interne pour déclencher des phrases, etc. de la fonction KARMA.

Dans la section suivante, nous allons voir comment appliquer la fonction KARMA à l'enregistrement en temps réel (enregistrement dans une seule piste) et comment copier les réglages d'une Combination pour les utiliser dans un enregistrement en temps réel (enregistrement multipiste).

Enregistrement en temps réel avec la fonction KARMA (enregistrement dans une seule piste)

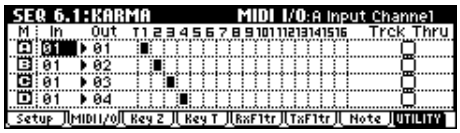
L'exemple suivant vous montre comment enregistrer un motif ("Pattern") de batterie dans la piste 1 tout en utilisant la fonction KARMA.

① **Tout comme pour les procédures d'enregistrement en temps réel dans une seule piste et de préparation de l'enregistrement (☞p.63), choisissez le Program de batterie voulu pour la piste 1. Effectuez**

ensuite les préparatifs ad hoc pour l'enregistrement, tels que le réglage du paramètre "Track Select" (1.1-1c) sur T01.



② **Sélectionnez la page SEQ 6.1: KARMA MIDI I/O. Effectuez les réglages MIDI I/O pour les modules KARMA de sorte que le module [A] joue la piste 1** (☞p.83 "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination").



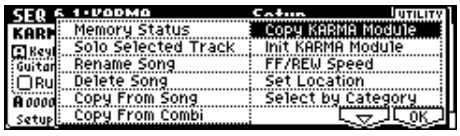
Réglez les paramètres "**Input Channel**" et "**Output Channel**" du module KARMA [A] sur **01**. (Vous obtiendrez le même résultat en réglant ces deux paramètres sur **Tch** (☞Gdp p.104, SEQ 6.1-2).)

③ **Sélectionnez la page SEQ 6.1: KARMA Setup. Choisissez un GE pour le module KARMA [A] et réglez les paramètres.**



Vous pouvez régler les paramètres comme bon vous semble. Toutefois, dans le cadre de notre exemple, veuillez utiliser la commande de menu Utility "Copy KARMA Module" pour copier tous les réglages de la fonction KARMA d'un Program. Cette méthode permet de régler et d'enregistrer rapidement une phrase ou un motif à partir de la fonction KARMA d'un Program.

④ **Appuyez sur le bouton [F8] "(UTILITY") pour activer le menu Utility.**



⑤ **Appuyez sur le bouton [F7] pour choisir "Copy KARMA Module" et appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). La fenêtre de dialogue "Copy KARMA Module" s'affiche alors.**



Choisissez le program de source pour la copie. **Activez (cochez)** la case **"KARMA RT&Panel Setting"** et réglez **"To: Module"** sur **A**. Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter la copie.

⑥ **Appuyez sur le bouton [ON/OFF] pour activer la fonction KARMA. Quand vous jouez sur le clavier, la fonction KARMA reproduit un motif de batterie tout comme pour un Program.**

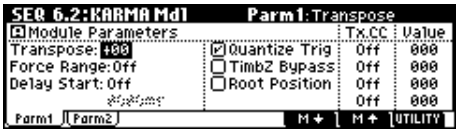
⑦ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] et sur [START/STOP] pour lancer l'enregistrement en temps réel dans la piste 1 (☞p.63 "Enregistrement d'une piste en temps réel").**

Pendant l'enregistrement, vous pouvez manipuler les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS et le bouton [SCENE], etc. pour enregistrer les changements apportés au motif et au timbre au fil de votre jeu.

Vous ne pouvez pas spécifier de tempo différent pour le morceau et la fonction KARMA.

⑧ **Si vous voulez synchroniser le séquenceur avec le module KARMA pendant l'enregistrement, cochez "Quantize Trig".**

Sélectionnez la page SEQ 6.2: KARMA Mdl Parm1.



Le timing de déclenchement est corrigé sur les intervalles de double croche de la mesure du séquenceur (☞p.88 "Synchronisation de la fonction KARMA").

⑨ **Vous pouvez aussi synchroniser les modules KARMA avec le lancement du séquenceur.**

- Dans ce cas, quand vous appuyez sur le bouton [START/STOP] et que la fonction KARMA est activée, cette dernière sera synchronisée avec le séquenceur.
- Quand vous appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP], la fonction KARMA s'arrête en même temps que le séquenceur. Si vous voulez arrêter seulement la fonction KARMA, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF] pour **éteindre** son témoin.
- Si vous voulez lancer la fonction KARMA en même temps que l'enregistrement, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF] pour **allumer** son témoin et jouez sur le clavier pendant le décompte précédant l'enregistrement. Dans ce cas, le module KARMA n'est pas activé immédiatement mais se synchronise sur le début de l'enregistrement du séquenceur (☞p.88 "Synchronisation de la fonction KARMA").

Copier les réglages d'une Combination et enregistrer en temps réel (enregistrement multipiste)

Parmi les Combinations chargées à l'usine, nombreuses sont celles qui font un usage intensif de la fonction KARMA. Vous pouvez utiliser ces Combinations comme source d'inspiration ou comme matière première pour ébaucher les pistes de vos morceaux. Beaucoup de ces Combinations sont composées de Timbres et de modules KARMA disposant de réglages de canaux MIDI différents.
Voici comment utiliser l'enregistrement multipiste pour enregistrer simultanément votre jeu ou les données de plusieurs canaux MIDI en temps réel.

① **Copiez les réglages d'une Combination dans un morceau. Sélectionnez la page SEQ P1.1: Play/REC, Play/REC.**

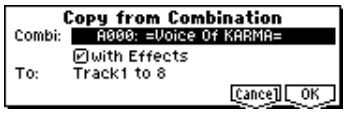


② **Appuyez sur le bouton [F8] ("UTILITY") pour activer le menu Utility.**



③ **Appuyez sur le bouton [F7] pour choisir "Copy From Combi" et enfoncez [F8] ("OK").**

La fenêtre de dialogue "Copy from Combination" s'affiche alors.



Spécifiez la Combination de source pour la copie. **Activez (cochez)** la case **"with Effects"**. Réglez **"To:"** sur **Track1 to 8**. Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour effectuer la copie.

④ **Les réglages des Timbres 1~8 de la Combination en question sont alors copiés dans les pistes 1~8. Tous les autres paramètres communs tels que les réglages d'effets et de la fonction KARMA sont copiés dans le morceau.**

⑤ **Choisissez avec "Track Select" la piste réglée sur le canal MIDI correspondant au canal Global MIDI.**

Appuyez sur le bouton [ON/OFF] pour activer la fonction KARMA. Quand vous jouez alors sur le clavier ou appuyez sur un bouton [CHORD TRIGGER], la fonction KARMA commence à jouer tout comme pour la Combination. (Selon la piste spécifiée avec "Track Select", le résultat pourrait différer de la Combination. Choisissez une piste utilisant le même canal MIDI que le canal Global MIDI.)

⑥ **Effectuez un enregistrement multipiste. Préparez l'enregistrement de la manière décrite dans la section consacrée à l'enregistrement multipiste (☞p.65). Activez (cochez) "Multi REC" à la page Preferences.**



⑦ **Sélectionnez la page SEQ 1.1: Play/REC, Prog..8 et la page Prog..16.**



Toutes les pistes sont réglées sur **REC**. Vous allez régler ici toutes les pistes sur **PLAY** ou **MUTE**, sauf celle où vous voulez enregistrer. Toutefois, si vous voulez enregistrer votre jeu en utilisant une Combination et que vous ne disposez pas de pistes déjà enregistrées, vous pouvez conserver le statut REC pour toutes les pistes.

⑧ **Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] puis enfoncez [START/STOP] pour lancer l'enregistrement en temps réel (☞p.63 "Enregistrement d'une piste en temps réel").**

Pendant l'enregistrement, vous pouvez manipuler les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS et le bouton [SCENE], etc. pour enregistrer les changements apportés au motif et au timbre au fil de votre jeu.

Vous ne pouvez pas spécifier de tempo différent pour le morceau et la fonction KARMA.

Réglages de la fonction KARMA en mode Song Play

En mode Song Play, vous pouvez utiliser les quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]). Tout comme pour une Combination, vous pouvez utiliser des phrases ou des motifs différents pour jouer des Programs comme des Programs de batterie, de basse, de guitare et de cordes ou combiner de diverses manières les quatre modules KARMA avec 16 Programs de piste. L'organisation des paramètres liés à la fonction KARMA est dans ce mode identique à celle d'une Combination (☞p.83 "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination").
En mode Song Play, vous pouvez utiliser la fonction KARMA pour accompagner un morceau SMF (Standard MIDI File). Vous pouvez piloter les phrases et les motifs en temps réel pendant le jeu avec les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, les boutons [CHORD TRIGGER], etc. Vous pouvez aussi effectuer des réglages de sorte que la phrase produite par le module KARMA change quand vous changez de piste.

Les données du fichier SMF ne sont pas transmises aux modules KARMA. En outre, vous ne pouvez pas utiliser les données de note produites par le fichier SMF pour déclencher des phrases, etc. de la fonction KARMA.

L'exemple suivant montre comment spécifier des Programs différents pour deux pistes destinées à votre jeu sur le clavier, et comment changer de phrase du module KARMA en passant d'une piste à l'autre.

① **Sélectionnez la page S.PLAY 1.1: Play Prog..8.**



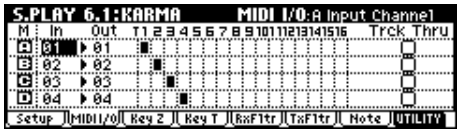
Choisissez les Programs que vous voulez jouer via le clavier pour les pistes 1 et 2.

② **Sélectionnez la page S.PLAY 1.1: Play.**



En réglant "Play (Track Select)" sur Track 01 (Ch01), vous pouvez jouer le Program A001: Acoustic Piano sur le clavier. Réglez ce paramètre sur Track 02 (Ch02) pour pouvoir jouer le Program A023: M1 Organ.

③ **Sélectionnez la page S.PLAY 6.1: KARMA MIDI I/O. Effectuez les réglages MIDI I/O pour les modules KARMA de sorte que le module [A] joue la piste 1 et le module [B] la piste 2 (☞p.83 "Réglages de la fonction KARMA en mode Combination").**



Réglez les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" du module KARMA [A] sur 01. Pour le module KARMA [B], réglez "Input Channel" et "Output Channel" sur 02.

④ **Sélectionnez la page S.PLAY 6.1: KARMA Setup.**



Cette page permet de choisir le GE pour les modules KARMA [A] et [B], et de régler leurs paramètres. **Cochez** la case "Run". Vous pouvez copier tous les réglages de la fonction KARMA d'un Program avec la commande de menu Utility "Copy KARMA Module" (☞p.85 "Enregistrement en temps réel avec la fonction KARMA (enregistrement dans une seule piste)" ④, ⑤).

⑤ **Appuyez sur le bouton [ON/OFF] pour activer la fonction KARMA.**

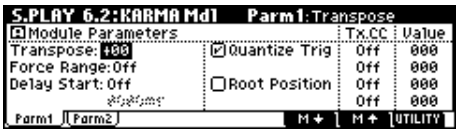
Si vous réglez **"Play (Track Select)"** sur **Track 01 [Ch01]**, vous pouvez utiliser le module KARMA [A] pour jouer une phrase avec le program **A001: Acoustic Piano.**
Si vous réglez **"Play (Track Select)"** sur **Track 02 [Ch02]**, le module KARMA [B] permet de jouer une phrase avec le Program **A023: M1 Organ**.

note Vous pouvez spécifier la plage du clavier pilotant la fonction KARMA et la plage de jeu manuel avec les paramètres "Key Zone" (6.1-3)" et "Key Thru (6.1–4)" de module KARMA (☞p.80 "Réglages de la fonction KARMA en mode Program" – "Définir la plage de notes dans laquelle la fonction KARMA est active").

Vous ne pouvez pas spécifier de tempo différent pour le morceau SMF et la fonction KARMA.

⑥ **Pour synchroniser le module KARMA avec le fichier SMF reproduit, activez (cochez) "Quantize Trig".**

Sélectionnez la page S.PLAY 6.1: KARMA Parm1.



Sélectionnez la page S.PLAY 6.2: KARMA Mdl Parm1. Le timing de déclenchement est alors corrigé sur les intervalles de double croche de la mesure du morceau SMF.

Synchronisation de la fonction KARMA

Paramètre "Quantize Trig"

Le timing de déclenchement du module KARMA dépend du réglage du paramètre "Quantize Trig".
On (coché): Le timing de déclenchement est corrigé sur les intervalles de double croche du tempo de base.
Off (désélectionné): Le déclenchement a lieu au moment où vous jouez sur le clavier ou transmettez un signal de déclenchement via la fonction Dynamic MIDI.

