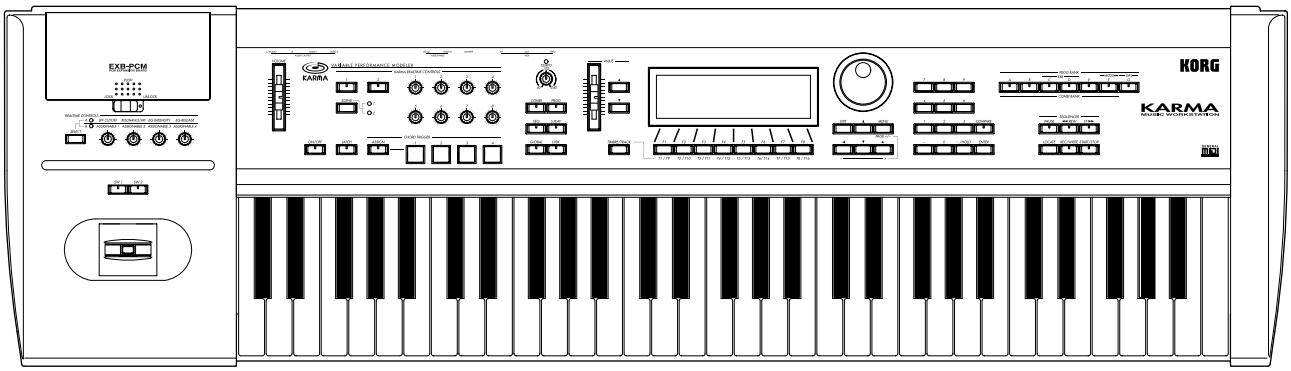
KARMA
MUSIC WORKSTATION

Guide des paramètres



KAY
ALGORITHMIC
REALTIME
MUSIC
ARCHITECTURE

HYPER INTEGRATED
SYNTHESIS SYSTEM

GENERAL
MIDI

KORG

Ⓕ ①

A propos de ce manuel

Vous trouverez dans ce **"Guide des paramètres"** des explications et des informations complémentaires sur l'utilisation et les réglages offerts par votre KARMA. Ces explications sont organisées par mode, page et onglet. Vous trouverez aussi des explications et des informations pour chaque effet et ses paramètres respectifs.
Consultez le présent guide quand vous rencontrez un paramètre inconnu à l'écran ou quand vous souhaitez un complément d'information sur une fonction particulière.

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.■, ☞Mdb p.■, ☞GE p.■, ☞■.■ – ■
Ces symboles vous renvoient respectivement à un numéro de page du Guide des paramètres, du Manuel de base, du Guide GE ou à un numéro de paramètre.

Symboles , note , MIDI , AMSource , D-mod , Sync
Ces symboles vous indiquent respectivement des informations liées à la sécurité, des recommandations, des explications ayant trait au MIDI, un paramètre pouvant servir de source de modulation alternative, un paramètre pouvant servir de source de modulation dynamique et un paramètre permettant d'employer la fonction BPM/MIDI Sync.

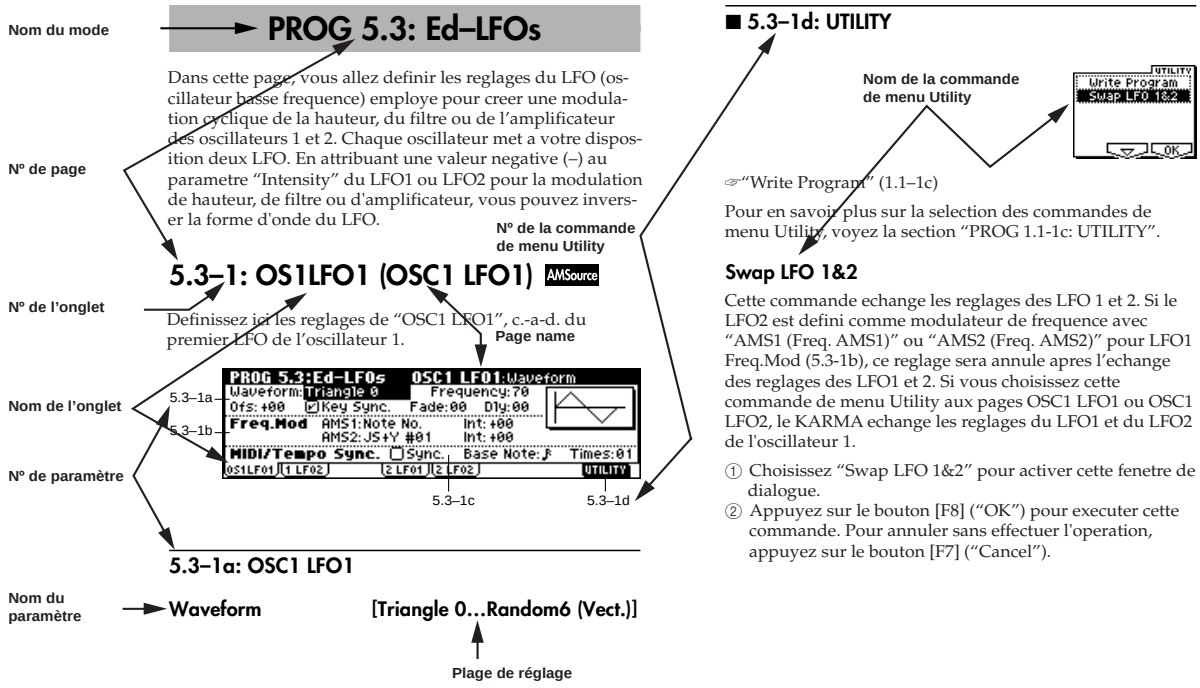
Exemples de pages d'écran
Toutes les valeurs de paramètres affichées dans les pages d'écran imprimées dans ce manuel sont uniquement données à titre d'exemple. Veuillez noter que ces valeurs pourraient ne pas correspondre aux valeurs affichées sur l'écran de votre instrument.

Informations relatives au MIDI
"CC#" désigne les numéros de commande de contrôle.

Dans les informations relatives au MIDI, les **nombres entre crochets [ ]** désignent toujours des nombres hexadécimaux.

Comment lire les informations du "Guide des paramètres"

(exemple)



Sommaire

1. Mode Program 1

PROG PAGE MENU. 1

PROG 1.1: Play 2

1.1–1: Program 2
1.1–2: P.Edit (Performance Editor) 3
1.1–3: KARMA. 5
1.1–4: K.RTC (KARMA RTC) 6
1.1–5: Note (Note Activity). 6

PROG 2.1: Ed–Basic 7

2.1–1: Basic (Prog Basic) 7
2.1–2: OSC1 8
2.1–3: OSC2 10
2.1–4: V.Zone (Velocity Zone). 10

PROG 2.2: Ed–Ctrl. 10

2.2–1: Ctrls (Controls) 10

PROG 2.3: Ed–OSC 11

PROG 3.1: Ed–Pitch 11

3.1–1: OSC1 11
3.1–2: OS1lfo (OSC1 LFO) 12
3.1–3: OSC2 13
3.1–4: OS2lfo (OSC2 LFO) 13
3.1–5: EG (Pitch EG) AMSource 13

PROG 4.1: Ed–Filter1 15

4.1–1: Basic. 15
4.1–2: Mod.1 (Filter1 Modulation1) 16
4.1–3: Mod.2 (Filter1 Modulation2) 17
4.1–4: lfoMod (LFO Modulation) 17
4.1–5: EG (Filter1 EG) AMSource 18

PROG 4.2: Ed–Filter2 20

4.2–1: Basic. 20
4.2–2: Mod.1 (Filter2 Modulation1) 20
4.2–3: Mod.2 (Filter2 Modulation2) 20
4.2–4: lfoMod (LFO Modulation) 20
4.2–5: EG (Filter2 EG) AMSource 20

PROG 5.1: Ed–Amp1. 20

5.1–1: Lvl/Pan (Level/Pan) 20
5.1–2: Mod. (Amp1 Modulation) 21
5.1–3: EG (Amp1 EG) AMSource 22

PROG 5.1: Ed–Amp. 24

PROG 5.2: Ed–Amp2. 24

5.2–1: Lvl/Pan (Level/Pan) 24
5.2–2: Mod. (Amp2 Modulation) 24
5.2–3: EG (Amp2 EG) AMSource 24

PROG 5.2: Ed–EGs. 24

PROG 5.3: Ed–LFOs. 24

5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) AMSource 24
5.3–2: 1LFO2 (OSC1 LFO2) 26
5.3–3: 2LFO1 (OSC2 LFO1) 26
5.3–4: 2LFO2 (OSC2 LFO2) 26

PROG 6.1: Ed–KARMA 26

6.1–1: Setup 26
6.1–2: Key Z/T (KeyZ/Thru) 27
6.1–3: RxFltr (Receive Filter) 28
6.1–4: TxFltr (Transmit Filter) 29

PROG 6.2: Ed-KARMA Mdl 30

6.2–1: Parm1 (Parameter 1) 30
6.2–2: Parm2 (Parameter 2) 31

PROG 6.3: Ed-KARMA GE. 34

6.3–1: GE P...4 (GE Parameter 1...4) 34
6.3–2: GE P...8 (GE Parameter 5...8) 34
6.3–3: GE P...12 (GE Parameter 9...12) 34
6.3–4: GE P...16 (GE Parameter 13...16) 34

PROG 6.4: Ed-KARMA RT 35

6.4–1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4). 35
6.4–2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8). 35
6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI). 37
6.4–4: Name1. 38
6.4–5: Name2. 38

PROG 7.1: Ed–BUS 38

7.1–1: BUS 38
7.1–2: Route (Routing) 39

PROG 7.2: Ed–InsertFX 40

7.2–1: Setup 40
7.2–2: IFX 1 (Insert Effect1) 41
7.2–3: IFX 2 (Insert Effect2) 41
7.2–4: IFX 3 (Insert Effect3) 41
7.2–5: IFX 4 (Insert Effect4) 41
7.2–6: IFX 5 (Insert Effect5) 41
7.2–7: Routing (Routing) 41

PROG 7.3: Ed–MasterFX 41

7.3–1: Setup 41
7.3–2: MFX 1 (Master Effect1) 42
7.3–3: MFX 2 (Master Effect2) 42
7.3–4: MEQ (Master EQ) 42

2. Mode Combination 43

COMBI PAGE MENU 43

COMBI 1.1: Play 43

1.1–1: Combi (Combination) 43
1.1–2: Prog (Timbre Program) 45
1.1–3: Mix (Mixer) 46
1.1-4: KARMA 47
1.1–5: K.RTC (KARMA RTC) 48
1.1–6: Note (Note Activity) 48

COMBI 2.1: Ed–Prog/Mixer 48

2.1–1: Prog (Timbre Program) 48
2.1–2: Mix (Mixer) 48

COMBI 2.2: Ed–Ctrl 49

2.2–1: Ctrls (Controls) 49

COMBI 2.3: Ed–MOSS 49

COMBI 3.1: Ed–Param1 49

3.1–1: MIDI 49
3.1–2: OSC 50
3.1–3: Pitch 50

COMBI 3.2: Ed–Param2 51

3.2–1: KARMA 51
3.2–2: Other 52

COMBI 3.3: Ed–Key Zone 52

3.3–1: Key (Key Zone) 52
3.3–2: Slope (Key Slope) 53
3.3–3: Review 53

COMBI 3.4: Ed–Vel Zon (Velocity Zone) 53

3.4–1: Vel (Velocity Zone) 53
3.4–2: Slope (Velocity Slope) 54
3.4–3: Review 54

COMBI 4.1: Ed–MIDI Filter1 54

4.1–1: MIDI 1–1 (MIDI Filter 1–1) 54
4.1–2: MIDI 1–2 (MIDI Filter 1–2) 55

COMBI 4.2: Ed–MIDI Filter2 55

4.2–1: MIDI 2–1 (MIDI Filter 2–1) 55
4.2–2: MIDI 2–2 (MIDI Filter 2–2) 55

COMBI 4.3: Ed–MIDI Filter3 55

4.3–1: MIDI 3–1 (MIDI Filter 3–1) 55
4.3–2: MIDI 3–2 (MIDI Filter 3–2) 55

COMBI 4.4: Ed–MIDI Filter4 56

4.4–1: MIDI 4–1 (MIDI Filter 4–1) 56
4.4–2: MIDI 4–2 (MIDI Filter 4–2) 56

COMBI 6.1: Ed–KARMA 57

6.1–1: Setup 57
6.1–2: MIDI I/O 58
6.1–3: Key Z (KeyZone) 59
6.1–4: Key T (Key Thru) 60
6.1–5: RxFltr (Receive Filter) 60
6.1–6: TxFltr (Transmit Filter) 60

COMBI 6.2: Ed-KARMA Mdl 61

6.2–1: Parm1 (Parameter 1) 61
6.2–2: Parm2 (Parameter 2) 61

COMBI 6.3: Ed-KARMA GE 62

6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4) 62
6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8) 62
6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...2) 62
6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16) 62

COMBI 6.4: Ed-KARMA RT 63

6.4–1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4) 63
6.4–2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8) 63
6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI) 63
6.4–4: Name1 64
6.4–5: Name2 64
6.4–6: Rndm1 (Random 1) 64
6.4–7: Rndm2 (Random 2) 64

COMBI 7.1: Ed–BUS 65

7.1–1: BUS (BUS T01...08) 65
7.1–2: Route (Routing) 66

COMBI 7.2: Ed-InsertFX 66

7.2–1: Setup 66
7.2–2: IFX 1 (Insert Effect1) 67
7.2–3: IFX 2 (Insert Effect2) 67
7.2–4: IFX 3 (Insert Effect3) 67
7.2–5: IFX 4 (Insert Effect4) 67
7.2–6: IFX 5 (Insert Effect5) 67
7.2–7: Route (Routing) 67

COMBI 7.3: Ed–MasterFX 67

7.3–1: Setup 67
7.3–2: MFX1 (Master Effect1) 68
7.3–3: MFX2 (Master Effect2) 68
7.3–4: MEQ (Master EQ) 68

3. Mode Sequencer 69

SEQ PAGE MENU 69

SEQ 1.1: Play/REC 69

1.1–1: Play.REC (Play/REC) 69
1.1–2: Prog...8 (Program T01...08) 74
1.1–3: Prog...16 (Program T09...16) 74
1.1–4: Mix..8 (Mixer T01...08) 75
1.1–5: Mix..16 (Mixer T09...16) 75
1.1–6: Pref. (Preference) 75
1.1–7: K.RTC (KARMA RTC) 77

SEQ 1.2: Loop 77

1.2–1: Loop...8 (Track Play Loop T01...08) 77
1.2–2: Loop...16 (Track Play Loop T09...16) 77

SEQ 2.1: Cue List 78

2.1–1: Cue List (liste de repères) 78

SEQ 2.2: Controller 81

2.2–1: Ctrls (Controls) 81

SEQ 2.3: MOSS 82

SEQ 3.1: Param1 82

3.1–1: MIDI...8 (MIDI T01...08) 82
3.1–2: MIDI...16 (MIDI T09...16) 82
3.1–3: OSC..8 (OSC T01...08) 83
3.1–4: OSC..16 (OSC T09...16) 83
3.1–5: Ptch..8 (Pitch T01...08) 83
3.1–6: Ptch..16 (Pitch T09...16) 83

SEQ 3.2: Param2 84

3.2–1: KRM..8 (KARMA T01...08) 84
3.2–2: KRM..16 (KARMA T09...16) 84
3.2–3: Othr..8 (Other T01...08) 85
3.2–4: Othr..16 (Other T09...16) 85

SEQ 3.3: Key Zone 85

3.3–1: Key..8 (Key T01...08) 85
3.3–2: Key..16 (Key T09...16) 85
3.3–3: Slp..8 (Slope T01...08) 86
3.3–4: Slp..16 (Slope T09...16) 86
3.3–5: Review 86

SEQ 3.4: Vel Zone 86

3.4–1: Vel..8 (Vel T01...08) 86
3.4–2: Vel..16 (Vel T09...16) 86
3.4–3: Slp..8 (Slope T01...08) 87
3.4–4: Slp..16 (Slope T09...16) 87
3.4–5: Review 87

SEQ 4.1: MIDI Filter1 87

4.1–1: M1–1..8 (MIDI Filter1–1 T01...08) 87
4.1–2: 1–1..16 (MIDI Filter1–1 T09...16) 87
4.1–3: 1–2..8 (MIDI Filter1–2 T01...08) 88
4.1–4: 1–2..16 (MIDI Filter1–2 T09...16) 88

SEQ 4.2: MIDI Filter2 88

4.2–1: M2–1..8 (MIDI Filter2–1 T01...08) 88
4.2–2: 2–1..16 (MIDI Filter2–1 T09...16) 88
4.2–3: 2–2..8 (MIDI Filter2–2 T01...08) 88
4.2–4: 2–2..16 (MIDI Filter2–2 T09...16) 88

SEQ 4.3: MIDI Filter3 89

4.3–1: M3–1..8 (MIDI Filter3–1 T01...08) 89
4.3–2: 3–1..16 (MIDI Filter3–1 T09...16) 89
4.3–3: 3–2..8 (MIDI Filter3–2 T01...08) 89
4.3–4: 3–2..16 (MIDI Filter3–2 T09...16) 89

SEQ 4.4: MIDI Filter4 89

4.4–1: M4–1..8 (MIDI Filter4–1 T01...08) 89
4.4–2: 4–2..16 (MIDI Filter4–1 T09...16) 89
4.4–3: 4–2..8 (MIDI Filter4–2 T01...08) 90
4.4–4: 4–2..16 (MIDI Filter4–2 T09...16) 90

SEQ 5.1: RPPR 90

5.1–1: Pattern 90
5.1–2: RPPR Setup 93

SEQ 5.2: Track Edit 95

5.2–1: Track Edit 95

SEQ 6.1: KARMA 103

6.1–1: Setup 103
6.1–2: MIDI I/O 104
6.1–3: KeyZ (Key Zone) 106
6.1–4: Key T (KeyThru) 106
6.1–5: RxFiltr (Receive Filter) 107
6.1–6: TxFiltr (Transmit Filter) 107
6.1–7: Note (Note Activity) 107

SEQ 6.2: KARMA Mdl. 108

6.2–1: Parm1 (Parameter 1) 108
6.2–2: Parm2 (Parameter 2) 108

SEQ 6.3: KARMA GE 109

6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4) 109
6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8) 109
6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...12) 109
6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16) 109

SEQ 6.4: KARMA RT 110

6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1...4) 110
6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5...8) 110
6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI) 110
6.4–4: Name1 110
6.4–5: Name2 110
6.4–6: Rndm1 (Random 1) 111
6.4–7: Rndm2 (Random 2) 111

SEQ 7.1: BUS 111
7.1–1: BUS..8 (BUS T01...08) 111
7.1–2: BUS..16 (BUS T09...16) 111
7.1–3: Route (Routing) 112

SEQ 7.2: Insert FX 112
7.2–1: Setup 112
7.2–2: IFX1 (Insert Effect1) 113
7.2–3: IFX2 (Insert Effect2) 113
7.2–4: IFX3 (Insert Effect3) 113
7.2–5: IFX4 (Insert Effect4) 113
7.2–6: IFX5 (Insert Effect5) 113
7.2–7: Route (Routing) 113

SEQ 7.3: Master FX 113
7.3–1: Setup 113
7.3–2: MFX1 (Master Effect1) 114
7.3–3: MFX2 (Master Effect2) 114
7.3–4: Master EQ (Master EQ) 114

4. Mode Song Play 115

S.PLAY PAGE MENU 115

S.PLAY 1.1: Play 115
1.1–1: Play 115
1.1–2: Prog..8 (Program T01...08) 117
1.1–3: Prog..16 (Program T09...16) 117
1.1–4: Mix..8 (Mixer T01...08) 117
1.1–5: Mix..16 (Mixer T09...16) 117
1.1–6: Preference 118
1.1–7: K.RTC (KARMA RTC) 118

S.PLAY 2.2: Controller 119
2.2–1: Ctrls (Controls) 119

S.PLAY 2.3: MOSS 119
2.3–1: MOS..8 (MOSS T01...08) 119
2.3–2: MOS..16 (MOSS T09...16) 119

S.PLAY 3.1: Param 120
3.1–1: Param..8 (Status/Scale T01...08) 120
3.1–2: Prm..16 (Status/Scale T09...16) 120
3.1–3: KRM..8 (KARMA T01...08) 120
3.1–4: KRM..16 (KARMA T09...16) 120

S.PLAY 4.1: Select Directory 121
4.1–1: Select Directory 121

S.PLAY 4.2: Jukebox 121
4.2–1: Jukebox 121

S.PLAY 6.1: KARMA 122
6.1–1: Setup 122
6.1–2: MIDI I/O 123
6.1–3: Key Z (KeyZone) 124
6.1–4: Key T (Key Thru) 125
6.1–5: RxFiltr (Receive Filter) 125
6.1–6: TxFiltr (Transmit Filter) 125
6.1–7: Note Activity 125

S.PLAY 6.2: KARMA Mdl 126
6.2–1: Parm1 (Parameter 1) 126
6.2–2: Parm2 (Parameter 2) 126

S.PLAY 6.3: KARMA GE 127
6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4) 127
6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8) 127
6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...12) 127
6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16) 127

S.PLAY 6.4: KARMA RT 128
6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1...4) 128
6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5...8) 128
6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI) 128
6.4–4: Name1 128
6.4–5: Name2 128
6.4–6: Rndm1 (Random 1) 129
6.4–7: Rndm2 (Random 2) 129

S.PLAY 7.1: BUS 129
7.1–1: BUS..8 (BUS T01...08) 129
7.1–2: BUS..16 (BUS T09...16) 129
7.1–3: Route (Routing) 130

S.PLAY 7.2: Insert FX 130
7.2–1: Setup 130
7.2–2: IFX1 (Insert Effect1) 131
7.2–3: IFX2 (Insert Effect2) 131
7.2–4: IFX3 (Insert Effect3) 131
7.2–5: IFX4 (Insert Effect4) 131
7.2–6: IFX5 (Insert Effect5) 131
7.2–7: Route (Routing) 131

S.PLAY 7.3: Master FX 131
7.3–1: Setup 131
7.3–2: MFX1 (Master Effect1) 132
7.3–3: MFX2 (Master Effect2) 132
7.3–4: MEQ (Master EQ) 132

5. Mode Global 133

GLOBAL PAGE MENU 133

GLOBAL 1.1: System 133
1.1–1: Basic 133
1.1–2: Pref. (System Preference) 136

GLOBAL 2.1: MIDI 137
2.1–1: MIDI 137
GLOBAL 3.1: User Scale 141
3.1–1: Octave 141
3.1–2: All Notes 141
GLOBAL 4.1: Category Name 142
4.1–1: P.0..7 (Prog.00...07) 142
4.1–2: P.8..15 (Prog.08...15) 142
4.1–3: C.0..7 (Comb.00...07) 142
4.1–4: C.8..15 (Comb.08...15) 142
GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit) 143
5.1–1: High (High Sample) 143
5.1–2: Low (Low Sample) 145
5.1–3: Voice (Voice/Mixer) 145
GLOBAL 6.1: Controller 147
6.1–1: Foot 147
6.1–2: KARMA1 147
6.1–3: KARMA2 147

6. Mode Disk 149

DISK PAGE MENU 150
1.1–1: Load 150
1.1–2: Save 153
1.1–3: Utility 155
1.1–4: Media Information 157

7. Guide d'effets 159

Tour d'horizon 159
1. Effets pour chaque mode 159
2. Dynamic modulation (Dmod) 159
3. Effect I/O 159
Insert Effects (IFX 1, 2, 3, 4, 5) 160
1. Entrée/Sortie 160
2. Routing (acheminement) 160
3. Mixer 162
4. Contrôle des effets d'insertion via MIDI 163
Master Effects (MFX1, 2) 163
1. Entrée/Sortie 163
2. Routing 164
3. Mixer 165
4. Contrôle des effets maîtres via MIDI 166
Master EQ 166
Sorties individuelles 166
Filtre/Dynamique 168
000: No Effect 168
001: St.Amp Sim (Simulation d'ampli stéréo) 168
002: St.Compressor (Stereo Compressor) 168
003: St.Limiter (Stereo Limiter) 168
004: Mltband Limit (Multiband Limiter) 169
005: St.Gate (Stereo Gate) 170
006: OD/HiGain Wah (Overdrive/Hi.Gain Wah) 170
007: St.Para.4EQ (Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes) 171
008: St.Graphic7EQ (Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes) 172
009: St.Wah/AutoW (Stereo Wah/Auto Wah) 172
010: St.Random Filter (Filtre aléatoire stéréo) 173
011: St.Exct/Enhcr (Exciter/Enhancer stéréo) 174
012: St.Sub OSC (Stereo Sub Oscillator) 174
013: Talking Mod (Talking Modulator) 175
014: St.Decimator (Stereo Decimator) 176
015: St.AnalogRecd (Stereo Analog Record) 176
Pitch/Phase Mod 177
016: St.Chorus (Stereo Chorus) 177
017: St.HarmnicCho (Stereo Harmonic Chorus) 177
018: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) 178
019: Ensemble 178
020: St.Flanger (Stereo Flanger) 179
021: St.Rndm Flang (Stereo Random Flanger) 179
022: St.Env.Flanger (Stereo Envelope Flanger) 180
023: St.Phaser (Stereo Phaser) 180
024: St.Rndm Phasr (Phaser aléatoire stéréo) 181
025: St.Env.Phaser (Stereo Envelope Phaser) 181
026: St.BiphaseMod (Stereo Biphase Modulation) 182
027: St.Vibrato (Stereo Vibrato) 182
028: St.AutoFd Mod (Stereo Auto Fade Modulation) 183
029: 2Voice Reso (2Voice Resonator) 183
030: Doppler 184
031: Scratch 185
Mod./P.Shift 186
032: St.Tremolo (Stereo Tremolo) 186
033: St.Env. Tremlo (Stereo Envelope Tremolo) 186
034: St.Auto Pan (Stereo Auto Pan) 187
035: St.Phasr+Trml (Stereo Phaser + Tremolo) 187
036: St.Ring Mod (Stereo Ring Modulator) 188
037: Detune 189
038: Pitch Shifter 189
039: PitchShft Mod (Pitch Shift Modulation) 190
040: Rotary SP (Rotary Speaker) 190

ER/Delay 191
041: Early Reflect (Early Reflections) 191
042: Auto Reverse 192
043: LCR Delay (L/C/R Delay) 192
044: St/Cross Dly (Stereo/Cross Delay) 193
045: St.MltTap Dly (Stereo Multitap Delay) 193
046: St.Mod. Delay (Stereo Modulation Delay) 194
047: St.DynamicDly (Stereo Dynamic Delay) 194
048: St.AutoPanDly (Stereo Auto Panning Delay) 195
049: LCR BPM Delay (L/C/R BPM Delay) 195
050: St.BPM Delay (Stereo BPM Delay) 196
051: Sequence Dly (Sequence Delay) 196

Reverb 197
052: Rev Hall (Reverb Hall) 197
053: Rev SmoothHall (Reverb Smooth Hall) 197
054: Rev Wet Plate (Reverb Wet Plate) 197
055: Rev Dry Plate (Reverb Dry Plate) 197
056: Rev Room (Reverb Room) 198
057: Rev BrightRoom (Reverb Bright Room) 198

Chaînes d'effets mono 199
058: P4EQ–Exciter
(Parametric 4-Band EQ – Exciter) 199
059: P4EQ–Wah
(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah) 199
060: P4EQ–Cho/Fl
(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger) 200
061: P4EQ–Phaser (Parametric 4-Band EQ – Phaser) . .200
062: P4EQ–M.Dly
(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay) 201
063: Comp–Wah (Compressor – Wah/Auto Wah) 201
064: Comp–AmpSim (Compressor – Amp Simulation) . . .202
065: Comp–OD/HG (Compressor – Overdrive/Hi.Gain) 202
066: Comp–P4EQ
(Compressor – Parametric 4-Band EQ) 202
067: Comp–Cho/Fl (Compressor – Chorus/Flanger) 203
068: Comp–Phaser (Compressor – Phaser) 203
069: Comp–M.Dly (Compressor – Multitap Delay) 204
070: Limiter–P4EQ (Limiter – Parametric 4-Band EQ) . . .204
071: Limit–Cho/Fl (Limiter – Chorus/Flanger) 205
072: Limit–Phaser 205
073: Limiter–M.Dly (Limiter – Multitap Delay) 206
074: Exct–Comp (Exciter – Compressor) 206
075: Exct–Limiter (Exciter Limiter) 206
076: Exct–Cho/Fl (Exciter – Chorus/Flanger) 207
077: Exct–Phaser (Exciter – Phaser) 207
078: Exct–M.Dly (Exciter – Multitap Delay) 207
079: OD/HG–AmpSim
(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation) 208
080: OD/HG–Cho/Fl
(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger) 208
081: OD/HG–Phaser (Overdrive/Hi.Gain – Phaser) 209
082: OD/HG–M.Dly
(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay) 209
083: Wah–AmpSim
(Wah/Auto Wah – Amp Simulation) 210
084: Deci–AmpSim (Decimator – Amp Simulation) 210
085: Deci–Comp (Decimator – Compressor) 210
086: AmpSim–Trml (Amp Simulation – Tremolo) 211
087: Cho/Fl–M.Dly
(Chorus/Flanger – Multitap Delay) 211
088: Phasr–Cho/Fl (Phaser – Chorus/Flanger) 212
089: Reverb–Gate 212

Double Size 213
090: Piano Body (Piano Body/Damper Simulation) 213
091: St.MltbandLmt (Stereo Multiband Limiter) 213
092: OD/HyprG Wah (Overdrive/Hyper Gain Wah) 213
093: Vocoder 214
094: MltTap ChoDly (Multitap Chorus/Delay) 215
095: St.Pitch Shift (Stereo Pitch Shifter) 215
096: Rotary SP OD (Rotary Speaker Overdrive) 216
097: Early Reflect (Early Reflections) 217
098: LCR Long Delay (L/C/R Long Delay) 217
099: St/Cross LDly (Stereo/Cross Long Delay) 217
100: LCR BPM LDly (L/C/R BPM Long Delay) 218
101: St.BPM LDelay (Stereo BPM Long Delay) 218
102: Hold Delay 219

Master EQ 220
Master EQ 220

8. Appendices 221

AMS: modulation alternative 221

A propos de la modulation alternative 221

A propos des modulateurs alternatifs 221

Liste AMS (modulateurs alternatifs) 222

Réglages de la modulation alternative 224

Effet de la modulation alternative sur divers paramètres et exemples de modulation 224

Dmod: modulation dynamique 227

Liste des modulateurs dynamiques 227

A propos de la fonction BPM/MIDI SYNC 229

SW1/2 Assign 230

Liste des assignations SW1 et SW2 230

Knob 1...4 B Assign 231

Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS 231

Foot Switch Assign 232

Liste des assignations pour le commutateur au pied . . . 232

Foot Pedal Assign 233

Liste des assignations pour la pédale assignable 233

Sources & Destinations Dynamic MIDI 234

Sources Dynamic MIDI 234

Destinations Dynamic MIDI 235

Transmission/réception MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du KARMA 240

Opérations effectuées par le KARMA à la réception/ transmission de commandes de contrôle 242

Applications MIDI 245

■ A propos du MIDI 245

■ Connexion d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI) 245

■ Messages transmis et reçus par le KARMA 246

Divers messages 257

Compatibilité des données 261

MIDI IMPLEMENTATION 262

Cartes d'extension 265

Cartes d'extension 265

Remarques avant l'installation d'une carte d'extension 265

Vérifications après installation 266

Installation d'une EXB-PCM 266

Installation de l'EXB-MOSS 268

EXB-MOSS option 270

Caractéristiques de l'option EXB-MOSS 270

Structure d'un Program du générateur de sons MOSS 270

A propos des oscillateurs 271

Chargement des données Preload 271

Sélection d'un Program/d'une Combination 273

Edition d'un Program 273

Edition d'une Combination 273

Modes Sequencer, Song Play 274

Transmission/réception de commandes de contrôle pour l'EXB-MOSS 274

Paramètres 276

Attention lors l'utilisation de la banque F 287

Pose de l'autocollant Sondius-XG 287

Liste des modulateurs 287

Index des paramètres EXB-MOSS 288

Index 292

* 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 droit d'auteur 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.

1. Mode Program

PROG PAGE MENU

Pour choisir la page d'écran voulue en mode Program, suivez l'une des méthodes suivantes:

① Appuyez sur le bouton [MENU] pour accéder au "PAGE MENU" (menu de pages).
Le menu de pages "PAGE MENU" affiche une abréviation de chaque page proposée par le mode en question.

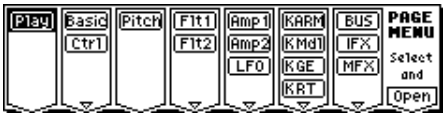
② Sélectionnez la page voulue en appuyant sur le bouton de fonction [F1]~[F7] correspondant. Vous pouvez "naviguer" parmi les sous-pages disponibles pour un bouton en appuyant plusieurs fois sur le bouton en question. Vous pouvez aussi naviguer avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

③ Appuyez sur [F8] ("Open") pour ouvrir la page choisie.