Synchronisation entre les modules KARMA [A], [B], [C] et [D]

En modes Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez utiliser jusqu'à quatre modules KARMA. Vous pouvez régler le paramètre "Quantize Trig" de manière indépendante pour chacun des quatre modules KARMA.
"Quantize Trig" désactivé: Le module KARMA en question est déclenché quand vous jouez sur le clavier ou transmettez un signal de déclenchement avec la fonction Dynamic MIDI. Le module KARMA correspondant est aussitôt déclenché et il n'est pas synchronisé avec les autres modules.
"Quantize Trig" activé: Le timing de déclenchement du module est corrigé sur l'emplacement de double croche le plus proche du premier module KARMA déjà opérationnel.
Même si vous déclenchez simultanément plusieurs modules KARMA en jouant sur le clavier ou avec les boutons [CHORD TRIGGER], veillez à **activer (cocher)** le paramètre **"Quantize Trig"** de chaque module KARMA**.**

Synchronisation de morceaux, motifs et jeu RPPR en mode Sequencer

Si vous voulez synchroniser le jeu ou l'enregistrement d'un module KARMA avec le timing d'un morceau, motif ou motif RPPR en cours de reproduction, **activez** le paramètre **"Quantize Trig"**.
"Quantize Trig" désactivé: Le module KARMA en question est déclenché quand vous jouez sur le clavier ou transmettez un signal de déclenchement avec la fonction Dynamic MIDI. Le module n'est pas synchronisé avec le morceau, motif ou motif RPPR en cours de jeu.
"Quantize Trig" activé: Le timing de déclenchement

du module est corrigé sur l'emplacement de double croche le plus proche du morceau, motif ou motif RPPR en cours de reproduction.

note Si vous voulez synchroniser les motifs joués par la fonction RPPR avec la fonction KARMA active, réglez **"Sync"** (page SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup) sur **SEQ**.

Synchronisation avec la reproduction SMF en mode Song Play

Pour synchroniser le module KARMA avec un fichier SMF en cours de reproduction, **activez (cochez)** "**Quantize Trig"**.
"Quantize Trig" désactivé: Le module KARMA en question est déclenché quand vous jouez sur le clavier ou transmettez un signal de déclenchement avec la fonction Dynamic MIDI. Le module n'est pas synchronisé avec le morceau SMF en cours de jeu.
"Quantize Trig" activé: Le timing de déclenchement du module est corrigé sur l'emplacement de double croche le plus proche du fichier SMF en cours de jeu.

Synchronisation avec le démarrage/l'arrêt de morceau

Synchronisation avec un morceau ou un motif en mode Sequencer

- Quand la fonction KARMA est activée et que vous appuyez sur le bouton [START/STOP], la fonction KARMA se synchronise avec le timing du séquenceur. La fonction KARMA est initialisée et commence au début de la phrase ou du motif.
- Si le séquenceur fonctionne, que la fonction KARMA est activée et que vous changez d'emplacement en appuyant – par ex. – sur le bouton [LOCATE], la fonction KARMA est initialisée et commence au début de la phrase ou du motif.
- Si vous appuyez ensuite sur le bouton [START/STOP], le séquenceur et la fonction KARMA s'arrêtent tous deux. Pour arrêter uniquement la fonction KARMA, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF].
- Pour lancer la fonction KARMA en même temps que le début de l'enregistrement, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF] et jouez sur le clavier durant le décompte précédant l'enregistrement. Le module KARMA n'est pas déclenché immédiatement mais se synchronise sur le début de l'enregistrement du séquenceur.

Synchronisation avec un morceau en mode Song Play

- Quand la fonction KARMA est activée et que vous appuyez sur le bouton [START/STOP], la fonction KARMA se synchronise avec le timing de reproduction du fichier SMF. La fonction KARMA est initialisée et commence au début de la phrase ou du motif.
- Si le fichier SMF est en cours de reproduction, que la fonction KARMA est activée et que vous changez d'emplacement en appuyant – par ex. – sur le bouton [LOCATE], la fonction KARMA est initialisée et commence au début de la phrase ou du motif.
- Si vous appuyez ensuite sur le bouton [START/STOP], le fichier SMF et la fonction KARMA s'arrêtent tous deux. Pour arrêter uniquement la fonction KARMA, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF].

Synchronisation avec un dispositif MIDI externe

Si vous avez réglé "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1-1a) sur External (♩=EXT), la fonction KARMA sera synchronisée avec les messages MIDI de synchronisation et les commandes transmis en temps réel par le dispositif MIDI externe.

Synchronisation avec un signal d'horloge externe

Réglez **"MIDI Clock"** (GLOBAL 2.1-1a) sur **External**. Le tempo de la fonction KARMA est alors synchronisé avec le timing de l'horloge MIDI externe.

Synchronisation via réception de commandes MIDI en temps réel

Réglez **"MIDI Clock"** (GLOBAL 2.1-1a) sur **External**. En mode Sequencer, vous pouvez transmettre à l'instrument les commandes Song Start, Continue et Stop et contrôler ainsi la reproduction et l'enregistrement de morceau tout comme avec le bouton [START/STOP]. Ces commandes permettent aussi de contrôler la fonction KARMA comme s'il s'agissait du bouton [STOP/START] (☞"Synchronisation avec le démarrage/l'arrêt de morceau").
Vous pouvez aussi transmettre des messages Song Position Pointer pour changer la position dans le morceau, comme si vous effectuiez ce changement sur l'instrument même. Ces messages permettent en outre de piloter la position KARMA de manière identique que sur l'instrument même.
En modes Program et Combination, vous pouvez piloter la fonction KARMA en transmettant des messages Song Start, Continue et Stop au KARMA.

- Si vous transmettez des messages Song Start, Continue ou des messages Song Position Pointer à l'instrument quand sa fonction KARMA est activée, cette dernière est initialisée et recommence au début de la phrase ou du motif.
- Quand l'instrument reçoit un message Song Stop, il désactive la fonction KARMA.

Mode Global

Le mode Global réunit tous les paramètres ayant trait au fonctionnement global de cet instrument. Vous trouverez ici les accords alternatifs, les noms des catégories et les Drum Kits (☞Gdp p.133).

Dans ce chapitre, vous apprendrez comment éditer un Drum Kit. Pour en savoir plus sur les paramètres des autres pages du mode Global, ☞p.101.

- Quand vous jouez sur le clavier alors que le KARMA se trouve en mode Global, vous entendez le son choisi dans le mode sélectionné avant le passage en mode Global.
- Les réglages effectués en mode Global ne restent en vigueur que jusqu'à ce que vous mettiez le KARMA hors tension.
  Les données du mode Global sont divisées en trois groupes: **réglages Drum Kit** (GLOBAL 5.1) et les autres **réglages Global** (GLOBAL 1.1–4.1, 6.1). Chacun de ces types de données peut être sauvegardé en mémoire interne. En mode Disk, vous pouvez en outre les copier sur une disquette (☞p.41).
- Le mode Global ne propose pas de fonction Compare permettant d'évaluer l'utilité de vos modifications. Avant de vous mettre à éditer les Drum Kits utilisateur, il serait dès lors une bonne idée de faire appel à "Copy Drum Kit" pour copier le Drum Kit dans une mémoire libre.

Création d'un Drum Kit

A propos des Drum Kits

Un Drum Kit contient des affectations d'échantillons de percussion (données de forme d'onde PCM de sons de batterie) à chaque touche du clavier et permet d'en régler la hauteur, le volume etc.
Le KARMA propose **64** mémoires Drum Kit. A la livraison, les mémoires **00 (A/B)~15 (A/B)** contiennent déjà des Drum Kits convenant pour und large éventail de styles musicaux. Les mémoires ROM **64~72 (GM)** proposent neuf Drum Kits d'usine compatibles avec la distribution sonore du format GM2. (☞Pour en savoir plus sur les sons des Drum Kits d'usine, voyez le fascicule "VNL" fourni.)
La page GLOBAL 5.1: DKit permet d'éditer des Drum Kits existants ou d'en créer de toutes pièces à partir d'une version initialisée.
Vous pouvez sauvegarder les Drum Kits que vous avez édités ou créés dans une des mémoires Drum Kit utilisateur **00 (A/B)~63 (User)**. Le mode Disk vous permet aussi de sauvegarder les Drum Kits sur disquette.

- **16 (C)–31 (C) et 32 (D)–47 (D)** sont des mémoires pouvant contenir des motifs préprogrammés de cartes optionnelles de la série EXB-PCM. Pour vos Drum Kits, veuillez choisir une des mémoires 48~63 (User).

Programs à multi-échantillons et à Drum Kits

Il existe deux types de Programs: ceux qui font appel à un **multi-échantillon** et ceux qui utilisent un **Drum Kit** (ensemble de batterie).
A vous de choisir comment un Program doit fonctionner. Pour ce faire, utilisez le paramètre **"Mode (Oscillator Mode)"** de la page PROG 2.1 Ed-Basic, Prog Basic. Lorsqu'un Program doit faire appel à un **multi-échantillon**, mettez **"Mode (Oscillator Mode)"** sur **Single** ou **Double**. Si le Program doit piloter un Drum Kit, mettez **"Mode (Oscillator Mode)"** sur **Drums**.

A propos des paramètres Program

Vu la différence fondamentale entre le caractère et le traitement d'effets d'un son mélodique comme le piano, l'orgue ou la trompette, d'une part et les instruments de percussion comme la batterie et les autres sons de percussion d'autre part, la structure des paramètres d'un Program utilisant un multi-échantillon (**"Mode (Oscillator Mode)"** réglé sur **Single** ou **Double**) diffère considérablement d'un Program utilisant un Drum Kit (**"Mode (Oscillator Mode)"** réglé sur **Drums**).
Les paramètres de Program d'un multi-échantillon spécifient les réglages de filtre, d'amplificateur, etc. appropriés pour le multi-échantillon. Il est donc difficile de "transposer" les réglages d'un Program à multi-échantillon de façon à l'adapter au Drum Kit choisi. Si vous voulez éditer un Drum Kit, nous vous conseillons de d'abord choisir un Program utilisant un Drum Kit en mode Program (**"Mode (Oscillator Mode)"** = **Drums**), puis de passer à la page GLOBAL 5.1: DKit.
Les Programs utilisant un Drum Kit disposent de réglages de filtre, d'amplificateur et d'effets adaptés aux sons du Drum Kit en question. Nous vous conseillons de n'utiliser le mode Program que pour affecter un Drum Kit à un Program et d'éditer ensuite le kit en mode Global.

Edition d'un Drum Kit

Avant de vous mettre à éditer un Drum Kit, désélectionnez l'option Memory Protect (☞p.38).

① **A la page PROG 1.1: Play, sélectionnez un Program qui doit accueillir le Drum Kit que vous êtes sur le point d'éditer.**

Il vaut mieux choisir directement un Program qui utilise déjà un Drum Kit (Program d'usine etc.). (Dans le fascicule "VNL" fourni avec votre instrument, tous les Programs utilisant un Drum Kit sont indiqués par le symbole ⓓ.)

Réglez "Octave" sur **+0 [8']**. Toute autre valeur que **+0 [8']** signifie que les touches ne pilotent plus les sons escomptés.

Les réglages d'effets sont toujours ceux du dernier Program choisi.

Dites -vous bien que l'édition est valable pour tous les Programs faisant appel à ce Drum Kit.

② **Sélectionnez la page High Sample sous GLOBAL 5.1: DKit.**



③ **Choisissez le kit que vous désirez éditer avec "Drum Kit".**

En cas de besoin, choisissez la commande de menu Utility "Copy Drum Kit" pour copier les réglages d'un Drum Kit chargé à l'usine ou d'un Kit GM.

Il n'est pas possible de sélectionner les Drum Kits GM **64 (GM)~72 (GM)** car vous ne pouvez pas les éditer. La seule façon de les utiliser comme point de départ consiste à copier un Drum Kit **64 (GM)~72 (GM)** vers une mémoire **00 (A/B)~63 (User)** au moyen de la fonction "Copy Drum Kit" pour ensuite l'éditer.

④ **Choisissez le numéro de note dont vous voulez changer les réglages avec "Key".**

L'écran affiche les paramètres d'échantillon de percussion du numéro de note correspondant dans les pages High Sample, Low Sample et Voice/Mix. Vous pouvez choisir le numéro de note avec les commandes VALUE ou en suivant une des méthodes suivantes:

- Maintenez [ENTER] enfoncé et jouez la note voulue sur le clavier.
- Reculez ou avancez dans les numéros de note disponibles avec [F6](“Key–”) et [F7](“Key+”).

⑤ **Spécifiez avec "Assign" si vous voulez ou non assigner un échantillon de percussion à ce numéro de note.**

Quand cette case est **cochée**, un échantillon est assigné au numéro de note en question. Normalement, vous laisserez cette case cochée.
Si vous laissez cette case **vide**, aucun échantillon de batterie ne sera assigné à ce numéro de note. Dans ce cas, cette note déclenche l'échantillon de percussion assigné à la note de droite, mais en le transposant un demi-ton vers le bas. Utilisez ce réglage si vous voulez seulement changer la hauteur de l'échantillon, comme par exemple pour des sons de toms ou de cymbales.

⑥ **Utilisez "Drumsample Bank" et "Drumsample" pour définir l'échantillon de percussion assigné au numéro de note choisi.**

Spécifiez l'échantillon High Drumsample à la page High Sample et l'échantillon Low Drumsample à la page Low Sample.
Si vous avez choisi un Low Drumsample, spécifiez la commutation par toucher entre l'échantillon High Drumsample et Low Drumsample avec "Vel.SW L→H" (☞⑦).
Pour choisir des échantillons de batterie de la mémoire ROM du KARMA, réglez "**Drumsample Bank**" sur **ROM**. Le réglage **EXB*** permet de choisir des échantillons de batterie d'une carte de la série EXB-PCM en option.

Certaines cartes EXB-PCM ne proposent pas d'échantillons de batterie.

A propos des échantillons de batterie en ROM

Le KARMA propose 413 échantillons de batterie résidant dans sa mémoire ROM (morte).

La commande "Select by Category" du menu Utility permet d'afficher et de choisir les échantillons de batterie ROM dans 15 catégories.
Pour la liste des échantillons disponibles, voyez le fascicule "VNL" livré avec l'instrument.

⑦ **Spécifiez le mode de commutation par toucher entre les échantillons de batterie avec "Vel. SW L→H".**

L'échantillon de batterie joué dépend de la force de frappe/du toucher de la note jouée. Cette technique s'appelle **commutation par toucher** (ou Velocity Switch).
Si vous réglez ce paramètre sur **001**, le KARMA jouera uniquement l'échantillon High Drumsample.

☞ Cette fonction ressemble à la commutation de multi-échantillons d'un Program mélodique (☞p.46 "High Multisample et Low Multisample").

⑧ **Réglez les paramètres de l'échantillon de batterie que vous avez assigné.**

Réglez les paramètres "High Drumsample" à la page High Sample et les paramètres "Low Drumsample" à la page Low Sample.
Vous pouvez régler des paramètres comme le volume ("Level"), la hauteur ("Trans", "Tune") et le timbre ("Fc", "Reso").

Pour en savoir plus sur ces paramètres, ☞Gdp p.143.

⑨ **Répétez les étapes ④~⑧ pour régler les paramètres des échantillons de batterie assignés à chaque numéro de note.**

Vous pouvez utiliser la commande de menu Utility "Copy Key Setup" pour copier les réglages d'un autre numéro de note ("KEY").

⑩ **Choisissez la page Voice/Mixer sous GLOBAL 5.1: DKit.**



⑪ **Réglez le paramètre "Excl Group".**

Le paramètre "Excl Group" permet de grouper les échantillons de batterie du même type.
Voici un exemple: si les numéros de note auxquels sont affectés les sons de charleston ouvert et fermé font partie du même groupe exclusif, il ne sera pas possible de piloter simultanément le charleston ouvert et fermé. C'est là un réglage utile pour des effets plus naturels puisqu'un vrai charleston ne peut pas être ouvert et fermé à la fois.

⑫ **Définissez le routage de sortie avec "BUS".**

Réglez ce paramètre quand vous voulez envoyer le signal de l'échantillon de batterie assigné à chaque numéro de note à son propre effet d'insertion ou aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~2. Ainsi, vous pourriez assigner un son de caisse claire à **IFX1** et de grosse caisse à **IFX2**, ce qui permet d'optimiser les réglages d'effets pour ces deux types de sons (en utilisant les effets d'insertion 1 et 2). Sinon, vous pouvez aussi choisir **1,2** ou **1/2** et ainsi relier l'échantillon en question à la sortie individuelle AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1~2 correspondante.
Ces réglages ne sont utilisés que si vous avez **coché** la case "Use DKit Setting" (page PROG 7.1: Ed-BUS, BUS) pour le Program qui fait appel à ce Drum Kit (☞Gdp p.39, p.161).

⑬ **Réglez le panoramique (emplacement stéréo) du signal de sortie avec "Pan".**

Ce réglage n'est utilisé que si vous avez **coché** l'option **"Use DKit Setting"** (page PROG 5.1: Ed-Amp1, Level/Pan) pour le Program utilisant le Drum Kit en question.

⑭ **Réglez le niveau d'envoi aux effets maîtres avec "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))".**

Ce réglage n'intervient que si vous avez **coché** l'option **"Use DKit Setting"** (page PROG 7.1: Ed-BUS, BUS) pour le Program utilisant le Drum Kit en question.

⑮ **Sauvegardez les données avec la commande de menu Utility "Write Drum Kits".**

Vous pouvez aussi changer le nom d'un Drum Kit avant de le sauvegarder. Pour ce faire, utilisez la commande "Rename Drum Kit" du menu Utility (☞p.39).

Si vous mettez l'instrument hors tension sans sauvegarder les données contenues dans sa mémoire, vous perdrez tous vos réglages (☞p.40 "Zone de mémoire du mode Global").

Mode Disk

Organisation du mode Disk

En mode Disk, vous pouvez utiliser les disquettes pour la sauvegarde et le chargement de différents types de données. De plus, vous pouvez effectuer plusieurs réglages en rapport avec la sauvegarde et le chargement.

Les supports pouvant être utilisés

Disquettes

Le KARMA accepte des disquettes **3,5 pouces formatées MS-DOS** de type **2HD** ou **2DD**. Une fois formatées, ces disquettes ont une capacité de 1,44 Mo (18 secteurs/piste) dans le cas d'une disquette 2HD, voire de 720Ko (9 secteurs/piste) pour une disquette 2DD. (Pour en savoir plus sur le formatage de disquettes, ☞Gdp p.156.)

note Nous préconisons d'utiliser des disquettes 2HD.

note Quand vous chargez une disquette pour la première fois après la mise sous tension ou quand vous changez de disquette, vous devez appuyer sur un bouton de fonction, etc. pour que le KARMA identifie la disquette. Une fois qu'il a reconnu la disquette, l'instrument affiche des informations sur la disquette en question.

Chargement des données

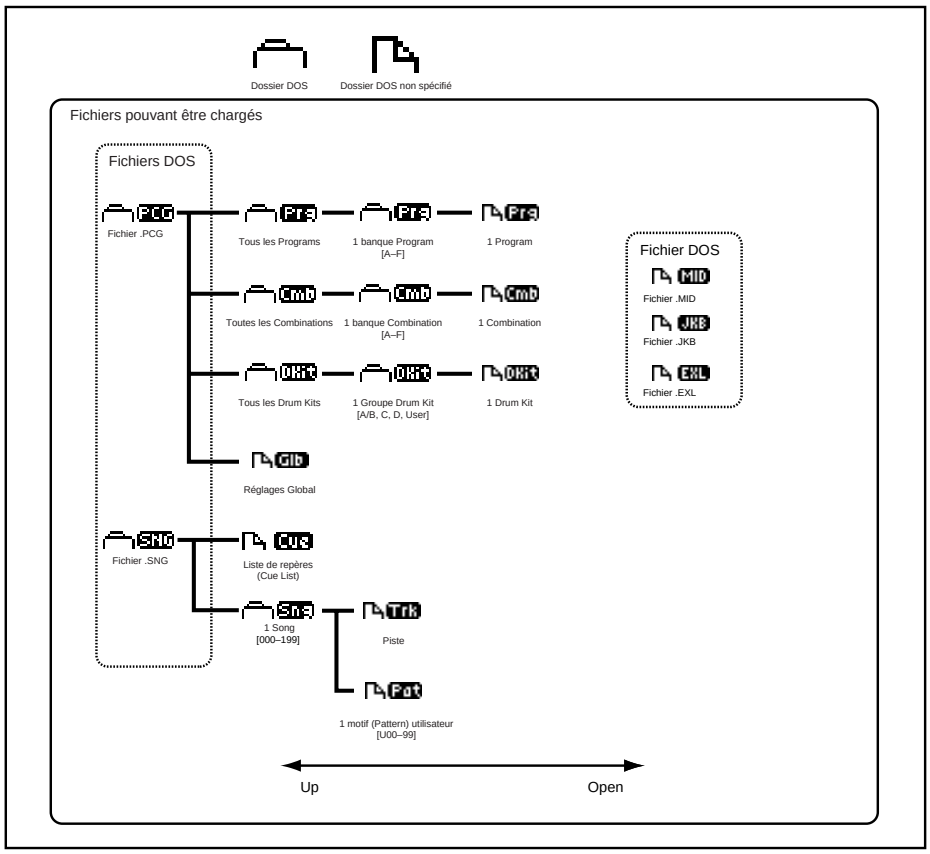
Types de données pouvant être chargées

L'illustration en bas de cette page montre les différents types de fichiers que vous pouvez charger d'une disquette. (Pour en savoir plus sur chacun des types de données, ☞Gdp p.149.)

Chargement de données

Chargement de Programs, Combinations, Drum Kits et de réglages Global (fichier .PCG)

Le chargement d'un fichier .PCG s'impose quand vous désirez recharger des Programs ou Combinations que vous avez préalablement créés et sauvegardés avec la fonction "Save All" ou "Save PCG", voire lorsque vous souhaitez à nouveau charger les réglages d'usine (Preload) de la disquette fournie.
Dans la plupart des cas, vous vous limiterez à **charger un fichier .PCG de la disquette fournie avec une carte optionnelle de la série EXB-PCM ou de l'option EXB-MOSS**.



Avant de charger des Programs, Combinations, morceaux et Drum Kits, vous devez désactiver le verrouillage de la mémoire en mode Global (☞p.38).

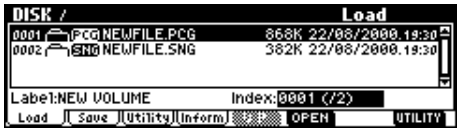
L'exemple ci-dessous vous montre comment charger le fichier .PCG contenu sur la disquette livrée. Un fichier .PCG contient tout, à savoir des Programs, des Combinations, des Drum Kits et les réglages Global (☞p.93).

① **Insérez la disquette dans le lecteur de disquette du KARMA.**

Pour en savoir plus sur le maniement des disquettes, lisez la section "Précautions pour le maniement des disquettes" (☞p.95).

② **Activez le mode Disk en appuyant sur le bouton [DISK].**

L'instrument identifie la disquette quand vous appuyez sur le bouton [DISK].



③ **Choisissez la page Load.**

L'écran affiche alors des informations sur les fichiers.

④ **Choisissez un fichier .PCG.**

Le nom du fichier choisi est affiché en inversé.

note Si le nom du fichier se à charger se trouve à un niveau inférieur ou supérieur dans la hiérarchie des dossiers, utilisez les boutons [F6] ("OPEN") ou [F5] ("UP") pour afficher les données voulues, puis sélectionnez-les.

Le chargement d'un fichier .PCG signifie que les données dans la mémoire interne du KARMA sont écrasées et donc remplacées par les nouvelles données du fichier .PCG (Programs, Combinations, Drum Kits et réglages Global). Si vous tenez aux réglages de la mémoire interne, vous devez les sauvegarder sur disquette avec "Save All" ou "Save PCG" avant de charger d'autres données.

⑤ **Choisissez "Load Selected" dans le menu Utility.**



L'écran affiche alors une fenêtre de dialogue dont les réglages et le fonctionnement dépendent du type de fichier choisi. Pour en savoir plus sur chaque type de fichier, ☞Gdp p.149.



⑥ **Si l'option "Load ********.SNG too" est cochée quand vous chargez les données, le fichier .SNG apparenté au fichier .PCG choisi est aussi chargé (☞Gdp p.150).**

⑦ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter l'opération Load.**

N'éjectez jamais la disquette tant que le chargement est en cours.

Chargement des données de la disquette fournie avec les options

Chargement d'un fichier .PCG de la disquette fournie avec une carte optionnelle de la série EXB-PCM

Pour charger les Programs et Combinations d'usine pour la carte EXB-PCM que vous vous êtes procuré, procédez comme suit. Dans ce cas, il faut spécifier la banque d'arrivée (C, D, voyez l'étape ④).
Pour transférer les données vers la banque C, choisissez "**C_BANK.PCG**". Pour transférer les données vers la banque D, choisissez "**D_BANK.PCG**".

Si vous chargez les données "**C_BANK.PCG**", celles-ci écraseront tous les Programs et Combinations des banques A, B et C, tous les Drum Kits et tous les réglages Global de la mémoire interne du KARMA.

Si vous chargez les données "**D_BANK.PCG**", celles-ci écraseront tous les Programs et Combinations des banques A, B et D, tous les Drum Kits et tous les réglages Global de la mémoire interne du KARMA.

Selon les types de données EXB-PCM. PCG que vous chargez, les noms de catégories de Combinations affichés par le KARMA pourraient différer des noms affichés sur l'écran des instruments de la série TRITON.

Chargement de fichiers .PCG et .SNG contenus sur la disquette livrée avec l'option EXB-MOSS

☞ Gdp p.271 "Chargement des données Preload"

Si vous voulez conserver les données contenues dans la mémoire interne du KARMA, veillez à les sauvegarder avec "Save All" ou "Save PCG" avant d'effectuer tout chargement.

Les fichiers .PCG et .SNG contenus sur la disquette livrée avec les cartes de la série EXB-PCM ou l'option EXB-MOSS sont destinés aux instruments de la série TRITON (dès décembre 2000.)

Vu que cet instrument ne possède pas la fonction d'arpégiateur équipant les instruments de la série TRITON, tous les paramètres liés à l'arpégiateur et résidant dans chaque Program, Combination et Song seront ignorés quand vous chargez le fichier .PCG ou .SNG et ne seront donc pas utilisés.

Ces fichiers .PCG et .SNG ne contiennent pas de réglages liés à la fonction KARMA. Quand vous chargez ces fichiers, tous les paramètres liés à la fonction KARMA sont initialisés.

Notez en outre que la catégorie des Programs ou Combinations pourrait ne pas correspondre dans certains cas. Pour en savoir plus sur la compatibilité des données avec les instruments de la série TRITON, ☞Gdp p.261.