④ Si la page en question contient plusieurs pages, faites votre choix en appuyant sur le bouton [F1]~[F7] en dessous de la page voulue.

note Autres manières de choisir une page

- Vous pouvez aussi choisir la page voulue en maintenant le bouton [MENU] enfoncé et en spécifiant le numéro (à 2 chiffres) de page voulu avec les boutons numériques [0]~[9]. Par exemple, pour choisir la page 5.3: Ed-LFOs, maintenez [MENU] enfoncé et appuyez sur [5] puis sur [3].
- Vous pouvez aussi "feuilleter" les pages d'écran disponibles en avant ou en arrière en maintenant [MENU] enfoncé et en utilisant les boutons de curseur [◄](–) et [►](+). Les pages défilent selon l'ordre suivant: 1.1→2.1→2.2→3.1, etc.



Play	1.1: Play	Permet de choisir et de jouer les Programs. Pour une édition facile, utilisez le Performance Editor. Vous pouvez aussi l'utiliser pour choisir l'algorithme KARMA GE (☞p.2).
Basic	2.1: Ed-Basic	Permet de régler des paramètres de base des Programs, tels que les réglages Oscillator et Multisample (☞p.7).
Ctrl	2.2: Ed-Ctrl	Réglages des fonctions de jeu (☞p.10)
OSC	2.3: Ed-OSC	Cette page s'affiche quand vous choisissez la banque F (si l'option EXB-MOSS est installée). Réglages OSC pour le générateur de sons MOSS (☞p.11)
Pitch	3.1: Ed-Pitch	Réglages de hauteur (Pitch) et d'enveloppe de hauteur (Pitch EG) (☞p.11)
Flt1	4.1: Ed-Filter1	Réglages Filter 1 (timbre) et réglages d'enveloppe de filtre (Filter EG) (☞p.15)
Flt2	4.2: Ed-Filter2	Réglages Filter 2 (timbre) et réglages d'enveloppe de filtre (Filter EG) (☞p.20)
Amp1	5.1: Ed-Amp1	Réglages Amp 1 et Amp 2 (volume), réglages d'enveloppe d'amplificateur (Amp EG) et de panoramique (Pan) (☞p.20)
Amp2	5.2: Ed-Amp2	
LFO	5.3: Ed-LFOs	Réglages du type et de la vitesse des deux LFO disponibles pour chaque oscillateur. (Effectuez les réglages aux pages de hauteur, de filtre et d'amplificateur et spécifiez l'intensité des réglages de LFO spécifiés ici.) (☞p.24)
Amp	5.1: Ed-Amp	Cette page s'affiche quand vous choisissez la banque F (si l'option EXB-MOSS est installée). Réglages Amp (volume) Amp EG et de panoramique (Pan) (☞p.24).
EG	5.2: Ed-EGs	
KARM	6.1: Ed-KARMA	Choix de l'algorithme KARMA GE, réglages de zone de clavier et de filtre MIDI (☞p.26)
K Mdl	6.2: Ed-KARMA Mdl	Réglages des paramètres de module (transposition, plage de notes de la phrase générée, déclenchement, etc.) (☞p.30)
K GE	6.3: Ed-KARMA GE	Réglages des paramètres GE et assignations aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS (☞p.34)
K RT	6.4: Ed-KARMA RT	Réglages des paramètres KARMA RT et de la fonction Dynamic MIDI (☞p.35)
BUS	7.1: Ed-BUS	Spécifiez le routage (BUS) et le niveau d'envoi aux effets maîtres pour le signal des oscillateurs (☞p.38).
IFX	7.2: Ed-InsertFX	Choix, routage et réglages des effets d'insertion (☞p.40).
MFX	7.3: Ed-MasterFX	Choix et réglages des effets maîtres. Réglages de l'égaliseur maître (☞p.41).

PROG 1.1: Play

Dans cette page, vous pouvez sélectionner et reproduire les Programs.

MIDI Toutes les données MIDI de la page PROG 1.1: Play sont transmises et reçues via le canal MIDI Global (☞GLOBAL 2.1–1a).

1.1–1: Program



1.1–1a: Bank, Program Select, Category, Cat. Hold, 10's Hold, ♩(Tempo)

Bank **[Bank A...F, G, g(1)...g(9), g(d)]**

Cette zone affiche la banque de Programs.
Sélectionnez la banque souhaitée avec les boutons BANK [A]~[G].
Chaque pression sur le bouton BANK [G] vous permet de sélectionner les banques G dans l'ordre suivant (en boucle): G→g(1)→g(2)→g(3)→g(4)→g(5)→g(6)→g(7)→g(8)→g(9)→g(d)→G

note Le réglage **Bank F** sera disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS disponible en option. Une fois cette option installée, vous pourrez employer les 128 Programs EXB-MOSS.

Le KARMA vous propose les banques éditables **A**, **B**, **C**, **D** et **E**, contenant chacune 128 Programs (640 au total). Les Programs des banques **G** (Programs principaux ou "Capital" du format GM2), **g(1)–g(9)** (Programs de variation) et de la banque **g(d)** (batterie) ne peuvent être modifiés. (Pour la liste des Programs d'usine, voyez le fascicule VNL accompagnant ce manuel.)

Bank A, B	pour les Programs Preload, c.-à-d. chargés à l'usine
Bank C, D	pour vos propres Programs et les Programs de la série EXB-PCM
Bank E	pour les Programs d'usine
Bank F	pour les Programs de l'option EXB-MOSS
Bank G	Programs Capital GM2
Bank g(1)...g(9)	Programs de variation GM2*
Bank g(d)	Programs de batterie compatibles GM2

* Pour les banques ne contenant pas de sons de variation, ce sont les sons de base GM qui seront rappelés. (Dans ce cas, un astérisque (*) sera ajouté au début du nom de Program.)

Program Select
[(A…F)0…127: Name, (G…g(d))1…128: Name]

Cette zone permet de choisir un Program.
Choisissez ce paramètre et sélectionnez le Program voulu avec les boutons VALUE [▲], [▼], les boutons numériques [0]~[9] et la molette [VALUE].
Vous pouvez aussi choisir les Programs en fonction de leur catégorie ou avec la fonction "10's Hold" (☞"Category," "Cat. HOLD," "10's HOLD").

MIDI Vous pouvez aussi choisir un Program du KARMA en lui envoyant un message MIDI de changement de programme depuis un instrument MIDI connecté ou changer de Programs avec un commutateur au pied (☞p.147 "Foot SW Assign" (GLOBAL 6.1–1a), p.232 "Foot Switch Assign List").

Category **[00...15: Name]**

Permet de choisir la catégorie de Program.
Tous les Programs sont répartis dans seize catégories. Il suffit de spécifier la catégorie et d'y choisir le Program voulu. Pour en savoir plus sur la sélection des Programs par catégorie, voyez "Cat. HOLD" et "Select by Category" ci-dessous.

note La fenêtre de dialogue "Write Program" (1.1–1c) permet de définir la catégorie de chaque Program. Vous pouvez en outre changer le nom de la catégorie avec "Category Name Prog. 00–07, 08–15" (☞GLOBAL 4.1–1/2).

Cat. HOLD (Category Hold)

① Appuyez sur [./HOLD] de sorte que l'écran affiche Cat. HOLD. La catégorie est alors verrouillée (fixe).

② Choisissez la catégorie voulue avec "Category".

③ Choisissez "Program Select" 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.

note Quand vous appuyez sur [./HOLD] depuis PROG 1.1: Play, vous choisissez les fonctions suivantes tour à tour et dans l'ordre: Cat. HOLD → 10's HOLD → Cancel.

Select by Category

① Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility.

② Choisissez "Select by Category" en appuyant sur [F7] ou les boutons de curseur [▲], [▼], puis appuyez sur [F8]. La fenêtre de dialogue Select Program by Category apparaît alors. L'écran y affiche la liste des Programs contenus dans la catégorie en question.



③ Choisissez "**Cat**" et spécifiez la catégorie contenant le Program ciblé avec les commandes VALUE.

④ Choisissez le Program voulu dans la liste avec les boutons de curseur [▲], [▼]. Vous pouvez aussi sélectionner "**Index**" avec [◄], [►] et choisir le Program avec les boutons VALUE [▲], [▼] ou la molette [VALUE].

⑤ Enregistrez votre sélection avec le bouton [F8] ("OK") ou appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel") pour annuler votre choix.

10's HOLD (verrouillage des dizaines)

① Appuyez sur [./HOLD] pour que l'écran affiche 10's HOLD.
Le premier chiffre du numéro de Program choisi est alors verrouillé (fixe).

② Pour choisir les Programs de la dizaine verrouillée, il suffit alors d'appuyer une fois sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant.
Vous pouvez aussi changer de Program dans la dizaine verrouillée avec la molette [VALUE].

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

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

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Cette zone d'affichage permet de définir le tempo de la fonction KARMA. Vous pouvez aussi régler le tempo avec la commande [TEMPO].
EXT indique que "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) est réglé sur **External** et que le tempo de la fonction KARMA sera synchronisé avec les messages d'horloge MIDI envoyés au KARMA par un instrument MIDI externe.
Ce paramètre est lié au réglage "Tempo" (6.1: Ed-KARMA).

1.1–1b: Program Information

Cette zone de l'écran affiche les fonctions assignées aux boutons [SW1] et [SW2] et au mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [ASSIGNABLE 1]~[ASSIGNABLE 4] pour le Program sélectionné.

■ 1.1–1c: UTILITY



Suivez la procédure suivante pour appeler le menu Utility.

① Appuyez sur [F8] ("UTILITY") pour appeler le menu Utility.

② Choisissez la commande de menu Utility voulue en enfonçant [F7] ou avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].

③ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour afficher la fenêtre de dialogue.

note Vous pouvez choisir les 10 premières commandes du menu Utility et afficher leur fenêtre de dialogue en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur le bouton numérique [0]~[9] correspondant.

Write Program

Si un Program vous plaît et que vous voulez le conserver, vous devez le sauvegarder en mémoire interne.
Si jamais vous mettez l'instrument hors tension ou sélectionnez un autre Program avant d'avoir sauvegardé le Program en cours d'édition, tous les changements seront perdus.

① Choisissez "Write Program" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② La ligne supérieure vous indique le nom de la banque et le nom du Program.

③ La zone "Category" permet de définir la catégorie du Program que vous sauvegardez. La catégorie spécifiée ici pourra vous servir quand vous sélectionnez ce Program en mode Program, Combination, Sequencer et Song Play. Les noms des catégories de Programs (correspondant à des noms d'instruments, etc.) ont été définis à l'usine, mais vous pouvez assigner un nouveau nom aux catégories avec "Category Name Prog.00–07, 08–15" (GLOBAL 4.1–1/2).

④ Choisissez "To" pour définir la destination de sauvegarde.

note Vous pouvez aussi choisir la banque voulue avec les boutons Bank [A]~[E].

Vous ne pouvez pas sauvegarder de Program dans les banques G~g(d). Les Programs édités dans les banques G~g(d) doivent être sauvegardés dans les banques A~E.

⑤ Pour changer le nom du Program, appuyez sur [F5] ("Name") pour afficher la fenêtre de dialogue d'édition de texte et entrez le nom voulu (☞Mdb p.39).

⑥ Pour sauvegarder le Program, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

note Quand vous appuyez sur [REC/WRITE], l'écran affiche la fenêtre de dialogue Update Program. Cette fenêtre permet aussi de sauvegarder sous le numéro de Program sélectionné.

Select by Category

Permet de choisir un Program en fonction de sa catégorie (☞p.2).

1.1–2: P.Edit (Performance Editor)



1.1–2a: Bank, Program Select, ♩ (Tempo)

Choisissez ici un Program. Cette zone affiche la banque, le numéro et le nom du Program en question (☞p.2). "♩" vous indique le réglage de tempo.

1.1–2b: Performance Editor

Les éditeurs de jeu (Performance Editor) permettent de modifier les paramètres principaux des Programs sans devoir activer les pages PROG 2.1~7.3 Ed (Edit).
Grâce à ces éditeurs, vous pouvez modifier une série de paramètres dans le Program sélectionné et apporter ainsi des modifications plus générales mais néanmoins importantes.
Les **éditeurs de jeu** vous seront utiles pour régler la profondeur des effets, etc. durant le jeu ou quand vous souhaitez commencer la création d'un son en définissant les réglages de base.

Les changements que vous effectuez à l'aide des éditeurs de jeu modifient les valeurs des paramètres de Program contenus dans la mémoire tampon d'édition.
Si vos éditions vous plaisent et que vous souhaitez les conserver, veillez à sauvegarder le Program (☞Mdb p.38).

Les changements effectués avec Performance Editor sont appliqués pour chaque paramètre disponible dans les limites de sa plage de réglage. Si vous modifiez une valeur avec le Performance Editor et que vous passez ensuite à une autre page ou à un autre mode pour enfin revenir à votre point de départ, le KARMA conservera les données d'édition, mais le Performance Editor affichera lui la valeur **+00** à l'écran. Vous pouvez alors poursuivre l'édition si vous le voulez.

Vu que les possibilités d'édition du Performance Editor ne sont pas aussi poussées que les fonctions normales d'édition, l'équilibre pourrait parfois être perdu entre les divers paramètres. Dans ce cas, effectuez les réglages fins sous 2.1: Ed-Basic~7.3: Ed-MasterFx.

MIDI Si la case "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b) est cochée, à chaque fois que vous utilisez le Performance Editor, l'instrument transmettra les changements de paramètre sous forme de messages SysEx. Si ces messages sont reçus par un KARMA dont la case "Exclusive" est cochée, l'instrument modifiera la valeur de l'éditeur de jeu correspondant conformément au message.

Octave [–03...+00...+03]

Un réglage de **+01** augmente la hauteur d'une octave.
Un réglage de **–01** diminue la hauteur d'une octave.
Notez toutefois que ce paramètre ne permet pas de régler la hauteur plus haut que 4 pieds ni plus bas que 32 pieds.

Stretch (Pitch Stretch) [–12...+00...+12]

Ce paramètre 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.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Un réglage de **+01** diminue de 1 la valeur du paramètre de transposition "Transpose" tout en augmentant de 100 la valeur du paramètre d'accord "Tune".
Un réglage de **–01** augmente de 1 la valeur du paramètre de transposition tout en diminuant de 100 la valeur du paramètre d'accord.
Notez cependant que cet éditeur ne permet pas de régler la valeur de transposition en dehors de la plage ±12 ni la valeur d'accord en dehors de la plage ±1200.

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

OSC Bal (OSC Balance) [–10…+00…+10]

Ce paramètre permet de régler l'équilibre entre le niveau de l'oscillateur 1 et de l'oscillateur 2.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** diminuent le niveau de l'oscillateur 2.
Pour un réglage de **+10**, le niveau de l'oscillateur 2 sera de 0. Le niveau de l'oscillateur 1 ne changera pas.
Les réglages **négatifs (–)** diminuent le niveau de l'oscillateur 1.
Pour un réglage de **–10**, le niveau de l'oscillateur 1 sera de 0. Le niveau de l'oscillateur 2 ne changera pas.

L'oscillateur 2 ne produira pas de son pour les Programs où "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Single**. Pour ces Programs, seul le niveau de l'oscillateur 1 changera. Cet éditeur de jeu n'a aucun effet sur les Programs **Drums**.

Level (Amp Level) [–10…+00…+10]

Ce paramètre sert à régler le niveau de l'amplificateur.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** augmentent la valeur attribuée au niveau de l'amplificateur.
Pour un réglage de **+10**, le niveau de l'amplificateur sera de 127 (maximum).
Les réglages **négatifs (–)** diminuent la valeur attribuée au niveau de l'amplificateur.
Pour un réglage de **–10**, le niveau de l'amplificateur sera de 0.

Attack (Attack Time) [–10…+00…+10]

Ce paramètre permet de régler le temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** augmentent la valeur attribuée aux temps d'attaque.
Pour un réglage de **+10**, les temps d'attaque seront de 90.
Les réglages **négatifs (–)** raccourcissent les temps d'attaque.
Le réglage **–10** correspond à des temps d'attaque de 0.

Quand vous modifiez "Attack Time", le KARMA règle simultanément les paramètres "EG Start Level", "Attack Level", "Start Level Modulation" et "Attack Time Modulation" de l'enveloppe d'amplificateur, ceci afin d'obtenir un effet maximum.

Decay (Decay Time) [–10…+00…+10]

Ce paramètre permet de régler le temps de chute et la courbe de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** augmentent la valeur attribuée au temps de chute et à la courbe. Pour un réglage de **+10**, les temps seront de 99.
Les réglages **négatifs (–)** diminuent la valeur attribuée au temps de chute et à la courbe. Pour un réglage de **–10**, les temps seront de 0.

IFX Bal (IFX Balance) [–10…+00…+10]

Ce paramètre permet d'effectuer le réglage "W/D(Wet/Dry)" (son à effet/son sans effet) d'un seul coup pour les effets d'insertion 1 à 5.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** augmentent la valeur attribuée aux niveaux "Wet" du Program et diminuent celle des niveaux "Dry". Le réglage **+10** correspond à un son "Wet".
Les réglages **négatifs (–)** diminuent la valeur attribuée aux niveaux "Wet" du Program et augmentent celle des niveaux "Dry". Le réglage **–10** correspond à un son "Dry".

MFX Bal (MFX Balance) [–10…+00…+10]

Ce paramètre permet d'effectuer les réglages "Rtn1 (Return1)" et "Rtn2 (Return2)" (7.3–1a) des effets maîtres.
Pour un réglage de **+00**, la valeur des paramètres du Program ne changera pas.
Les réglages **positifs (+)** augmentent les niveaux de retour du Program.
Le réglage **+10** correspond à des niveaux de 127 (maximum).

Les réglages **négatifs (–)** diminuent les niveaux de retour du Program.
Le réglage **–10** correspond à des niveaux de 0.

Octave	Paramètre “Octave” des oscillateurs 1 et 2
Stretch	Paramètres “Transpose” et “Tune” des oscillateurs 1 et 2
OSC Bal	Paramètres “High Level” et “Low Level” des oscillateurs 1 et 2
Level	Niveau des amplificateurs 1 et 2 (Amp1 Level, Amp2 Level)
Attack	Paramètres “Amp EG Attack Time”, “Start Level”, “Attack Level”, “Level Modulation St”, “Time Modulation At” des enveloppes d’amplificateur 1 et 2, et paramètre “Filter EG Attack Time” des enveloppes de filtre 1 et 2
Decay	Paramètres “AmpEG Decay Time”, “Slope Time” des enveloppes d’amplificateur 1 et 2, paramètres “Filter EG Decay Time” et “Slope Time” des enveloppes de filtre 1 et 2
IFX Bal	Equilibre “W/D(Wet/Dry)” des effets d’insertion IFX1/2/3/4/5
MFX Bal	Paramètre “RTN1, 2(Return1, 2)” des effets maîtres

Notez que pour les Programs de la **banque F**, disponibles en installant l’option EXB-MOSS, les éditeurs de jeu régleront d’autres paramètres de Program. (☞Manuel d’utilisation EXB-MOSS & p.270 “EXB-MOSS option”)

■ 1.1–2c: UTILITY

☞“Write Program”, “Select by Category” (1.1–1c)

1.1–3: KARMA

Cette page sert à effectuer les réglages liés à la fonction KARMA et qui seront utilisés par le Program.
Vous pouvez choisir ici l’algorithme **GE (Generated Effect)** utilisé par le module KARMA.
Vous pouvez aussi régler d’autres paramètres aux pages PROG 6.1, 6.2, 6.3 et 6.4.

Vous activez/coupez la fonction KARMA avec le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.
Vous pouvez sauvegarder le statut des boutons KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH], [SCENE], [1]/[2], des commandes [1]~[8] et les réglages de note/de toucher spécifiés avec les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4] de manière indépendante pour chaque Program.



1.1–3a: KARMA GE Setup

Les phrases et motifs joués par un module KARMA sont générés par un **GE (Generated Effect)**. Sur base des données de note produites sur le clavier, le GE utilise 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.

Le mode Program permet d’utiliser uniquement un module KARMA (le module [A]). (Dans les modes Combination, Sequencer et Song Play, vous pouvez utiliser les quatre modules KARMA ([A], [B], [C], [D]).)

GE Category [00: Name...]

Cette zone indique la catégorie du GE choisi pour le module KARMA.
Vous pouvez choisir les GE selon leur catégorie avec la commande de menu Utility “Select by Category” (☞ p.2, 1.1–3b).

GE Select [0000: Arp Model 01 Up/Dn...]

Permet de choisir un GE.
L’instrument vous propose plus de 1000 types différents.

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Cette zone spécifie le tempo de la fonction KARMA (☞p.3).

Int K.RTC (KARMA Real-time Controls–Use GE’s Value) [Off, On]

Cette zone permet de spécifier si les réglages des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section 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, il vaut mieux cocher **(On)** ce réglage.

On (coché): Les commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS sont initialisés quand vous choisissez un GE.
Off (non coché): Les commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS ne sont pas initialisés lors du choix d’un GE. (Les réglages des commandes et boutons restent d’application.)

Les commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] auxquels aucun paramètre GE n’est assigné ne sont pas initialisés (☞PROG 6.3–1a “Asgn”).

Si vous choisissez un GE quand “Init K.RTC” est **coché**, les commandes KARMA REAL-TIME CONTROLS [1]~[8] seront automatiquement réglées en **position centrale** (“**à midi**”) et les boutons [1]/[2] seront **désactivés**.
Chaque **GE** comporte seize paramètres qui ont été réglés à l’usine afin de fournir un pilotage optimal de la phrase ou du motif.
Vous pouvez assigner le pilotage des ces paramètres aux commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Dans ce cas, les commandes et boutons en question permettent d’opérer des changements considérables sur la phrase ou le motif généré par le GE.
Ce réglage place les commandes [1]~[8] **au milieu** et **désactive** les boutons [1]/[2], ce qui correspond aux réglages d’origine du GE.

note Si vous avez réglé le paramètre GE “Asgn” (6.3–1(2)(3)(4)a) sur **Knob1~Knob8SW, SW[1]** ou **SW[2]**, selon le GE sélectionné, ce dernier pourrait ne pas utiliser ses réglages d’usine. Si c’est le cas, réglez le paramètre GE “Asgn” sur “---”. En outre, tous les paramètres de module KARMA, y compris le paramètre GE “Asgn”, sont initialisés quand vous exécutez la commande de menu Utility “Initialize KARMA Module” aux pages 6.1: Ed-KARMA~6.4: Ed-KARMA-RT.

■ 1.1–3b: UTILITY



☞"Write Program" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Select by Category (Select Program by Category/Select by Category: GE)

La commande de menu Utility "Program Select" (1.1–2a) permet de choisir les Programs selon leur catégorie (☞p.2). Ainsi, si vous avez choisi "GE Select" (1.1–3a), vous pourrez sélectionner les GE selon leur catégorie.
Pour en savoir plus sur la sélection des GE par catégorie, voyez "Select by Category" (☞p.2).

1.1–4: K.RTC (KARMA RTC)



1.1–4a: RT Knob/SW Name

Cette zone affiche le nom des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS ainsi que les réglages de ces commandes et boutons mémorisés dans le Program en question.
Vous pouvez modifier ces noms à la page PROG 6.4–4/5: Ed-KARMA RT, Name 1/2.
Vous pouvez alterner entre deux sets de réglages pour les commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2]: il s'agit des réglages SCENE 1 et 2.
Les réglages des commandes et boutons affichés ici changent aussi en fonction de la scène choisie (SCENE 1/2) (☞Mdb p.26 "Jouer avec la fonction KARMA").

Représentation graphique des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2]
Quand vous manipulez une commande [1]~[8] ou un bouton [1]/[2] 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.

Pour retrouver les réglages d'origine des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2]
Vous pouvez soit vous servir de la représentation graphique tout en réglant la commande/le bouton, soit suivre une des méthodes ci-dessous (uniquement pour les modes Program et Combination).

[Rappeler les réglages d'origine du Program entier]
Appuyez sur le bouton [COMPARE]. Tous les réglages du Program retrouvent leur valeur mémorisée (☞Mdb p.15 "Bouton [COMPARE]").

[Rappeler uniquement les réglages de SCENE]

① Quand vous manipulez les commandes [1]~[8] ou les boutons [1]/[2] et modifiez les valeurs mémorisées dans le Program, le témoin de la mémoire de scène activée se met à clignoter.

② Vous pouvez alors retrouver tous les réglages mémorisés dans la scène en question pour les commandes et boutons en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur [SCENE] (le témoin cesse de clignoter et reste allumé.)

③ Si vous maintenez à nouveau [ENTER] enfoncé et que vous appuyez sur [SCENE], les commandes et boutons retrouvent alors les réglages en vigueur à l'étape ① (le témoin correspondant clignote à nouveau).

[Rappeler uniquement les réglages des commandes [1]~[8] et des boutons [1]/[2]

① Quand vous manipulez une commande [1]~[8] ou un bouton [1]/[2] pour modifier la valeur de paramètre mémorisée dans le Program, l'écran affiche la commande ou le bouton en question en contrasté.

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

■ 1.1–4b: UTILITY

☞"Write Program", "Select by Category" (1.1–1c)

1.1–5: Note (Note Activity)



1.1–5a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display

Cette zone affiche en temps réel les données d'enclenchement/de coupure de notes générées par le module KARMA (module [A]).
Les réglages de zone de clavier du module KARMA sont affichés sous forme d'une ligne épaisse (☞p.27 PROG 6.1–2a: KeyZ/Thru).

Chord Name

Cette zone indique le nom de l'accord détecté par le module KARMA.

note La détection d'accord est influencée par les paramètres "Key Zone" (PROG 6.1-2a: KeyZ/Thru) et "Transpose" (PROG 6.2-1a: Module Parameter) du module KARMA et par les réglages "Dynamic MIDI Destination" (PROG 6.4-3a/b/c/d), "Chord Scan" et "Smart Scan".

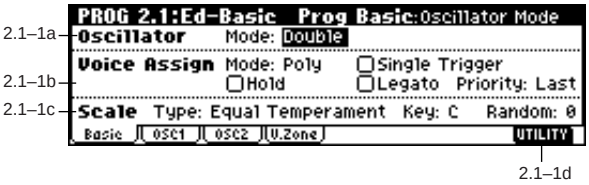
■ 1.1–5b: UTILITY

☞"Write Program", "Select by Category" (1.1–1c)

PROG 2.1: Ed–Basic

Vous effectuez ici les réglages de base pour le ou les oscillateurs utilisés.

2.1–1: Basic (Prog Basic)



2.1–1a: Oscillator

Mode (Oscillator Mode) [Single, Double, Drums]

Ces paramètres permettent d'effectuer des réglages de base pour les oscillateurs et de spécifier si le Program utilise un ou deux oscillateurs, ou encore un Drum Kit.

Single: le Program utilise **un oscillateur** (oscillateur 1, filtre 1, amplificateur 1). Dans ce cas, le Program disposera d'une **polyphonie maximum de 62 notes**.

Double: le Program utilise **deux oscillateurs** (oscillateurs 1/2, filtres 1/2, amplificateurs 1/2). Ce réglage permet de créer des sons plus élaborés. Dans ce cas, le Program offre une **polyphonie maximum de 31 notes**.

Drums: le Program utilise **un oscillateur** (tout comme pour **Single**). Toutefois, dans ce cas-ci, ce n'est pas un multi-échantillon, mais un Drum Kit qui est assigné à l'oscillateur 1. Le Program offre alors une **polyphonie maximum de 62 notes**.

2.1–1b: Voice Assign

Mode (Voice Assign Mode) [Poly, Mono]

Poly: Le Program est polyphonique et permet donc de jouer des accords.
Mono: Le Program est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois.

Hold [Off, On]

On (coché): Le mode Hold est **activé**. Quand vous lâchez une touche, le KARMA continue de produire la note tout comme si vous mainteniez la touche enfoncée. Ce paramètre ne produira pas d'effet si vous avez réglé les paramètres "Amp1 EG", "Amp2 EG" (5.1–3a, 5.2–3) et "S (Sustain Level)" sur **0**.
Ce mode convient particulièrement pour jouer des sons de batterie. Si vous avez réglé le paramètre "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Drums**, vous devriez **normalement activer Hold**.
Off (non coché): Le mode Hold est **coupé**. **Désactivez** donc **Hold** si vous ne jouez pas de Program de batterie.

Si vous **activez** "Hold" pour un Program de batterie, les touches du Drum Kit dont le paramètre "Enable Note Off" (GLOBAL 5.1–3a) est désactivé adopteront le mode **Hold**. Pour les touches dont la case "Enable Note Off" est cochée, le mode Hold sera coupé. Si vous **laissez vide** la case Hold, le mode Hold sera désactivé pour les touches, cela quel que soit leur réglage "Enable Note Off".

Single Trigger [Off, On]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur **Poly**.

On (coché): Quand vous jouez plusieurs fois une même note, le KARMA interrompt la reproduction de la première note avant de jouer à nouveau cette même note, pour éviter un chevauchement des notes.

Legato [Off, On]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur **Mono**.

On (coché): Le mode Legato est activé. Quand vous jouez une phrase de plusieurs notes liées, les enveloppes ne partent du début que pour la première note et poursuivent leur trajet pour les notes suivantes.
Off (non coché): Le mode Legato est coupé. Chaque note jouée pilote les enveloppes depuis leur début.
Quand le mode Legato est activé, la production d'une série de messages Note On ne redéclenchera pas le son. Si une note est déjà enclenchée et qu'une autre note est produite, le KARMA continuera de produire le premier son. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO (oscillateur basse fréquence) ne seront pas initialisés; seule la hauteur de l'oscillateur sera mise à jour. Ce réglage produit de bons résultats pour les sons d'instruments à vent et les sons de type synthé analogique.
Si le mode Legato est coupé, lors de la production de plusieurs messages Note On, le KARMA redéclenchera le son pour chaque enclenchement de note. Le son de l'oscillateur, l'enveloppe et le LFO seront initialisés (et redéclenchés) conformément aux réglages du Program.

Si la case "Legato" est cochée, certains multi-échantillons ou zones du clavier pourraient produire une hauteur incorrecte.

Priority [Low, High, Last]

Ce paramètre est disponible quand vous avez réglé "Mode (Voice Assign Mode)" sur **Mono**.
Il permet de spécifier quelle note a priorité de reproduction quand vous jouez simultanément plusieurs notes.

Low: donne la priorité de jeu à la note la plus basse.
High: donne la priorité de jeu à la note la plus haute.
Last: donne la priorité de jeu à la dernière note.

2.1–1c: Scale

Type (Scale Type) [Equal Temperament…User Octave 15]

Définissez dans cette zone la gamme de base du générateur de sons interne.

Equal Temperament: Correspond à la gamme la plus utilisée; dans cette gamme, les intervalles de demi-ton sont tous parfaitement accordés.

Pure Major: Dans ce tempérament, les accords majeurs de la tonique définie sont parfaitement accordés.

Pure Minor: Dans ce tempérament, les accords mineurs de la tonique définie sont parfaitement accordés.

Arabic: Cette gamme comprend la gamme de quarts de ton utilisée dans la musique arabe.

Pythagoras: Cette gamme est basée sur la théorie musicale de la Grèce antique et est particulièrement adaptée au jeu de mélodies.

Werkmeister (Werkmeister III)**:** Cette gamme de tempérament égal est employée depuis la fin de l'époque baroque.

Kirnberger (Kirnberger III)**:** Cette gamme, créée au 18e siècle, est surtout employée pour accorder les clavecins.

Slendro: Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave se compose de cinq notes.
Quand la valeur **C** est attribuée au paramètre "Key", employez les notes C, D, F, G et A. (Les autres touches produiront des hauteurs de gamme à tempérament égal.)

Pelog: Dans cette gamme de gamelan indonésien, une octave comprend sept notes.
Quand "Key" est réglé sur **C**, employez les touches blanches. (Les touches noires produiront des hauteurs de gamme à tempérament égal.)

Stretch: Cet accord est employé pour les pianos acoustiques.

User All Notes: Il s'agit de la gamme complète (C–1 ~ G9) spécifiée avec "User All Notes Scale" (GLOBAL3.1–2a).

User Octave 00–15: Il s'agit des gammes d'une octave définies avec "User Octave Scale" (GLOBAL3.1–1a).

Key [C...B]

Indique la tonique de la gamme choisie.
Ce paramètre n'est pas disponible pour les gammes **Equal Temperament**, **Stretch** et **User All Notes**.

Random [0...7]

Plus vous **augmentez la valeur** de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite. En mode de jeu normal, sélectionnez la valeur **0**. Ce paramètre est en effet utilisé pour simuler des instruments dont la hauteur est par nature instable, comme les orgues ou instruments acoustiques à bandes.

Si vous sélectionnez une gamme autre que Equal Temperament, la combinaison de la gamme choisie et du réglage "Key" pourrait fausser l'accord de la note de base (A=440 Hz, par exemple). Dans ce cas, corrigez la hauteur avec "Master Tune" (GLOBAL 1.1–1a).

■ 2.1–1d: UTILITY



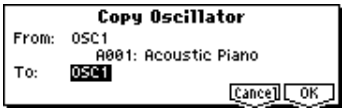
☞"Write Program" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Copy Oscillator

Cette commande du menu Utility permet de copier les réglages d'oscillateur dans le Program choisi.

① Choisissez la commande "Copy Oscillator" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez avec "From" l'oscillateur dont vous voulez copier les réglages et le Program de source pour la copie. Choisissez la banque avec les boutons BANK [A]~[G].

③ Choisissez l'oscillateur de destination pour la copie avec "To".

④ Exécutez la commande Copy Oscillator en appuyant sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Swap Oscillator

Cette commande permet d'échanger les réglages des oscillateurs 1 et 2.

① Choisissez "Swap Oscillator" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Exécutez la commande Swap Oscillator en appuyant sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

note Cette commande peut uniquement être exécutée si "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Double**.

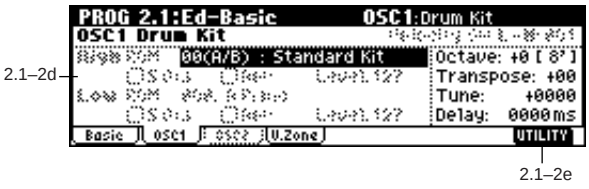
2.1–2: OSC1

Cette page permet de spécifier le ou les multi-échantillons (formes d'onde) ou le Drum Kit utilisés par le Program sélectionné pour l'oscillateur 1 et/ou l'oscillateur 2.
La mémoire ROM du KARMA contient **425** multi-échantillons différents (préprogrammés à l'usine) et **73** kits de batterie. Si vous voulez disposer de plus de multi-échantillons, vous pouvez installer une carte de la série EXB-PCM (disponible en option).

L'illustration suivante montre la page d'écran affichée quand vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double**. Si vous avez réglé ce paramètre sur **Single**, le paramètre de la page OSC2 ne sera pas affiché et ne pourra donc pas être réglé.



L'illustration suivante vous montre la page affichée quand vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Drums**.



2.1–2a: OSC1 Multisample

Velocity SW L→H [001...127]

A la valeur de commutation par toucher définie via ce paramètre, le KARMA changera de multi-échantillon et passera du multi-échantillon Low au multi-échantillon High définis pour l'oscillateur 1 avec "High, Low" (2.1–2b). Les notes jouées avec un toucher supérieur à cette valeur seront reproduites par le multi-échantillon High.

2.1–2b: High, Low

Ce paramètre vous permet de choisir un multi-échantillon. Vous pouvez sélectionner des multi-échantillons différents pour les zones High et Low et utiliser la commutation par toucher pour passer d'un multi-échantillon à l'autre. Les paramètres "Start Offset", "Reverse" et "Level" peuvent être réglés indépendamment pour les multi-échantillons High et Low.

Multi-échantillon High:

High MS Bank **[ROM, EXB* ...]**
High Multisample **[000...424, 000...]**

Définissez ici la banque et le numéro du multi-échantillon High. Le multi-échantillon choisi ici sera reproduit pour un toucher plus fort que la valeur du paramètre "**Velocity SW L→H**" (2.1–2a). Si vous ne souhaitez pas employer la commutation par toucher, réglez le paramètre en question sur **001** et choisissez uniquement le multi-échantillon High.

ROM: Option est réservée aux multi-échantillons d'usine. Choisissez parmi les multi-échantillons **000~424** avec le paramètre "**High Multisample**".
EXB*: Cette option permet de choisir des multi-échantillons d'une carte de la série EXB-PCM (disponible en option). **"*"** vous indique le type d'option installée.
Le nombre de multi-échantillons disponibles pour "**High Multisample**" dépendra donc des options installées.

L'affichage **EXB*** varie selon le type de l'option installée.

Si vous avez choisi un Program utilisant un multi-échantillon d'une carte de la série EXB-PCM, mais que la carte d'extension EXB-PCM correspondante n'est pas installée (et que le multi-échantillon nécessaire n'est donc pas disponible), la zone "**High MS Bank**" affichera l'indication "ROM". Dans ce cas, le Program ne pourra pas être reproduit. Pour jouer le Program, sélectionnez à nouveau la banque de multi-échantillons.

Une limite supérieure est définie pour chaque multi-échantillon. Jouer un multi-échantillon au-delà de cette limite pourrait ne produire aucun son.

S.Ofs (High Start Offset) **[Off, On]**

Ce paramètre définit le point de départ pour la reproduction du multi-échantillon. Pour certains multi-échantillons, ce paramètre ne produira aucun effet.

On (coché): La forme d'onde du multi-échantillon est reproduite depuis une position préprogrammée pour chaque multi-échantillon et située plus loin que son début.
Off (non coché): La reproduction commence depuis le début de la forme d'onde du multi-échantillon.

Rev (High Reverse) **[Off, On]**

Ce paramètre permet d'inverser la reproduction du multi-échantillon. Les multi-échantillons de la mémoire ROM ou de l'option (carte de la série EXB-PCM) définis à l'origine pour être reproduits en boucle seront reproduits une seule fois en sens inverse. Les multi-échantillons conçus à l'origine pour être reproduits en sens inverse seront joués normalement.

On (coché): Le multi-échantillon est joué en sens inverse.
Off (non coché): Le multi-échantillon est joué normalement.

Level (High Level) **[0...127]**

Ce paramètres spécifie le niveau du multi-échantillon.

Selon le multi-échantillon choisi, le choix d'un niveau important pourrait entraîner une distorsion du son quand vous jouez un accord. Si c'est le cas, diminuez le niveau.

Multi-échantillon Low:

Permet de choisir le multi-échantillon Low pour l'oscillateur 1.
Le multi-échantillon choisi ici sera joué en réponse à un toucher plus faible que la valeur assignée à "Velocity SW L→H" (2.1–2a).

Low MS Bank **[ROM. EXB*...]**
Low Multisample **[000...424, 000...]**
S.Ofs (Low Start Offset) **[Off, On]**
Rev (Low Reverse) **[Off, On]**
Level (Low Level) **[000...127]**

☞Voyez les paramètres correspondants sous "Multi-échantillon High:".

2.1–2c: Octave, Transpose, Tune, Delay

Octave **[–2[32'], –1[16'], +0[8'], +1[4']]**

Permet de régler la hauteur par pas d'une octave. La hauteur normale d'octave d'un multi-échantillon correspond à 8 pieds (**8'**).

Transpose **[–12...+12]**

Sert à régler la hauteur par pas de demi-ton sur une plage de ±1 octave.

Tune **[–1200...+1200]**

Permet de régler la hauteur de l'échantillon par pas d'un cent (un demi-ton comprend 100 cents) sur une plage de ±1 octave.

Delay **[0ms...5000ms, KeyOff]**

Permet de définir un temps de retard entre l'enclenchement de note et la reproduction de la note.
Le réglage **KeyOff** déclenche la reproduction de la note à la réception du message de coupure. Ce paramètre permet de créer des sons tels que le "clic" perceptible lors du relâchement d'une touche sur un clavecin. Si vous choisissez ce réglage, veillez à attribuer la valeur **0** au paramètre "S (Sustain Level)" de "Amp1 EG" et "Amp2 EG" (5.1–3a, 5.2–3).

2.1–2d: OSC1 Drum Kit

Drum Kit **[00(A/B)...63(User), 64(GM)...72(GM)]**

Cette zone de l'écran permet de choisir un Drum Kit.

00 (A/B)–15 (A/B)	Drum Kits chargés à l'usine (Preload).
16 (C)–31 (C)	Pour vos propres Drum Kits, Drum Kits de la série EXB-PCM
32 (D)–47 (D)	
48 (User)–63 (User)	Pour les Drum Kits utilisateur
64 (GM)–72 (GM)	Drum Kits préprogrammés (Preset) compatibles GM2

Octave **[–2[32'], –1[16'], +0[8'], +1[4']]**

Permet de régler la hauteur par pas d'une octave. Si vous employez un Drum Kit, choisissez la hauteur de 8 pieds (**8'**).

Quand vous éditez un Program de batterie, veillez à régler ce paramètre sur **8'**. En effet, pour les autres valeurs, l'assignation des sons du Drum Kit aux touches du clavier sera incorrecte.

Transpose **[–12...+12]**

Sert à régler l'emplacement des instruments au sein du Drum Kit sélectionné. A moins que vous ne souhaitiez modifier l'agencement de ces instruments, veuillez laisser ce paramètre à sa valeur **0**.

Tune **[–1200...+1200]**

Permet de régler la hauteur par pas d'un cent.
Réglez la hauteur de chaque Drum Kit sous GLOBAL 5.1: DKit.

Delay **[0ms…5000ms, KeyOff]**

Permet de définir un temps de retard entre l'enclenchement de note et la reproduction du son.
Le réglage **KeyOff** déclenche la reproduction du son à la réception du message de coupure. Dans ce cas, réglez le paramètre "S (Sustain Level)" de "Amp1 EG" (5.1–3a) sur **0**.

■ 2.1–2e. UTILITY

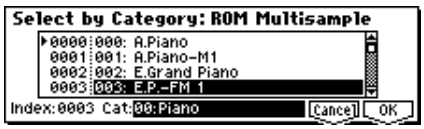


☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Select by Category

Permet de choisir les multi-échantillons en fonction de leur catégorie.
Pour en savoir plus sur la manière de procéder, voyez "Select by Category" (☞p.2).



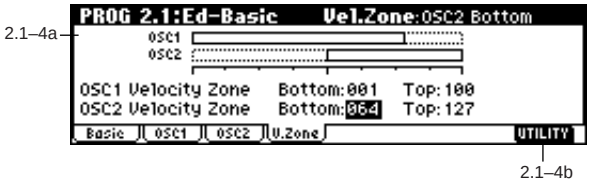
note Cette commande peut uniquement être exécutée si "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Single** ou **Double** et que vous choisissez pour l'oscillateur 1 ou 2 le réglage "High MS Bank", "High Multisample", "Low MS Bank" ou "Low Multisample" pour lequel "High MS Bank" ou "Low MS Bank" est réglé sur **ROM.**

2.1–3: OSC2

S'affiche uniquement quand vous réglez "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double**.
Pour en savoir plus sur le réglage et la fonction de ce paramètre, "2.1–2: OSC1".

2.1–4: V.Zone (Velocity Zone)

Permet de définir les plages de toucher dans lesquelles les oscillateurs 1 et 2 produisent du son. Ensemble avec les réglages "Velocity SW L→H" (2.1–2a) de chaque oscillateur, ces réglages définissent la commutation par toucher entre les multi-échantillons High et Low des oscillateurs 1 et 2 ainsi que la plage dans laquelle un Drum Kit peut être joué.



2.1–4a

2.1–4b

2.1–4a: OSC 1/2 Velocity Zone

OSC1 Bottom **[001...127]**

Définit la valeur de toucher minimum pour laquelle l'oscillateur 1 répond.

OSC1 Top **[001...127]**

Définit la valeur de toucher maximum pour laquelle l'oscillateur 1 répond.

OSC2 Bottom **[001...127]**

Définit la valeur de toucher minimum pour laquelle l'oscillateur 2 répond.

OSC2 Top **[001...127]**

Définit la valeur de toucher maximum pour laquelle l'oscillateur 2 répond.

Vous ne pouvez définir de limite inférieure de toucher ("Bottom Velocity") supérieure à la limite supérieure de toucher ("Top Velocity"). De même, vous ne pouvez attribuer de valeur "Top Velocity" inférieure à la valeur "Bottom Velocity".

note Vous pouvez aussi entrer une valeur en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

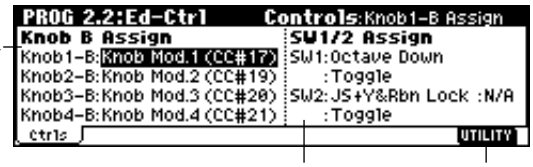
■ 2.1–4b: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

PROG 2.2: Ed–Ctrl

Cette page permet de définir la fonction en mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] pour le mode Program et la fonction du bouton [SW1] et du bouton [SW2].

2.2–1: Ctrls (Controls)



2.2–1a

2.2–1b

2.2–1c

2.2–1a: Knob B Assign

Cette page permet d'assigner des fonctions (principalement sous forme de diverses commandes de contrôle) au mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (☞p.231 "Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS").
Les fonctions que vous spécifiez ici sont donc d'application quand vous manipulez les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] en mode B.

Knob1–B (Knob1–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob2–B (Knob2–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob3–B (Knob3–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob4–B (Knob4–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**

2.2–1b: SW1/2 Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] (☞p.230 "Liste des assignations SW1 et SW2").

SW1 Assign AMSource **[Off, ..., AfterT Lock]**

Définit la fonction du bouton [SW1].
Le KARMA mémorise le statut allumé/éteint du bouton lors de la sauvegarde du Program. Quand vous changez de fonction, le KARMA adopte le réglage "Off".

SW1 Mode [Toggle, Momentary]

Spécifie le statut allumé/éteint en vigueur quand vous enfoncez le bouton [SW1] sous 1.1:Play.
Toggle: chaque fois que vous appuyez sur le bouton [SW1], vous activez ou coupez la fonction assignée.
Momentary: la fonction n'est activée que lorsque vous maintenez le bouton [SW1] enfoncé.

SW2 Assign AMSource **[Off, ..., AfterT Lock]**

SW2 Mode [Toggle, Momentary]

Définit la fonction du bouton [SW2].
Les fonctions assignables au bouton [SW2] sont identiques à celles décrites pour le bouton [SW1]. Toutefois, pour le bouton [SW2], la fonction **SW2 Mod. (CC#81)** est disponible au lieu de **SW1 Mod. (CC#80)**.

note Bien que vous puissiez assigner les valeurs suivantes à "SW1 Assign" et "SW2 Assign", notez qu'elles ne produisent aucun effet.
La compatibilité des données est assurée entre le KARMA et les modèles TRITON/TRITONpro/TRITONproX (versions avec clavier du TRITON et le TRITON-Rack). Vous pouvez ainsi utiliser des Programs créés sur le KARMA sur un modèle TRITON et vice versa.
Par souci de compatibilité, le KARMA permet de régler ces paramètres "non valides".

N/A indique les paramètres non disponibles (Not Available).

Ribbon Lock	**: N/A**
JS X&Rbn Lock	**: N/A**
JS+Y&Rbn Lock	**: N/A**
JS-Y&Rbn Lock	**: N/A**

■ 2.2–1c: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

PROG 2.3: Ed–OSC

Cette page s'affiche quand vous choisissez des Programs de la banque F (à condition d'avoir installé l'option EXB-MOSS).
(☞Manuel d'utilisation EXB-MOSS & p.270 "EXB-MOSS option")

PROG 3.1: Ed–Pitch

Vous pouvez effectuer ici les réglages de modulation de hauteur pour les oscillateurs 1 et 2.

3.1–1: OSC1

Ces réglages permettent de spécifier la manière dont la hauteur de l'oscillateur 1 varie sur l'étendue du clavier et de choisir la fonction de jeu utilisée pour modifier la hauteur et la profondeur de l'effet. Vous pouvez aussi déterminer la variation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur et activer/couper le Portamento et spécifier son mode.

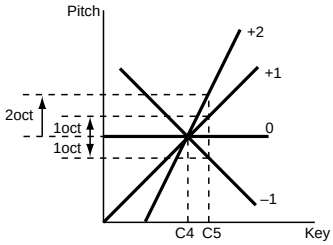


3.1–1a: Pitch

Pitch Slope [–1.0...+2.0]

Vous attribuerez en principe la valeur **+1.0** à ce paramètre. Pour des **valeurs positives (+)**, la hauteur augmente lorsque vous montez sur le clavier, tandis que pour des **valeurs négatives (–)**, la hauteur descend quand vous montez sur le clavier.
La valeur **0** ne produit pas de changement de hauteur: quel que soit l'emplacement où vous jouez sur le clavier, le KARMA produira la note C4.

Effet du paramètre "Pitch Slope" sur la hauteur



Ribbon (#16) [–12...+12]

Ce paramètre définit en demi-tons la variation de hauteur produite quand l'instrument reçoit la commande contrôle CC#16 (ou quand vous glissez le doigt sur le ruban d'un TRITON ou d'un autre instrument connecté à la prise MIDI IN).

Une octave est ainsi divisée en **12** demi-pas. Pour des **valeurs positives (+)**, la hauteur augmente quand vous glissez le doigt sur la partie droite du ruban. Pour des **valeurs négatives (–)**, un glissement vers la droite diminue la hauteur.

Par exemple, si vous avez défini une valeur de **+12**, il suffit d'appuyer sur le bord droit du ruban pour augmenter la hauteur d'une octave. Pour une valeur de **–12**, la hauteur diminue d'une octave quand vous appuyez sur le bord droit du ruban.
Pour le milieu du ruban, le KARMA conserve la hauteur originale. Vous pouvez mettre cette caractéristique à profit pour recréer l'effet de "hammering-on" employé par les guitaristes: il vous suffit pour cela d'appuyer en alternance sur le centre et sur le bord du ruban.

JS (+X) **[–60…+12]**

Ce paramètre définit la variation de hauteur produite quand vous actionnez le joystick a fond à droite.

Une octave est divisée en **12** pas.

Ainsi, par exemple, si vous assignez la valeur **+12** à ce paramètre et que vous déplacez le joystick à fond vers la droite, la hauteur originale augmentera d'une octave.

JS (–X) **[–60…+12]**

Ce paramètre définit la variation de hauteur produite quand vous actionnez le joystick à fond à gauche (☞p.224).

Une octave est divisée en **12** pas.

Si par exemple vous assignez la valeur **–60** à ce paramètre et que vous déplacez le joystick à fond vers la gauche, la hauteur originale diminuera de cinq octaves. Un tel réglage vous permet par exemple de simuler les "vrombissements" que les guitaristes produisent avec leur trémolo.

AMS (Pitch AMS) **[Off, (FEG, AEG, EXT)]**

Ce paramètre permet de choisir le modulateur alternatif appliqué à la hauteur de l'oscillateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) **[–12.00…+12.00]**

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS (Pitch AMS)".
La valeur **0** ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de **12.00**, la hauteur change jusqu'à une octave.

Si par exemple vous réglez "AMS" sur **AfterT** et que vous appuyez sur une touche du clavier, la hauteur augmentera si vous avez défini une **valeur positive (+)** pour "Intensity" et diminuera si vous lui avez assigné une **valeur négative (–)**.
Les limites de la plage de réglage sont d'une octave (☞p.224).

3.1–1b: Pitch EG

Intensity **[–12.00…+12.00]**

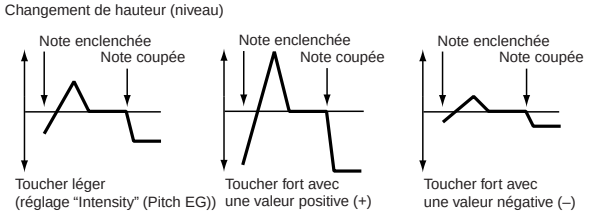
Définissez dans cette zone l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur choisie à la page "EG (Pitch EG)" (3.1–5).
Les valeurs limites **12.00** de la plage de réglage produisent un changement de hauteur de ±1 octave.

AMS (Pitch EG AMS) **[Off, (KT, EXT)]**

Choisissez ici la source contrôlant la modulation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) **[–12.00…+12.00]**

Définissez ici l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (Pitch EG AMS)".
Si par exemple vous réglez "AMS (Pitch EG AMS)" sur **Velocity** et que vous assignez la valeur **+12.00** à "Intensity", le toucher permet de contrôler l'intensité de changement de hauteur produit par l'enveloppe de hauteur sur une plage de ±1 octave (☞p.224). Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapprochera des niveaux définis pour l'enveloppe de hauteur.



note Les valeurs "Intensity" et "AMS (Pitch EG AMS)" sont ajoutées pour déterminer l'intensité et la direction de la modulation appliquée par l'enveloppe de hauteur.

3.1–1c: Portamento

Les réglages de cette zone permettent d'activer/de couper l'effet de Portamento (créant une variation de hauteur "en douceur" d'une note à l'autre) et de définir la manière dont cet effet sera appliqué. Si la valeur **Porta.SW(CC#65)** est assignée à [SW 1] ou [SW2], vous pourrez activer/couper l'effet de Portamento en appuyant sur le bouton correspondant (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)" SW1 CC#80, SW2 CC#81, Prta.SWCC#65).

MIDI Le Portamento est aussi activé quand le KARMA reçoit la commande de contrôle CC#65 (Portamento SW).

Enable (Porta. Enable) **[Off, On]**

On (coché): L'effet de Portamento est appliqué.
Off (non coché): L'effet de Portamento n'est pas activé.

Fingered (Porta. Fingered) **[Off, On]**

Ce paramètre est disponible uniquement si vous avez coché la case "Enable (Porta. Enable)".

On (coché): Le KARMA applique l'effet de Portamento quand vous maintenez une touche enfoncée en appuyant sur la touche suivante (jeu legato).
Off (non coché): Quel que soit votre jeu, le KARMA applique l'effet de Portamento.

Time (Porta. Time) **[000...127]**

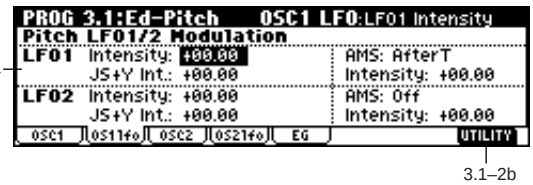
Ce paramètre est disponible uniquement si vous avez coché la case "Enable (Porta. Enable)".
Ce paramètre sert à régler le temps de Portamento. Une augmentation du temps de Portamento produit un changement de hauteur plus lent.

■ 3.1–1d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

3.1–2: OS1lfo (OSC1 LFO)

Spécifie la variation de hauteur produite par le LFO1 et le LFO2 sur l'oscillateur 1.



3.1–2a: Pitch LFO1/2 Modulation

LFO1:

Intensity (LFO1 Intensity) **[–12.00…+12.00]**

Ce paramètre règle l'intensité et la direction de la modulation de hauteur appliquée par le LFO1 de l'oscillateur 1 [et définie à la page "OS1LFO1" (5.3–1)].
Pour les valeurs limites de **12.00**, le KARMA applique une modulation de hauteur de ±1 octave. Les **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.

JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.) **[–12.00…+12.00]**

Détermine l'intensité de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 quand vous poussez le joystick dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument).
Quand vous **augmentez cette valeur**, le LFO1 de l'oscillateur 1 produit une modulation de hauteur plus importante quand vous poussez le joystick vers +Y. Aux valeurs limites de **12.00**, le KARMA applique une modulation de hauteur de ±1 octave. Les **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.

AMS (LFO1 AMS) **[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**

Choisissez ici la source contrôlant l'intensité de modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) **[–12.00…+12.00]**

Détermine l'intensité et la direction de l'effet produit par la source de modulation définie via "AMS (LFO1 AMS)".
La valeur **0** ne produit pas de modulation. Aux valeurs limites de **12.00**, le LFO1 de l'oscillateur 1 produira une modulation de hauteur de ±1 octave. Les **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.
Si par exemple vous réglez "AMS" sur **AfterT** et que vous enfoncez les touches du clavier, la modulation de hauteur du LFO1 de l'oscillateur 1 sera produite en phase normale si vous avez spécifié une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. En revanche, si vous définissez une **valeur négative (–)** pour ce paramètre, le KARMA inversera la phase du LFO.
Le KARMA se base sur les réglages des paramètres "Intensity (LFO1 Intensity)", "JS+Y Int. (LFO1 JS+Y Int.)" et "AMS (LFO1 AMS)" pour déterminer l'intensité et la direction de la modulation de hauteur produite par le LFO1 de l'oscillateur 1 (☞p.224).

LFO2:

Intensity (LFO2 Intensity) **[–12.00…+12.00]**
JS+Y Int. (LFO2 JS+Y Int.) **[–12.00…+12.00]**
AMS (LFO2 AMS) **[Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]**
Intensity (AMS Intensity) **[–12.00…+12.00]**

Voyez ci-dessus la section "LFO1".

■ 3.1–2b: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

3.1–3: OSC2

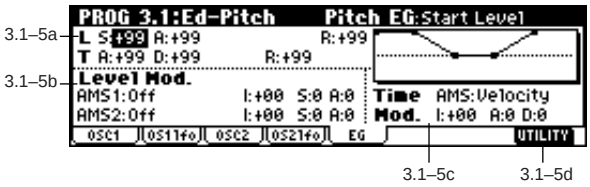
Ces réglages permettent de spécifier la manière dont la hauteur de l'oscillateur 2 varie sur l'étendue du clavier et de choisir la fonction de jeu utilisée pour modifier la hauteur et la profondeur de l'effet. Vous pouvez aussi déterminer la variation de hauteur produite par l'enveloppe de hauteur et activer/couper le Portamento et spécifier son mode. Pour en savoir plus sur chaque paramètre, voyez ci-dessus la section "3.1–1: OSC1".

3.1–4: OS2lfo (OSC2 LFO)

Spécifie la variation de hauteur produite par le LFO1 et le LFO2 sur l'oscillateur 2. Pour en savoir plus sur chaque paramètre disponible, voyez ci-dessus la section "3.1–2: OS1lfo".

3.1–5: EG (Pitch EG) AMSource

Cette page permet d'effectuer les réglages de l'enveloppe de hauteur et de déterminer ainsi la manière dont la hauteur des oscillateurs 1 et 2 varie dans le temps.
Les réglages "Pitch EG" (3.1–1b, 3.1–3) déterminent l'intensité de changement de hauteur produit par ces réglages d'enveloppe sur l'oscillateur 1 (2).



3.1–5a: Pitch EG

Ces réglages définissent la manière dont la hauteur change dans le temps.

L (Level):

Spécifie la quantité de changement de hauteur.
Le changement de hauteur produit dépend du réglage du paramètre "Intensity" sous "Pitch EG" (3.1–1b, 3.1–3). Si par exemple vous avez réglé "Intensity" sur **+12.00** et que vous assignez **+99** à "Level", la hauteur augmente d'une octave. Si vous assignez **–99** à "Level", la hauteur descend d'une octave.

S (Start Level) **[–99…+99]**

Détermine l'intensité de changement de hauteur produit lors de l'enclenchement de note.

A (Attack Level) **[–99…+99]**

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'attaque est écoulé.

R (Release Level) **[–99…+99]**

Définit l'intensité de changement de hauteur produit lorsque le temps d'étouffement est écoulé.

T (Time):

Ces paramètres définissent la durée pendant laquelle le changement de hauteur est produit.

A (Attack Time) **[0…99]**

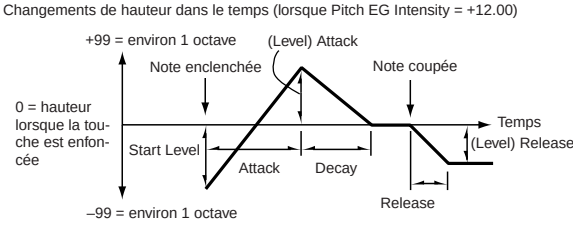
Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis l'enclenchement de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'attaque.

D (Decay Time) **[0…99]**

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, à partir du moment où le niveau d'attaque est atteint jusqu'au retour à la hauteur normale.

R (Release Time) **[0…99]**

Définit la durée pendant laquelle la hauteur change, depuis la coupure de note jusqu'à la hauteur définie pour le niveau d'étouffement.



3.1–5b: Level Mod. (Level Modulation)

Les réglages de cette zone permettent de choisir un modulateur alternatif pour contrôler les paramètres “L (Level)” définis pour l’enveloppe de hauteur.

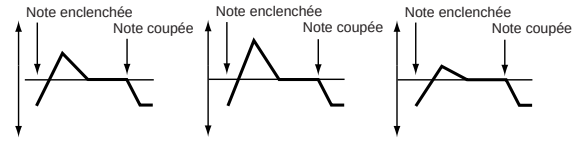
AMS1 (Level Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Sélectionnez la source contrôlant les paramètres “L (Level)” de l’enveloppe de hauteur avec ce paramètre (☞p.222 “Liste AMS (modulateurs alternatifs)”).

I (AMS1 Intensity) [–99…+99]

Ce paramètre sert à définir l’intensité et la direction de l’effet appliqué par la source “AMS1 (Level Mod. AMS1)”.
Pour une valeur de **0**, le KARMA applique les niveaux assignés via les paramètres “Pitch EG” (3.1–5a).
Si par exemple vous avez choisi **SW1 #80** comme source “AMS1 (Level Mod. AMS1)”, quand vous activez la fonction en appuyant sur le bouton [SW1], les réglages des paramètres “Level” de l’enveloppe de hauteur changent. [Assignez la valeur **SW1 Mod. (CC#80)** via “SW1/2 Assign” (2.2–1b)].
Plus la valeur absolue de “I (AMS1 Intensity)” augmente, plus les niveaux de l’enveloppe de hauteur changent quand vous activez le bouton [SW1]. Les réglages “S (AMS1 SW Start)” et “A (AMS1 SW Attack)” déterminent la direction du changement produit. Quand vous désactivez le bouton [SW1], les niveaux de l’enveloppe de hauteur retrouvent leurs propres réglages.
Quand **Velocity** est assigné à “AMS1”, augmenter la valeur absolue de “Intensity” produit un changement plus marqué des niveaux d’enveloppe de hauteur en réponse à un toucher fort. “S (AMS1 SW Start)” et “A (AMS1 SW Attack)” déterminent la direction du changement produit. Pour un toucher plus doux, le changement de hauteur se rapproche des niveaux définis pour l’enveloppe de hauteur.

Changements de Pitch EG (Level) [AMS=“SW1”/“Velocity”, Intensity= valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec “S” de 0, “A” positif (+) et SW1 activé réglages 3.1–5a: Pitch EG)

Note de toucher fort avec “S” de 0, “A” positif (+) et SW1 activé

Note de toucher fort avec “S” de 0, “A” négatif (–) et SW1 activé

S (AMS1 SW Start) [–, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source “AMS1 (Level Mod. AMS1)” au niveau d’enclenchement “S (Start Level)”. Si une **valeur positive (+)** est attribuée à “I (AMS1 Intensity)”, le choix de “+” augmentera le niveau initial de l’enveloppe, tandis que “–” le diminuera. La valeur **0** ne produira pas de changement.

A (AMS1 SW Attack) [–, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source “AMS1 (Level Mod. AMS1)” au niveau d’attaque “A (Attack Level)”. Si “I (AMS1 Intensity)” dispose d’une **valeur positive (+)**, un réglage positif augmentera le niveau d’attaque de l’enveloppe, tandis qu’un réglage négatif le diminuera. La valeur **0** ne produira pas de changement.

AMS2 (Level Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]
I (AMS2 Intensity) [–99…+99]
S (AMS2 SW Start) [–, 0, +]
A (AMS2 SW Attack) [–, 0, +]

Voyez ci-dessus la description des paramètres “AMS1 (Level Mod. AMS1)”~“A (AMS1 SW Attack)”.

3.1–5c: Time Mod. (Time Modulation)

Ces paramètres permettent d’utiliser le modulateur alternatif pour contrôler les paramètres “T (Time)” de l’enveloppe de hauteur.

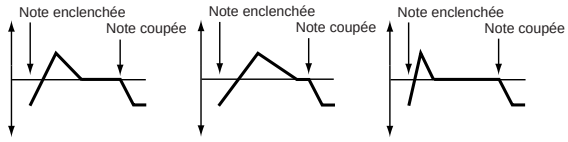
AMS (Time Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Sélectionnez via ce paramètre la source contrôlant les paramètres “T (Time)” de l’enveloppe de hauteur (☞p.222 “Liste AMS (modulateurs alternatifs)”).

I (AMS Intensity) [–99…+99]

Ce paramètre sert à définir l’intensité et la direction de l’effet appliqué par la source “AMS (Time Mod. AMS)”.
Pour une valeur de **0**, les temps de l’enveloppe de hauteur seront conformes aux réglages définis via les paramètres “Pitch EG” (3.1–5a).
La valeur de modulation alternative au moment où l’enveloppe atteint un niveau détermine la valeur de temps d’enveloppe au niveau suivant.
Par exemple, le temps de chute est déterminé par la valeur de modulation alternative obtenue quand le niveau d’attaque est atteint.
Si vous attribuez la valeur **16**, **33**, **49**, **66**, **82** ou **99** à ce paramètre, les temps définis pour l’enveloppe seront accélérés respectivement 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou ralentis à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 du temps original).
Si par exemple vous avez assigné **Velocity** à “AMS (Time Mod. AMS)”, vous pourrez produire des changements plus marqués pour les valeurs “T (Time)” de l’enveloppe de hauteur en augmentant la valeur absolue de “I (AMS Intensity)” pour un toucher fort. Les paramètres “A (AMS SW Attack)” et “D (AMS SW Decay)” déterminent la direction du changement. Pour un toucher plus doux, les temps de l’enveloppe de hauteur se rapprocheront davantage des valeurs définies pour l’enveloppe.

Changements de Pitch EG (Time) [AMS = “Velocity”, Intensity = valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec “A” et “D” positifs (+) (réglages 3.1–5a: Pitch EG)

Note de toucher fort avec “A” et “D” positifs (+)

Note de toucher fort avec “A” et “D” négatifs (–)

A (AMS SW Attack) [–, 0, +]

Ce réglage définit la direction du changement produit par la source “AMS (Time Mod. AMS)” sur le temps d’attaque (“A (Attack Time)”). Si “I (AMS Intensity)” dispose d’une **valeur positive (+)**, un réglage positif allongera le temps d’attaque, tandis qu’un réglage négatif le réduira. La valeur **0** ne produira pas de changement.