Sauvegarde de données

Pour en savoir plus sur la sauvegarde des données sur disquettes, voyez la section “Sauvegarde sur disquette” (☞p.41).

Types de données que vous pouvez sauvegarder

Voici les types données pouvant être sauvegardés sur un support externe (disquette).

- **Fichiers .PCG**
  Programs, Combinations, réglages Global, Drum Kits [types de données pouvant être sélectionnés via les cases à cocher “S.Item” (Select Save Items)].
- **Fichiers .SNG**
  Morceaux, listes de repères et motifs
- **Fichiers Standard MIDI (SMF)**
  Les morceaux créés en mode Sequencer peuvent être exportés en format SMF.
- **Données SysEx**
  Les données SysEx que le KARMA a reçu d’un autre instrument MIDI (le KARMA peut faire office d’archiveur de données).

note Pour en savoir plus sur chaque type de fichier et sur les icônes associées à ces types de fichiers, ☞ schéma en bas de la p.93.

Formatage d’une disquette

Vous devez formater les disquettes que vous utilisez sur le KARMA.
Tout disquette non formatée en MS-DOS ne peut pas être utilisée telle quelle. Vous devez d’abord la formater avant de pouvoir l’utiliser sur le KARMA.
Pour en savoir plus sur la procédure de formatage, voyez la section “Format” (☞Gdp p.156).

Précautions pour le maniement des disquettes

Veuillez suivre les consignes suivantes lors du maniement de disquettes, sous peine de perdre les données qu’elles contiennent ou d’endommager la disquette.

Type et format des disquettes

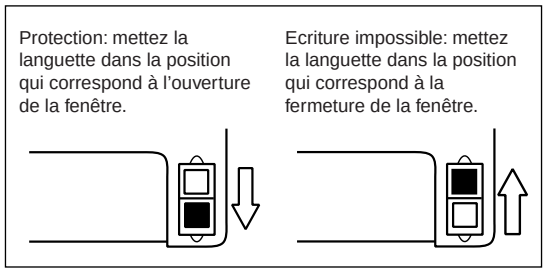
Cet instrument accepte des disquettes 3,5 pouces de type 2HD et 2DD.

Maniement des disquettes

- N’ouvrez jamais le clapet d’une disquette et évitez de toucher la surface magnétique. La poussière, graisse etc. ainsi que des griffes risquent de la rendre inutilisable.
- Veillez à éjecter la disquette avant de transporter le KARMA. La tête du lecteur risque en effet de griffer la surface magnétique sous le choc des vibrations inhérentes au transport.
- Ne déposez jamais vos disquettes à proximité d’un dispositif produisant un champ magnétique (télévision, ordinateur, moniteur, haut-parleur ou transformateur) sous peine d’effacer les données de la disquette.
- Evitez de déposer vos disquettes à des endroits très chauds/froids ou humides, en plein soleil ou dans des endroits poussiéreux ou sales.
- Ne déposez jamais d’objets lourds sur vos disquettes.
- N’éjectez jamais une disquette tant que le lecteur du KARMA fonctionne. Evitez en outre les chocs.

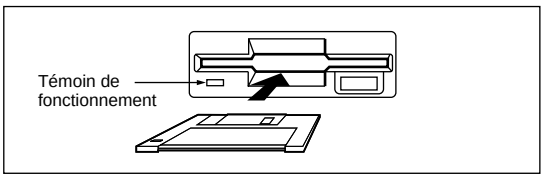
Verrouillage physique des disquettes

Les disquettes sont munies d’une languette servant à empêcher l’effacement ou l’écrasement accidentel des données s’y trouvant.
Après la sauvegarde de vos données sur une disquette, veillez à faire glisser la languette dans la position qui correspond à l’ouverture d’une petite “fenêtre”. De cette manière, il sera impossible d’effacer ou d’écraser les fichiers sur cette disquette.



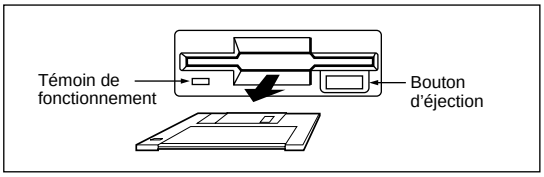
Insertion d'une disquette

Tenez la disquette de façon que l'étiquette se soit lisible et insérez la disquette dans le lecteur jusqu'à ce qu'elle soit reprise par le mécanisme de chargement.
Pour éviter d'endommager le lecteur ou la disquette, évitez d'utiliser une force excessive lors de l'insertion. Tenez la disquette horizontale et insérez-la doucement.



Ejection de disquettes

Avant d'éjecter une disquette, vérifiez si le témoin de fonctionnement est éteint. Appuyez ensuite sur le bouton d'éjection pour pouvoir retirer la disquette.
Si la disquette n'est pas éjectée lorsque vous appuyez sur ce bouton, n'essayez jamais de la forcer. Contactez plutôt votre revendeur.



Nettoyage des têtes

Si vous constatez des erreurs de lecture ou d'écriture, il se peut que les têtes du lecteur soient sales. Dans ce cas, nettoyez les têtes avec un kit de nettoyage pour disquette 3,5" disponible dans le commerce. Voyez le manuel ou la notice du kit de nettoyage et surtout nettoyez les têtes régulièrement.

Réglages d'effets

La section d'effets du KARMA propose **cinq effets d'insertion**, **deux effets maîtres**, un **égaliseur maître** (EQ) ainsi qu'un **mélangeur** servant à acheminer les signaux des ces blocs.
Il existe **102 types** d'effets bien sûr entièrement numériques pour les blocs d'insertion. Dans le cas des effets maîtres, vous avez le choix parmi **89 types**. Les effets sont subdivisés de la façon suivante:

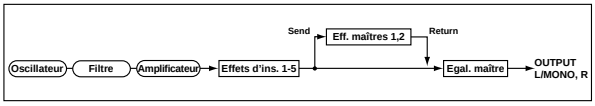
Catégories des 102 types d'effets

001~015	Effets de filtre et de dynamique (égaliseurs, compresseurs etc.)
016~031	Effets de modulation de hauteur et de phase (Chorus, Phaser etc.)
032~040	Autres effets de modulation et de transposition (haut-parleur rotatif, Pitch Shift etc.)
041~051	Effets de réflexions premières et de Delay
052~057	Effets de réverbération
058~089	Effets combinés en Mono + mono (2 effets mono connectés en série)
090~102	Effets doubles (pas disponibles comme effet maître)

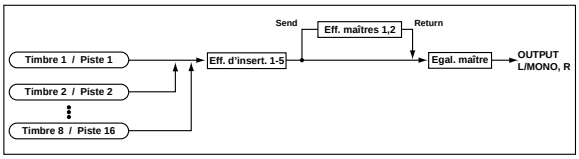
Les types **000~089** peuvent être affectés aux blocs IFX1, 2, 3, 4, 5 (insertion) et MFX 1 et 2 (blocs maîtres). Les effets **090~102** sont des effets dits "doubles" qui requièrent deux fois plus de calculs que les autres types d'effets. Ces types sont uniquement disponibles pour les blocs IFX2, IFX3 et IFX4.

Les effets dans chaque mode

En mode **Program**, les **effets d'insertion** peuvent faire office de composants sonores agissant directement sur les oscillateurs (OSC) en modifiant le timbre des formes d'onde choisies (filtre, amplitude etc.). Les **effets maîtres**, par contre, permettent de programmer "l'acoustique" voulue au moyen d'un effet de réverbération etc. L'**égaliseur maître** trois bandes se trouve juste avant les sorties OUTPUT (MAIN) L/MONO et R. Utilisez-le pour corriger le timbre de vos Programs. Tous ces réglages peuvent être effectués de manière indépendante pour chaque Program.



En modes **Combination**, **Sequencer** et **Song Play**, les **effets d'insertion** peuvent être utilisés pour traiter le signal d'un Timbre/d'une piste bien précis(e), tandis que les **effets maîtres** sont disponibles pour tous les Timbres/toutes les pistes. Ici aussi, l'**égaliseur maître** permet de corriger le Timbre Global (cette fois de tous les signaux).
Les effets peuvent être programmés en mode Combination, Sequencer ou Song Play et s'appliquent à chaque Combination, chaque morceau ou au mode Song Play entier.



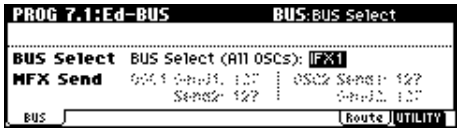
Réglages d'acheminement (Routing) et réglages d'effets

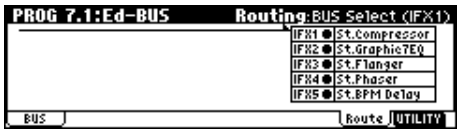
Les effets d'insertion et maîtres ainsi que l'égaliseur maître présentent la même structure dans tous les modes. L'agencement de ces effets permet de spécifier comment les oscillateurs d'un Program, les Timbres d'une Combination ou les pistes d'un morceau sont reliés aux effets d'insertion et maîtres. Dans ce qui suit, vous apprendrez comment effectuer ces réglages dans les différents modes et comment programmer les effets.

Réglages d'effets pour les Programs

Routing (acheminement)

① **Choisissez la page PROG 7.1: Ed-BUS, BUS.**





② **Spécifiez avec "BUS Select (All OSCs)" le bus (la ligne de signal des effets d'insertion) auquel le signal de l'oscillateur doit être envoyé.**

L/R: Les oscillateurs ne sont pas reliés aux effets d'insertion. Leur signal transite uniquement par l'égaliseur maître avant d'aboutir aux sorties principales AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R.
IFX1~5: Le signal des oscillateurs est traité par l'effet d'insertion choisi (IFX 1, 2, 3, 4 ou 5).
1, 2, 1/2: Le signal des oscillateurs est transmis à la prise AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et/ou 2. Dans ce cas, les effets d'insertion, maîtres et l'égaliseur maître sont contournés.
Off: Le signal direct des oscillateurs n'est ni transmis aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R, ni aux prises (INDIVIDUAL) 1, 2. (Les oscillateurs peuvent cependant être reliés aux effets maîtres, auquel cas leur signal traité est présent aux prises AUDIO OUTPUT (MAIN).) Choisissez ce réglage quand vous voulez traiter les oscillateurs avec deux effets maîtres et spécifiez le niveau d'envoi à ces deux blocs avec "MFX Send".

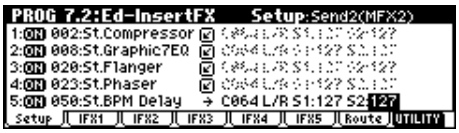
note La page Routing affiche les réglages de routing, des effets d'insertion et des réglages Chain. Vous pouvez aussi régler le paramètre "BUS Select" à cette page. Spécifiez la destination d'envoi aux effets d'insertion avec les boutons VALUE [▲], [▼], le curseur [VALUE] et la molette [VALUE].

③ **"MFX Send" spécifie le niveau d'envoi des oscillateurs aux effets maîtres.**

Ces réglages sont uniquement d'application quand **"BUS Select (All OSCs)"** est réglé sur **L/R** ou **Off**. Si vous mettez "BUS Select (All OSCs)" sur **IFX1~5**, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être spécifié avec "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" (page PROG 7.2: Ed-Insert FX, Setup). Il s'agit alors du signal qui est le résultat du traitement du signal de sortie des oscillateurs par l'effet d'insertion choisi.

Effets d'insertion

④ **Choisissez la page PROG 7.2: Ed-InsertFX, Setup.**



⑤ **Choisissez le type d'effet pour les blocs IFX1~5 avec "Insert Effect 1"~"Insert Effect 5".**

note La commande de menu Utility "Select by Category" permet de choisir les effets dans 6 catégories.

Les effets doubles **090~102** sont uniquement disponibles pour les blocs IFX 2, 3 ou 4.

⑥ **Activez/coupez chaque effet d'insertion avec "On/Off".**

Off produit le même résultat que lorsque vous choisissez 000: No Effect (pas d'effet). Dans ce cas, le signal d'entrée est reproduit sans aucun changement.

note La commande de menu Utility "Copy Insert Effect" vous permet de copier les réglages d'un autre Program, etc. Le commande de menu Utility "Swap Insert Effect" sert elle à échanger les réglages de deux effets d'insertion, comme IFX1 et IFX5, par ex.

⑦ **Réglez le paramètre "Chain".**

Si vous réglez "Chain" sur ☑, les effets d'insertion sont connectés en série. Si vous envoyez le signal de l'oscillateur au bloc IFX1 comme illustré sous l'étape ① et que vous effectuez les réglages illustrés sous l'étape ④, le signal passe en série dans les cinq blocs d'insertion IFX1→IFX2→IFX3→IFX4→IFX5 avant d'être reproduit.

⑧ **Réglez les paramètres "Pan(CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour définir le sort du son une fois qu'il a parcouru les effets d'insertion.**

Si les effets d'insertion sont enchaînés, ces paramètres s'appliquent uniquement au dernier bloc IFX de la chaîne.
"Pan(CC#8)": Spécifie le panoramique. Ce paramètre intervient uniquement quand **"BUS Select"** est réglé sur **L/R**.
"BUS Select": Permet de choisir la sortie. Dans la plupart des cas, vous choisirez sans doute **L/R**. Si, par contre, vous désirez transmettre le signal traité par les effets d'insertion aux prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1et 2, choisissez **1, 2 ou 1/2**.
"S1 (Send1(MFX1))", "S2 (Send2(MFX2))": Voici le niveau d'envoi aux effets maîtres. Pour cet exemple, réglez ces deux paramètres sur **127**.