D (AMS SW Decay) [–, 0, +]

Ce paramètre définit la direction du changement produit par la source “AMS (Time Mod. AMS)” sur le temps de chute (“D (Decay Time)”). Si “I (AMS Intensity)” dispose d’une **valeur positive (+)**, un réglage positif allongera le temps de chute, tandis qu’un réglage négatif le réduira. La valeur **0** ne produira pas de changement.

■ 3.1–5d: UTILITY

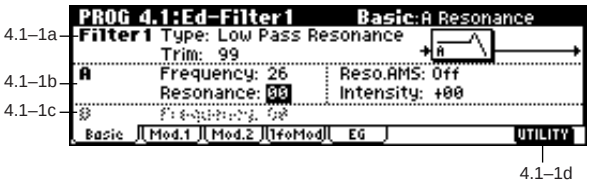
☞“Write Program” (1.1–1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1–1d)

PROG 4.1: Ed–Filter1

Cette page permet de spécifier les réglages du filtre 1 utilisé par l'oscillateur 1. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut de 12 dB/octave.
Si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Single** ou **Drums**, vous pourrez utiliser le filtre 1. Le réglage **Double** permet d'utiliser les filtres 1 et 2. Pour **Single** et **Drums**, vous ne pouvez pas choisir les pages du filtre 2.

4.1–1: Basic

Dans cette page, vous pouvez choisir le type du filtre 1 (utilisé par l'oscillateur 1) et définir la fréquence de coupure ainsi que la résonance du filtre.



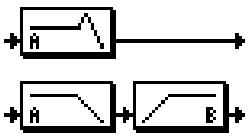
4.1–1a: Filter1

Type (Filter1 Type) [Low Pass Resonance, Low Pass & High Pass]

Ces réglages servent à choisir le type du filtre 1.

Low Pass Resonance: filtre passe-bas de 24 dB/octave avec résonance

Low Pass & High Pass: filtre passe-bas de 12 dB/octave et filtre passe-haut de 12 dB/octave en série



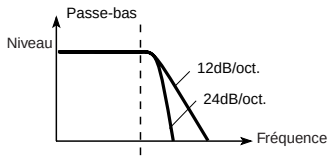
Trim [00…99]

Ce paramètre définit le niveau auquel le signal audio produit par l'oscillateur OSC1 est transféré au filtre 1A.

Une valeur élevée pourrait produire de la distorsion lorsque la valeur du paramètre "Resonance" est trop importante ou quand vous jouez un accord.

4.1–1b: A (Filter A)

Ce filtre coupe les aigus au-dessus de la fréquence de coupure. Il s'agit du type le plus répandu de filtre; on l'utilise pour couper une partie des harmoniques et adoucir (assourdir) les sons de timbre brillant.
Quand "Type (Filter1 Type)" est réglé sur **Low Pass Resonance**, la pente de coupure sera plus raide.



Frequency (A Frequency) [00…99]

Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre 1A.

Resonance (A Resonance) [00…99]

Ce paramètre permet d'accentuer les harmoniques avoisinant la région de la fréquence de coupure définie via "Frequency (A Frequency)" et de donner ainsi un caractère unique au son. Pour produire un effet plus marqué, augmentez la valeur de ce paramètre.

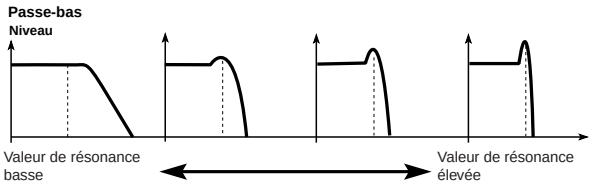
Reso.AMS (Resonance AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Définissez avec ce paramètre le modulateur AMS qui contrôlera le niveau de résonance "Resonance (A Resonance)" (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (AMS Intensity) [–99…+99]

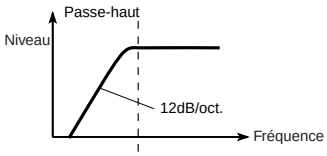
Définit l'intensité et la direction de la source de modulation "Reso. AMS (Resonance AMS)" sur le niveau de résonance "Resonance (A Resonance)".
Par exemple, si vous avez choisi **Velocity** (toucher), la résonance changera en fonction de votre toucher.
Pour des **valeurs positives (+)**, le niveau de résonance augmente en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié avec "Resonance (A Resonance)".
Pour des **valeurs négatives (–)**, le niveau de résonance diminue en réponse à un toucher plus fort, tandis que pour un toucher plus doux, le réglage de résonance approche le niveau spécifié avec "Resonance (A Resonance)".
Le KARMA détermine le niveau de résonance du filtre en se basant sur les paramètres "Resonance (A Resonance)" et "Intensity (AMS Intensity)".

Effet de la résonance



4.1–1c: B (Filter B)

Ce paramètre est affiché si vous avez réglé "Type (Filter1 Type)" (4.1–1a) sur **Low Pass & High Pass**.
Ce filtre coupe les graves en dessous de la fréquence de coupure.
Il allège le son en coupant les harmoniques inférieures.



Frequency (B Frequency) [00…99]

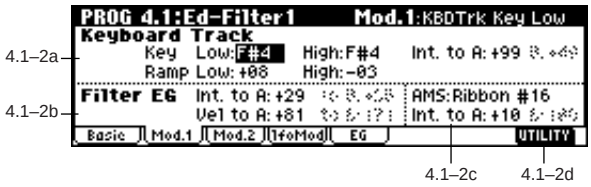
Ce paramètre définit la fréquence de coupure du filtre 1B.

■ 4.1–1d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

4.1–2: Mod.1 (Filter1 Modulation1)

Cette page affiche les réglages Keyboard Track modifiant le son via une modulation de la fréquence de coupure du filtre 1 “Frequency (A/B Frequency)” et le réglage d’intensité de l’enveloppe de filtre 1, etc.



4.1–2a: Keyboard Track AMSource

Les paramètres de cette zone définissent la manière dont la fréquence de coupure du filtre 1 change sur l’étendue du clavier (fonction appelée “Keyboard tracking”). Les paramètres Key: “Low” et “High” ainsi que Ramp: “Low” et “High” définissent dans quelle mesure l’emplacement des notes jouées modifie la fréquence de coupure du filtre.

Key:

Ces paramètres définissent les numéros de note entre lesquels l’emplacement de jeu modifie la fréquence de coupure. Les paramètres “Int. to A” et “(Int. to) B” règlent l’intensité ainsi que la direction du changement appliqué aux filtres 1 A et B.
Dans la plage de notes s’étendant de “Low (KBDTrk Key Low)” à “High (KBDTrk Key High)”, la fréquence de coupure change en fonction de la hauteur (emplacement) des notes jouées sur le clavier.

note Vous pouvez entrer les numéros de note en enfonçant la touche souhaitée du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Low (KBDTrk Key Low) [C–1…G9]

La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié ici.

High (KBDTrk Key High) [C–1…G9]

La fonction “Keyboard Track” est appliquée à la plage de notes au-dessus du numéro de note spécifié ici.

Ramp (Ramp Setting):

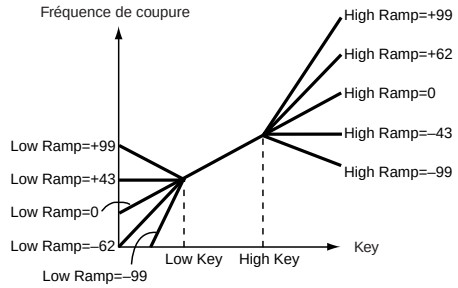
Ce paramètre définit l’angle de modulation de la fonction “Keyboard Track”.

Low (KBDTrk Ramp Low) [–99…+99]

High (KBDTrk Ramp High) [–99…+99]

Si vous attribuez la valeur **+50** aux paramètres “Int. to A (KBDTrk Int. to A)” et “Int. to B (KBDTrk Int. to B)”, la valeur **–62** à “Low (KBDTrk Ramp Low)” et **+62** à “High (KBDTrk Ramp High)”, l’angle de changement de la fréquence de coupure du filtre sera fonction de l’emplacement (hauteur) joué sur le clavier. Cela signifie donc que l’oscillation produite lorsque vous augmentez la valeur de “Resonance (A Resonance)” (4.1–1b) sera générée en fonction de l’emplacement joué sur le clavier.
Si vous réglez “Low (KBDTrk Ramp Low)” sur **+43** et “High (KBDTrk Ramp High)” sur **–43**, l’emplacement joué sur le clavier n’aura pas d’effet sur la fréquence de coupure. Ce réglage vous sera utile lorsque vous ne souhaitez pas changer la fréquence de coupure en fonction de la hauteur.

Effet de la hauteur des notes jouées et des valeurs “Ramp” sur la fréquence de coupure
(“Int. to A” et “Int. to B”=+50)



Int. to A (KBDTrk Int. to A) [–99…+99]

Ces réglages spécifient l’intensité et la direction de l’effet produit par les réglages des paramètres “Low (KBDTrk Key Low)”, “High (KBDTrk Key High)”, “Low (KBDTrk Ramp Low)” et “High (KBDTrk Ramp High)” de la fonction Keyboard Tracking sur le filtre 1A.
Pour des **valeurs positive (+)**, la direction de l’effet correspondra à la direction définie avec les réglages “Keyboard Track”; pour des **valeurs négatives (–)**, l’effet sera appliqué dans la direction inverse.

Int. to B (KBDTrk Int. to B) [–99…+99]

Détermine l’intensité et la direction de l’effet produit par les réglages de la fonction “Keyboard Track” sur le filtre 1B (☞“Int. to A”).

4.1–2b: Filter EG

Int. to A (Intensity to A) [–99…+99]

Grâce à ce paramètre, définissez l’intensité et la direction de l’effet que les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 exercent sur la fréquence de coupure du filtre 1A.
Pour des **valeurs positives (+)**, le son devient plus clair lorsque les niveaux d’enveloppe définis via les paramètres “L (Level)” et “T (Time)” (4.1–5a) de l’enveloppe de filtre 1 sont positifs. Des valeurs négatives produisent un son plus sourd.
Pour des **valeurs négatives (–)**, le son s’assourdit quand les niveaux d’enveloppe définis via les paramètres “L (Level)” et “T (Time)” de l’enveloppe de filtre 1 sont positifs. Quand ces paramètres sont négatifs, le son devient plus clair.

Int. to B (Intensity to B) [–99…+99]

Ce paramètre définit l’intensité et la direction de l’effet que les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 exercent sur la fréquence de coupure du filtre 1B. ☞(“Int. to A” Intensity to A)

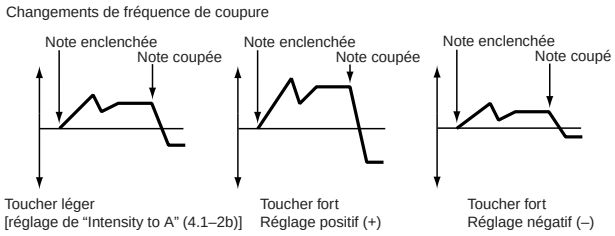
Vel to A (Velocity to A) [–99…+99]

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre 1A en déterminant l’intensité et la direction de l’effet que le toucher exerce sur les changements produits dans le temps par l’enveloppe de filtre 1 (définis avec “Filter 1 EG” 4.1–5).
Pour des **valeurs positives (+)**, l’enveloppe du filtre 1 produit des changements de fréquence de coupure plus importants lorsque vous augmentez le toucher. Pour des **valeurs négatives (–)**, une augmentation du toucher entraîne également des variations de fréquence de coupure plus importantes de l’enveloppe du filtre 1, mais dans ce cas, la polarité de l’enveloppe est inversée.

Vel to B (Velocity to B) [–99…+99]

Ce paramètre contrôle la fréquence de coupure du filtre 1B en déterminant l’intensité et la direction de l’effet que le tou-

cher exerce sur les changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre 1.
☞("Vel to A" Velocity to A).



■ 4.1–2c: AMS, Into to A, Int to B

AMS (Filter EG AMS) [Off, (EXT)]

Indique le modulateur qui contrôle l'intensité et de la direction de l'effet des changements produits dans le temps par l'enveloppe de filtre 1 sur la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Int. to A (AMS Int. to A) [–99…+99]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par le modulateur "AMS (Filter EG AMS)" sur le filtre 1A. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voyez la section "Int. to A (Intensity to A)".

Int. to B (AMS Int. to B) [–99…+99]

Détermine l'intensité et la direction de l'effet exercé par le modulateur "AMS (Filter EG AMS)" sur le filtre 1B. Pour des détails sur l'application de ce réglage, voyez la section "Int. to A (Intensity to A)".

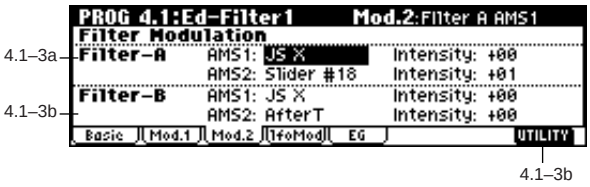
MIDI Le KARMA détermine la profondeur et la direction de l'effet produit par l'enveloppe de filtre en se basant sur les réglages des paramètres "Int. to A (B)", "Vel to A (B)" et "Int. to A (B) (AMS Int. to A/B)".

■ 4.1–2d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

4.1–3: Mod.2 (Filter1 Modulation2)

Affiche les réglages de la fonction de jeu utilisée pour modifier le timbre en appliquant une modulation à la fréquence de coupure du filtre 1 "Frequency (A/B Frequency)".
Si "Type (Filter Type)" (4.1–1a) est réglé sur **Low Pass Resonance**, les paramètres du filtre B ne seront pas affichés.



4.1–3a: Filter-A Modulation

AMS1 (Filter A AMS1) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant la modulation appliquée à la fréquence de coupure du filtre 1A (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Intensity (A AMS1 Intensity) [–99…+99]

Ce paramètre permet de spécifier l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via "AMS1 (Filter A AMS1)".
Si vous avez réglé "AMS1 (Filter A AMS1)" sur **JS X** et que vous attribuez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, la fréquence de coupure augmente quand vous déplacez le joystick vers la droite et diminue quand vous le déplacez vers la gauche. Une **valeur négative (–)** produit l'effet inverse.
Cette valeur s'ajoute à celle du paramètre "Frequency (A Frequency)" du filtre A (4.1–1b).

AMS2 (Filter A AMS2) [Off, (PEG, AEG, EXT)]

Intensity (A AMS2 Intensity) [–99…+99]

Choisissez la source "AMS2 (Filter A AMS2)" et spécifiez l'intensité et la direction de l'effet contrôlé via la source choisie (☞"AMS1," "Intensity").

■ 4.1–3b: Filter-B Modulation

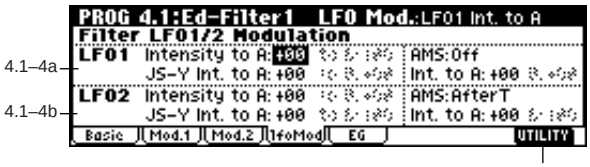
Ce paramètre n'est disponible que si vous avez réglé "Type (Filter Type)" (4.1–1a) sur **Low Pass & High Pass**.
Vous pouvez utiliser deux modulateurs alternatifs pour moduler la fréquence de coupure du filtre 1B (☞"Filter-A Modulation").

■ 4.1–3c: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

4.1–4: lfoMod (LFO Modulation)

Les réglages de cette page permettent d'appliquer une modulation cyclique à la fréquence de coupure du filtre 1 (de l'oscillateur 1) via le LFO du filtre 1 et de créer ainsi des variations périodiques du son.



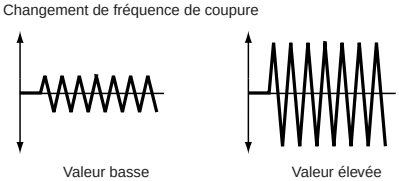
4.1–4a: Filter LFO1 Modulation

Intensity to A (LFO1 Int. to A) [–99…+99]

Détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 de l'oscillateur OSC1 (réglé avec "OSC1 LFO1" 5.3–1a) à la fréquence de coupure du filtre 1A.
Des valeurs négatives (–) inversent la phase.

Intensity to B (LFO1 Int. to B) [–99…+99]

Détermine l'intensité et la direction de la modulation appliquée par le LFO1 de OSC1 à la fréquence de coupure du filtre 1B (☞"Intensity to A").



JS–Y Int. to A (LFO1 JS–Y Int. to A) [–99…+99]

En tirant le joystick vers vous (direction –Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur 1 sur la fréquence de coupure du filtre 1A. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation.

Pour des **valeurs élevées**, l'intensité de modulation du LFO1 de OSC1 sur la fréquence de coupure du filtre 1 augmentera de manière plus marquée quand vous tirez le joystick dans la direction –Y.

JS–Y Int. to B (LFO1 JS–Y Int. to B) [–99…+99]

En tirant le joystick vers vous (direction –Y), vous pouvez contrôler l'intensité de modulation du LFO1 de l'oscillateur 1 sur la fréquence de coupure du filtre 1B. Ce paramètre définit l'intensité et la direction de modulation (☞"JS –Y Int. to A").

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant l'intensité et la direction des variations de fréquence de coupure pour les filtres 1A et 1B (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Int. to A (LFO1 AMS Int. to A) [–99…+99]

Définissez via ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (LFO1 AMS)" sur le filtre 1A.
Si, par exemple, vous réglez "AMS" sur **AfterT** et que vous attribuez une **valeur élevée** à ce paramètre, le LFO1 de l'oscillateur 1 produira une modulation plus importante quand vous enfoncez une touche du clavier.

Int. to B (LFO1 AMS Int. to B) [–99…+99]

Définissez avec ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (LFO1 AMS)" sur le filtre 1B (☞"Int. to A").

4.1–4b: Filter LFO2 Modulation

Ces paramètres règlent l'intensité de la modulation cyclique appliquée par le LFO2 de l'oscillateur 1 (défini via "OSC1 LFO 2" 5.3–2) à la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B (☞"Filter LFO 1 Modulation" 4.1–4a).

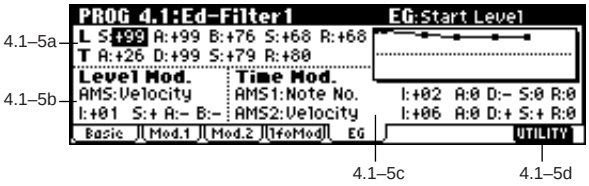
Intensity to A (LFO2 Int. to A) [–99…+99]
Intensity to B (LFO2 Int. to B) [–99…+99]
JS–Y Int. to A (LFO2 JS–Y Int. to A) [–99…+99]
JS–Y Int. to B (LFO2 JS–Y Int. to B) [–99…+99]
AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]
Int. to A (LFO2 AMS Int. to A) [–99…+99]
Int. to B (LFO2 AMS Int. to B) [–99…+99]

■ 4.1–4c: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

4.1–5: EG (Filter1 EG) AMSource

Cette page permet de régler l'enveloppe de filtre de sorte à produire des changements dans le temps de la fréquence de coupure des filtres 1A et 1B.
"Filter EG" (4.1–2b) détermine l'intensité de l'effet exercé par ces réglages sur la fréquence de coupure du filtre 1.



4.1–5a: Filter1 EG

Définit le changement produit dans le temps par l'enveloppe du filtre 1.

L (Level):

Le résultat de ces réglages dépend du filtre choisi via "Type (Filter Type)" (4.1–1a). Par exemple, si vous avez choisi un filtre **Low Pass Resonance** et attribué une **valeur positive (+)** à "Int. to A" (4.1–2b), par exemple, des **valeurs positives (+)** de niveau éclaircissent le son, tandis que des **valeurs négatives (–)** de niveau l'assourdissent.

S (Start Level) [–99…+99]

Définit le changement de fréquence de coupure au moment de l'enclenchement de note.

A (Attack Level) [–99…+99]

Détermine le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'attaque.

B (Break Point Level) [–99…+99]

Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps de chute.

S (Sustain Level) [–99…+99]

Définit le changement de fréquence de coupure maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

R (Release Level) [–99…+99]

Définit le changement de fréquence de coupure après l'écoulement du temps d'étouffement.

T (Time):

Ces paramètres définissent la durée de chaque changement.

A (Attack Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le niveau change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque.

D (Decay Time) [00…99]

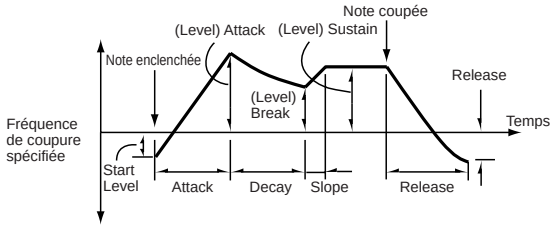
Définit la durée pendant laquelle le niveau passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

S (Slope Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le niveau change après l'écoulement du temps de chute jusqu'au niveau de maintien.

R (Release Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le niveau change après la coupure de note jusqu'au niveau d'étouffement.



4.1–5b: Level Mod. (Level Modulation)

Ces paramètres permettent d'utiliser un modulateur alternatif pour contrôler les paramètres "L (Level)" de l'enveloppe du filtre 1 EG.

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant les paramètres "L (Level)" de l'enveloppe du filtre 1 EG (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

I (AMS Intensity) [–99…+99]

Définissez à l'aide de ce paramètre l'intensité et la direction de l'effet produit par "AMS (Level Mod. AMS)".
Si par exemple vous réglez "AMS (Level Mod. AMS)" sur **Velocity**, vous attribuez un réglage positif à "S (AMS SW Start)", "A (AMS SW Attack)" et "B (AMS SW Break)", et réglez "I (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)**, le KARMA augmentera les niveaux de l'enveloppe de filtre en réponse à un toucher plus fort. Si vous assignez une valeur **négative (–)** à "Intensity", les niveaux d'enveloppe diminueront lorsque votre toucher augmente.
Pour un réglage de **0**, le KARMA utilise les niveaux définis via la page "Filter 1 EG" (4.1–5a).

S (AMS SW Start) [–, 0, +]

Détermine la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "S (Start Level)". Si "I (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser "AMS" pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

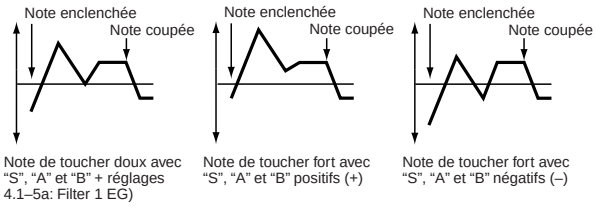
A (AMS SW Attack) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "A(Attack Level)". Si "I (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

B (AMS SW Break) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "B (Break Point Level)". Si "I (AMS Intensity)" est réglé sur une **valeur positive (+)** et que vous assignez une valeur positive à ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Pour un réglage négatif, "AMS" permet de baisser le niveau de l'enveloppe. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements de Filter 1 EG (Level) [AMS = "Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec "S", "A" et "B" + réglages 4.1–5a: Filter 1 EG)

Note de toucher fort avec "S", "A" et "B" positifs (+)

Note de toucher fort avec "S", "A" et "B" négatifs (–)

4.1–5c: Time Mod. (Time Modulation)

Les réglages de cette zone permettent de contrôler les paramètres "T (Time)" de l'enveloppe du filtre 1 avec un modulateur alternatif.

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant les paramètres "T (Time)" de l'enveloppe du filtre 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

I (AMS1 Intensity) [–99…+99]

Spécifie l'intensité et la direction de l'effet produit par "AMS1 (Time Mod. AMS1)".
Si par exemple vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Flt KTr +/+**, les paramètres "T (Time)" de l'enveloppe seront contrôlés par les réglages Keyboard Track (4.1–2a). Si vous assignez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, un réglage "Ramp (Ramp Setting)" (4.1–2a) **positif (+)** allongera les temps d'enveloppe. Pour une valeur "Ramp (Ramp Setting)" **négative (–)**, les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "A (AMS1 SW Attack)", "D (AMS1 SW Decay)", "S (AMS1 SW Slope)" et "R (AMS1 SW Release)" spécifient la direction du changement.
Pour la valeur **0**, le KARMA utilise les réglages de temps définis via "Filter1 EG" (4.1–5a).
Si "AMS1 (Time Mod. AMS1)" est réglé sur **Velocity** et que vous attribuez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le KARMA allongera les temps d'enveloppe quand vous augmentez votre toucher. Si vous définissez des **valeurs négatives (–)**, les temps d'enveloppe diminueront en réponse à un toucher plus fort.
Pour la valeur **0**, le KARMA utilise les réglages de temps définis via "Filter1 EG".

A (AMS1 SW Attack) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)"sur le temps d'attaque. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "I (AMS1 Intensity)" et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'attaque. Un réglage négatif (–) permet de réduire le temps d'attaque avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucune changement.

D (AMS1 SW Decay) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps de chute. Si vous réglez "I (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de chute. Un réglage négatif permet de réduire le temps de chute avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

S (AMS1 SW Slope) [–, 0, +]

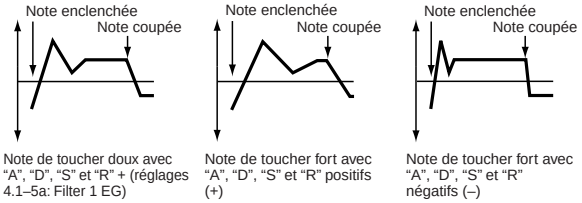
Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps de pente. Si vous réglez "I (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de pente. Un réglage

négatif permet de réduire le temps de pente avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

R (AMS1 SW Release) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le temps d'étouffement. Si vous réglez "I (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d'étouffement. Un réglage négatif permet de réduire le temps d'étouffement avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements de Filter 1 EG (Time) [AMS = "Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec "A", "D", "S" et "R" + (réglages 4.1–5a: Filter 1 EG)

Note de toucher fort avec "A", "D", "S" et "R" positifs (+)

Note de toucher fort avec "A", "D", "S" et "R" négatifs (–)

AMS2 (Time Mod. AMS2) [Off, (KT, EXT)]
I (AMS2 Intensity) [–99…+99]
A (AMS2 SW Attack) [–, 0, +]
D (AMS2 SW Decay) [–, 0, +]
S (AMS2 SW Slope) [–, 0, +]
R (AMS2 SW Release) [–, 0, +]

Ces paramètres contiennent les réglages du modulateur alternatif "AMS2". Celui-ci sert à contrôler les paramètres "Time" de l'enveloppe du filtre 1 (☞"AMS1 (Time Moc. AMS1)"~"R (AMS1 SW Release)").

■ 4.1–5d: UTILITY



☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Sync Both EGs

Quand vous choisissez la commande "Sync Both EGs" dans le menu Utility et que vous appuyez sur [F8], l'écran affiche un repère à gauche de "Sync Both EGs". Vous pouvez alors éditer simultanément les réglages d'enveloppe des filtres 1 et 2. (L'instrument applique les modifications de réglage d'une enveloppe à l'autre enveloppe.)

note L'option "Sync Both EGs" ne permet pas de synchroniser l'enveloppe de filtre et l'enveloppe d'amplificateur de manière indépendante. Si par exemple vous avez réglé la synchronisation sous 5.1–3d, ces réglages seront aussi d'application ici.

note Ce paramètre est uniquement disponible si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double**.

PROG 4.2: Ed–Filter2

4.2–1: Basic
4.2–2: Mod.1 (Filter2 Modulation1)
4.2–3: Mod.2 (Filter2 Modulation2)
4.2–4: lfoMod (LFO Modulation)
4.2–5: EG (Filter2 EG) AMSource

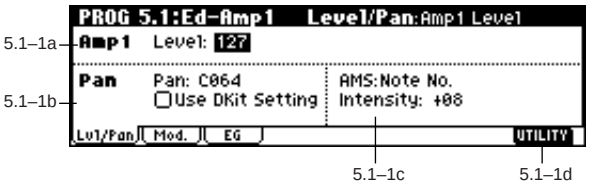
Cette page permet de spécifier les réglages du filtre 2 utilisé par l'oscillateur 2. Vous pouvez choisir un filtre passe-bas de 24 dB/octave avec réglage de résonance ou une connexion en série d'un filtre passe-bas de 12 dB/octave et d'un filtre passe-haut de 12 dB/octave. Le filtre 2 est seulement disponible quand vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double** (☞"PROG 4.1: Ed-Filter 1").

PROG 5.1: Ed–Amp1

Cette page permet de régler les paramètres Amp 1, qui contrôlent le volume de l'oscillateur 1. Elle sert en outre à effectuer les réglages de panoramique.

5.1–1: Lvl/Pan (Level/Pan)

Ces paramètres contrôlent le volume et le panoramique de l'oscillateur 1.



5.1–1a: Amp1 Level

Level (Amp1 Level) [0…127]

Définissez ici le volume de l'oscillateur 1.

MIDI Le volume d'un Program peut être contrôlé via les numéros de contrôle CC#7 (volume) et #11 (expression). Le niveau est obtenu en multipliant la valeur du message CC#7 par celle du message #11. Ces messages doivent parvenir au KARMA sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

5.1–1b: Pan

Pan (Amp1 Pan) [Random, L001…C064…R127]

Ce paramètre définit le panoramique (position dans l'image stéréo) du son produit par l'oscillateur 1.
La valeur **L001** place le son à fond à gauche, la valeur **C064** au centre et la valeur **R127** à fond à droite de l'image.

Random: le KARMA modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée) la position du son dans l'image stéréo.

MIDI Le panoramique peut aussi être contrôlé via le numéro de contrôle CC#10 (panoramique). Un message CC#10

d'une valeur de **0** ou **1** place le son à fond à gauche. A la valeur **64**, ce message place le son conformément au réglage du paramètre "Pan" de chaque oscillateur. A la valeur **127**, ce message place le son à fond à droite. Ces réglages sont définis via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Use DKit Setting [Off, On]

Cette case est uniquement disponible si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Drums**.

On (coché): Le KARMA situe chaque son de batterie dans l'image stéréo selon la valeur de panoramique qui lui est attribuée dans le Drum Kit via "Pan" (GLOBAL 5.1–3a). Si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" sur **Drums**, vous cocherez normalement cette case afin de conserver l'image stéréo de ces Drum Kits.
Off (non coché): Le KARMA produit toutes les notes conformément au réglage du paramètre "Pan (Amp1 Pan).

5.1–1c: AMS, Intensity

AMS (Pan AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO, KT, EXT)]

Permet de choisir le modulateur de panoramique (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)"). L'effet de ce paramètre dépend du réglage défini pour "Pan (Amp1 Pan)".

Intensity [–99…+99]

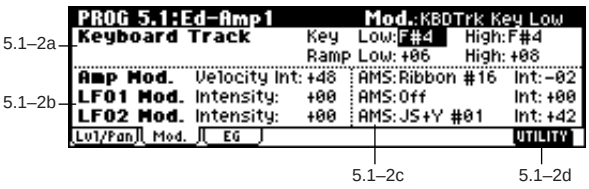
Définit l'intensité de l'effet produit par "AMS (Pan AMS)". Pour une valeur "Pan (Amp1 Pan)" de **C064** et un réglage "AMS (Pan AMS)" de **Note Number**, assigner des **valeurs positives (+)** à ce paramètre produira un déplacement du son vers la droite quand vous enfoncez des touches au-dessus de la note C4 (quand vous jouez plus haut sur le clavier) et un déplacement vers la gauche quand vous jouez des notes en-dessous de C4 (lorsque vous jouez plus bas). Pour des **valeurs négatives (–)**, ce paramètre aura un effet inverse.

■ 5.1–1d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

5.1–2: Mod. (Amp1 Modulation)

Les réglages de cette page servent à appliquer une modulation à l'amplificateur 1 (de l'oscillateur 1) pour moduler le volume.



5.1–2a: Keyboard Track

Ces paramètres permettent de régler le volume de l'oscillateur 1 avec la fonction "Keyboard Track" (déterminant la manière dont le volume change sur l'étendue du clavier). Grâce aux paramètres "Key" et "Ramp", déterminez la manière dont le volume changera selon l'emplacement auquel vous jouez sur le clavier.

Key (Keyboard Track Key):

Ces paramètres déterminent le numéro de note à partir duquel la fonction "Keyboard Track" est activée.
Le volume ne change pas entre les points définis via "Low (KBDTrk Key Low)" et "High (KBDTrk High)".

note Vous pouvez entrer les numéros de note en enfonçant la touche souhaitée du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Low (KBDTrk Key Low) [C–1…G9]

La fonction "Keyboard Track" est appliquée à la plage de notes en dessous du numéro de note spécifié ici.

High (KBDTrk Key High) [C–1…G9]

La fonction "Keyboard Track" est appliquée à la plage de notes au dessus du numéro de note spécifié ici.

Ramp (Ramp Setting):

Ce paramètre définit l'angle de modulation de la fonction "Keyboard Track".

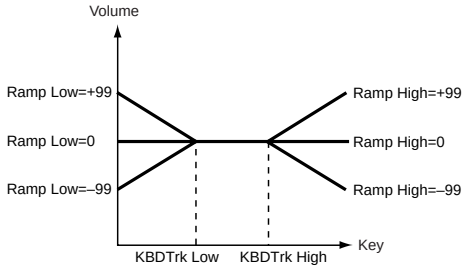
Low (KBDTrk Ramp Low) [–99…+99]

Si vous assignez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le volume augmentera quand vous jouez des notes en-dessous du numéro de note défini par "Low (KBDTrk Key Low)". Pour des **valeurs négatives (–)**, le volume diminuera dans cette zone.

High (KBDTrk Ramp High) [–99…+99]

Si vous assignez des **valeurs positives (+)** à ce paramètre, le volume augmentera quand vous jouez des notes au dessus du numéro de note défini par "High (KBDTrk Key High)". Pour des **valeurs négatives (–)**, le volume diminuera dans cette zone.

Effet de l'emplacement de jeu sur le clavier et des paramètres "Ramp" sur le volume



5.1–2b: Amp Mod., LFO1 Mod., LFO2 Mod.

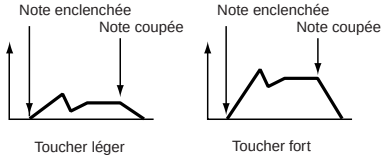
Ces paramètres déterminent la manière dont le volume de l'oscillateur 1 change en fonction du toucher et en fonction du LFO1 et du LFO2 de l'oscillateur 1.

Amp Mod. (Amp Modulation):

Velocity Int. (Amp Velocity Int.) [–99…+99]

Pour des **valeurs positives (+)**, le KARMA augmente le volume en réponse à un toucher plus fort.
Pour des **valeurs négatives (–)**, le volume diminue quand vous jouez plus fort.

Changement de volume (pour des valeurs positives (+) assignées à ce paramètre)



LFO1 Mod. (LFO1 Modulation):

Intensity (LFO1 Intensity) [–99…+99]

Ces paramètres permettent de contrôler le volume de l'oscillateur 1 avec "OSC1 LFO1" (5.3–1).
Des **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.

LFO2 Mod. (LFO2 Modulation):

Intensity (LFO2 Intensity) [–99…+99]

Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO2" (5.3–2) sur le volume de l'oscillateur 1. Voyez ci-dessus la description du paramètre "*LFO1 Mod. (LFO1 Modulation)*".

5.1–2c: AMS, Int.

AMS (Amp AMS) [Off, (PEG, FEG, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant le volume de l'amplificateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)"). (EXT) **Velocity** n'est pas disponible.

Int. (AMS Intensity) [–99…+99]

Définit l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (Amp AMS)".
Le niveau de volume est obtenu en multipliant la valeur des changements produits par l'enveloppe d'amplitude par les valeurs de modulation alternative, etc. Si les niveaux de l'enveloppe d'amplitude sont bas, le modulateur alternatif appliquera une modulation moins importante.
Si par exemple vous réglez "AMS (Amp AMS)" sur **AfterT** et que vous enfoncez les touches du clavier, le volume augmentera si vous avez spécifié une **valeur positive (+)** pour ce paramètre. Notez cependant que si vous avez déjà défini un volume maximum via les réglages d'enveloppe, etc., vous ne pourrez augmenter davantage le volume. Pour des **valeurs négatives (–)**, ce paramètre permet de diminuer le volume quand vous appliquez une pression sur le clavier.

AMS (LFO1 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant l'intensité avec laquelle "OSC1 LFO1" module le volume de l'oscillateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Int. (AMS Intensity) [–99…+99]

Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO1" sur le volume de l'oscillateur 1. Des **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.

AMS (LFO2 AMS) [Off, (PEG, FEG, AEG, KT, EXT)]

Choisissez ici la source contrôlant l'intensité avec laquelle "OSC1 LFO2" module le volume de l'oscillateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

Int. (AMS Intensity) [–99…+99]

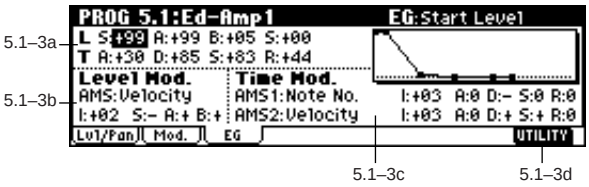
Définit l'intensité et la direction de l'effet exercé par "OSC1 LFO2" sur le volume de l'oscillateur 1. Des **valeurs négatives (–)** inversent la forme d'onde du LFO.

■ 5.1–2d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Oscillator", "Swap Oscillator" (2.1–1d)

5.1–3: EG (Amp1 EG) AMSource

Définissez ici la manière dont l'amplificateur 1 (Amp 1) produit des variations de volume de l'oscillateur 1 dans le temps.



5.1–3a: Amp1 EG

Ces paramètres déterminent la manière dont l'enveloppe de l'amplificateur 1 change dans le temps.

L (Level):

S (Start Level) [00…99]

Définit le volume à l'enclenchement de note.
Si vous souhaitez que la note commence à un volume important, assignez une valeur élevée à ce paramètre.

A (Attack Level) [00…99]

Détermine le volume atteint après l'écoulement du temps d'attaque.

B (Break Point Level) [00…99]

Détermine le volume atteint après l'écoulement du temps de chute.

S (Sustain Level) [00…99]

Définit le volume maintenu après l'écoulement du temps de pente jusqu'à la coupure de note.

Time:

A (Attack Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le volume change du niveau initial d'enclenchement de note jusqu'au niveau d'attaque.
Si le niveau initial est de **0**, le temps d'attaque correspondra aussi au temps de montée du son.

D (Decay Time) [00…99]

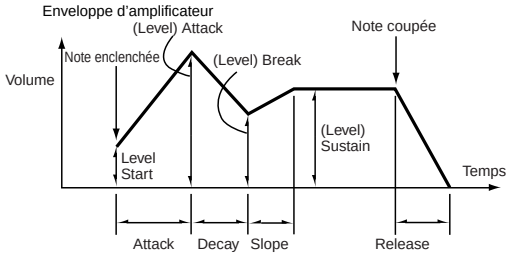
Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau d'attaque au niveau du point de rupture.

S (Slope Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le volume passe du niveau du point de rupture au niveau de maintien.

R (Release Time) [00…99]

Définit la durée pendant laquelle le volume change depuis la coupure de note jusqu'au niveau 0.



5.1–3b: Level Mod. (Level Modulation)

Ces paramètres permettent de définir un modulateur alternatif pour modifier les niveaux de l'enveloppe d'amplificateur 1 spécifiés sous "Amp 1 EG" (5.1–3a).

AMS (Level Mod. AMS) [Off, (KT, EXT)]

Choisissez ici le modulateur contrôlant les paramètres "Level" de l'enveloppe d'amplificateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

I (AMS Intensity) [–99…+99]

Définissez ici l'intensité et la direction de l'effet produit par la source "AMS (Level Mod. AMS)".
Si par exemple vous réglez "AMS (Level Mod. AMS)" sur **Velocity**, les paramètres "S (AMS SW Start)", "A (AMS SW Attack)" et "B (AMS SW Break)" sur une valeur positive et que vous assignez un réglage **positif (+)** à "Intensity", le KARMA augmentera les niveaux de volume de l'enveloppe d'amplificateur 1 en réponse à un toucher plus fort. Si vous assignez une valeur **négative (–)** à "Intensity", les niveaux de volume de l'enveloppe diminueront quand vous jouez plus fort. Pour un réglage de **0**, le KARMA utilise les niveaux définis via les paramètres "Amp 1 EG" (5.1–3a).

S (AMS SW Start) [–, 0, +]

Détermine la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur le paramètre "S (Start Level)". Si vous avez réglé "I (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau initial d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe avec la source "AMS". La valeur **0** ne produit aucun changement.

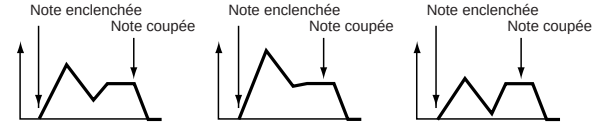
A (AMS SW Attack) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur "A (Attack Level)". Si vous avez réglé "I (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous choisissez ici un réglage positif, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau d'attaque d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe avec "AMS". La valeur **0** ne produit aucun changement.

B (AMS SW Break) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS (Level Mod. AMS)" sur "B (Break Point Level)". Si vous avez réglé "I (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous choisissez ici un réglage positif, vous pourrez utiliser la source "AMS" pour augmenter le niveau de rupture d'enveloppe. Si vous choisissez un réglage négatif, vous pourrez baisser le niveau de l'enveloppe avec "AMS". La valeur **0** ne produit aucun changement.

Changements d'Amp 1 EG (Level) [AMS="Velocity", Intensity = valeur positive (+)]



Note de toucher doux avec "S"=0 et "A" et "B" positifs (réglages 5.1–3a: Amp 1 EG)

Note de toucher fort avec "S"=0 et "A" et "B" positifs (+)

Note de toucher fort avec "S"=0 et "A" et "B" négatifs (–)

5.1–3c: Time Mod. (Time Modulation)

Ces paramètres permettent d'utiliser deux modulateurs alternatifs pour modifier les temps de l'enveloppe d'amplificateur 1 définis avec "Amp 1 EG" (5.1–3a).

AMS1 (Time Mod. AMS1) [Off, (EXT, KT)]

Choisissez ici la source contrôlant les paramètres "Time" de l'enveloppe d'amplificateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)").

I (AMS1 Intensity) [–99…+99]

Détermine l'intensité et la direction de la modulation produite par la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)".
Si par exemple vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Amp KT +/+**, les paramètres "Time" de l'enveloppe seront contrôlés par les réglages (Amp) "Keyboard Track" (5.1–2a). Si vous assignez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, un réglage "Ramp (Ramp Setting)" **positif (+)** allongera les temps d'enveloppe. Pour une valeur "Ramp (Ramp Setting)" **négative (–)**, les temps d'enveloppe seront raccourcis. Les réglages "A (AMS1 SW Attack)", "D (AMS1 SW Decay)", "S (AMS1 SW Slope)" et "R (AMS1 SW Release)" spécifient la direction du changement.
Si vous réglez "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur **Velocity**, des **valeurs positive (+)** allongent les temps d'enveloppe quand vous augmentez votre toucher et des **valeurs négatives (–)** raccourcissent les temps d'enveloppe quand vous jouez plus fort. Pour la valeur **0**, le KARMA utilise les temps d'enveloppe définis avec "Amp1 EG" (5.1–3a).

A (AMS1 SW Attack) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "A (Attack Time)". Si une **valeur positive (+)** est assignée à "I (AMS1 Intensity)" et que vous choisissez un réglage positif pour ce paramètre, vous pourrez allonger le temps d'attaque avec AMS1. Pour un réglage négatif, vous pourrez raccourcir le temps d'attaque avec AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

D (AMS1 SW Decay) [–, 0, +]

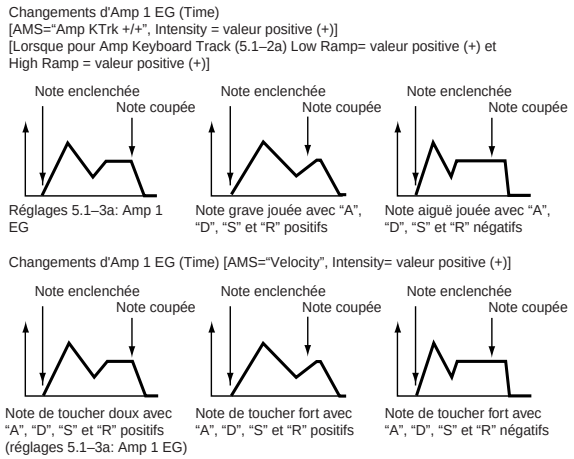
Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "D (Decay Time)". Si vous réglez "I (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de chute. Un réglage négatif permet de réduire le temps de chute avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

S (AMS1 SW Slope) [–, 0, +]

Définit la direction de contrôle de la source "AMS1 (Time Mod. AMS1)" sur le paramètre "S (Slope Time)". Si vous réglez "I (AMS1 Intensity)" sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps de pente. Un réglage négatif permet de réduire le temps de pente avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.

R (AMS1 SW Release) **[–, 0, +]**

Définit la direction de contrôle de la source “AMS1 (Time Mod. AMS1)” sur le paramètre “R (Release Time)”. Si vous réglez “I (AMS1 Intensity)” sur une **valeur positive (+)** et que vous affectez un réglage positif à ce paramètre, vous pourrez utiliser AMS1 pour allonger le temps d’étouffement. Un réglage négatif permet de réduire le temps d’étouffement avec la source AMS1. La valeur **0** ne produit aucun changement.



AMS2 (Time Mod. AMS2) **[Off, (EXT, KT)]**
I (AMS2 Intensity) **[–99…+99]**
A (AMS2 SW Attack) **[–, 0, +]**
D (AMS2 SW Decay) **[–, 0, +]**
S (AMS2 SW Slope) **[–, 0, +]**
R (AMS2 SW Release) **[–, 0, +]**

Ces paramètres définissent la manière dont le modulateur alternatif “AMS2 (Time Mod. AMS2)” contrôle les paramètres “Time” de l’enveloppe d’amplificateur 1 (☞“AMS1 (Time Mod. AMS1)”~“R(AMS1 SW Release)”).

■ 5.1–3d: UTILITY



☞“Write Program” (1.1–1c), “Copy Oscillator”, “Swap Oscillator” (2.1–1d)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section “PROG 1.1–1c: UTILITY”.

Sync Both EGs

Quand vous choisissez la commande “Sync Both EGs” dans le menu Utility et que vous appuyez sur [F8], l’écran affiche un repère à gauche de “Sync Both EGs”. Vous pouvez alors éditer simultanément les réglages d’enveloppe des amplificateurs 1 et 2. (L’instrument applique les modifications de réglage d’une enveloppe à l’autre enveloppe.)

(☞4.1–5d note)

PROG 5.1: Ed–Amp

Cette page s’affiche uniquement si vous avez installé l’option EXB-MOSS.
(☞Manuel d’utilisation EXB-MOSS & p.270 “EXB-MOSS option”)

PROG 5.2: Ed–Amp2

Cette page permet de régler les paramètres d’amplificateur 2, qui contrôlent le volume de l’oscillateur 2. Cette page sert en outre à effectuer les réglages de panoramique.

5.2–1: Lvl/Pan (Level/Pan)
5.2–2: Mod. (Amp2 Modulation)
5.2–3: EG (Amp2 EG) AMSource

Ces pages s’affichent seulement lorsque “Mode (Oscillator Mode)” (2.1–1a) est réglé sur **Double** (☞“5.1: Ed–Amp1”).

PROG 5.2: Ed–EGs

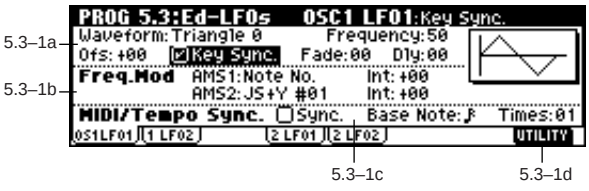
Cette page s’affiche uniquement si vous avez installé l’option EXB-MOSS.
(☞Manuel d’utilisation EXB-MOSS & p.270 “EXB-MOSS option”)

PROG 5.3: Ed–LFOs

Dans cette page, vous allez définir les réglages du LFO (oscillateur basse fréquence) employé pour créer une modulation cyclique de la hauteur, du filtre ou de l’amplificateur des oscillateurs 1 et 2. Chaque oscillateur met à votre disposition deux LFO. En attribuant une **valeur négative (–)** au paramètre “Intensity” du LFO1 ou LFO2 pour la modulation de hauteur, de filtre ou d’amplificateur, vous pouvez inverser la forme d’onde du LFO.

5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1) AMSource

Définissez ici les réglages de “OSC1 LFO1”, c.-à-d. du premier LFO de l’oscillateur 1.

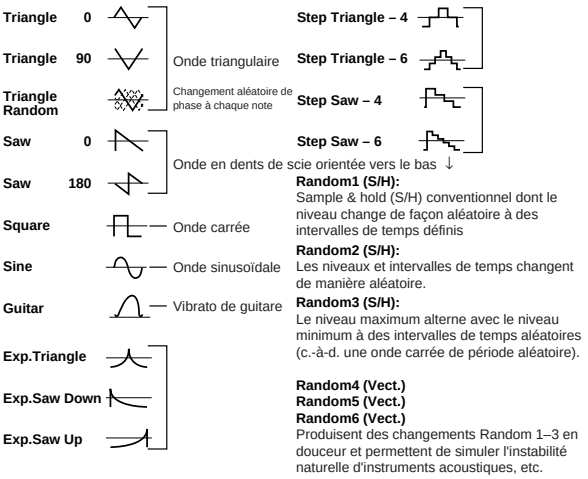


5.3–1a: OSC1 LFO1

Waveform **[Triangle 0…Random6 (Vect.)]**

Ce paramètre définit la forme d’onde du LFO.
Les nombres affichés à droite de certaines formes d’onde du

LFO indiquent la phase à partir de laquelle la forme d'onde commence.



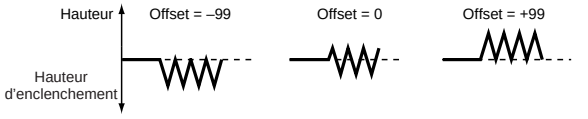
Frequency [00…99]

Détermine la fréquence du LFO. La valeur **99** produit la modulation la plus rapide.

Ofs (Offset) [–99…+99]

Définit la valeur centrale de la forme d'onde du LFO.
Si, comme dans l'exemple illustré ci-dessous, vous attribuez **0** à ce paramètre, le LFO appliquera un effet de vibrato en choisissant comme centre la hauteur d'enclenchement de note. Pour un réglage de **+99**, l'effet de vibrato augmentera uniquement la hauteur au-dessus de la hauteur d'enclenchement de note, tout comme c'est le cas pour l'effet du trémolo sur une guitare.
Si "Waveform" est réglé sur le type **Guitar**, la modulation sera uniquement produite dans la direction positive (+), cela même si vous réglez "Offset" sur **0**.

Réglages "Offset" et changement de hauteur produit par l'effet de vibrato



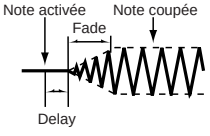
Key Sync. [Off, On]

On (coché): La fonction "Key Sync." est **activée**. Le LFO démarre à chaque fois que vous jouez une note. Le KARMA applique à chaque note jouée une modulation de LFO indépendante.
Off (non coché): La fonction "Key Sync." est **coupée**. L'effet de LFO déclenché pour la première note jouée est appliqué à chaque nouvelle note jouée. (Dans ce cas, les réglages "Delay" et "Fade" sont uniquement appliqués lorsque le LFO est déclenché.)

Fade [00…99]

Définit le temps entre le déclenchement du LFO et le moment où son amplitude est maximum. Si **Off** est assigné à "Key Sync.", l'effet du paramètre "Fade" sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

Effet de "Fade" sur le LFO (quand **On** est assigné à "Key Sync.")



Dly (Delay) [0…99]

Définit le temps entre l'enclenchement de note et le moment où l'effet du LFO commence à être appliqué.
Si **Off** est assigné à "Key Sync.", l'effet du paramètre "Delay" sera appliqué uniquement lors du déclenchement initial du LFO.

5.3–1b: Freq.Mod (Frequency Modulation)

Les paramètres de cette zone vous permettent de définir deux sources de modulation alternative afin de régler la vitesse du LFO1 de l'oscillateur 1.

AMS1 (Freq. AMS1) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Choisissez ici la source employée pour contrôler la fréquence (vitesse) du LFO1 de l'oscillateur 1 (☞p.222 "Liste AMS (modulateurs alternatifs)"). Vous pouvez utiliser le LFO2 de l'oscillateur 1 pour moduler son LFO1.

Int (AMS1 Intensity) [–99…+99]

Ce paramètre sert à définir l'intensité et la direction de l'effet appliqué par la source "AMS1 (Freq. AMS1)".
Si vous attribuez la valeur **16**, **33**, **49**, **66**, **82** ou **99** à ce paramètre, la fréquence du LFO pourra être augmentée respectivement de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois maximum (ou diminuée à 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32 ou 1/64 de la fréquence originale). Si, par exemple, vous réglez "AMS1 (Freq. AMS1)" sur **Note No.** et que vous définissez une **valeur positive (+)** à ce paramètre, la vitesse du LFO de l'oscillateur 1 augmentera quand vous montez sur le clavier. Pour des **valeurs négatives (–)**, la vitesse de l'oscillateur 1 diminuera quand vous montez sur le clavier. Pour ce paramètre, le KARMA prend la note C4 comme point central.
Si vous avez réglé "AMS1 (Freq. AMS1)" sur **JS+Y #01** et que vous attribuez une valeur élevée à ce paramètre, la vitesse du LFO1 de l'oscillateur 1 augmentera de manière proportionnelle quand vous poussez le joystick vers l'arrière de l'instrument. Pour un réglage de **+99**, pousser le joystick à fond vers l'arrière permet d'augmenter la vitesse du LFO d'environ 64 fois.

AMS2 (Freq. AMS2) [Off, (PEG, FEG, AEG, LFO2, KT, EXT)]

Int (AMS2 Intensity) [–99…+99]

Ces paramètres permettent de régler un second modulateur alternatif utilisé pour contrôler la fréquence du LFO1 de l'oscillateur 1.

☞"AMS1 (Freq. AMS1)", "Int. (AMS1 Intensity)"

5.3–1c: MIDI/Tempo Sync. (Frequency MIDI/Tempo Sync.)

Sync. (MIDI/Tempo Sync.) [Off, On]

On (coché): La fréquence du LFO est synchronisée avec le tempo (via horloge MIDI). Dans ce cas, les valeurs définies pour "Frequency" (5.3–1a) et "Freq.Mod" (5.3–1b) seront ignorées.

Base Note (Sync. Base Note)

[𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝]

Times (Sync. Times) [01...16]

Quand la case "Sync. (MIDI/Tempo Sync.)" est cochée, ces paramètres permettent de définir la longueur de note "Base Note (Sync. Base Note)" pour le tempo "♩(Tempo)" ainsi que le nombre de fois "Times (Sync. Times)" que la note

définie est présente dans un cycle. Ces paramètres déterminent la fréquence du LFO1 de l'oscillateur 1. Si, par exemple, la longueur de noire ♩ est assignée à "Base Note (Sync. Base Note)" et que "Times (Sync. Times)" est de **04**, le LFO effectuera un cycle tous les quatre temps.
Même si vous modifiez le réglage de tempo "♩ (Tempo)" de la fonction KARMA, le LFO produira invariablement un cycle tous les quatre temps.

■ 5.3–1d: UTILITY



☞"Write Program" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Swap LFO 1&2

Cette commande échange les réglages des LFO 1 et 2. Si le LFO2 est défini comme modulateur de fréquence avec "AMS1 (Freq. AMS1)" ou "AMS2 (Freq. AMS2)" pour LFO1 Freq.Mod (5.3–1b), ce réglage sera annulé après l'échange des réglages des LFO1 et 2. Si vous choisissez cette commande de menu Utility aux pages OSC1 LFO1 ou OSC1 LFO2, le KARMA échange les réglages du LFO1 et du LFO2 de l'oscillateur 1.

① Choisissez "Swap LFO 1&2" pour activer cette fenêtre de dialogue.

② Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter cette commande. Pour annuler sans effectuer l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

5.3–2: 1LFO2 (OSC1 LFO2)

Cette page sert à définir les réglages du LFO2 (le deuxième LFO disponible) de l'oscillateur 1 (☞"5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)"). Notez toutefois que les réglages Freq. Mod ne permettent pas d'assigner **LFO** comme source de modulation pour "AMS1 (Freq. AMS1)" ou "AMS2 (Freq. AMS2)".

5.3–3: 2LFO1 (OSC2 LFO1)

Cette page est disponible si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double**. Définissez dans cette page les réglages du LFO1 (premier LFO) de l'oscillateur 2 (☞"5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)").

5.3–4: 2LFO2 (OSC2 LFO2)

Cette page est disponible si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) sur **Double**. Définissez dans cette page les réglages du LFO2 (deuxième LFO) de l'oscillateur 2 (☞"5.3–1: OS1LFO1 (OSC1 LFO1)" et "5.3–2: OS1LFO2 (OSC1 LFO2)").

PROG 6.1: Ed–KARMA

Cette page permet d'effectuer les réglages de fonction KARMA utilisés par le Program. Comme nous l'avons vu, seul un module KARMA (module [A]) peut être utilisé en mode Program.

Quand vous changez de Programs, ces réglages sont automatiquement mémorisés avec les paramètres du Program en question (☞GLOBAL 1.1–1c: System Basic, Auto KARMA "Program": **On**).

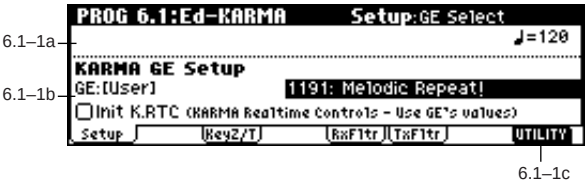
Vous activez et coupez la fonction KARMA avec le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Chaque Program permet de mémoriser le statut des boutons [LATCH], [SCENE], [1]/[2] et des commandes [1]~[8] de la section KARMA REALTIME CONTROLS, plus les réglages de notes/de toucher spécifiés avec les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].

Pour que ces réglages soient en vigueur, vous devez **activer (On)** le paramètre "Program" à la page GLOBAL 1.1–1c: System Basic, Auto KARMA.

note Les paramètres de la page PROG 6.1–1: Setup sont aussi disponibles à la page PROG 1.1–3: KARMA.

6.1–1: Setup

C'est ici que vous choisissez le GE utilisé par le module KARMA et que vous réglez la zone de clavier et les filtres MIDI de ce module.



6.1–1a: ♩ (Tempo)

Ce paramètre spécifie le tempo de la fonction KARMA (☞p.3).

6.1–1b: GE Setup

GE Category **[00: name ...]**

Cette zone indique la catégorie du GE choisi p (☞p.5)

GE Select **[0000: Arp Model 01 Up/Dn...]**

Indique le GE choisi (☞p.3).

Init K.RTC (KARMA Real-time Controls–Use GE's Value) [Off, On]

Cette zone permet de spécifier si les réglages des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section 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, il vaut mieux **activer (On)** ce réglage (☞p.5).

■ 6.1–1c: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Select by Category" (1.1–3b)

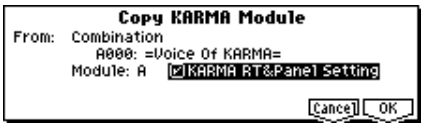
Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Copy KARMA Module

Cette commande de menu permet de copier les réglages du module KARMA utilisé par un Program, une Combination, un morceau spécifique ou par le mode Song Play.

Cette commande ne copie pas les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (6.2–1a) d'une Combination, d'un morceau ou du mode Song Play.

① Choisissez "Copy KARMA Module" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante:



② Choisissez avec "From" le mode, la banque et le numéro de source pour la copie.
Vous pouvez spécifier la banque avec les boutons BANK [A]~[G].

③ Si la source choisie est une Combination, un morceau ou le mode Song Play, vous pourrez aussi spécifier le module KARMA dont les réglages seront copiés.

④ Si vous voulez aussi copier les réglages des paramètres KARMA RT et des commandes KARMA REALTIME CONTROLS, cochez la case "KARMA RT&Panel Setting".

Réglages copiés quand "KARMA RT&Panel Setting" est coché

- Réglage du bouton [ON/OFF]
- Réglage du bouton [LATCH]
- Réglages des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]
- Réglages des mémoires SCENE [1], [2]
- Réglages des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] KARMA REALTIME CONTROLS
- Réglages de la page PROG 6.4: Ed-KARMA RT (RTParm, DynMIDI, Name)

⑤ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour copier les réglages. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Init KARMA Module (Initialize KARMA Module)

Cette commande sert à initialiser les réglages du module KARMA.

Cette commande n'initialise pas la sélection du GE. Les "valeurs" des paramètres GE retrouvent les réglages originaux mémorisés pour le GE en question.

① Choisissez "Init KARMA Module" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante:



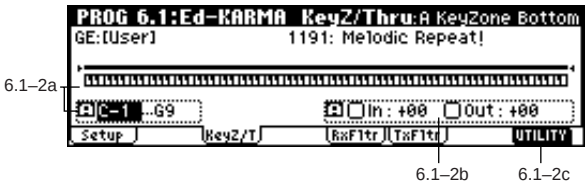
② Si vous voulez aussi initialiser les réglages des paramètres KARMA RT et des commandes KARMA REALTIME CONTROLS, cochez la case "KARMA RT&Panel Setting".

Réglages initialisés quand "KARMA RT&Panel Setting" est coché

- Réglages de la page 6.4: Ed-KARMA RT (RTParm, DynMIDI, Name)
- Réglages des commandes [1]~[8], boutons [1]/[2], bouton [SCENE] et bouton [LATCH] de la section KARMA REALTIME CONTROLS
- Réglages des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]

③ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour initialiser les réglages. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

6.1–2: Key Z/T (KeyZ/Thru)

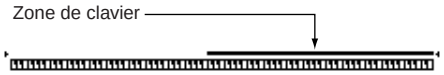


6.1–2a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Les données de notes permettent de piloter le module KARMA de plusieurs manières différentes, notamment en produisant des variations de la phrase ou du motif généré par le GE, via déclenchement et détection d'accords.
Vous pouvez spécifier ici la plage des données de note (zone de clavier ou Key Zone) permettant de piloter le module KARMA.

MIDI En mode Program, toutes les données MIDI produites pour le module KARMA sont transmises et reçues via le canal Global MIDI "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Zone Map



Cette zone vous indique la zone de clavier choisie à l'aide d'une ligne épaisse.
Les données de notes et les messages reçus à la prise MIDI IN et compris dans cette zone sont transmis au module KARMA.

KeyZone Bottom **[C–1...G9]**

Il s'agit de la limite inférieure (note la plus grave) de la zone de clavier.

KeyZone Top **[C–1...G9]**

Spécifie la limite supérieure (note la plus aiguë) de la zone de clavier.

note Vous pouvez aussi régler ces paramètres en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé et en pressant une touche du clavier.

6.1–2b: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

Ces paramètres servent à définir si les données de notes générées sur le clavier et situées à l'intérieur ou à l'extérieur de la zone de clavier (6.1–2a) sont reproduites quand le module KARMA joue des phrases ou des motifs.

Thru In Zone [Off, On]

On (coché): Les données de notes générées via les touches dans la zone de clavier sont transmises au module KARMA et sont en outre reproduites telles quelles par le générateur de sons.
Quand vous enfoncez une touche située dans la zone de clavier, vous entendez alors la phrase ou le motif joué par le module KARMA plus la note même.
Off (non coché): Vous n'entendez que la phrase ou le motif joué par le module KARMA. Les touches situées dans la zone de clavier ne produisent donc pas de son.

Transpose InZ [–36...+36]

Permet de transposer les données de notes générées avec les touches situées dans la zone de clavier.
Réglez ce paramètre si vous voulez transposer les notes jouées sur le clavier par pas de demi-tons quand "Thru In Zone" est réglé sur **On**.

Thru Out Zone [Off, On]

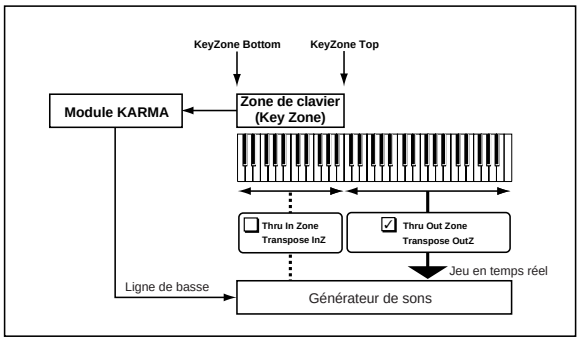
On (coché): Les données de notes générées via les touches en dehors de la zone de clavier sont directement transmises au générateur de sons. (Elles ne sont pas transmises au module KARMA vu qu'elles sont en dehors de la zone de clavier.) Les touches jouées en dehors de la zone de clavier pilotent donc le générateur de sons.
Off (non coché): Le générateur de sons ne produit pas de son, même pour les touches que vous jouez en dehors de la zone de clavier.

Transpose OutZ [–36...+36]

Permet de transposer les données de notes générées avec les touches situées en dehors de la zone de clavier.
Réglez ce paramètre si vous voulez transposer les notes jouées sur le clavier par pas de demi-tons quand "Thru Out Zone" est **activé (On)**.
Vous pourriez par exemple choisir un Program de basse et effectuer les réglages ci-dessous.

Exemple

Voyons comment piloter une ligne de basse avec le module KARMA dans la partie inférieure du clavier tout en jouant en temps réel dans la partie supérieure.