⑨ **Choisissez les pages IFX1~IFX5 et réglez les paramètres pour chacun des effets d'insertion.**

Pour en savoir plus sur les paramètres de chaque effet, ☞Gdp p.168~.

Effets maîtres

Le niveau d'envoi aux effets maîtres peut être réglé avec "Send Level 1, 2" (étape ③ ou ⑧). Si "Send Level 1, 2" sont réglé sur **zero**, les effets maîtres ne seront pas appliqués. **"Send Level 1"** correspond à l'effet maître MFX1 et **"Send Level 2"** à l'effet MFX2.

⑩ **Choisissez la page PROG 7.3: Ed-MasterFX, Setup.**



⑪ **Spécifiez le type de chaque effet maître avec "Master Effect1" et "Master Effect2".**

Cette procédure est identique au choix d'un type d'effet pour les blocs d'insertion (☞ étape ⑤).

Les effets maîtres ne peuvent pas se voir affecter d'effet double.

Les blocs maîtres présentent une entrée mono et des sorties stéréo. Même les effets de type stéréo présentent une entrée mono (le caractère "stéréo" étant généré par l'effet même).

⑫ **Activez/coupez chaque effet maître avec "On/Off".**

Si vous choisissez **Off**, le bloc maître n'est pas disponible.

⑬ **Utilisez "Rtn (Return1, 2)" pour régler le volume de sortie des effets maîtres.**

Pour le paramètre **"W/D"** (Wet/Dry) de chaque effet, le réglage **W** correspond au niveau de sortie de l'effet. Ce réglage multiplié par la valeur de retour (par ex. x1,0 si "Rtn" = **127**) donne le niveau de sortie réel de l'effet maître.

⑭ **Choisissez les pages MFX1 et MFX2 et réglez les paramètres du bloc choisi.**

Pour en savoir plus sur les paramètre de chaque effet, ☞Gdp p.168~.

Master EQ (égaliseur maître)

⑮ **L'égaliseur stéréo à trois bandes permet de corriger le timbre du son résultant avant de le transmettre aux prises AUDIO OUTPUT L/MONO et R.**

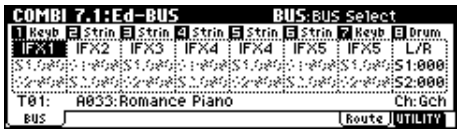
Vous pouvez régler l'égaliseur maître Master EQ avec "Master EQ Gain [dB]" à la page PROG 7.3: Ed-Master FX, Setup ou à la page Master EQ. Pour en savoir plus sur les paramètres de l'égaliseur maître, ☞Gdp p.220.

Réglages d'effets en modes Combination, Sequencer et Song Play

En mode Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez programmer l'acheminement du signal des Timbres/pistes aux effets d'insertion et aux effets maîtres. Ces paramètres présentent la même structure dans les trois modes. De ce fait, nous nous limiterons à vous expliquer comment programmer les effets d'une Combination.

Routing (acheminement)

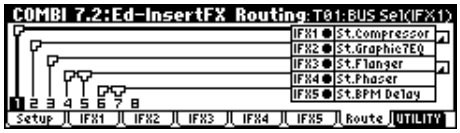
① **Choisissez la page COMBI 7.1: Ed-BUS, BUS.**



② **Choisissez "BUS Select". Ces réglages permettent de spécifier le bus (l'effet d'insertion) auquel le Timbre en question doit être connecté.**

note La page Routing affiche le statut d'acheminement, l'effet d'insertion et les réglages d'enchaînement. Vous pouvez aussi effectuer les réglages "BUS Select" à cette page. Choisissez le Timbre avec les boutons de curseur [◄] [►] et spécifiez la destination d'envoi à l'effet d'insertion avec les boutons VALUE [▲], [▼], le curseur [VALUE] et la molette [VALUE].

Dans cet exemple, T01 (Timbre 1) fait appel aux blocs IFX1 et 2. T02 est relié au bloc IFX2, T03 aux blocs IFX3 et 4, T02 et T05 utilisent IFX4 et T06 et T07 sont reliés à IFX5. Le choix de chaque type d'effet, le réglage on/off et les réglages d'enchaînement sont effectués à la page COMBI 7.2: Ed–InsertFX, Setup.



De même, à la page COMBI 7.2: Ed–InsertFX, Routing, vous pouvez choisir le Timbre voulu avec les boutons de curseur [◄] [►] et spécifier le bus avec les boutons VALUE [▲], [▼].

③ **"S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" spécifient le niveau d'envoi de chaque Timbre aux effets maîtres.**

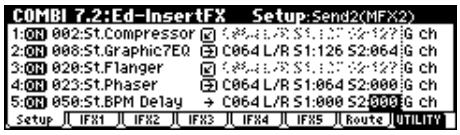
Cela présuppose toutefois que vous mettiez "BUS Select" sur **L/R** ou **Off**.

Le niveau d'envoi réel est le produit de la multiplication du niveau d'envoi de chaque Timbre par le niveau d'envoi de chaque oscillateur du Program choisi pour le Timbre. Si le niveau d'envoi d'un Program est réglé sur **0**, le niveau d'envoi réel aux effets maîtres reste donc **0**, quelle que soit la valeur que vous choisissez ici.

Si "BUS Select" est réglé sur **IFX1~5**, le niveau d'envoi aux effets maîtres doit être effectué avec les paramètres "S1 (Send1(MFX1))"et "S2 (Send2(MFX2))" (page COMBI 7.1: Ed-Insert FX, Setup) après le passage dans les blocs d'insertion.

Effets d'insertion

Choisissez ici les effets désirés pour chacun des blocs d'insertion IFX1~IFX5, spécifiez le panoramique de chaque effet d'insertion avec "Pan (CC#8)" et réglez les paramètres "BUS Select", "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))". Si les blocs d'insertion sont connectés en série, seuls les réglages du dernier bloc IFX entrent en ligne de compte. Utilisez "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour régler l'intensité des effets maîtres après le passage du signal dans le bloc IFX. Ces réglages sont effectués de la même manière que pour les Programs (☞p.90).



Effets maîtres
Egaliseur maître

Ces réglages sont effectués de la même manière que pour les Programs (☞p.98).

A propos de la modulation dynamique (Dmod) D-mod

La modulation dynamique (Dmod) est une fonction qui vous permet d'utiliser des commandes MIDI ou les fonctions de jeu du KARMA pour influencer les paramètres d'effets en temps réel.
BPM/MIDI Sync est une fonction qui est utilisée pour synchroniser la vitesse du LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets Delay etc. avec le tempo de la fonction KARMA ou d'un séquenceur externe.
Pour en savoir plus sur chacune de ces fonctions, ☞Gdp p.227.

Exemple:

Voyons à présent comment utiliser la modulation dynamique pour contrôler les paramètres d'effets en temps réel.

① **Suivez les consignes sous "Réglages d'effets pour les Programs" (☞p.98) et réglez "IFX1" sur 049: LCR BPM Delay. Vérifiez si l'effet Delay fonctionne et est audible.**

② **Choisissez la page PROG 7.1: Ed-Insert FX, IFX1.**

Utilisation de Dmod pour modifier le volume du Delay avec le joystick de l'instrument

③ **Réglez "InLvl Mod" sur +100.**

④ **Réglez "Src" sur JS+Y#1.**

Le joystick permet de contrôler le niveau d'entrée de l'effet.

Si vous réglez **"Src"** sur **JS+Y#1**, le son de l'effet Delay n'est plus audible. Cependant, le volume de l'effet augmente progressivement quand vous poussez le joystick vers l'arrière.

Utilisation de Dmod pour modifier le volume de rétroaction avec le bouton [SW1]

⑤ **A la page PROG 2.2: Ed-Ctrl, Controls, assignez SW1 Mod. (CC#80), Toggle au bouton [SW1].**

⑥ **Passez à la page PROG 7.1: Ed-Insert FX, IFX1 et réglez C Fb (C Delay Feedback) "(Source)" sur SW1 #80.**

⑦ **Réglez "(Amount)" sur +30.**

⑧ **Quand vous (poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et) appuyez sur le bouton [SW1], le niveau de rétroaction monte, si bien que le nombre de répétitions augmente.**

Le paramètre "(Amount)" renvoie au niveau de rétroaction utilisé quand vous appuyez sur le bouton [SW1]. Si vous réglez **"(Amount)"** sur **–10**, le niveau de rétroaction est mis sur **0** quand vous appuyez sur [SW1].

Utilisation de la fonction BPM/MIDI Sync. pour synchroniser le temps de retard avec les variations de tempo de la fonction KARMA

⑨ **Réglez "BPM" sur MIDI.**

⑩ **Réglez "L /C/R Bs" et "Times" comme bon vous semble pour L, C et R.**

Pour cet exemple, réglez **"L/C/R Bs"** sur ♪et **"Times"** sur **1**, ce qui rendra notre propos plus compréhensible. Le temps de retard correspond donc à un intervalle d'une croche.

⑪ **Tournez la commande [TEMPO].**

Quand vous (poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et) tournez la commande, le temps de retard change.

⑫ **Activez le bouton KARMA [ON/OFF] et commencez à jouer.**

Poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument et choisissez le motif que la fonction KARMA doit jouer. Chaque fois que vous manipulez la commande [TEMPO], la vitesse du Delay change proportionnellement afin de correspondre à la nouvelle vitesse de la fonction KARMA.

Si vous modifiez le tempo avec la commande [TEMPO] pendant que le Delay est actif, il se peut que vous entendiez un grésillement au moment du changement. Cela est dû au fait que le processeur doit recalculer la vitesse. Il ne s'agit pas d'un dysfonctionnement.

note Pour certains effets, il est possible de synchroniser la fréquence du LFO avec le tempo. Pour cela, réglez le paramètre d'effet **"BPM/MIDI Sync"** sur **On** et le paramètre **"BPM"** sur **MIDI**. Pour en savoir plus, ☞Gdp p.173.

Autres fonctions

Accord sur d'autres instruments/ Transposition

Quand vous utilisez cet instrument pour accompagner un CD ou une cassette, il arrive parfois que l'un des deux sonne faux. Dans ce cas, faites appel à la fonction "Master Tune" (page GLOBAL 1.1: System Basic). La plage de réglage va de –50 à +50 cents (un demi-ton correspond à 100 cents).

Vous pouvez aussi transposer la hauteur du KARMA par pas de demi-tons. Pour ce faire, faites appel à la fonction "Key Transpose" (page GLOBAL 1.1: System Basic). La plage de réglage est de ±1 octave.

Voici comment accorder votre KARMA en mode Global.

① **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur [EXIT].**

③ **Appuyez sur [F1] ("Basic").**

④ **Pour accorder le KARMA, choisissez "Master Tune". Si vous voulez transposer sa hauteur, choisissez "Key Transpose".**

⑤ **Entrez la valeur souhaitée avec les commandes VALUE.**

Vous pouvez spécifier la valeur avec les boutons numériques [0]~[9] et l'entrer avec [ENTER]. Vous pouvez aussi effectuer ce réglage avec la molette [VALUE], le curseur [VALUE] ou les boutons VALUE [▲], [▼].

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.41).

Contournement des effets

D'habitude, il vaut mieux activer ou désactiver les blocs d'effets au sein d'un Program, d'une Combination, d'un Song ou dans le mode Song Play. Comme c'est parfois ardu, voici comment désactiver les effets d'insertion et maîtres pour tous les modes du KARMA:

① **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur [EXIT].**

③ **Appuyez sur le bouton [F1] "(Basic)".**

④ **Pour contourner les effets d'insertion 1~5, cochez la case "IFX1-5 Off".**

Pour désactiver l'effet maître 1, cochez la case "MFX1 Off". Pour désactiver l'effet maître 2, cochez la case "MFX2 Off".

Choix de la fonction du commutateur et de la pédale assignable (ASSIGNABLE Switch/Pedal)

Voici comment affecter la fonction désirée au commutateur au pied (Korg PS-1, disponible en option) connecté à la prise **ASSIGNABLE SWITCH**.

Ce commutateur peut être utilisé comme modulateur alternatif ou dynamique (pour les effets), comme commutateur de Portamento, comme pédale Sostenuto, comme pédale Soft (douce), pour sélectionner des Programs et Combinations (suivant/précédent), pour lancer/arrêter le séquenceur, pour la fonction Punch-In/Out du séquenceur ou pour sélectionner le pas suivant de la liste de repères (Cue List) (☞Gdp p.232).

- Cette affectation doit être effectuée avec le paramètre "Foot SW Assign" de la page GLOBAL 6.1: Controller Foot.

De plus, vous pouvez choisir la fonction de la pédale assignable (comme la Korg XVP-10 ou EXP-2 disponible en option) connectée à la prise **ASSIGNABLE PEDAL**.