■ 6.1–2c: UTILITY

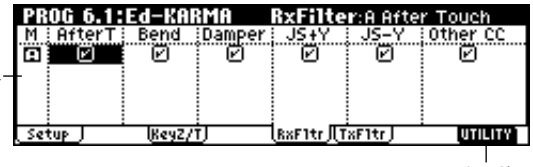
☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3b)

6.1–3: RxFltr (Receive Filter)

Cette page permet de spécifier si des filtres sont appliqués aux commandes de contrôle MIDI reçues par le module KARMA avant qu'elles ne soient retransmises (écho) au générateur de sons.
On (coché): Les données MIDI du type correspondant sont retransmises au générateur de sons.
Off (non coché): Les données MIDI du type correspondant ne sont pas retransmises au générateur de sons.

Quand le module KARMA est **activé**, les commandes de contrôle reçues par ce module sont transmises telles quelles au générateur de sons. Vous pouvez par exemple régler ces paramètres de sorte que la pédale de maintien soit activée quand le module KARMA est **coupé** et désactivée quand le module est **activé**. (Voyez le schéma "KARMA Rx/Tx Filter" ci-dessous.)

Ces réglages n' ont pas d'influence sur la fonction Dynamic MIDI (PROG 6.4–3). Si vous avez choisi une commande de contrôle MIDI comme source pour la fonction Dynamic MIDI, elle reste donc en vigueur indépendamment du réglage de filtre spécifié ici.



6.1–3a

6.1–3b

6.1–3a: Rx Filter

AfterT (After Touch) [Off, On]

Spécifie si les messages MIDI d'Aftertouch sont ou non transmis au générateur de sons.

Bend (Pitch Bend) [Off, On]

Spécifie si les messages MIDI de Pitch Bend sont ou non transmis au générateur de sons.

Damper (Damper CC#64) [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle CC#64 Hold (pédale de maintien) est ou non transmise au générateur de sons.

JS+Y (JS+Y CC#01) [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle CC#1 (assignée à l'axe +Y du joystick ou au mode B d'une commande REALTIME CONTROL) est ou non transmise au générateur de sons.

JS-Y (JS-Y CC#02) [Off, On]

Spécifie si la commande de contrôle CC#2 (assignée à l'axe -Y du joystick ou au mode B d'une commande REALTIME CONTROL) est ou non transmise au générateur de sons.

Other CC [Off, On]

Spécifie si les commandes de contrôle MIDI autres que celles décrites ci-dessus sont ou non transmises au générateur de sons.

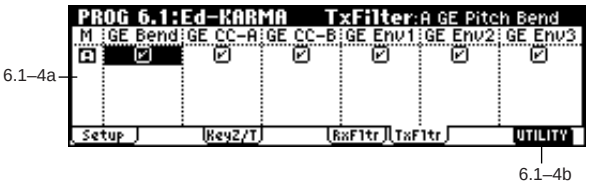
■ 6.1–3b: UTILITY

☞"Write Combination" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3b)

6.1–4: TxFltr (Transmit Filter)

Cette page permet de spécifier si des filtres sont appliqués aux commandes de contrôle MIDI générées par le GE choisi pour le module KARMA. (Voyez le schéma "KARMA Rx/Tx Filter" ci-dessous)

On (coché): Les données MIDI du type correspondant sont transmises par le module KARMA au générateur de sons.
Off (non coché): Les données MIDI du type correspondant ne sont pas transmises par le module KARMA au générateur de sons.



6.1–4a: Tx Filter

Outre les données de notes, un GE peut aussi produire automatiquement des données de Pitch Bend et diverses autres commandes de contrôle.
Vous pouvez aussi utiliser trois générateurs d'enveloppe afin de modifier le toucher, le tempo, la durée des notes et diverses commandes de contrôle telles que Pitch Bend, JS +Y (CC#1), etc.

Groupe de paramètres GE: (☞Guide GE)

Bend: Génère automatiquement des données de Pitch Bend synchronisées avec la phrase ou le motif joué.

CCs: Génère automatiquement les deux commandes de contrôle spécifiées avec CC-A et CC-B.

Envelopes: Utilise l'Envelope 1, l'Envelope 2 et l'Envelope 3 pour générer automatiquement des données de toucher, de tempo, de durée ou des commandes de contrôle comme les messages Pitch Bend, JS +Y (CC#1), etc.

Les données produites sont fonction des réglages assignés aux paramètres du Ge choisi. Ainsi, filtrer les messages de transmission/réception de Pitch Bend ne produira aucun résultat si les réglages du GE en question ne lui permettent pas de générer des données Pitch Bend.

GE Bend (GE Pitch Bend) [Off, On]

Ce paramètre spécifie si les messages de Pitch Bend générés par le GE affecté au module KARMA sont transmis ou non.

note Ce réglage s'applique aussi aux messages de Pitch Bend générés par CC–A, CC–B, Envelope 1, Envelope 2, et Envelope 3.

Quand la fonction KARMA est **activée** et que le module KARMA produit des données de Pitch Bend, la plage de Pitch Bend du Program est pilotée comme suit:

La plage de Pitch Bend spécifiée au sein du KARMA GE est automatiquement transmise par le module KARMA et est définie dans le Program en question. Cela permet de s'assurer que les données de Pitch Bend produites par le GE du module KARMA fonctionnent correctement. Dans la plupart des cas, les données de Pitch Bend que vous générez avec le joystick sont alors optimalisées automatiquement de sorte à produire le même "Bend" que si le module KARMA était coupé. (Pour un Program dont "OSC Mode" est réglé sur **Double** et dont les paramètres "Pitch JS (+X)" et "JS (–X)" varient légèrement pour les oscillateurs OSC 1 et 2, le Pitch Bend sera ajusté pour l'oscillateur 1.)

GE CC-A/GE CC-B [Off, On]

Ce paramètre spécifie si les divers messages MIDI produits avec les commandes CC–A/CC–B du GE choisi avec le module KARMA sont ou non transmis.
Toutefois, si les commandes CC–A/CC–B produisent des messages de Pitch Bend, ces réglages seront ignorés et l'instrument utilisera le réglage "GE Bend".

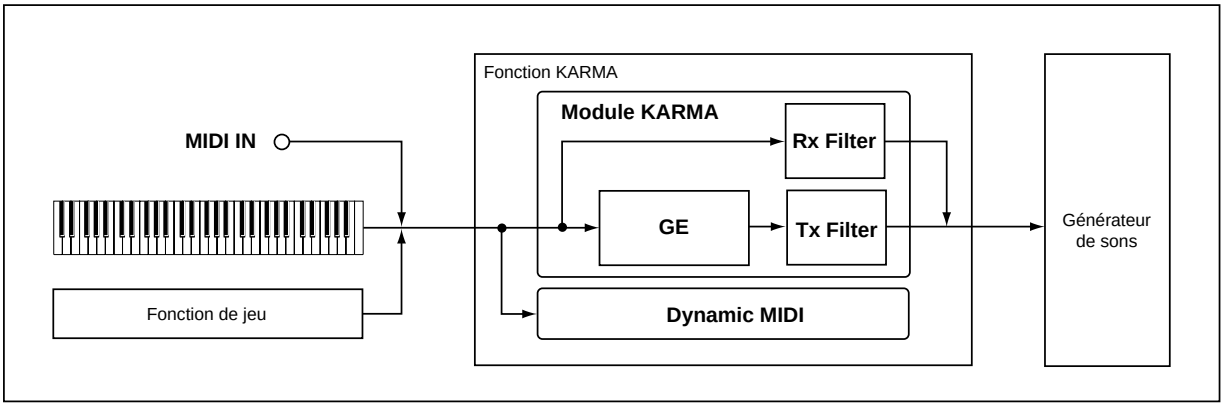
GE Env.1/GE Env.2/GE Env.3 [Off, On]

Ce paramètre spécifie si les divers messages MIDI produits par l'Envelope 1, l'Envelope 2 et l'Envelope 3 du GE choisi avec le module KARMA sont ou non transmis. Toutefois, si l'Envelope 1, l'Envelope 2 ou l'Envelope 3 génère des messages de Pitch Bend, ces réglages seront ignorés et l'instrument utilisera le réglage "GE Bend".

■ 6.1–4b: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3b)

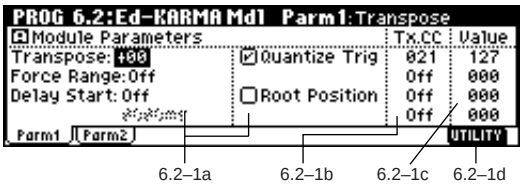
KARMA Rx/Tx Filter



PROG 6.2: Ed-KARMA Mdl

Cette page permet de régler les paramètres de module KARMA. En mode Program, seul le module KARMA [A] est disponible.

6.2–1: Parm1 (Parameter 1)



6.2–1a: Module Parameters

Transpose **[–36...+36]**

Ce paramètre permet de transposer la hauteur des phrases ou des accords générés par le module KARMA, par pas de demi-ton.
Les données de notes générées sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN sont transmises au module KARMA (☞"KeyZone Bottom", "KeyZone Top" (6.1–2a)). Utilisez ce paramètre pour transposer (par pas de demi-ton) les données de notes transmises au module KARMA.

Force Range
[Off, Lowest, Highest, C3–B3[1], C3–B3[2]]

Ce paramètre pilote la plage de hauteur des phrases ou accords générés par le module KARMA.

Les données de notes générées sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN sont transmises au module KARMA (☞"KeyZone Bottom", "KeyZone Top" (6.1–2a), "Transpose" (6.2–1a)). Réglez ce paramètre pour restreindre la plage des notes transmises au module KARMA.

Off (désactivé): Les notes reçues par l'instrument sont envoyées telles quelles au module KARMA, sans aucune restriction.

Lowest: Les notes jouées sont transposées de force pour éviter qu'elles ne soient plus éloignées d'une octave de la note la plus grave.
Si vous jouez un accord composé des notes **E2**, **E4**, **G#4**, **B4** et **D#5** (c.-à-d. **Mi Maj7**) sur le clavier, toutes les notes jouées seront transposées pour éviter qu'elles ne soient éloignées de plus d'une octave de la note la plus grave (**E2**): **E2**, **G#2**, **B3** et **D#3**.
Highest: Les notes jouées sont transposées de force pour éviter qu'elles ne soient plus éloignées d'une octave de la note la plus aiguë.
Si vous jouez un accord composé des notes **E2**, **E4**, **G#4**, **B4** et **D#5** (c.-à-d. **Mi Maj7**) sur le clavier, toutes les notes jouées seront transposées pour éviter qu'elles ne soient éloignées de plus d'une octave de la note la plus aiguë (**D#5**): **E4**, **G#4**, **B4** et **D#5**.

Notes jouées sur le clavier:
E2 E4 G#4 B4 D#5 (jeu d'un accord MiMaj7)
↓
Lowest: les notes sont transposées comme suit: **E2 G#2 B3 D#3**
Highest: les notes sont transposées comme suit: **E4 G#4 B4 D#5**

C3–B3[1]: Les notes jouées sont transposées de force de sorte qu'elles se trouvent à proximité de l'octave médian (C3~B3). La note la plus grave aura la hauteur de la note la plus grave jouée et les autres notes jouées seront transposées au maximum afin de conserver l'inversion de l'accord. Ce réglage est seulement indiqué quand vous voulez produire des phrases ou motifs présentant une inversion similaire aux notes jouées, mais compris dans une plage de notes spécifique et ne tenant pas compte de l'emplacement joué sur le clavier.

C3–B3[2]: Les notes jouées sont transposées de force de sorte qu'elles se trouvent à proximité de l'octave médian (C3~B3). Vu que toutes les notes seront transposées à l'octave médian (C3–B3), l'inversion d'accord changera de manière considérable. Cela pourrait par exemple changer la note de basse. N'utilisez ce réglage que si vous voulez absolument restreindre les notes jouées à une octave spécifique.

Notes jouées sur le clavier:
Joue les accords dans l'ordre suivant:
E4 G#4 B4 D#5 (MiMaj7 pr emière inversion)
G#4 B4 D#5 E5 (MiMaj7 deuxième inversion)
B4 D#5 E5 G#5 (MiMaj7 tr oisième inversion)
D#5 E5 G#5 B5 (MiMaj7 quatrième inversion)
↓

C3–B3[1]:
Les notes jouées sont transposées comme suit:
E3 G#3 B3 D#4 (MiMaj7 pr emière inversion)
G#2 B2 D#3 E3 (MiMaj7 deuxième inversion)
B2 D#3 E3 G#3 (MiMaj7 tr oisième inversion)
D#3 E3 G#3 B3 (MiMaj7 quatrième inversion)

C3–B3[2]
D#3 E3 G#3 B3 (MiMaj7/D#)
D#3 E3 G#3 B3 (MiMaj7/D#)
D#3 E3 G#3 B3 (MiMaj7/D#)
D#3 E3 G#3 B3 (MiMaj7/D#)
(tous identiques)

Delay Start **[Off, Fixed, 𝅘𝅥𝅯₃...4x꜀]**

Spécifie le délai entre l'enclenchement (via données de notes) et le lancement de la phrase ou du motif.

𝅘𝅥𝅯₃...4x꜀: Permet de spécifier le temps de retard sous forme de résolution de note par rapport au tempo.
Fixed: Permet de spécifier le temps de retard en unité temporelle (ms). Réglez le temps de retard avec "Delay Start Fixed".

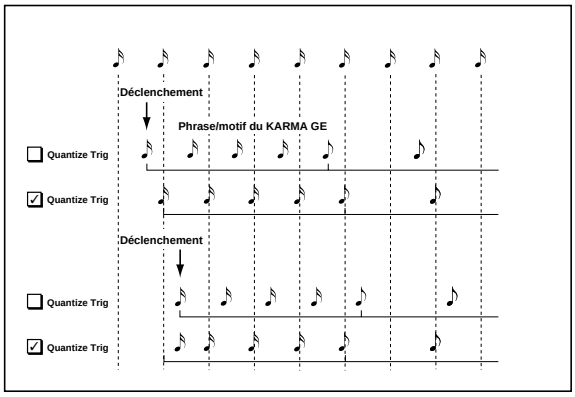
Delay Start Fixed **[0000 ms ... 5000 ms]**

Ce paramètre est uniquement disponible si vous avez réglé "Delay Start" sur **Fixed**.
Permet de régler le temps de retard ("Delay Start") en millisecondes.

Quantize Trig **[Off, On]**

Ce paramètre corrige le timing de déclenchement des données de note ou de la fonction Dynamic MIDI.

On (coché): Le timing de déclenchement est corrigé sur l'intervalle de double croche par rapport au tempo de base.
Off (non coché): Le déclenchement se fait quand vous jouez sur le clavier ou activez un déclencheur via Dynamic MIDI.



note Si vous **activez (On)** ce paramètre et que le timing de déclenchement est compris dans un intervalle de quadruple croche de la résolution de double croche de

base, la reproduction des phrases ou motifs commencera en même temps (rangée inférieure sur le schéma précédent). Si le déclenchement se produit plus tard, la reproduction commencera sur la prochaine double croche (rangée supérieure sur le schéma précédent).

Root Position **[Off, On]**

Les phrases et motifs produits par le module KARMA sont générés par un GE (Generated Effect). Dans la plupart des cas, le GE se base sur une série de notes ("Note Series"). Quand "Root Position" est réglé sur **On (coché)**, tout "Note Type" (paramètre GE: ☞VNL) à l'exception de Regular (c.-à-d. Scalic, Scalic 2, etc.) entraîne la création d'une série de notes sur la position de la tonique, indépendamment de l'inversion de l'accord. En d'autres mots, quand ce paramètre est réglé sur **Off (non coché)** et que vous jouez DoMaj/Mi, la série de notes commencera avec E (Mi) et continuera vers le haut. Si vous jouez DoMaj/Sol, la série de notes commencera avec G (Sol). Vous pouvez régler "Root Position" sur **On (coché)** pour vous assurer que toute inversion d'accord se termine toujours de la même manière. Ainsi, par ex., DoMaj/Mi et DoMaj/Sol seront tous deux identiques à DoMaj et la série de notes commencera avec un Do (C). Grâce à ce paramètre, le GE produira des résultats plus prédictibles pour toutes les inversions d'accord (☞Guide GE "Note Series").

note Si "GE-Type" est réglé sur **Generated-Drum**, les notes sont produites par les motifs de batterie (Drum Patterns) et non par la série de notes (Note Series). Le motif de batterie permet alors de générer des mélodies en plus des grooves de batterie et de percussion. Le réglage "Root Position" a aussi un impact similaire sur la transposition des motifs de batterie, à condition toutefois que "Drum-Track Keyboard" soit réglé sur **On** (☞Guide GE "Drum"). En outre, si "GE-Type" est réglé sur **Generated-Drum** et que vous utilisez des arpèges avec Pitch Bend (basés sur la série de notes), les données de Pitch Bend générées en seront aussi affectées (☞Guide GE "Bend"). Si "GE-Type" est réglé sur **Realtime**, ce réglage n'aura pas d'effet, à moins que vous n'utilisiez la fonction Dynamic MIDI pour spécifier directement (Direct Index) la série de notes (☞p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI").

6.2–1b: Tx CC (Transmit CC)

Quand la fonction KARMA est **activée**, les commandes de contrôle MIDI sont transmises au générateur de sons. Réglez les paramètres suivants si vous voulez piloter le son du Program ou les effets, etc. quand la fonction KARMA est **activée**.

Tx CC1 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC2 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC3 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC4 Number **[Off, 000...095]**

Spécifie la commande de contrôle MIDI transmise.
Vous pouvez définir la valeur de cette commande avec "Value (Tx CC Value)" (6.2–1c).

Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**, les commandes de contrôle spécifiées sont aussi transmises si le statut **activé** du bouton KARMA [ON/OFF] est mémorisé dans le Program choisi. Si le GE choisi génère la commande de contrôle spécifiée ici, la priorité sera accordée à l'effet de la commande de contrôle produite par le GE.

note Les commandes de contrôle MIDI choisies ici pour la transmission et celles générées par le GE spécifié quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé** sont automatiquement initialisées quand vous **désactivez** le bouton KARMA [ON/OFF].

6.2–1c: Value (Tx CC Value)

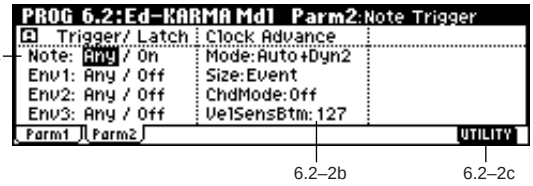
Value (Tx CC1 Value) **[000...127]**
Value (Tx CC2 Value) **[000...127]**
Value (Tx CC3 Value) **[000...127]**
Value (Tx CC4 Value) **[000...127]**

Ces paramètres permettent de régler la valeur des commandes de contrôle transmises.
Ces réglages n'auront pas d'effet si "Tx CC Number" est sur **Off**.

■ 6.2–1d: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3b)

6.2–2: Parm2 (Parameter 2)



6.2–2a: Trigger/Latch

Permet de régler les conditions de déclenchement et d'activer/de couper la fonction Latch pour le GE affecté au module KARMA. Ces réglages sont effectués de manière indépendante pour Note, Env.1, Env.2 et Env.3.

Note:

Définit les conditions de déclenchement de la phrase ou du motif généré par le GE et permet d'activer/de couper la fonction Latch.

Note Trigger **[Any, AKR, 1st, Dyn]**

note Pour chacun de ces réglages, le déclenchement se fait quand vous manipulez la fonction de jeu assignée à la fonction Dynamic MIDI (6.4–3) – à condition que "Destination" soit réglé sur **Trig Nt&Env**, **Trig Notes**. (☞p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI").

Any (Any Note + Dynamic MIDI): Chaque enclenchement de note sert de déclencheur, ce qui signifie que chaque note enclenchée relance la phrase ou le motif à partir du début.
AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): Le déclenchement se fait sur le tout premier enclenchement de note (quand aucune autre touche n'est enfoncée). Le déclenchement n'a donc pas lieu si une touche est déjà enfoncée. En changeant d'accord sur le clavier tout en maintenant au moins une touche enfoncée, vous pouvez piloter la phrase ou le motif sans en redéclencher le jeu.
1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): Une fois la fonction KARMA activée, seul l'enclenchement de note initial déclenche la phrase ou le motif. Les enclenchements de note suivants ne déclenchent donc pas la phrase/le motif.

Dyn (Dynamic MIDI): Le déclenchement s'opère quand vous manipulez la fonction de jeu spécifiée avec la fonction Dynamic MIDI (6.4–3). Dans ce cas, les enclenchements de note ne jouent pas le rôle de déclencheurs.

Note Latch [Off, On]

Ce paramètre détermine si le jeu de la phrase ou du motif continue (**Latch=On**) quand vous relâchez toutes les touches du clavier ou si au contraire la reproduction s'arrête (**Latch=Off**). Réglez d'abord Latch sur **On** en mode Program, cela vous permettra d'activer/de couper cette fonction avec le bouton [LATCH].

Off (non coché): La fonction Latch est coupée, quel que soit le statut du bouton [LATCH].
On (coché): Le bouton [LATCH] permet d'activer/de couper la fonction Latch.
Quand le bouton [LATCH] est **désactivé** (témoin éteint), la fonction **Latch** est **coupée.**
Quand le bouton [LATCH] est **activé** (témoin allumé), la fonction **Latch** est **activée.**

note Les modes Combination, Sequencer et Song Play permettent d'utiliser simultanément jusqu'à quatre modules KARMA. Dans ces modes, vous pouvez activer/couper "Note Latch" de manière indépendante pour chaque module KARMA. Si vous exécutez la commande "Copy KARMA Module" et copiez les réglages de modules KARMA de ces modes dans un Program, le paramètre "Note Latch" pourrait dans certains cas se retrouver sur **Off**. Si c'est le cas, vous ne pourrez pas **activer** la fonction Latch, même avec le bouton [LATCH]. Si vous rencontrez ce problème, réglez le présent paramètre sur **Off**.

Env1: Env2: Env3:

Chaque GE propose trois enveloppes. Elles permettent de varier les données de toucher, de tempo, de durée, de Pitch Bend et diverses commandes de contrôle dans le temps.

Vous pouvez spécifier les conditions de déclenchement et les réglages Latch pour chacune des trois enveloppes du GE.

Si le GE en question n'utilise pas d'enveloppe, ces réglages ne produiront aucun effet.

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

note Pour chacun de ces réglages, le déclenchement se fait quand vous manipulez la commande de contrôle affectée à la fonction Dynamic MIDI (6.4–3) (à condition que "Destination" soit réglé sur **Trig Nt&Env**, **Trig Env1...Trig Env3**).

Any (Any Note + Dynamic MIDI): Chaque enclenchement de note sert de déclencheur, ce qui signifie que chaque note enclenchée initialise l'enveloppe.
AKR (1st Note After Key Release + Dynamic MIDI): Le déclenchement se fait sur le tout premier enclenchement de note (quand aucune autre touche n'est enfoncée). Le déclenchement n'a donc pas lieu si une touche est déjà enfoncée.
1st (1st Only Until Module Stops + Dynamic MIDI): Une fois la fonction KARMA activée, seul le premier enclenchement de note initialise l'enveloppe. Les enclenchements de note suivants n'initialisent donc pas l'enveloppe.
Dyn (Dynamic MIDI): Le déclenchement s'opère quand vous manipulez la fonction de jeu spécifiée avec la fonction Dynamic MIDI (6.4–3). Dans ce cas, les enclenchements de note n'initialisent pas l'enveloppe.

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch [Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

Off: La fonction Latch ne s'applique pas à l'enveloppe. Quand vous relâchez toutes les touches du clavier ou à la coupure de note d'un déclencheur Dynamic MIDI, l'enveloppe passe au stade d'étouffement.
Sus1: Une fois que l'enveloppe est déclenchée, elle passe par les stades attaque → chute → maintien → étouffement. Si la coupure de note a lieu avant que l'enveloppe n'ait atteint le niveau de maintien, elle ne passera pas immédiatement au stade d'étouffement mais attendra que le niveau de maintien soit atteint. Même pour une note dont l'intervalle enclenchement/coupure est bref, l'enveloppe passe par les stades attaque → chute → maintien → étouffement, tout comme si la touche avait été enfoncée pendant un intervalle plus long. Si l'enveloppe atteint le niveau de maintien avant la réception de la coupure de note, elle s'arrêtera au niveau de maintien (même principe que pour le réglage Off). Si le message de coupure de note a lieu après que l'enveloppe ait atteint le niveau de maintien, elle commencera l'étouffement au moment de la coupure de note (même principe que pour le réglage Off).
Rel1: Une fois que l'enveloppe est déclenchée, elle passe par les stades attaque → chute → étouffement, quel que soit le moment de la coupure de note. Même si une touche est enfoncée, l'enveloppe ignore les données de maintien et passe immédiatement au stade d'étouffement.
Sus2: L'enveloppe ignore les coupures de note et passe par les stades attaque → chute → maintien. Ce réglage ne permet donc jamais d'atteindre le stade d'étouffement. Pour le reste, le fonctionnement de ce paramètre est similaire à celui de **Sus1**.
Rel2: Réglage identique à celui de **Rel1**, sinon qu'ici, les coupures de note sont ignorées à des fins de boucle; voyez ci-dessous.

Vous pouvez en effet régler l'enveloppe de sorte qu'elle soit répétée en boucle et comme partie du GE. Voici comment piloter une enveloppe en boucle:

Pour Sus1 et Rel1, l'enveloppe est répétée tant que la touche est maintenue enfoncée.
Pour Sus2 et Rel2, l'enveloppe continue en boucle, même après le relâchement de la touche.

6.2–2b: Clock Advance

Réglez ici les paramètres de l'horloge utilisée par le module KARMA. Vous pouvez utiliser ces paramètres conjointement avec ceux de la fonction Dynamic MIDI (6.4–3). cela vous permettra d'activer l'horloge régissant le module KARMA et de déclencher par la même occasion la phrase ou le motif avec le paramètre **Manual Advance** (en manipulant des fonctions de jeu comme le joystick).

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]

Auto: Le module KARMA fonctionne selon le réglage "Tempo" (1.1–1a). Si vous avez réglé "MIDI Clock" (Global 2.1–2a) sur **External**, le module KARMA sera synchronisé avec l'horloge MIDI d'un dispositif MIDI externe. Vous choisirez normalement le réglage **Auto**.
Dyn: L'horloge régissant le module KARMA peut être déclenchée en manipulant le joystick ou une autre fonction de jeu, conformément au réglage de la fonction Dynamic MIDI (6.4–3). Cela permet par la même occasion de lancer la phrase ou le motif. (Réglez le paramètre "Destination"

Dynamic MIDI (6.4–3a/b/c/d) sur **Clock Adv**.)
Vous pouvez jouer un accord sur le clavier et utiliser le joystick pour "égrener" des accords de guitare ou progresser dans un motif d'arpège via des enclenchements/coupures de note.
Auto+Dyn1: Le module KARMA fonctionne conformément au réglage des paramètres **Auto** et **Dyn**.
Auto + Dyn2: Le module KARMA fonctionne selon les réglages combinés Auto + Dyn, mais dans ce cas, un signal de déclenchement reçu par Dynamic MIDI interrompt momentanément l'avance automatique, cela jusqu'à ce que la reproduction du module KARMA soit relancée.

Size (Clk Adv. Size) [𝅘𝅥𝅯3...𝅗𝅥, Event]

Ce paramètre est seulement disponible quand "Mode" est réglé sur **Dyn, Auto + Dyn1** ou **Auto + Dyn2**. Il sert à spécifier l'unité selon laquelle la phrase ou le motif progresse quand vous actionnez la fonction de jeu en question.
𝅘𝅥𝅯3...𝅗𝅥: La phrase ou le motif progresse de la résolution de note spécifiée, en synchronisation avec le rythme de la phrase ou du motif.
Event: La phrase ou le motif progresse d'une note ou d'un accord, indépendamment du rythme de la phrase ou du motif.

ChdMode (Chord Mode) [Off, 1st,Chrd1, Chrd2, Chrd3]

Ce paramètre est uniquement valide quand "Mode" est réglé sur **Dyn, Auto + Dyn1** ou **Auto + Dyn2**. Il spécifie la manière dont un accord joué sur le clavier est reproduit.

Off: Un accord joué sur le clavier ne produit pas de son. Ce réglage peut être comparé à un guitariste changeant d'accord de la main gauche. La phrase ou le motif est joué à partir du début dès que vous manipulez la fonction de jeu.
1st: Quand vous jouez un accord sur le clavier, l'instrument joue le premier pas de la phrase/du motif. La reproduction de la phrase ou du motif se poursuit quand vous manipulez la fonction de jeu.
Chrd1: Quand vous jouez un accord sur le clavier, l'instrument joue les quelques premiers pas de la phrase ou du motif, selon le nombre de notes jouées. La reproduction de la phrase ou du motif se poursuit quand vous manipulez la fonction de jeu.
Chrd2: Quand vous jouez un accord sur le clavier, il est reproduit de la même manière que pour le réglage Chrd1. Ici, en revanche, quand vous manipulez la fonction de jeu, la reproduction du motif ou de la phrase commence en début de motif.
Chrd3: Quand vous jouez un accord sur le clavier, il est reproduit de la même manière que pour le réglage Chrd1. Ici, en revanche, quand vous manipulez la fonction de jeu, la reproduction du motif ou de la phrase commence au deuxième pas. Ce réglage convient bien pour simuler le pincé sur une guitare acoustique car il permet d'associer de manière naturelle l'accord et le pincé joué avec la fonction de jeu.

VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

Ce paramètre est uniquement disponible quand "Mode" est réglé sur **Dyn, Auto + Dyn1** ou **Auto + Dyn2**. Si le paramètre Dynamic MIDI "Source" est réglé sur **Note** ou **Velocity**, vous pourrez jouer la phrase en appliquant le toucher de chaque déclencheur Manual Advance transmis au module KARMA au fil de la production des notes. Ce paramètre définit la limite inférieure de la plage de notes selon laquelle le toucher est ajusté avant d'être appliqué.

Pour un réglage de **001**, les données de toucher sont transmises au module KARMA avec une plage non modifiée de 1~127.

Pour un réglage de **064**, les données de toucher de la plage 1~127 sont corrigées dans la plage 64~127 avant d'être transmises au module KARMA.

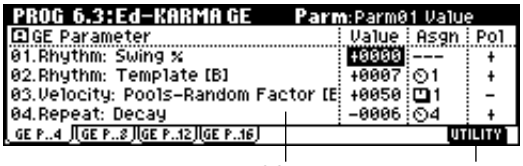
■ 6.2–2c: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3d)

PROG 6.3: Ed-KARMA GE

Cette page permet de régler les paramètres du GE spécifié pour le module KARMA. En assignant des paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS, vous pourrez piloter la phrase ou le motif en temps réel quand vous jouez sur le clavier.

6.3–1: GE P...4 (GE Parameter 1...4)
6.3–2: GE P...8 (GE Parameter 5...8)
6.3–3: GE P...12 (GE Parameter 9...12)
6.3–4: GE P...16 (GE Parameter 13...16)



6.3–1a 6.3–1b

6.3–1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter (GE real-time Parameter)

Cette zone vous indique les paramètres GE choisis pour le module KARMA.
Chaque GE comporte jusqu'à 16 paramètres préprogrammés spécialement pour permettre le pilotage de phrases ou de motifs. Les paramètres GE affichés ici dépendent du GE choisi. Pour en savoir plus sur les paramètres GE, voyez le Guide GE.

Value (GE real-time Parameter Value)

Permet de régler la valeur de chaque paramètre GE.
Si vous choisissez un GE avec GE Select (1.1–3a, 6.1–1b), l'instrument utilise les valeurs programmées à l'usine pour chaque GE. Notez que les plages de réglages sont aussi préprogrammées pour chaque GE.

La valeur que vous spécifiez ici correspond au réglage obtenu en plaçant la commande KARMA REALTIME CONTROLS en question au milieu.

Asgn (GE real-time Parameter Assign)

[---, 1...Dyn4]

Ce réglage permet d'assigner la fonction de jeu au paramètre GE en question.
L'assignation de paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS permet de piloter ces paramètres en temps réel (durant le jeu) en manipulant les commandes.

---: Aucune assignation.
1...8 (commande 1...8): Cette zone permet d'assigner le paramètre en question à une des commandes KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8]. La commande en question permet alors de contrôler la "valeur" de manière continue.

Imaginons par exemple que le paramètre "Rhythm Swing%" du GE spécifié dispose d'une plage Value de **+0000~+0100**.

- Dans ce cas, si vous réglez "Value" sur **+0050**, que vous choisissez "Asgn (Assign)" pour **Knob 1** et que vous réglez [Pol (Polarity)] sur **+**:
  En position centrale (à midi), la commande 1 produit alors une valeur de **+0050**. A fond à gauche, la valeur est de **+0000** et à fond à droite, elle est de **+0100**. Du milieu à fond à gauche, cette commande offre une plage de contrôle de **+0050~+0000**, tandis que du milieu à fond à droite, sa plage de contrôle est de **+0050~+0100**.
- Si vous réglez "Value" sur **+0080**, que vous choisissez "Asgn (Assign)" pour **Knob 1** et que vous réglez "Pol (Polarity)" sur **+**:
  En position centrale, la commande 1 produit une valeur de **+0080**. A fond à gauche, la valeur est de **+0000** et à fond à droite, elle est de **+0100**. Du centre à fond à gauche, cette commande offre une plage de contrôle de **+0080~+0000**, tandis que du milieu à fond à droite, sa plage de contrôle est de **+0080~+0100**.

1SW...8SW (Knob 1~8SW): Ce réglage permet d'assigner un paramètre aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8]. La commande en question sert uniquement de commutateur ("SW") et permet d'alterner entre la valeur inférieure et la valeur supérieure. La plage gauche de la commande est désactivée; seules les valeurs de droite et du milieu sont actives.

- Si vous réglez "Value" sur **+0050**, que vous choisissez "Asgn (Assign)" pour **Knob 1SW**, et que vous réglez [Pol (Polarity)] sur +:
  Dans ce cas, tourner la commande à gauche produit une valeur de **+0000**. Quand vous tournez la commande au milieu ou à gauche, vous obtenez la valeur **+0100**.

1 ...2 : Le paramètre en question est assigné au bouton [1]/[2]. Ce dernier permet d'alterner entre les valeurs "Value" minimum et maximum.

note C'est le paramètre "Value" qui règle les valeurs minimum et maximum assignées à **Knob 1~8SW** et à **SW1/2**.
[Exemple]
Plage de réglage "Value" du paramètre GE: pour une plage de **0~100**
Réglage "Value": **+0050**
Valeur minimum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **0**
Valeur maximum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **100**

Réglage "Value": **+0025**
Valeur minimum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **0**
Valeur maximum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **50**

Réglage "Value": **+0075**
Valeur minimum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **50**
Valeur maximum obtenue avec Knob 1~8SW ou SW1/2: **100**

MIDI Vous pouvez définir la concordance entre les commandes KARMA REALTIME CONTROLS et les commandes de contrôle MIDI à la page 6.1–2. du mode Global. Dans ce cas, une commande de contrôle d'une valeur inférieure à 64 sera "**désactivée**" et pour une valeur de 64 et plus, la commande sera "**activée**".

Dyn 1~4: Ce réglage correspond à la fonction Dynamic MIDI 1~4.
Choisissez ce réglage si vous voulez piloter un paramètre GE avec la fonction de jeu choisie avec "Source" sous Dynamic MIDI (6.4–3a/b/c/d). (Réglez le paramètre "Destination" de Dynamic MIDI (6.4–3a/b/c/d) sur **RTParm Ctrl**.)

Pol (GE real-time Parameter Polarity) **[+, –]**

Ce réglage sert à spécifier la polarité de la commande KARMA REALTIME CONTROLS choisie avec "Asgn".

+: Pour **Knob 1~8**, la valeur ("Value") diminue quand vous tournez la commande à gauche ou au centre et augmente quand vous la tournez à droite.
Pour **Knob 1~8SW**, la plage gauche est **coupée** et le centre et la droite de la commande sont **activées**.
Pour le **SW1/2**, le paramètre correspondant est **activé** quand le témoin du bouton est allumé.

–: Pour **Knob 1~8**, la valeur ("Value") augmente quand vous tournez la commande à gauche ou au centre et diminue quand vous la tournez à droite.
Pour **Knob 1~8SW**, la plage gauche est **active** et le centre et la droite de la commande sont **coupés**.
Pour **SW1/2**, le paramètre correspondant est **activé** quand le témoin du bouton est éteint.

■ 6.3–1(2)(3)(4)b: UTILITY

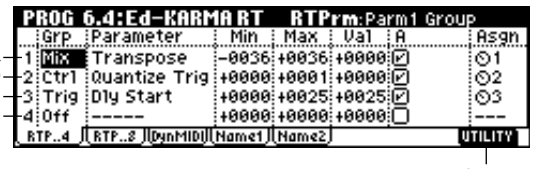
☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c), "Select by Category" (1.1–3d)

PROG 6.4: Ed-KARMA RT

6.4–1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)
6.4–2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)

Cette page permet d'affecter une fonction de jeu aux 29 paramètres KARMA (RT Parms) autres que les paramètres GE, comme les paramètres de zone de clavier KARMA (6.1–2a, 6.1–2b) et les paramètres de module KARMA (6.2–1a, 6.2–2a, 6.2–2b). L'assignation de ces paramètres aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS permet de piloter ces paramètres en temps réel en manipulant les commandes.

Si vous choisissez les paramètres RT Parm 1~8 avec "Grp" et "Parameter" et que vous **cochez** "Module A", le paramètre en question ne pourra plus être édité en tant que paramètre de zone de clavier KARMA (6.1–2a, 6.1–2b) ni de paramètre de module KARMA (6.2–1a, 6.2–2a, 6.2–2b).



6.4–1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) **[Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]**

Cette zone indique le groupe du paramètre que vous voulez assigner.
Les 29 paramètres KARMA sont en effet répartis en quatre groupes; le choix des paramètres assignables affichés sous "Parameter" change en fonction du groupe spécifié.

Parameter **[---, Transpose ... Tr.Oct/5 OutZ]**

Indique le paramètre que vous voulez assigner.
Notez que les paramètres disponibles varient en fonction du groupe spécifié avec "Grp".

Chacun des paramètres disponibles correspond à un paramètre de zone de clavier KARMA ou de module KARMA (que vous pouvez régler sous 6.1 ou 6.2). Si vous choisissez "Grp" et "Parameter" sous RT Param 1~8 et que vous cochez "Module A", le paramètre en question ne pourra plus être édité en tant que paramètre correspondant de la page 6.1 ou 6.2.

Group: Mix

Transpose **[–36...+36]**
Assigne la fonction "Transpose" (6.2–1a).
Permet de piloter la transposition par pas de demi-ton.

Trnsp.Oct **[–36...+36]**
Assigne la fonction "Transpose" (6.2–1a).
Permet de piloter la transposition par pas d'une octave.

Trnsp.Oct/5 **[–36...+36]**
Assigne la fonction "Transpose" (6.2–1a).
Permet de piloter la transposition par pas d'une octave et d'une quinte.

Group: Ctrl

Quantize Trig **[0, +1]**
Assigne la fonction "Quantize Trig" (6.2–1a).
0: Off
1: On
☞p.30 "Quantize Trig" (6.2–1a)

Root Position **[0, +1]**
Assigne la fonction “Root Position” (6.2–1a).
0: Off
1: On
☞p.31 “Root Position” (6.2–1a)

Force Range **[0...+4]**
Assigne la fonction “Force Range” (6.2–1a).
0: Off
1: Lowest
2: Highest
3: C3~B3[1]
4: C3~B3[2]
☞p.30 “Force Range” (6.2–1a)

ClkAdv Mode **[0...+3]**
Assigne la fonction “Mode (Clk Adv. Mode)” (6.2–2b).
0: Auto
1: Dyn
2: Auto+Dyn1
3: Auto+Dyn2
☞p.32 “Mode (Clk Adv. Mode)” (6.2–2b)

ClkAdv Size **[0...+11]**
Assigne la fonction “Size (Clk Adv. Size)” (6.2–2b).
0...10: 𝅘𝅥𝅯₃...𝅗𝅥
11: Event
☞p.33 “Size (Clk Adv. Size)” (6.2–2b)

ClkAdv Vel **[001...127]**
Assigne la fonction “VelSensBtm” (6.2–2b).
☞p.33 “VelSensBtm” (6.2–2b)

ClkAdv Chord **[0...+4]**
Assigne la fonction “ChdMode” (6.2–2b).
0: Off
1: 1st
2: Chrd1
3: Chrd2
4: Chrd3
☞p.33 “ChdMode” (6.2–2b)

Group: Trig

Dly Start **[0...+25]**
Assigne la fonction “Delay Start” (6.2–1a).
0: Off
1: Fixed (fixe)
2…25: 𝅘𝅥𝅯₃...4x 𝅝
☞p.30 “Delay Start” (6.2–1a)

Dly Start ms **[0...+5000]**
Assigne la fonction “Delay Start Fixed” (6.2–1a).
☞p.30 “Delay Start Fixed” (6.2–1a)

Note Trigger **[0...+3]**
Assigne la fonction “Note Trigger” (6.2–2a).
0: Any
1: AKR
2: 1st
3: Dyn
☞p.31 “Note Trigger” (6.2–2a)

Note Latch **[0, +1]**
Assigne la fonction “Note Latch” (6.2–2a).
0: Off
1: On
☞p.32 “Note Latch” (6.2–2a)

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger **[0...+3]**
Assigne les fonctions “Env1 Trigger”/“Env2 Trigger”/“Env3 Trigger” (6.2–2a).
0: Any
1: AKR
2: 1st
3: Dyn
☞p.32 “Env1 Trigger”/“Env2 Trigger”/“Env3 Trigger” (6.2–2a)

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch **[0...+4]**
Assigne les fonctions “Env1 Latch”/“Env2 Latch”/“Env3 Latch” (6.2–2a)
0: Off
1: Sus1
2: Rel1
3: Sus2
4: Rel2
☞p.32 “Env1 Latch”/“Env2 Latch”/“Env3 Latch” (6.2–2a)

Group: Zone

Thru InZone **[0, +1]**
Assigne la fonction “Thru In Zone” (6.1–2b).
0: Off
1: On
☞p.28 “Thru In Zone” (6.1–2b)

Thru OutZone **[0...+1]**
Assigne la fonction “Thru Out Zone” (6.1–2b).
0: Off
1: On
☞p.28 “Thru Out Zone” (6.1–2b)

Key Zone Btm **[0...+127]**
Assigne la fonction “KeyZone Bottom” (6.1–2a).
0~127: C-1~G9 (correspond à un numéro de note)
☞p.27 “KeyZone Bottom” (6.1–2a)

Key Zone Top **[0...+127]**
Assigne la fonction “KeyZone Top” (6.1–2a).
0~127: C-1~G9 (correspond à un numéro de note)
☞p.27 “KeyZone Top” (6.1–2a)

Trnsp. InZ **[–36...+36]**
Assigne la fonction “Transpose InZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites dans la zone de clavier, par pas de demi-ton.
☞p.28 “Transpose InZ” (6.1–2b)

Trnsp. OutZ **[–36...+36]**
Assigne la fonction “Transpose OutZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites en dehors de la zone de clavier, par pas de demi-ton.
☞p.28 “Transpose OutZ” (6.1–2b)

Tr.Oct InZ **[–36…+36]**
Assigne la fonction “Transpose InZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites dans la zone de clavier, par pas d’une octave.

Tr.Oct OutZ **[–36...+36]**
Assigne la fonction “Transpose OutZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites en dehors de la zone de clavier, par pas d’une octave.

Tr.Oct/5 InZ **[–36...+36]**
Assigne la fonction “Transpose InZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites dans la zone de clavier, par pas d’une octave et d’une quinte.

Tr.Oct/5 OutZ **[–36...+36]**
Assigne la fonction “Transpose OutZ” (6.1–2b).
Ce réglage pilote la transposition des données de notes produites en dehors de la zone de clavier, par pas d’une octave et d’une quinte.

Min (Parm Min Value) [---, –0036...+5000]

Spécifie la valeur minimum obtenue avec la fonction de jeu. La plage de valeurs disponible dépend du paramètre choisi. Quand vous choisissez un paramètre, l'instrument spécifie d'office sa valeur minimum.

Max (Parm Max Value) [---, –0036...+5000]

Spécifie la valeur maximum obtenue avec la fonction de jeu. La plage de valeurs disponible dépend du paramètre choisi.

Val (Parm Value) [---, –0036...+5000]

Spécifie la valeur du paramètre KARMA choisi.
Si vous **cochez** "A (Parm Module A)" et que vous choisissez "Parameter", le KARMA choisit le réglage courant du paramètre en question (spécifié sous 6.1 et 6.2).
La valeur choisie ici correspond à la position centrale de la commande quand vous affectez un paramètre à une commande KARMA REALTIME CONTROLS avec "Asgn".

A (Parm Module A) [Off, On]

Permet de spécifier le module auquel s'appliquent les réglages des paramètres RT Parm 1~8.
En mode Program, seul le module KARMA [A] est disponible. Si vous êtes en mode program, vous pouvez donc utiliser ce paramètre pour activer ou couper les réglages des paramètres RT Parm 1~8.

On (coché): les réglages RT Parm sont valides.
Off (non coché): les réglages RT Parm sont ignorés.

Asgn (Parm Assign) [---, ⏲1...Dyn4]

Permet d'assigner le paramètre en question à une fonction de jeu.
Si vous assignez un paramètre à une commande KARMA REALTIME CONTROLS, vous pourrez le piloter en temps réel pendant votre jeu.
☞6.3–1a: "Asgn" (GE real-time Parameter Assign)

■ 6.4–1(2)e: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c)

6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

Dynamic MIDI vous permet d'utiliser les fonctions de jeu de l'instrument et des commandes de contrôle MIDI afin de piloter des paramètres spécifiques du KARMA.
Cette fonction vous sera utile pour piloter l'instrument de diverses façons pendant que vous jouez. Par exemple, **Manual Advance** (6.2–2b) vous permet d'avancer l'horloge du KARMA avec le joystick ou un enclenchement de note. Vous pouvez aussi mettre cette fonction à profit pour piloter la fonction **Auto Transpose** ou pour contrôler la fonction Latch du KARMA avec une pédale forte.



6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module)

En mode Program, ce réglage est fixé sur A et ne peut être modifié.

Comme vous le savez, ceci est dû au fait que seul le module KARMA [A] est utilisé dans ce mode.

Source (Dyn1...4 Source) [Off, JS+Y #01...Vel Out Z]

Indique la fonction de jeu, etc. utilisée comme source Dynamic MIDI.
(☞p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI")

Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]

Spécifie la limite inférieure de la valeur pilotée avec "Source".
Si vous réglez "Source" sur **Short Note**, **Note No.**, **White Note** ou **Black Note**, la valeur numérique correspond au numéro de note C-1~G9.

Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]

Spécifie la limite supérieure de la valeur pilotée avec "Source".
Si vous réglez "Source" sur **Short Note**, **Note No.**, **White Note** ou **Black Note**, la valeur numérique correspond au numéro de note C-1~G9.

Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]

Spécifie le mode de fonctionnement de la fonction Dynamic MIDI.

M (Momentary): Le paramètre fonctionne comme un commutateur de type momentané. Si par exemple vous réglez "Source" sur **JS+Y #01**, le paramètre sera **désactivé** quand le joystick est "au repos" et **activé** quand vous manipulez le joystick.

MIDI Si "Pol" (Dyn1...4 Polarity) est réglé sur "+" et que la valeur de la fonction de jeu de source est de "Btm (Dyn1...4 Range-Btm)", ce paramètre sera **désactivé (Off)**. Si par contre la valeur de la fonction de jeu est de "Top (Dyn1...4 Range-Top)", ce réglage sera **actif (On)**.

[Exemple]
Si "Btm (Dyn1...4 Range-Btm)" est réglé sur **000** et "Top (Dyn1...4 Range-Top)" sur **127**
Voici alors la concordance entre la valeur de la fonction de jeu et le statut activé/coupé:
000 → 127: **activé** à **127**
127→ 000: **coupé** à **000**

T (Toggle): Le paramètre est contrôlé via un interrupteur allumé/éteint. Si par exemple vous réglez "Source" sur **JS+Y #01**, le paramètre sera **activé/coupé** en alternance chaque fois que vous actionnez le joystick.

MIDI Si "Pol" (Dyn1...4 Polarity) est réglé sur "+", ce paramètre alternera entre le statut activé et le statut coupé chaque fois que la valeur de la fonction de jeu dépasse la limite "Top (Dyn1...4 Range-Top)" après être passée par la valeur "Btm (Dyn1...4 Range-Btm)".

[Exemple]
Si "Btm (Dyn1...4 Range-Btm)" est réglé sur **0** et "Top (Dyn1...4 Range-Top)" sur **127**
Voici alors la concordance entre la valeur de la fonction de jeu et le statut activé/coupé:
000 → 127: **activé** → **coupé** à **127**
127 → 000 → 127: **activé** → **coupé** à **127**
(127 → 001 → 127: pas de changement)

C (Continuous): Le pilotage du paramètre se fait de manière continue.

MIDI Le choix des modes de fonctionnement dépend du réglage spécifié sous "Destination" (☞p.234 "Sources & Destinations Dynamic MIDI").

Destination (Dyn1...4 Destination)
[Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]

Permet de spécifier la fonction de jeu de destination pour la Dynamic MIDI.
(☞p.235 "Destinations Dynamic MIDI")

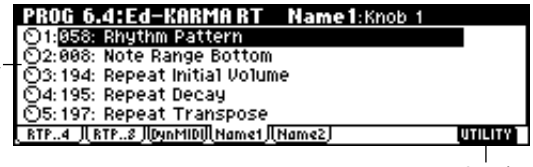
Pol (Dyn1...4 Polarity) [+, –, +/–, –/+]

Spécifie la polarité de la fonction Dynamic MIDI.
Si par exemple vous réglez "Pol" sur **+** et que vous avez choisi la source **K.Knob1**, vous pourrez modifier la valeur de **0** → **127** en tournant la commande 1. Si "Pol" est réglé sur **–**, la même manipulation de la commande 1 modifiera la valeur de **127** → **0**.
(☞p.234, "JS X")

■ 6.4–3e: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c)

6.4–4: Name1
6.4–5: Name2



6.4–4a
6.4–4b

6.4–4(5)a: Knob, Switch

Knob1...8 [000: no name...]

Switch1, 2 [000: no name...]

Cette zone indique le nom des commandes et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS.
Notez que des noms appropriés et tenant compte de la fonction des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS ont été définis à l'usine.

6.4–4(5)b: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy KARMA Module", "Init KARMA Module" (6.1–1c)

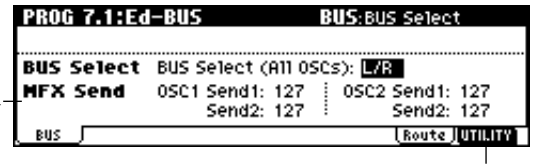
PROG 7.1: Ed–BUS

Les réglages de cette page permettent de choisir le bus (la ligne de signal des effets d'insertion) auquel les oscillateurs sont connectés et de régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.

☞Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.1–1: BUS

L'illustration suivante montre la page d'écran affichée quand "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Single** ou **Double**.



7.1–1a
7.1–1c

7.1–1a: BUS

BUS Select:

BUS Select (All OSCs) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Spécifie le bus auquel le signal des oscillateurs 1 et 2 est envoyé.

Si vous choisissez **1/2**, le KARMA utilisera les réglages de panoramique d'oscillateur (5.1–1b, 5.2–1) et reproduira le son en stéréo aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1/2. Si le panoramique de l'oscillateur est piloté par la commande de contrôle CC#10 (panoramique) ou un modulateur alternatif, le KARMA reproduira le son en appliquant le réglage de panoramique en vigueur au moment de l'enclenchement de note. Contrairement au réglage **L/R** défini pour reproduire le son via les sorties principales (MAIN) L/MONO et R, le réglage **1/2** ne permet pas de changer le panoramique d'une note jouée en temps réel.

Si vous souhaitez régler le panoramique en temps réel tout en jouant une note et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, attribuez **IFX1** (ou **IFX2**~**IFX5**) à "BUS Select", **000: No Effect** à "IFX1" (ou **IFX2**~**IFX5** (7.2–1a)) et réglez le paramètre "BUS Select" (7.2–1a) à la valeur **1/2** pour le signal auquel l'effet d'insertion a été appliqué.

MFX Send:

OSC1 Send1 [000...127]

Spécifie le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC1 est envoyé à l'effet maître 1. Ce réglage est disponible quand "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**.
Si "BUS Select" est réglé sur **IFX1**, **IFX2**, **IFX3**, **IFX4** ou **IFX5**, les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis avec "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" (7.2–1a) après être passés par les blocs IFX 1/2/3/4/5 des pages Ed-InsertFX Setup.

OSC1 Send2 [000...127]

Spécifie le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC1 est envoyé à l'effet maître 2 (☞"OSC1 Send1").

OSC2 Send1 **[000...127]**
OSC2 Send2 **[000...127]**

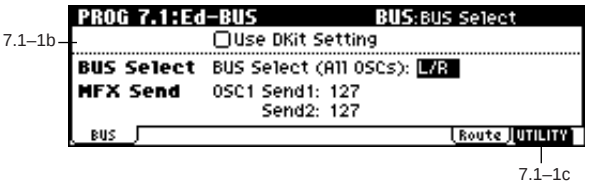
Spécifient le volume (niveau d'envoi) auquel le signal de OSC2 est envoyé aux effets maîtres 1 et 2. Ces paramètres sont disponibles quand "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Double** et quand **L/R** ou **Off** est assigné à "BUS Select" (☞"OSC1 Send1").

MIDI La commande de contrôle CC#93 pilote le niveau d'envoi Send 1 des oscillateurs 1 et 2 et la commande CC#91 leur niveau d'envoi Send 2. Ces messages doivent être reçus sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Le KARMA calcule le niveau d'envoi en multipliant la valeur définie pour la commande de contrôle par la valeur de niveau d'envoi attribuée à chaque oscillateur.

7.1–1b: Use DKit Setting

L'illustration suivante montre la page d'écran affichée quand "Mode (Oscillator Mode)" (2.1–1a) est réglé sur **Drums**.



Use DKit Setting **[Off, On]**

Cette case est uniquement disponible quand vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" sur **Drums**.

On (coché): Le KARMA utilise le réglage "BUS (BUS Select)" (GLOBAL 5.1–3a) défini pour chaque touche du Drum Kit correspondant. Cochez cette case si vous souhaitez appliquer un effet d'insertion à un élément particulier du Drum Kit ou acheminer le son d'un élément du Drum Kit à une sortie individuelle AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL). Si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur **Single** ou **Double**, ce réglage ne produira pas de changement.
Off (non coché): Le KARMA utilise le réglage défini via le paramètre "BUS Select", "MFX Send" (7.1–1a) décrit ci-dessous. Tous les instruments du Drum Kit sont envoyés au bus spécifié.

■ 7.1–1c: UTILITY



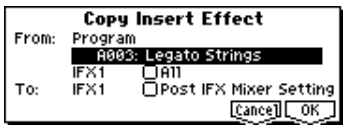
☞"Write Program" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Copy Insert Effect

Cette commande de menu permet de copier les réglages d'effets depuis le mode Program, Combination, Song ou Song Play.

① Choisissez "Copy Insert Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez pour "From" les coordonnées de source pour la copie (mode, banque, numéro).
Vous pouvez choisir la banque avec les boutons BANK [A]~[G].

③ Choisissez l'effet que vous souhaitez copier. Vous pouvez aussi copier les réglages d'un effet maître. Si la case "All" est **cochée**, le KARMA copie tous les réglages d'effets (c.-à-d. le contenu de la page Setup et les paramètres d'effets des blocs IFX 1~5, sauf le réglage "Ctrl Ch").

Si vous copiez un effet maître, le résultat de la copie pourrait différer, car les réglages d'acheminement et de niveau des effets maîtres diffèrent de ceux des effets d'insertion.

④ Définissez avec "To" l'effet d'insertion comme destination pour la copie. Si vous **cochez** "Post IFX Mixer Setting", le KARMA copie aussi les réglages "Chain", "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" de l'effet d'insertion de source. Si cette case est **vide**, le KARMA copie uniquement le type d'effet et ses paramètres.

⑤ Pour copier les réglages d'effets d'insertion, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler la copie, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Swap Insert Effect

Cette commande de menu permet d'échanger les réglages de deux effets d'insertion.

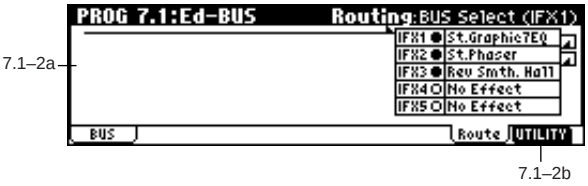
① Choisissez "Swap Insert Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez avec "Source 1" et "Source 2" les deux effets d'insertion que vous souhaitez échanger.

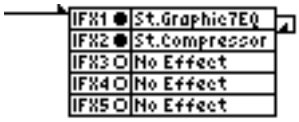
③ Pour échanger les réglages des deux effets d'insertion, appuyez sur le bouton [F8] ("OK") ou sur le bouton [F7] ("Cancel") si vous avez changé d'avis.

7.1–2: Route (Routing)



7.1–2a: Routing

Cette page affiche les réglages de statut des effets d'insertion.



Cette page sert à vérifier l'acheminement, le nom, le réglage activé/coupé et le réglage de chaîne des effets d'insertion choisis. Les réglages de type, d'activation/de coupure et de chaîne des effets d'insertion se font à la page Setup sous 7.2: Ed-InsertFx.
Vous pouvez régler le paramètre "BUS Select" (☞7.1–1a) avec les commandes VALUE.

■ 7.1–2b: UTILITY

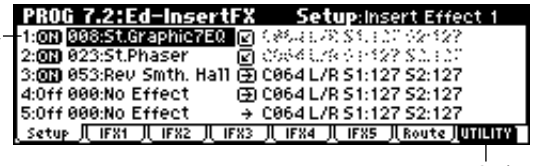
☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1c)

PROG 7.2: Ed–InsertFX

7.2–1: Setup

Choisissez dans cette page le type de chaque effet d'insertion, activez/coupez l'effet et effectuez les réglages de chaîne.
Le son direct ("Dry") d'un effet d'insertion est toujours stéréo à l'entrée comme à la sortie. En revanche, pour l'entrée/sortie du son à effet ("Wet"), cela dépend du type d'effet (☞p.160).

7.2–1a



7.2–1b

7.2–1a: InsertFX Setup

IFX1 — IFX5 On/Off [Off, ON]

Cette page permet d'activer/couper les effets d'insertion. Si vous choisissez **Off**, le signal ne sera pas modifié. (Pour le type **000: No Effect**, le statut on/off produit le même résultat: pas de traitement du signal.)

MIDI En plus de ce réglage, le numéro de contrôle #92 permet de couper simultanément tous les effets d'insertion. A la valeur **0**, l'effet est coupé. Les valeurs **1~127** correspondent au réglage d'activation original de l'effet. Ce message est reçu via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Insert Effect 1, 5 [000...089: name]
Insert Effect 2, 3, 4 [000...102: name]

Choisissez ici le type de chaque effet d'insertion.
Pour les blocs "Insert Effect 1" et "Insert Effect 5", vous disposez de 90 types d'effets: **000: No Effect ~ 089: Reverb-Gate**. Vous ne pouvez pas employer d'effets doubles.
Pour les blocs "Insert Effect 2", "Insert Effect 3" et "Insert Effect 4", vous disposez de 103 types d'effets: **000: No Effect ~ 102: Hold Delay**.
Si vous choisissez un effet double, le bloc d'insertion suivant ne sera pas disponible. Si par exemple vous assignez un effet double au bloc IFX2, le bloc IFX3 ne pourra être utilisé. Vous pouvez affecter jusqu'à deux effets doubles. (Vous pouvez assigner un effet normal à IFX1 et un effet double aux blocs IFX2 et IFX4.) (☞p.160)

Vous pouvez aussi choisir ces effets en fonction de leur catégorie avec la commande Utility "Select by Category" (7.2–1b).

Chain [⊟(Off), ☑(On)]

Permet d'activer et de couper le paramètre "Chain" pour chaque effet d'insertion.
Si par exemple vous réglez "Chain" sur ☑(On) pour IFX1, les blocs IFX1 et IFX2 seront connectés en série. Si vous avez réglé le paramètre "BUS Select" (7.1–1a) sur **IFX1**, les effets IFX1 et IFX2 seront connectés en série.
Vous pouvez connecter en série un maximum de cinq effets d'insertion (blocs IFX1–IFX5). Si les effets sont enchaînés, le KARMA utilise les réglages "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" du dernier bloc d'effet d'insertion de la chaîne.

Pan(CC#8) (Post IFX Pan CC#8) [L000...C064...R127]

Spécifie le panoramique du son après le passage du signal dans le bloc d'effet d'insertion. Ce paramètre intervient uniquement lorsque "BUS Select" est réglé sur **L/R** (☞p.162).

MIDI CC#8 contrôle ce paramètre.

BUS Select [L/R, 1, 2, 1/2, Off]

Spécifie le bus vers lequel le son est envoyé après le traitement de l'effet d'insertion. 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 bornes AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1–2, choisissez **1**, **2** ou **1/2**. Choisissez la valeur **Off** si vous souhaitez utiliser les envois "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" et connecter en série le signal traité par les effets d'insertion aux effets maîtres.

S1 (Send1 (MFX1)) [000...127]
S2 (Send2 (MFX2)) [000...127]

Définissent le niveau d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 du signal traité par le bloc d'effet d'insertion. Ces réglages sont disponibles uniquement si vous avez réglé le paramètre "BUS Select" (7.1–1a) sur **L/R** ou **Off**.

MIDI Le message CC#93 contrôle le niveau d'envoi Send 1 et le message CC#91 le niveau d'envoi Send 2. Ces messages sont reçus via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

■ 7.2–1b: UTILITY



☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1c)

Select by Category

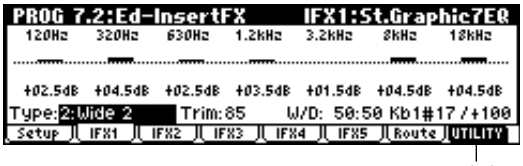
Permet de choisir les effets d'insertion en fonction de leur catégorie.
Pour en savoir plus, ☞p.2 "Select by Category".



note Cette commande est disponible pour les effets "Insert Effect 1"~"Insert Effect 5".

7.2–2: IFX 1 (Insert Effect1)
7.2–3: IFX 2 (Insert Effect2)
7.2–4: IFX 3 (Insert Effect3)
7.2–5: IFX 4 (Insert Effect4)
7.2–6: IFX 5 (Insert Effect5)

Vous pouvez définir ici les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion IFX 1/2/3/4/5 choisis à la page Setup (☞p.168).



7.2–2a

MIDI La modulation dynamique (Dmod) de l'effet est contrôlée via le canal MIDI Global défini par "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a) (☞p.227 "Dmod: modulation dynamique").

■ 7.2–2(...6)a: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c)

7.2–7: Routing (Routing)

7.2–7a: Routing

Cette page affiche les réglages de statut des effets d'insertion (☞7.1–2a).



7.2–7a

7.2–7b

■ 7.2–1b: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1c)

PROG 7.3: Ed–MasterFX

☞Pour en savoir plus sur les effets maîtres, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.3–1: Setup

Dans cette page, vous choisissez le type d'effet maître, vous activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître.



7.3–1a

7.3–1b

7.3–1c

7.3–1d

7.3–1a: Master Effect Setup

Les effets maîtres ne reproduisent pas le signal direct ("Dry"). Le niveau de retour ("Rtn 1, 2") permet d'envoyer le son de l'effet (**Wet**) vers les sorties L et R, où il est mélangé au son direct (c.-a-d. le signal produit quand "BUS Select" est réglé sur **L/R** dans 7.1–1a, 7.2–1a).
Les blocs maîtres présentent une entrée mono. Le son réparti à gauche et à droite de l'image stéréo après son passage dans l'oscillateur et les blocs d'insertion est mélangé en un signal mono conformément aux réglages d'envoi "S1 (Send1 (MFX1))" et "S2 (Send2 (MFX2) avant de passer dans les effets maîtres.

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).

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off [Off, ON]

Permet d'activer et de couper l'effet maître 1, 2. Quand l'effet est coupé (Off), vous n'entendez plus son signal.

MIDI En plus de ce réglage, la commande de contrôle CC#94 permet d'activer/de couper l'effet maître 1 et la commande de contrôle CC#95 d'activer/de couper l'effet maître 2. A la valeur 0, l'effet est coupé. Les valeurs 1~127 correspondent au réglage d'activation original de l'effet. Ce message est reçu via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Master Effect 1, 2 [000...089: name]

Spécifie l'algorithme de l'effet maître 1, 2. Vous disposez de 90 types d'effets: **000: No Effect~089: Reverb-Gate**. (Vous ne pouvez pas employer d'effets doubles.) Si vous choisissez **000: No Effect**, le son de l'effet maître sera coupé.

Rtn 1, 2 (Return 1, 2) [000...127]

Spécifient les niveaux de retour du signal des blocs maîtres vers le bus L/R (sorties principales (MAIN) L/MONO et R).

7.3–1b: Chain

MFX Chain [Off, On]

On (coché): le paramètre "Chain" (connexion en chaîne) est activé pour les blocs d'effets MFX1 et MFX2.(☞p.165).

Direction (Chain Direction) [MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]

Spécifie la direction de connexion des blocs maîtres MFX1 et MFX2.

MFX1→MFX2: connexion de MFX1 vers MFX2.
MFX2→MFX1: connexion de MFX2 vers MFX1.

Signal (Chain Signal) [LR Mix, L Only, R Only]

Quand la fonction Chain est activée (On), ce paramètre définit la connexion du signal stéréo produit par le premier bloc maître avec l'entrée (mono) du bloc maître suivant.

L/R Mix: Le signal stéréo L/R du premier bloc maître est mélangé avant d'être envoyé au bloc maître suivant.
L Only, R only: Le KARMA envoie uniquement le signal du canal gauche (**L Only**) ou du canal droit (**R only**) au bloc maître suivant.

Level (Chain Level) [000...127]

Quand la fonction Chain est activée, ce paramètre détermine le niveau auquel le signal du premier bloc maître est envoyé au bloc maître suivant.