Cette pédale permet de régler le volume global mais vous pouvez aussi l'utiliser comme modulateur alternatif ou dynamique (effets), pour régler la vitesse de Portamento, le volume, le panoramique d'un effet d'insertion ainsi que le panoramique, l'expression, le pilotage des effets et le niveau d'envoi aux effets maîtres (☞Gdp p.233).

- Cette affectation doit être effectuée avec le paramètre "Foot Pedal Assign" de la page GLOBAL 6.1: Controller Foot.

note Le commutateur au pied et la pédale peuvent faire office de modulateur alternatif pour les paramètres Program ou de modulateur dynamiques pour les paramètres d'effets. Dans ce cas, réglez **"Foot Switch Assign"** sur **Foot SW (CC#82)** et **"Foot Pedal Assign"** sur **Foot Pedal (CC#04)**.

A titre d'exemple, voyons comment spécifier que le commutateur au pied assignable doit servir à sélectionner des Programs ou des Combinations:

① **Connectez un commutateur au pied Korg PS-1 (option) à la prise ASSIGNABLE SWITCH.**

② **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

③ **Appuyez sur le bouton [MENU] puis sur [F6] ("Ctrl") et [F8] ("Open").**

④ **Appuyez sur le bouton [F1] ("Foot").**

⑤ **Choisissez "Foot SW Assign" et sélectionnez Program Up ou Program Down.**

Program Up signifie que le commutateur au pied sélectionne chaque fois la mémoire suivante.
Program Down signifie que le commutateur au pied permet de choisir la mémoire précédente.

⑥ **Réglez "Foot SW Polarity" en fonction de la polarité du commutateur au pied utilisé.**

Si vous utilisez un commutateur au pied Korg PS-1, choisissez le réglage **(-) KORG Standard**. Si la polarité est incorrecte, le fonctionnement du commutateur est inversé.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.41).

⑦ **Appuyez soit sur le bouton [PROG] pour aller à la page PROG 1.1: Play, soit sur [COMBI] pour vous rendre à la page COMBI 1.1: Play. Utilisez le commutateur au pied pour sélectionner la mémoire Program/Combination suivante (Up) ou précédente (Down).**

Réglage de l'influence du toucher ou de l'Aftertouch sur le volume/le timbre

Il est bien sûr possible de peaufiner la réponse des sons pilotés en fonction des valeurs de toucher de sorte à obtenir exactement les variations de timbre et de volume désirées. Pour vous faciliter la tâche, le KARMA propose plusieurs courbes de toucher. Choisissez celle qui s'adapte le mieux à votre façon de jouer ou qui produit l'effet désiré. Ce système de courbes existe aussi pour l'Aftertouch (☞Gdp p.134).

① **Appuyez sur [GLOBAL] pour passer en mode Global.**

② **Appuyez sur [EXIT].**

③ **Appuyez sur [F1] ("Basic").**

④ **Pour choisir une autre courbe de toucher, sélectionnez "Velocity Curve" et spécifiez la courbe.**

Pour choisir une autre courbe d'Aftertouch, sélectionnez "AfterT Curve" et spécifiez la courbe.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.40).

note Le choix effectué ici porte sur tous les modes du KARMA.

note Chaque Program propose des paramètres permettant de spécifier les aspects pouvant être modifiés via le toucher (la dynamique). De ce fait, l'effet des variations de toucher dépend en grande partie des réglages Program (voyez le mode Program).

Programmation de vos propres gammes (accords)

Le KARMA vous permet de programmer vos propres gammes. A cet effet, il propose seize mémoires "User Octave Scale" dont les réglages, effectués pour une seule octave s'appliquent à toutes les octaves. La mémoire "User All Note Scale", par contre permet de régler la hauteur de chacune des 128 notes proposées par le MIDI (et donc reconnues par le KARMA).

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.40).

Les gammes que vous programmez peuvent être affectées aux Programs, aux Timbres d'une Combination et aux pistes d'un Song (☞ "Choix de la gamme").

Choix de la gamme

Vous pouvez choisir la gamme utilisée par un Program, les Timbres d'une Combination et les pistes d'un Song (mode Sequencer/Song Play).

Le choix de la gamme peut être effectué au moyen du paramètre "Type" des pages suivantes ou de "Use Program's Scale" au sein d'une Combination ou d'un Song.

Program	PROG 2.1: Ed–Basic, Prog Basic
Combination	COMBI 3.2: Ed–Param2, Other
Sequencer	SEQ 3.2: Param2, Other (Othr..8/Othr..16)
Song Play	S.PLAY 3.1: Param, Status/Scale (Param..8/Prm..16)

Voici comment choisir la gamme en mode Sequencer.

① **Appuyez sur [SEQ] pour passer en mode Sequencer.**

② **Appuyez sur [MENU], puis enfoncez [F3] pour choisir "Prm2". Appuyez sur [F8] ("Open").**

③ **Choisissez le bouton [F1]("Othr..8") ou [F2]("Othr..16").**

④ **Pour utiliser la gamme qui est affectée au Program employé par la piste en question, cochez la case "Use Prog's Scale".**

Les pistes pour lesquelles cette case n'est pas cochée utilisent la gamme choisie avec Scale "Type".

⑤ **Réglez "Type (Song's Scale)" pour spécifier la gamme qui sera utilisée par le Song entier actuellement choisi.**

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.37~).

Choix de la fonction des boutons [SW1] et [SW2]

Vous pouvez aussi choisir la fonction des boutons [SW1] et [SW2] (☞Gdp p.230).

Les fonctions de [SW1] et [SW2] peuvent être définies pour chaque Program, Combination et morceau (Song) individuellement. En mode Song Play, les fonction choisies s'appliquent à toutes les pages.

Outre la fonction des boutons [SW1] et [SW2], vous pouvez aussi choisir leur fonctionnement: **Toggle** (chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SW1] ou [SW2], vous activez ou coupez la fonction assignée) ou **Momentary** (la fonction n'est active que lorsque vous maintenez le bouton [SW1] ou [SW2] enfoncé).

L'assignation des fonctions peut être effectuée avec le paramètre "Panel Switch Assign" se trouvant sur les pages suivantes.

Program	PROG 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Combination	COMBI 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Sequencer	SEQ 2.2: Controller, Controls
Song Play	S.PLAY 2.2: Controller, Controls

note Notez que lors de la sauvegarde du Program ou de la Combination éditée, le statut des boutons [SW1] et [SW2] (allumé ou éteint) est également mémorisé).

note Ces boutons peuvent aussi faire office de modulateur alternatif ou dynamique (pour les effets). Dans ce cas, choisissez **SW1 Mod.:CC#80** et **SW2 Mod.:CC#81**.

Vous trouverez un exemple de l'usage du bouton [SW1] comme modulateur dynamique pour les effets d'un Program à la p.100.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.37~).

Choix des fonctions B pour les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4]

La fonction du mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] est programmable.

Les fonctions du mode B ne s'appliquent qu'au Program, qu'à la Combination et qu'au Song pour lequel vous les programmez. Les fonctions du mode Song Play valent pour le mode entier.

L'assignation peut être effectuée avec le paramètre "Realtime Control Knob B-Assign" dans les pages suivantes.

Program	PROG 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Combination	COMBI 2.2: Ed–Ctrl, Controls
Sequencer	SEQ 2.2: Controller, Controls
Song Play	S.PLAY 2.2: Controller, Controls

note Ces commandes peuvent en outre faire office de modulateurs alternatifs ou dynamiques (pour les effets). Dans ce cas, choisissez les réglages **Knob Mod.1(CC#17)**, **Knob Mod.2(CC#19)**, **Knob Mod.3(CC#20)** et **Knob Mod.4(CC#21)**.

A titre d'exemple, voici comment programmer la commande [1] de sorte à piloter l'attaque de l'enveloppe du filtre et du volume au sein d'un Program.

① **Appuyez sur [PROG] pour passer en mode Program.**

② **Appuyez sur [MENU], puis sur [F2] pour sélectionner "Ctrl". Appuyez ensuite sur [F8] ("Open").**

③ **Choisissez le bouton Knob B Assign "Knob 1-B" et sélectionnez F/A Attack(CC#73).**

④ **Appuyez sur [SELECT] pour activer le mode de fonctionnement B et réglez l'attaque de l'enveloppe de filtre et de volume avec la commande [1].**

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.37~).

Assigner des commandes de contrôle aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS de la fonction KARMA

Vous pouvez affecter des commandes de contrôle MIDI aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS (☞Gdp p.147).
Quand vous manipulez les commandes ou boutons KARMA REALTIME CONTROLS, l'instrument transmet les commandes de contrôle spécifiées via sa prise MIDI OUT.
Vous pouvez aussi piloter la commande de contrôle affectée à une commande ou un bouton KARMA REALTIME CONTROLS en transmettant le numéro de contrôle correspondant à l'instrument depuis un dispositif MIDI externe branché à la prise MIDI IN du KARMA.

① **Appuyez sur le bouton [GLOBAL] pour activer le mode Global.**

② **Appuyez sur [MENU] puis sur [F6] ("Ctrl") et [F8] ("Open").**

③ **Appuyez sur le bouton [F2] ("KARM1").**

④ **Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour activer le menu Utility et choisissez "Reset KARMA Ctrls Assign" avec [F7].**

⑤ **Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").**

⑥ **Réglez "To:" sur Default Setting et appuyez sur [F8] ("OK").**

Si vous voulez désactiver les assignations, réglez **"To:"** sur **All Off** à l'étape ⑥.
En temps normal, vous désactiverez ce paramètre et n'effectuerez des réglages que si vous voulez assigner des commandes de contrôle MIDI.

note Si vous voulez conserver ces réglages, vous devez les sauvegarder avec l'opération Write avant de mettre l'instrument hors tension (☞p.37, ☞Gdp p.135).

Réglage du contraste de l'écran (lisibilité)

Réglez le contraste de l'écran avec "LCD Contrast" dans la page GLOBAL 1.1: System, Preference (☞p.105, PG p.136).

Utilisation du KARMA comme enregistreur de données

Le KARMA est capable de recevoir des données SysEx en provenance d'autres instruments et de les sauvegarder sur disquette (fonction Data Filer). Vous pouvez effectuer ce réglage avec "Save Exclusive" à la page Save du mode Disk (☞Gdp p.155).

Raccourcis

Bouton [MENU] + boutons numériques [0]~[9] x2

- Ce raccourci permet d'accéder aux diverses pages d'écran de chaque mode. Pour choisir une page, maintenez enfoncé le bouton [MENU] et entrez le numéro de page voulu (à deux chiffres) avec les boutons numériques [0]~[9].

Bouton [MENU] + boutons [◄], [►]

- Ce raccourci aussi permet d'accéder aux diverses pages proposées dans chaque mode. Maintenez enfoncé le bouton [MENU] et effectuez la sélection avec les boutons [◄] [►].

Bouton [TIMBRE/TRACK] + boutons de fonction [F1]~[F8]

- Choisissez les paramètres dans chaque page d'écran avec ce raccourci. Dans les pages du mode Combination, Sequencer ou Song Play affichant les Timbres 1~8/pistes 1~8 ou 9~16 (comme COMBI 1.1: Play, Prog), maintenez enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et déplacez le curseur à l'écran avec les boutons [F1 T1/T9]~[F8 T8/T16].

Bouton [ENTER] + boutons numériques [0]~[9]

- Ce raccourci permet de choisir les commandes du menu Utility dans chaque page (ce menu propose jusqu'à dix articles). Maintenez enfoncé le bouton [ENTER] et choisissez l'article de menu Utility souhaité avec les boutons numériques [0]~[9].

Bouton [ENTER] + clavier

- Spécifier des valeurs de numéro de note ou de toucher;
- Choisir "KEY" à la page GLOBAL 5.1: DKit, SEQ 5.1: RPPR, RPPR Setup;

Bouton [ENTER] + bouton [LOCATE]

- En modes Sequencer et Song Play, ce raccourci permet de définir la position courante comme "Location" (ce qui équivaut à la commande "Set Location" du menu Utility).

Appendices

Dépannage

Si vous avez des problèmes, recherchez-en la description et prenez les mesures préconisées.

Pas de mise sous tension

- L'adaptateur secteur est-il connecté à une prise de courant?..... ☞p.12
- Avez-vous appuyé sur le bouton de mise sous tension [POWER]?
  Appuyez sur le bouton [POWER] en face arrière.
  ..... ☞p.17

L'instrument est sous tension mais rien n'apparaît à l'écran

- Effectuez la procédure suivante (☞Gdp p.136).
  ① Appuyez trois fois sur le bouton [EXIT] puis enfoncez le bouton [GLOBAL].
  ② Maintenez le bouton [EXIT] enfoncé tout en appuyant sur [WRITE].
  ③ Réglez le contraste de l'écran avec la molette [VALUE].

Pas de son

- Votre ampli, console de mixage ou casque d'écoute sont-ils correctement branchés? ..... ☞p.12
- Votre amplificateur/mélangeur est-il sous tension?
- La fonction Local Control est-elle activée (ON)? Sous GLOBAL 2.1: MIDI, **cochez** l'option "Local Control On". ..... ☞Gdp p.137
- Le curseur [VOLUME] est-il relevé?..... ☞p.6
- Si les sorties OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–2 ne produisent aucun son, assurez-vous que "BUS Select (IFX/Indiv.Out Assign)" ou "Bus Select" suivant l'effet d'insertion est réglé sur **1**, **2**, ou **1/2**
  .....☞p.98~
- Si des pistes bien précises ne produisent aucun son en mode Sequencer ou Song Play, assurez-vous que le bouton **PLAY/MUTE/REC** ou **PLAY/MUTE** est sur **PLAY**. .....☞p.61, p.75
  Vérifiez si "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH**.
  .....☞p.59, p.74
- Les paramètres Key Zone et Velocity Zone sont-ils réglés de sorte à ce que du son soit produit quand vous jouez? ..... ☞Gdp p.52, 85

Les notes ne s'arrêtent pas

- Sous PROG 2.1: Ed–Basic, sélectionnez la page Prog Basic et assurez-vous que l'option "Hold" n'est **pas sélectionnée**. .....☞Gdp p.7
- Sous GLOBAL 6.1: Controller, vérifiez si les réglages "Damper Polarity" ou "Foot SW Polarity" sont corrects. .....☞Gdp p.147

Il y a du bruit ou des oscillations

- Lorsque vous utilisez la fonction BPM/MIDI Sync pour contrôler le temps de retard d'un effet, il peut y avoir du bruit avec le signal retardé. Ce bruit est dû aux discontinuités du son retardé et ne constitue pas un dysfonctionnement.

Des effets ne sont pas appliqués

- Les options "IFX1–5 Off", "MFX1 Off" ou "MFX2 Off" sont-elles **cochées** (page GLOBAL 1.1: System, Basic)? .....☞Gdp p.134
- Si les effets maîtres ne sont pas appliqués dans les modes Combination, Sequencer et Song Play après que vous ayez augmenté le réglage "S1 (Send1(MFX1))" ou "S2 (Send2(MFX2))" d'un Timbre/d'une piste, vérifiez si les réglages "Return 1" ou "Return 2" de l'effet maître en question ne sont pas réglés sur une valeur trop basse?
  .....☞Gdp p.41, 67, 113
  D'autre part: les paramètres "Send1" ou "Send2" des oscillateurs (Program) utilisés par le Timbre/la piste ne sont-ils pas au minimum?
  .....☞Gdp p.66, 111

note Le niveau d'envoi réel est déterminé en multipliant le niveau d'envoi de chaque oscillateur du Program par le niveau d'envoi du Timbre/de la piste.

Après le chargement des données, le morceau n'est pas reproduit convenablement

- Lors de la sauvegarde des données, avez-vous coché toutes les options que vous vouliez sauvegarder dans la fenêtre de dialogue? ..... ☞p.41
- Les numéros/banques de Programs ou de Combinations sont-ils les mêmes que lors de la création du morceau? .....☞Gdp p.136

La reproduction ne démarre pas quand vous enfoncez le bouton [START/STOP] en mode Sequencer

- Le paramètre “MIDI Clock” de la page GLOBAL 2.1: MIDI est-il réglé sur **Internal**?.....☞Gdp p.137

Impossible d’enregistrer en mode Sequencer

- L’option “Song” de la page GLOBAL 1.1: Memory Protect est-elle désélectionnée? .....☞Gdp p.136
- Le paramètre “MIDI Clock” de la page GLOBAL 2.1: MIDI est-il réglé sur Internal? .....☞Gdp p.137

La fonction KARMA ne lance pas la reproduction

- Le bouton [ON/OFF] est-il activé (allumé)?
- Si le module KARMA ne démarre pas la reproduction en modes Combination, Sequencer ou Song Play, vérifiez si vous n’avez pas coché la case “Run”. Vérifiez en outre si les paramètres “Input Channel” et “Output Channel” sont correctement réglés.
  .....☞p.83, Gdp p.58, 104, 123
- Le paramètre “MIDI Clock” de la page GLOBAL 2.1: MIDI est-il réglé sur Internal? .....☞Gdp p.137

Impossible de lancer la fonction RPPR

- Avez-vous coché le réglage “RPPR” à la page SEQ 1.1: Play/REC?
  .....☞Gdp p.71
- Avez-vous bien réglé “Assign”, “Pattern Select” et “Track”?
  .....☞p.71, ☞Gdp p.93, 94
- Avez-vous réglé GLOBAL 2.1: MIDI “MIDI Clock” sur **Internal**? .....☞Gdp p.137

En mode Song Play, un fichier SMF compatible GM/GS/XG n’est pas reproduit convenablement

- Exécutez la commande “GM Initialize” pour initialiser les réglages.....☞Gdp p.116
- Le paramètre “Bank Map” de la page GLOBAL 1.1: System, Preference est-il réglé sur **GM(2)**?
  .....☞Gdp p.136
- Le paramètre “Status” de la page S.PLAY 3.1: ParamStatus/Scale, Param…8 ou Param…1 est-il réglé sur **INT** ou **BTH**?
  .....☞p.74, Gdp p.120

Les réglages pour l’oscillateur 2 ne sont pas affichés.

- Assurez-vous que le paramètre “Mode (Oscillator Mode)” de la page PROG 2.1: Ed–Basic, Prog Basic est sur **Double**. .....☞p.46, ☞Gdp p.7

Le KARMA ne réagit pas aux données MIDI reçues

- Tous les câbles MIDI sont-il correctement branchés?
  .....☞p.12, ☞Gdp p.245
- Les données MIDI sont-elles reçues sur le canal via lequel elles sont transmises?.....☞Gdp p.137

Le KARMA ne réagit pas correctement aux données MIDI reçues

- Les réglages GLOBAL 2.1: MIDI “Enable Program Change”, “Bank”, “Ctrl Change” et “AfterT” ont-ils tous été **cochés**? .....☞Gdp p.138
- Le réglage GLOBAL 2.1: MIDI “Exclusive” est-il coché? Sans cela, aucune commande SysEx ne sera reçue.....☞Gdp p.139
- Le KARMA reconnaît-t-il les types de messages qui lui sont envoyés?

Impossible de formater une disquette

- Utilisez-vous une disquette de 3,5 pouces 2HD ou 2DD?
- Avez-vous inséré la disquette correctement?
- Recouvrez l’orifice de protection de la disquette et mettez ainsi la languette en position d’écriture. Insérez convenablement une disquette de 3,5 pouces 2HD ou 2DD (avec son orifice couvert par la languette) dans le lecteur de disquette et formatez-la.

Impossible de sauvegarder/charger des données sur/à partir d’une disquette

- La disquette est-elle insérée correctement?
- La disquette est-elle formatée?
- L’orifice de protection de la disquette est-il couvert par la languette qui est en position d’écriture? Insérez convenablement une disquette de 3,5 pouces 2HD ou 2DD (avec son orifice couvert par la languette) dans le lecteur de disquette et effectuez la sauvegarde ou le chargement.

Fiche technique et options

Fiche technique

Système
Système de synthèse HI (Hyper Integrated)

Modes
Combination, Program, Sequencer, Song Play, Global, Disk

Générateur de sons
Système de synthèse HI (Hyper Integrated)
Polyphonie: 62 voix (62 oscillateurs) en mode Single
31 voix (62 oscillateurs) en mode Double
Filtres: 24 dB/oct FPB avec résonance
12 dB/oct FPB + FPH
Fonction de modulation alternative

Mémoire de formes d'onde
PCM ROM 32 Mo
(425 multi-échantillons, 413 échantillons de batterie)
Extensible avec PCM ROM en option
(la série EXB-PCM est reconnue)

Section d'effets
5 effets d'insertion (entrée/sortie stéréo),
2 effets maîtres (entrée mono/sortie stéréo),
1 égalisation globale (stéréo à 3 bandes), effets utilisables simultanément
102 types d'effets (disponibles pour les effets d'insertion ou maîtres)
Fonction de modulation dynamique d'effet

Combinations/Programs
768 Combinations utilisateur (384 presets)
640 Programs utilisateur (384 presets)
768 Programs utilisateur quand l'option EXB-MOSS est installée
256 + 9 Programs de batterie ROM (compatibles avec les agencements de sons GM2)

Drum Kits
64 Drum Kits ou batteries utilisateur (16 presets)
9 ROM Drum Kits GM (compatibles avec les agencements de sons GM2)

Fonction KARMA
Mode Program: un module KARMA peut être utilisé
Modes Combination, Sequencer, Song Play: jusqu'à quatre modules KARMA peuvent être utilisés simultanément
Motifs GE (preset): plus de 1000 motifs
Fonctions de jeu (KARMA REALTIME CONTROLS):
bouton [ON/OFF], bouton [LATCH],
CHORD TRIGGER: bouton [ASSIGN], boutons [1]...[4]
KARMA REALTIME CONTROLS: commandes [1]...[8], boutons [1]/[2], bouton [SCENE]

Séquenceur
16 timbres, 16 pistes + 1 piste maître
Capacité maximum: 200,000 notes
Résolution ♩=192
200 songs
20 listes de repères (Cue Lists)
150 motifs préprogrammés, 100 motifs utilisateur (pour chaque morceau)
16 morceaux de base (Template Songs) préprogrammés/16 morceaux de base utilisateur
Reconnaît les formats KARMA, TRITON et SMF (formats 0 et 1)
Fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) (un jeu par morceau)

Song Play
16 timbres, 16 pistes
SMF (formats 0 et 1)

Mode Disk
Load, Save, Utility
Archivage des données (sauvegarde/chargement de données SysEx)

Clavier
61 touches

Fonctions de jeu
Joystick, boutons [SW1]/[SW2], commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] et bouton [SELECT], curseur [VALUE], commande [TEMPO], commandes KARMA REALTIME CONTROLS

Interface utilisateur
Interface utilisateur graphique: écran de 240 × 64 pixels à cristaux liquides

Boutons de mode:
[COMBI], [PROG], [SEQ], [S.PLAY], [GLOBAL], [DISK]

Commandes d'entrée de valeur:
curseur [VALUE], boutons VALUE [▲], [▼], molette [VALUE], boutons numériques ([0]...[9], [–], [./ HOLD], [ENTER]

Boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►], boutons [MENU/PAGE +/–], bouton [EXIT], bouton [ENTER], bouton [COMPARE], boutons [F1]…[F8](T1/T9…T8/T16), bouton [TIMBRE/TRACK]

Boutons BANK:
PROG BANK: [A], [B], [C], [D], [E], [F], [G]
COMBI BANK: [A], [B], [C], [D], [E], [F]

Boutons de contrôle SEQUENCER:
[PAUSE], [REW], [FF], [LOCATE], [REC/WRITE], [START/STOP]

Sorties audio
Prises AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R d'1/4":
Prises AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2 d'1/4"
Impédance de sortie 1,1 [kΩ]
(L/MONO est de 550 [Ω] pour mono)

Niveau de sortie max.
L/MONO, R: +13,0 [dBu]
(INDIVIDUAL)1.2: +11,1 [dBu]
Impédance de charge 100 [kΩ] ou plus

1/4" AUDIO OUTPUT HEADPHONE
Impédance de sortie 33 [Ω]
Niveau de sortie max. 45 [mW]
Impédance de charge 33 [Ω]

Prises pour pédales
DAMPER (mi-damper reconnue), ASSIGNABLE SWITCH/PEDAL

Divers
MIDI IN, OUT, THRU
Lecteur de disquette 3,5 pouces
Prise d'alimentation secteur, interrupteur

Options
Connecteurs × 2 pour cartes d'extension PCM de la série EXB-PCM (16 Mo ROM)
EXB-MOSS

Dimensions (L × P × H)
1100 × 320 × 119 (mm)

Poids
10,0 kg

Consommation
20 W

Accessoires fournis
Adaptateur AC/AC 9VAC 3,0A
Disquettes de Programs chargés à l'usine KMFD-00P

Options

Cartes d'extension
EXB-MOSS DSP Synthesizer Board
EXB-PCM PCM Expansion Board
EXB-PCM01: Pianos/Classic Keyboards
EXB-PCM02: Studio Essentials
EXB-PCM03: Future Loop Construction
EXB-PCM04: Dance Extreme
EXB-PCM05: Vintage Archives

Pédale d'expression/volume:
XVP-10

Contrôleur au pied:
EXP-2

Pédale forte (Damper):
DS-1H

Commutateur au pied:
PS-1

Autre:
Câble MIDI

* L'aspect extérieur et les caractéristiques sont susceptibles d'être modifiés sans avis préalable. (déc./'00)

KARMA - Music Workstation MIDI Implementation Chart

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1 – 16	1 – 16	Memorized
	Changed	1 – 16	1 – 16	
Mode	Memorized		3	
	Messages	X	X	
	Altered	**********		
Note Number:		0 – 127	0 – 127	Sequencer data and KARMA function
	True Voice	**********	0 – 127	can transmit all note numbers 0 – 127
Velocity	Note On	O 9n, V=1 – 127	O 9n, V=1 – 127	
	Note Off	X	X	
Aftertouch	Polyphonic (Key)	O	O	Polyphonic aftertouch transmitted *A
	Monophonic (Channel)	O	O	only as sequence data *A
Pitch Bend		O	O	*C
Control Change	0, 32	O	O	Bank Select (MSB, LSB) *P
	1, 2, 18	O	O	Joystick (+Y, – Y), Slider *C
	4, 5, 7, 8, 10	O	O	Pedal, Portamento Time, Volume, IFX pan, Pan *C
	11, 12, 13	O	O	Expression, Effect Control 1/2 *C
	64, 65, 66, 67	O	O	Damper, Portamento Sw., Sostenuto, Soft *C
	70 – 79	O	O	Sound (Realtime Controls 1 – 4A: 74, 71, 79, 72) *C
	80, 81, 82, 83	O	O	Switch 1, 2, Foot Switch, Controller *C
	93, 91, 92, 94, 95	O	O	Send 1, 2, Effect ON/OFF (IFXs, MFX1, MFX2) *C
	14, 22 – 29, 30, 31, 85 – 90	O	O	KARMA RTC, Chord Trigger1 – 4 *C, *2
	6, 38, 96, 97	X	O	Data Entry, Increment, Decrement *C
	98, 99, 100, 101	X	O	NRPN (LSB, MSB), RPN (LSB, MSB) *C, *3
	0 – 95	O	O	Realtime Controls knobs 1 – 4 B-assign *C
	0 – 95	O	X	KARMA GE data *C
	0 – 101	O	O	Sequencer data (receive *C)
	120, 121	X	O	All Sound Off, Reset All Controllers *C
Program Change		O 0 – 127	O 0 – 127	*P
	Variable Range	**********	0 – 127	
System Exclusive		O	O	*E*4
System Common	Song Position	O	O	When cue list is selected, corresponds to cue list *1
	Song Select	O 0 – 127	O 0 – 127	When cue list is selected, corresponds to cue lists 0 – 19 *1
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	*1
	Command	O	O	*1
Aux Messages	Local On/Off	X	O	
	All Notes Off	X	O 123 – 127	
	Active Sense	O	O	
	Reset	X	X	

Notes
*P, *A, *C, *E: Transmitted/received when Global 2.1: MIDI Filter (Program Change, AfterT, Ctrl Change, Exclusive) is Enable, respectively.
*1: When Global mode 2.1: MIDI Clock is Internal, transmitted but not received. The opposite for External.
*2: Valid when assigned to MIDI control changes in Global 6.1. The number here will depend on the “Default Setting” assignment.
*3: RPN (LSB,MSB)=00,00: Pitch bend range, 01,00: Fine tune, 02,00: Coarse tune
*4: In addition to Korg exclusive messages, Inquiry, GM System On, Master Volume, Master Balance, Master Fine Tune, and Master Coarse Tune are supported.

Mode 1: OMNI ON, POLY Mode 2: OMNI ON, MONO O: Yes
Mode 3: OMNI OFF, POLY Mode 4: OMNI OFF, MONO X: No

Index

Chiffres

12 dB/oct LPF & 12 dB/oct HPF ... 48

A

Accord ... 101
After Touch ... 25
  Fonction Lock ... 23
Aftertouch
  Curve ... 102
  Vibrato ... 47
  WahWah ... 49
Amp EG ... 49
Amplificateur ... 33, 45, 49
AMS (Alternate Modulation Source) ... 1, 51
Armure de temps ... 63, 67
ASSIGNABLE PEDAL ... 9
ASSIGNABLE SWITCH ... 9
ASSIGNABLE Switch ... 101
AUDIO OUTPUT ... 12
Auto
  Pan ... 48, 50, 51
Auto punch-in ... 64

B

Bank ... 15, 41
  Combination ... 54
  Program ... 45
Barre de défilement ... 11
BPM/MIDI Sync. ... 100
Brillance du son ... 24
BUS
  Combination ... 56
  Drum Kit ... 92
  Program ... 51, 98
BUS Select
  Combination, Sequencer, Song Play ... 99

C

Cancel ... 7, 11
Case de sélection ... 10
Cat. HOLD (Category Hold) ... 21
Category ... 34, 38
  Echantillons de batterie ... 91
  Effets ... 98
  GE ... 80
  Multi-échantillons ... 45
  Nom ... 39
  Programs ... 53
Category Hold ... 15
Cellule d'édition ... 8, 10, 15
Chain ... 98
Charger
  ☞Load
CHORD TRIGGER ... 26
Combination ... 14, 34, 38, 52, 93, 97
Commandes en temps réel ... 33
Commutateur au pied ... 25
Commutation par toucher ... 53
Compare ... 15
  Combination ... 53
  Program ... 45
  Sequencer ... 58
Connexions ... 12
  Audio ... 12
  Commutateur au pied ... 13
  Pédale d'expression ... 13
  Secteur ... 12
Contraste ... 104
Contrôle en temps réel ... 25
Copy ... 44, 62, 72
  Drum Kit ... 91
  From Combi ... 87
  Insert Effect ... 98
  KARMA Module ... 80, 86
  Key Setup ... 92
Create Control Data ... 63
Crossfade ... 53
Cue List ... 4, 60, 69
  Conversion d'une liste de repères ... 70
Curseur [VALUE] ... 25
Cutoff ... 48

D

DAMPER ... 9
Decay Time ... 33
Demo Song ... 18
Detune ... 46, 55
Disquette ... ii, 93, 95
Dmod ... 1, 57, 100
Données d'usine ... 37
Données SysEx ... 95
Double ... 45, 46
Drum kit ... 90
Drums ... 45, 46
Dump ... 37, 42
Dynamic MIDI ... 79, 82, 85
Dynamique ☞Velocity

E

Ecran ... 17
  Affichage à la mise sous tension ... 17
  Affichage après installation d'une option ... 17
  Contraste ... 104
  Objets affichés ... 10
  Page sélectionnée ... 10
Edition
  Combination ... 52
  Evénements (Event Edit) ... 63
  Morceaux (Songs) ... 58
  Motifs (Patterns) ... 58
  Pistes ... 58
  Program ... 33, 44
Edition, tampon ... 39
Effacer
  Edition d'événements ... 65, 67
Effet
  Insertion ☞Insert Effect(IFX)
  Maître ... 99, 100
  Maître ☞Master Effect(MFX)
Effets ... 97
  Contournement ... 101
EG ... 47, 49
  Amp EG (Amplifier EG) ... 49
  Attack Time ... 33
  EG-INTENSITY ... 24
  EG-RELEASE ... 24
  Filter EG ... 49
  Pitch EG ... 47
Egaliseur ... 97
Enregistrement
  En pas à pas ... 62, 68
  En temps réel ... 62
    KARMA ... 85
    Multi ... 65
    Pattern ... 67
    Piste ... 62
  Fonctions de jeu ... 68
  Sur une seule piste avec RPPR ... 73
  Une seule piste ... 62
Enregistreur de données ... 104
Entrée de valeurs avec le clavier ... 16
Enveloppe ☞EG
EXB-MOSS ... 2, 8, 17, 37, 44, 52
EXB-PCM ... 5, 17, 45, 46, 91
Excl Group (Exclusive Group) ... 92

F

Fenêtre de dialogue 11
Fichier .PCG 94
Fichier .SNG 42, 94, 95
Filter EG 49
Filter Modulation 49
Filter Type 48
Filtre 33, 45, 47, 103
  Intensité de l'enveloppe de filtre 24
  Temps de relâchement (enveloppe de filtre et d'amplificateur) 24
Filtre passe-haut 24
Fonctions de jeu et enregistrement de motifs 68
Fondu 53
Format 0, Format 1 74
Formatage 95
Fréquence de coupure
  Pilotage 24

G

Gammes utilisateur 102
Global 14, 40, 90, 102
GM2 3

H

HI (Hyper Integrated) 1
HPF 48

I

IFX Balance 33
Init. K.RTC 29, 31, 80, 83
Insert Effect(IFX) 33, 97, 98, 101

J

Joystick 23
  Fonction Lock 23
Jukebox 76
  Liste Jukebox
    Chargement 76
    Sauvegarde 76

K

KARMA 26, 77
  Canaux d'entrée/de sortie MIDI 31, 83
  Combination 83
  Jeu
    Mode Combination 30
    Mode Program 26
  Réglages
    Mode Program 80
    Mode Sequencer 85
    Mode Song Play 87
Key Zone 26, 55
Keyboard Track 49, 50

L

Layer 34, 53, 55
Level
  Amp Level 33
  OSC Balance 33
LFO 47–51, 100
Load 93
  .PCG 93
  Program, Combination, Drum Kit, Global 93
  Réglages d'usine 43
  RPPR 32
LOCATE 61
Lock 23
Loop All Track 64
Low Pass & High Pass 48
Low Pass Resonance 48
LPF 48
LPF CUTOFF 24

M

Manual punch-in 64
Master Effect(MFX) 98, 99, 100
Master EQ(MEQ) 97, 99
Master Track 57
Memory Protect 38
Menu Utility 10
Meter 63, 67
Metronome 67
MFX 33, 98, 99, 100, 101, 105
.MID 74
MIDI 51
  Canal
    Combination 54
    Program 54
  Dump (transfert) 42
  Enreg. de données 37
  Filtre 56
  Transfert (archivage) 37
MIDI I/O 31, 83
Minus-One 75
Mode 3
  Sélection 14
Mode (Oscillator Mode) 45
Mode de contrôle B des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] 24
Modulation
  Alternative 51
  Dynamique 1, 57, 100
Mono 45, 54
Morceau de base 66
Morceau de démonstration 18
Multi (Enregistrement multipiste) 65, 72
Multi-échantillon 45, 90
Multisample 90
Mute 61, 74

N

Niveau ☞Level
Nom ☞Rename
Note Number 25

O

Octave 33
Onglet 10, 14
Options 108
  Affichage après installation 17
Overdub 64
Overwrite 63

P

Pan
  Combination 36, 54
  Drum Kit 50, 92
  Program 49, 98
Passe-bas 48
Pattern 60
  Edition 68
  Longueur de motif 67
.PCG 42
Pédale d'expression 25
Pédale de maintien (Damper) 25
Performance Edit 33
  Amp Level 33
  Attack Time 33
  IFX Balance 33
  MFX Balance 33
  Octave 33
  OSC Balance 33
  Pitch Stretch 33
Piste 62
  Maître 57
  Track Edit 68
  Track Play Loop 66
Pitch 33, 47, 51, 101
  Combination 55
  Drum Kit 91
  LFO 1/2 47
  Program 45, 47
    Changemt. de hauteur 47
    Pitch EG 47
Placer les données musicales 62
Poly 45, 54
Portamento 47, 55
PRELOAD.PCG 18
PRELOAD.SNG 18
Program 11, 14, 20, 34, 38, 53, 93, 98
  Edition 33, 44

Q

Quantification en temps réel.....63
Quantize.....67

R

Raccourcis.....104
Random Seed 85
Realtime Control.....33
REALTIME CONTROLS 24, 47, 54, 103
Réglages d'usine
  Recharger.....43
Rename 39
Reproduction 60
Resonance.....24, 48
RESONANCE/HPF.....24
REVERT 72
Routing
  Combination, Sequencer et Song Play 99
  Program 98
RPPR.....32, 71
  Case de sélection 32
  Enregistrement en temps réel 72
  Plage d'arrêt.....32
  Réglages.....71
  Reproduction 72
RTParm (RealTime Parameters)..82

S

Sauvegarde.....41
  Fichier .PCG, Fichier .SNG, Fichier SMF, Données SysEx...95
  Liste Jukebox.....76
Sauvegarde ☞Save, Write
Save.....37
Scale.....102
Select by Category 21, 34, 45, 53, 80, 91, 98
Send 98
  Combination, Sequencer, Song Play 99
Sequencer.....57
Séquenceur externe 65
Single.....33, 45, 90
SMF (Standard MIDI File).....37, 95
Solo 61, 74
Son, élém. fondamentaux.....45
Song 59
  Conversion d'une liste de repères.....70
  Edition de morceaux.....68
  Play 60
Sorties.....12
Specifications 107
Split 53, 55
Standard MIDI File (SMF) 57, 58, 74
Status.....54
  Sequencer 59
  Song Play.....74
Step.....51
Superposition.....34, 53, 55
[SW1], [SW2].....23
"SW1", "SW2" 47, 100, 103
Sync.
  RPPR 71
  Song Play.....74
SysEx.....37

T

Tampon 39
Template Song 66
Tempo 51, 63, 70
Timbre.....34, 53
Tone.....45, 48, 49, 91, 102
Toucher.....25
Toucher ☞Velocity
Transpose 33, 55, 101
Tremolo 48, 50

U

Use DKit Setting.....50, 92
User Scale 102
User template song 37
Utility 10

V

VALUE 10, 11
  Commandes.....15
  Molette.....10, 15
Velocity.....25, 46
  Crossfade.....53
  Curve 102
  Switch 53, 56
  Switch, batterie 91
  Switch, Multisample.....46
  Velocity Zone.....46
Velocity SW L→H.....46
Verrouillage de la mémoire.....38
Vibrato 48
Volume 36, 45, 53, 102
  Combination 54, 55, 56
  Drum Kit 91
  Program.....33, 45, 46, 48, 49

W

Wah 49
Write 34, 37, 38, 40, 91
  User template song 37

ATTENTION

Les produits KORG sont fabriqués suivant les normes et les tensions d'alimentation requises dans chaque pays. Ces produits sont garantis par le distributeur KORG dans le cadre de sa seule distribution. Tout produit KORG non vendu avec sa carte de garantie ou ne portant pas son numéro de série perd le bénéfice de la garantie du fabricant. Ces dispositions ont pour but la protection et la sécurité de l'utilisateur.

KORG INC.
15 - 12, Shimotakaido 1 - chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan.

© **2001 KORG INC.**

1302 GH ***Printed in Japan***