7.3–1c: Master EQ Gain [dB]

Définit le gain de l'égaliseur à trois bandes. Les réglages d'égalisation sont effectués juste avant de transférer le son du bus L/R aux sorties principales AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO et R. Ce réglage de gain est lié aux divers paramètres "Gain" à la page Master EQ (7.3–4).

Low [–18.0...+18.0]
Mid [–18.0...+18.0]
High [–18.0...+18.0]

La page MEQ permet de régler la fréquence de coupure des bandes "Low", "Mid" et "High" ainsi que le facteur "Q" de la bande "Mid". Ici, vous pouvez en modifier le niveau en décibels ("dB").

■ 7.3–1d: UTILITY



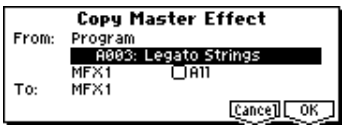
☞"Write Program" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Copy Master Effect

Cette commande de menu permet de copier tous les réglages d'effets souhaités dans le mode Program, Combination, Song ou Song Play.

① Choisissez "Copy Master Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez pour "From" les coordonnées de source pour la copie (mode, banque, numéro).
Vous pouvez choisir la banque avec les boutons BANK [A]~[G].

③ Choisissez l'effet que vous souhaitez copier. Si vous sélectionnez **MFX 1** ou **2**, le KARMA copiera aussi les réglages "Rtn (Return)" (niveau de retour). Si vous choisissez **Master EQ**, le KARMA copie uniquement les réglages de l'égaliseur maître. Vous pouvez aussi copier les réglages d'un effet d'insertion. Si vous **cochez** la case "All", tous les réglages des blocs maîtres et de l'égaliseur maître seront copiés.

Si vous copiez un effet d'insertion, le résultat de la copie pourrait différer, car les réglages d'acheminement et de niveau des effets maîtres diffèrent de ceux des effets d'insertion.

④ Choisissez avec "To" l'effet maître comme destination pour la copie.
⑤ Pour copier les réglages de l'effet maître, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler la copie, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Swap Master Effect

Cette commande de menu permet d'échanger les réglages des deux effets maîtres (MFX1 et MFX2).

① Choisissez "Swap Master Effect" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Pour échanger les réglages des deux effets maîtres, appuyez sur le bouton [F8] ("OK") ou sur le bouton [F7] ("Cancel") si vous avez changé d'avis.

Select by Category

Permet de choisir les effets maîtres en fonction de leur catégorie (☞p.2).



note Cette commande est disponible pour les effets "Master Effect 1"et "Master Effect 2".

7.3–2: MFX 1 (Master Effect1)
7.3–3: MFX 2 (Master Effect2)

Cette page affiche les réglages de paramètres des effets MFX1 et 2 que vous avez spécifiés à la page Setup (☞p.168).



7.3–2a

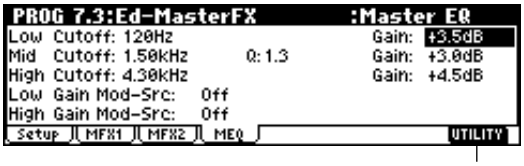
(☞p.227 "Dmod: modulation dynamique")

■ 7.3–2(3)a: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c)

7.3–4: MEQ (Master EQ)

Cette page propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R aux bornes AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO et R (☞p.220).



7.3–4a

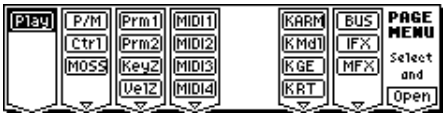
■ 7.3–4a: UTILITY

☞"Write Program" (1.1–1c)

2. Mode Combination

COMBI PAGE MENU

Pour en savoir plus sur la sélection des pages en mode Combination, voyez p.1.



Play	1.1: Play	Permet de sélectionner et de jouer une Combination, d'attribuer un Program à chaque Timbre, à régler le statut, le panoramique et le niveau des Timbres. Permet aussi de choisir les GE pour la fonction KARMA et d'effectuer les réglage Run/Solo (☞p.43).
P/M	2.1: Ed-Prog/Mix	Sert à attribuer un Program à chaque Timbre et à régler le panoramique ainsi que le niveau des Timbres. (Paramètres identiques à ceux de 1.1: Play; peuvent être réglés indifféremment depuis ces deux pages.) (☞p.48)
Ctrl	2.2: Ed-Ctrl	Réglages des fonctions de jeu (☞p.49)
MOSS	2.3: Ed-MOSS	S'affiche si vous avez installé l'option EXB-MOSS. Sert à régler les paramètres EXB-MOSS (☞p.49).
Prm1	3.1: Ed-Param1	Permet de régler les divers paramètres MIDI, d'oscillateurs, de hauteur, etc. pour chaque Timbre (☞p.49).
Prm2	3.2: Ed-Param2	Sert à activer les Timbres pilotés avec la fonction KARMA et à régler les paramètres de retard (Delay) et de gamme pour chaque Timbre (☞p.51)
KeyZ	3.3: Ed-Key Zone	Réglages de zone de Program (Key Zone) pour chaque Timbre (☞p.52).
VelZ	3.4: Ed-Vel Zone	Réglages de plage de toucher (Velocity Zone) pour chaque Timbre (☞p.53).
MIDI1	4.1: Ed-MIDI Filter1	Réglages de filtre de transmission/réception MIDI pour chaque Timbre, tels que Prog Change et After Touch. (☞p.54)
MIDI2	4.2: Ed-MIDI Filter 2	Réglages de filtre tels que JS et Ribbon Ctrl (☞p.55)
MIDI3	4.3: Ed-MIDI Filter 3	Réglages de filtre; commandes REALTIME CONTROLS (☞p.55)
MIDI4	4.4: Ed-MIDI Filter 4	Réglages de filtre; SW, Other Ctrl Change (☞p.56)
KARM	6.1: Ed-KARMA	Choix et réglages de l'algorithme KARMA GE, canal du mélangeur, paramètres de zone de Progam, réglages de filtre MIDI (☞p.57)
K Mdl	6.2: Ed-KARMA Mdl	Réglages des paramètres de modules (transposition, plage de hauteur de la phrase produite, déclenchement, etc.) (☞p.61)
K GE	6.3: Ed-KARMA GE	Réglages des paramètres GE et assignations aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS (☞p.62)
K RT	6.4: Ed-KARMA RT	Réglages des paramètres KARMA RT et de la fonction Dynamic MIDI (☞p.63)
BUS	7.1: Ed-BUS	Réglages de bus et de niveau d'envoi aux effets maîtres pour chaque Timbre (☞p.65)
IFX	7.2: Ed-InsertFX	Choix, routage et réglages des effets d'insertion (☞p.66)
MFX	7.3: Ed-MasterFX	Choix et réglages des effets maîtres. Réglages de l'égaliseur maître (☞p.67)

COMBI 1.1: Play

Dans cette page, vous pouvez sélectionner et reproduire les Combinations.

1.1–1: Combi (Combination)



1.1–1a: Bank, Combi Select, Category, Cat.Hold, 10's Hold, ♩ (Tempo)

Bank (Bank Select) [Bank A...F]

Cette plage affiche la banque de Combinations. Sélectionnez la banque souhaitée avec les boutons BANK [A]~[F] du panneau avant.

Cet instrument propose un total de 768 Combinations contenues dans six banques (**A**, **B**, **C**, **D, E, F**) contenant chacune 128 Combinations. Chaque banque peut être réécrite.

Bank A, B	Combinations Preload
Bank C, D	Combinations pour les cartes de la série EXB-PCM en option, Combinations User
Bank E	Combinations Preload
Bank F	Combinations User, Combinations pour les cartes de la série EXB-PCM en option

Quand vous avez choisi la cellule d'édition "Program Select" (1.1–2c) d'un Timbre 1~8 à la page Prog, les boutons BANK [A]~[G] servent à changer la banque de Programs des Timbres 1~8.

Combi Select (Combination Select) [0...127: name]

Cette zone sert à choisir une Combination. Choisissez ce paramètre et spécifiez la Combination voulue avec les boutons VALUE [▲], [▼], les boutons numériques [0]~[9] ou la molette [VALUE]. Vous pouvez aussi choisir les Combinations en fonction de leur catégorie ou avec la fonction "10's Hold" (☞p.2 "Select by Category," "Cat.HOLD," "10's HOLD").

MIDI Vous pouvez aussi choisir les Combinations en envoyant un message MIDI de changement de programme au KARMA depuis un instrument MIDI connecté ou avec un commutateur au pied (☞p.147 "Foot SW Assign" (GLOBAL 6.1–1a), ☞p.232 "Liste des assignations pour le commutateur au pied").

Category [00...15: name]

Permet de choisir la catégorie de Combination.
Toutes les Combinations sont réparties dans seize catégories. Il suffit de spécifier la catégorie et d'y choisir la Combination voulue.
Pour choisir les Combinations par catégorie, vous ferez appel à la fonction "Cat.HOLD" et la commande de menu Utility "Select by Category" (☞PROG 1.1–1a).

note La commande de menu Utility “Write Combination” (1.1–1c) permet de définir la catégorie de chaque Combination. Vous pouvez en outre changer le nom de la catégorie avec “Category Name Comb. 00–07, 08–15” (GLOBAL 4.1–3/4).

Cat.HOLD

Appuyez sur [./HOLD] de sorte que l’écran affiche Cat. HOLD. La catégorie est alors verrouillée (fixe) (☞PROG 1.1–1a).

10’s HOLD

Quand vous appuyez sur [./HOLD], l’écran affiche 10's HOLD et la dizaine du numéro de Combination choisi est alors verrouillée (fixe) (☞PROG 1.1–1a).

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Cette zone permet de définir le tempo de la fonction KARMA. Vous pouvez aussi régler le tempo avec la commande [TEMPO].
EXT indique que “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) est réglé sur **External** et que le tempo de la fonction KARMA sera synchronisé avec les messages d’horloge MIDI transmis au KARMA par un instrument MIDI externe.
Vous pouvez aussi régler ce paramètre à la page 6.1: Ed-KARMA.

1.1–1b: Combination Information

Cette zone de l’écran affiche des informations sur la Combination choisie. Vous trouverez aussi des infos sur les fonctions assignées à [SW1], [SW2] et au mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [ASSIGNABLE 1–4].

■ 1.1–1c: UTILITY

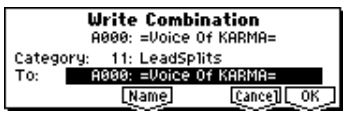


Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez “PROG 1.1–1c: UTILITY” p.3.

Write Combination

Cette commande de menu vous permet d’écrire la Combination éditée dans la mémoire interne. Si vous souhaitez conserver une Combination, veillez à la sauvegarder. Si jamais vous mettez l’instrument hors tension ou sélectionnez une autre Combination avant d’avoir sauvegardé la Combination en cours d’édition, tous les changements seront perdus.

Pour en savoir plus sur la marche à suivre, voyez “Write Program” (PROG 1.1–1c).



Si vous choisissez la Combination à sauvegarder en fonction de sa catégorie (avec “Category”), vous pourrez alors sélectionner cette Combination avec sa catégorie sous COMBI 1.1: Play.

note Quand vous appuyez sur [REC/WRITE], l’écran affiche la fenêtre de dialogue Update Combination. Cette fenêtre permet aussi de sauvegarder sous le numéro de Combination sélectionné.

Solo Selected Timbre

Chaque fois que vous choisissez la commande “Solo Selected Timbre”, vous activez/coupez alternativement la fonction Solo.

① Choisissez “Solo Selected Timbre” dans le menu Utility et appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour exécuter cette commande. A ce moment, l’écran affiche un repère à gauche de la commande de menu “Solo Selected Timbre” et le KARMA active la fonction Solo.

② Dans les pages affichant les paramètres d’un timbre individuel, vous pouvez activer la fonction Solo pour le Timbre voulu (avec “Program Select”, etc. à la page 1.1: Play, Prog) de sorte que seul ce Timbre soit joué et que les autres Timbres soient étouffés. La zone “Selected Timbre Information” (1.1–2d) de chaque page indiquera alors “Solo”.
Pour isoler un autre Timbre, choisissez un paramètre du Timbre en question.

note Vous pouvez choisir un des Timbres “T1”~“T8” en maintenant enfoncé [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un des boutons [F1](T1/T9)~[F8](T8/T16).

③ Pour désactiver la fonction Solo, choisissez à nouveau “Solo Selected Timbre” dans le menu Utility et appuyez sur le bouton [F8] (“OK”).

Si un Timbre étouffé par la fonction Solo dispose d’un réglage “Status” (3.1–1a) de **EXT** ou **EX2,** les messages d’enclenchement/de coupure de note ne seront pas transmis par ce Timbre.

Select by Category

Permet de choisir la Combination en fonction de sa catégorie (☞p.2).



1.1–2: Prog (Timbre Program)

Choisissez ici le Program utilisé par chaque Timbre de la Combination.



1.1–2a: Bank, Combi Select, Cat.Hold, 10's Hold, ♩ (Tempo)

Bank **[Bank A…Bank F]**

Combi Select (Combination Select) **[0…127: name]**

Cat. (Cat. HOLD)

10's (10's HOLD)

♩ (Tempo) **[040...240, EXT]**

Tout comme la page Combi, cette page permet de choisir une Combination et de régler le tempo de la fonction KARMA (☞1.1–1a).

1.1–2b: Timbre Number & Category

Timbre Number & Category 1...8

Cette page affiche le numéro du Timbre et une abréviation du nom de catégorie.

1.1–2c: Program Select, Program Name

Program Select **[A000...g128]**

Cette plage sert à choisir le Program affecté à chaque Timbre de la Combination.

Si vous avez choisi "Program Select", vous pourrez sélectionner les Programs avec les boutons BANK [A]~[G], les boutons numériques [0]~[9] ou la commande VALUE. Vous pouvez aussi effectuer ces réglages "Program Select" à la page Prog sous 2.1: Ed-Prog/Mix.

Enfin, vous pouvez choisir les Programs selon leur catégorie avec la commande de menu Utility "Select by Category".

note Vous pouvez choisir un des Timbres "T1"~"T8" en maintenant enfoncé [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur un des boutons [F1](T1/T9)~[F8](T8/T16).

Le réglage **Bank F** sera disponible uniquement si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS en option. Une fois cette option installée, vous pourrez employer les 128 Programs EXB-MOSS.

MIDI Quand vous choisissez une Combination, le KARMA transmet le numéro de Combination choisi avec un message MIDI de changement de programme, cela via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). L'instrument transmet en même temps les messages de sélection de banque, de changement de programme et de volume (CC#7) via le canal MIDI spécifié pour chaque Timbre pour lequel vous avez réglé "Status" (3.1–1a) sur **EXT** ou **EX2**. Ces messages ne sont pas transmis pour les Timbres dont le canal MIDI est identique au canal MIDI Global. Dans ce cas, le KARMA affichera "–" dans la zone "Program Select" pour les Timbres **EX2** et transmettra le numéro de banque défini avec "Bank (EX2) MSB" et "Bank (EX2) LSB" (3.1–1a).

Quand vous jouez sur le KARMA, ce dernier transmet les messages MIDI via le canal MIDI Global défini. Les Timbres pour lesquels "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2** transmettent simultanément les mêmes messages via leur propre canal MIDI.

Si le KARMA reçoit des messages de sélection de banque et de changement de programme sur un canal MIDI identique au canal d'un Timbre pour lequel **INT** est assigné à "Status" (3.1–1a), l'instrument changera le Program de ce Timbre. Si en revanche le canal MIDI via lequel le KARMA reçoit le message correspond au canal MIDI Global défini par "MIDI Channel", l'instrument changera la Combination.
Si vous ne souhaitez pas changer de Combination, modifiez le réglage de canal MIDI Global de sorte qu'il diffère du canal via lequel le KARMA reçoit les messages de changement de programme, ou encore **désélectionnez** la case "Combi (Combi Change)" (GLOBAL 2.1–1b). Vous pouvez aussi **désélectionner** la case "Bank (Bank Change)" (GLOBAL 2.1–1b): le KARMA change alors le numéro de Program et conserve le réglage de banque.

Pour changer de Program sans changer de Combination, vous pouvez régler les paramètres "Program Change" (4.1–1a) de sorte que le KARMA change de Program uniquement pour certains Timbres.

Program Name

Cette zone affiche le début du nom du Program choisi pour le Timbre correspondant. Pour la banque de variation GM2 ou la banque de variation GM2 de batterie, le KARMA indique la banque de variation (1)~(9) ou la banque de batterie (d).

1.1–2d: Selected Timbre Information

Le KARMA affiche ici des informations sur le Timbre (1~8) choisi pour l'édition.

Timbre No.: Bank No., Prog No.: et name

Le KARMA indique ici le numéro du Timbre, la banque de Programs, le numéro de Program et le nom du Timbre.

Status **(INT, Off, EXT, EX2)**

Ce paramètre indique le statut MIDI et du générateur de sons de chaque piste.

Ch **(01...16, Gch)**

Ce paramètre définit le numéro du canal MIDI assigné au Timbre choisi.

■ 1.1–2e: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY" p.3.

Select by Category

Vous pouvez choisir les Combinations et les Programs affectés à chaque Timbre en fonction de leur catégorie.

Si vous avez choisi "**Combi Select**", vous pouvez sélectionner la commande de menu Utility "Select by Category" pour afficher la fenêtre de dialogue Select Combination by Category. Choisissez-y la Combination voulue en spécifiant sa catégorie (☞p.44).

Si par contre vous avez choisi "**Program Select**", la commande de menu Utility "Select by Category" active la fenêtre de dialogue Select Program by Category (Timbre), qui permet de choisir le Program pour chaque Timbre en fonction de sa catégorie.

Pour en savoir plus sur la de sélection de Programs et de Combinations en fonction de la catégorie, ☞p.2.

1.1–3: Mix (Mixer)

Cette page sert à définir le panoramique et le volume pour chacun des Timbres 1~8.

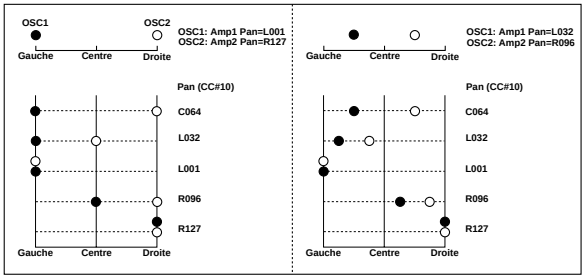


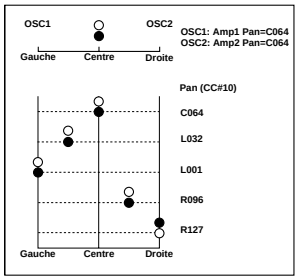
1.1–3a: Pan, Volume

Pan **[RND, L001...C064...R127]**

Définit le panoramique pour chacun des Timbres 1~8. (Vous pouvez aussi régler ce paramètre à la page Mixer sous 2.1: Ed-Prog/Mix.)

L001...C064...R127: La valeur **L001** place le son à fond à gauche et la valeur **R127** à fond à droite de l'image. Pour la valeur **C064**, le KARMA adopte le réglage de panoramique assigné à l'oscillateur dans le mode Program.





Si un effet d'insertion mono est appliqué au Timbre, le KARMA ignore le réglage de panoramique défini ici. Dans ce cas, c'est le paramètre "Pan (CC#8)" de la page 7.2: Ed–InsertFX, Setup qui définit le panoramique du signal après son passage dans le bloc d'insertion (☞p.162 "3. Mixer").

RND: le KARMA modifie la position du son dans l'image stéréo de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée).

MIDI Si vous avez réglé "Status" (3.1–1a) sur **INT**, vous pouvez régler le panoramique avec la commande de contrôle CC#10 (panoramique). Un message CC#10 d'une valeur de 0 ou 1 place le son à fond à gauche. A la valeur **64**, ce message place le son au centre. A la valeur **127**, le son est placé à fond à droite.
Vous pouvez contrôler le panoramique en transmettant des messages reçus via le canal "MIDI Channel" (3.1–1a).

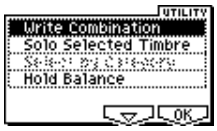
Volume **[000...127]**

Définit le volume pour chacun des Timbres 1~8. (Vous pouvez aussi régler ce paramètre à la page Mixer sous 2.1: Ed-Prog/Mix.)

MIDI Le volume de chaque Timbre est calculé en multipliant la valeur de volume par le volume MIDI (CC#7) et l'expression (CC#11). Si "Status" (3.1–1a) est réglé sur **INT**, les commandes de contrôle MIDI CC#7 ou CC#11 reçues par le KARMA contrôleront le volume d'un Timbre. (Ces messages ne modifieront cependant pas le réglage du paramètre "Volume".)

Si "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2**, le KARMA transmettra la valeur de volume avec une commande de contrôle MIDI CC#7 lors du changement de Combination. Le KARMA ne transmettra pas la valeur de volume d'un Timbre dont le canal MIDI est identique au canal MIDI Global. Ce message est transmis via le canal défini pour chaque Timbre avec "MIDI Channel" (3.1–1a).

■ 1.1–3b: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre", "Select by Category" (1.1–1c, PROG 1.1–1a)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY" p.3.

Hold Balance

Cette commande permet de régler le volume de la Combination tout en préservant la différence de volume entre les Timbres 1~8.
Choisissez le réglage "Volume" de tout Timbre, choisissez la commande "Hold Balance" du menu Utility et appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). L'écran affiche un repère à gauche de "Hold Balance". (L'indication [Hold Bal.] s'affiche alors dans le coin supérieur gauche de l'écran LCD.) Si vous effectuez ces réglages et que vous réglez le "Volume" d'un Timbre, le KARMA change simultanément le volume de tous les autres Timbres pour préserver la différence de volume entre les Timbres 1~8.

1.1–4: KARMA

Cette page sert à effectuer les réglages liés à la fonction KARMA et qui seront utilisés par la Combination. Vous pouvez utiliser simultanément jusqu'à quatre modules KARMA dans une même Combination. Cette page permet de choisir l'algorithme GE (Generated Effect) utilisé par chaque module KARMA et d'activer/de couper chaque module (commande "Run", "Solo"). Vous pouvez aussi régler d'autres paramètres aux pages COMBI 6.1, 6.2, 6.3 et 6.4.

Vous activez/coupez la fonction KARMA avec le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Vous pouvez sauvegarder le statut des boutons KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH], [SCENE], [1]/[2], des commandes [1]~[8] et les réglages de note/de toucher spécifiés avec les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4] de manière indépendante pour chaque Combination.



1.1–4a: GE Category, GE Select

Les phrases et motifs joués par un module KARMA sont générés par un **GE (Generated Effect)**. Sur base des données de note produites sur le clavier, le GE utilise divers paramètres internes pour piloter l'évolution des 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.
Vous pouvez choisir un algorithme GE pour chacun des modules KARMA. Le mode Combination permet d'utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).

GE Category [00: name...]

Cette plage indique la catégorie du GE choisi pour le module KARMA en question (☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, "GE Category")

GE Select [0000: Arp Model 01 Up/Dn...]

Permet de choisir un GE (☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, "GE Select").

1.1–4b: GE Name, case Run, case Solo

GE Name

Cette plage affiche le nom du GE choisi sous "GE Select".

Case Run [Off, On]

Seuls les modules KARMA qui sont **cochés (On)** fonctionnent.

Case Solo [Off, On]

Cochez cette case si vous voulez isoler le son d'un module KARMA spécifique quand la fonction KARMA est activée. Vous entendrez uniquement le son du module KARMA **coché (On)**. Notez que même si la case "Run" est sur **Off (non cochée)**, le module **coché (On)** ici fonctionnera.

Ce réglage est initialisé quand vous choisissez une autre Combination. Il n'est pas mémorisé lors de la sauvegarde de la Combination.

1.1–4c: Selected GE Information, Init K.RTC

Cette zone affiche des informations sur le module KARMA [A], [B], [C] ou [D] en cours d'édition.

GE No., GE Name

Cette zone indique le numéro et le nom du GE.

MIDI In/Out Ch

Affiche le canal d'entrée (MIDI Input Ch) et le canal de sortie (MIDI Output Ch) MIDI du module KARMA. Ces réglages sont disponibles à la page 6.1–2: MIDI I/O, "Input Channel" et "Output Channel" (6.1–2a).

Init K.RTC (KARMA Real-time Controls–Use GE's Value) [Off, On]

Cette plage permet de spécifier si les réglages des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section 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, il vaut mieux activer (On) ce réglage.

☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, "Init K.RTC"

Les commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] KARMA REALTIME CONTROLS du module en question auxquels aucun paramètre GE n'est assigné ne sont pas initialisés (☞6.3–1a "Asgn"). Toutefois, si vous leur avez assigné des paramètres GE simultanément pour plusieurs modules KARMA, ils seront initialisés. Cela pourrait donc se répercuter sur le statut d'un autre module KARMA.

■ 1.1–4d: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

Select by Category (Select Combination by Category/Select by Category: GE)

Si vous avez choisi "Combi Select" (1.1–2a), vous pourrez sélectionner les Combinations selon leur catégorie (☞p.43). Si vous avez choisi "GE Select" (1.1–4a), vous pourrez spécifier les GE selon leur catégorie.
Pour en savoir plus sur la procédure de sélection, voyez la section "Select by Category" (☞p.2).

1.1–5: K.RTC (KARMA RTC)



1.1–5a: RT Knob/SW Name

Cette plage affiche le nom des commandes [1]~[8] et boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS ainsi que les réglages de ces commandes et boutons mémorisés dans la Combination en question.

La zone [----] précédant le nom de la commande [1]~[8] ou du bouton [1]/[2] correspond à l'abréviation du nom de catégorie du Program affecté au Timbre piloté par la commande ou le bouton en question. Si plusieurs Timbres comportent des Programs de catégories différentes, cette zone indiquera **[MLTI]**.

Vous pouvez modifier ces noms à la page COMBI 6.4–4/5: Ed-KARMA RT, Name1/2.

☞p.6 PROG 1.1–4a: RT Knob/SW Name

■ 1.1–5b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre", "Select by Category" (1.1–1c)

1.1–6: Note (Note Activity)



1.1–6a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D

Cette plage affiche en temps réel les données d'enclenchement/de coupure de notes générées par chaque module KARMA ([A], [B], [C] et [D]).
Les réglages de zone de clavier des quatre modules KARMA sont affichés sous forme d'une ligne épaisse (☞p.59 COMBI 6.1–3: Key Z).

Chord Name A, B, C, D

Cette plage indique le nom de l'accord détecté par chaque module KARMA.

note La détection d'accord est influencée par les paramètres "Key Zone" (COMBI 6.1-2a: Ed-KARMA Key Zone) et "Transpose" (COMBI 6.2-1a: Module Parameter) de chaque module KARMA et par les réglages "Dynamic MIDI Destination" (COMBI 6.4-3a/b/c/d), "Chord Scan" et "Smart Scan".

■ 1.1–6b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre", "Select by Category" (1.1–1c)

COMBI 2.1: Ed–Prog/Mixer

2.1–1: Prog (Timbre Program)

Choisissez ici la banque et le Program de chacun des Timbres 1~8. Vous pouvez aussi effectuer ces réglages à la page 1.1: Play, Prog.



2.1–1a: Program Select, Program Name

Program Select

Choisissez ici le Program utilisé par chaque Timbre (☞1.1–2c).

Program Name

Cette zone affiche partiellement le nom du Program défini pour chaque Timbre (☞1.1–2c).

■ 2.1–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c), "Select by Category": Select Program by Category (Timbre) (1.1–2e)

2.1–2: Mix (Mixer)

Permet de spécifier le panoramique et le volume pour chacun des Timbres 1~8. Vous pouvez aussi effectuer ces réglages à la page 1.1: Play, Mixer.



2.1–2a: Pan, Volume

Pan

Permet de régler le panoramique de chacun des Timbres 1~8. (☞1.1–3a)

Volume

Règle le volume de chacun des Timbres 1~8 (☞1.1–3a).

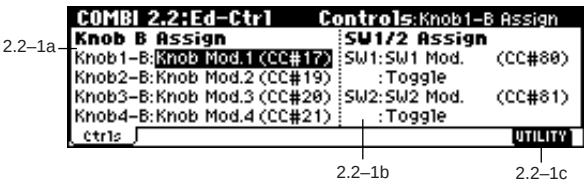
■ 2.1–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 2.2: Ed–Ctrl

Cette page permet de définir la fonction en mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] pour le mode Combination et la fonction des boutons [SW1] et [SW2].

2.2–1: Ctrls (Controls)



2.2–1a: Knob B Assign

Cette page permet d'assigner des fonctions (principalement sous forme de diverses commandes de contrôle) au mode de fonctionnement B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (☞p.231 "Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS").
Les fonctions que vous spécifiez ici sont donc d'application quand vous manipulez les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] en mode B.

Vu que les assignations de fonctions au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] effectuées pour chaque Program des Timbres ne sont pas d'application pour la Combination, vous devez à nouveau effectuer ces réglages avec les paramètres suivants.

Knob1–B (Knob1–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob2–B (Knob2–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob3–B (Knob3–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob4–B (Knob4–B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**

2.2–1b: SW1/2 Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] (☞p.230 "Liste des assignations SW1 et SW2").

Vu que les fonctions assignées aux boutons [SW1] et [SW2] pour le Program des Timbres ne sont pas d'application pour la Combination, vous devez à nouveau effectuer ces réglages avec les paramètres suivants.

SW1 (SW1 Assign) AMSource **[Off...AfterT Lock]**
SW1 Mode **[Toggle, Momentary]**
SW2 (SW2 Assign) AMSource **[Off...AfterT Lock]**
SW2 Mode **[Toggle, Momentary]**
(☞PROG 2.2–1b)

■ 2.2–1c: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

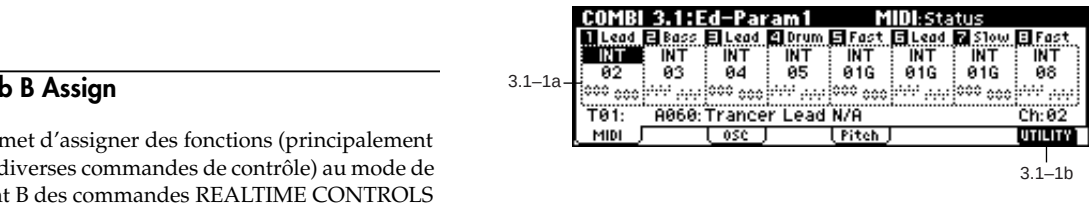
COMBI 2.3: Ed–MOSS

Cette page s'affiche si vous avez installé l'option EXB-MOSS.
(☞Manuel d'utilisation EXB-MOSS & p.270 "EXB-MOSS option")

COMBI 3.1: Ed–Param1

3.1–1: MIDI

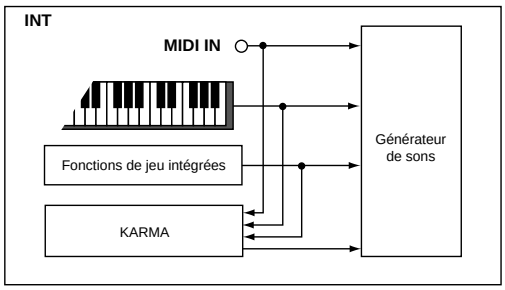
Cette page permet de définir les paramètres MIDI pour chaque Timbre.

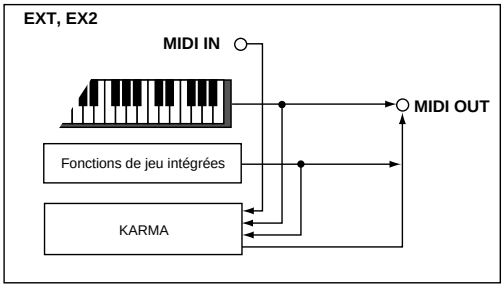


3.1–1a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status **[INT, Off, EXT, EX2]**

Ce paramètre indique le statut MIDI et le générateur de sons interne pour chaque Timbre.
INT: Quand vous jouez avec le KARMA, le générateur de sons interne est actif et répond aussi aux messages MIDI transmis par un instrument MIDI externe.
Off: Le Program n'est pas joué et les données MIDI ne sont pas transmises.
EXT: Le KARMA ne produit aucun son, mais transmet des données MIDI permettant de piloter un instrument MIDI externe.
EX2: "Bank (EX2) MSB" et "Bank (EX2) LSB" (3.1–1a) sont activés. Au lieu de servir à la sélection des banques A–G(d) du KARMA, les numéros de banque choisis ici sont transmis sous forme de données MIDI. Ce réglage est pour le reste identique à **EXT**.





MIDI Channel **[01...16, Gch]**

Spécifie le canal de transmission/réception MIDI pour chacun des Timbres 1~8.

Gch: Le KARMA utilise le canal défini comme canal MIDI Global via le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Si ce réglage correspond au canal Global MIDI, le générateur de sons interne sonnera conformément aux réglages internes. Si **EXT** ou **EX2** est attribué à "Status", le KARMA transmet les messages MIDI via le canal spécifié ici. (Ces messages sont aussi transmis sur le canal MIDI Global.)

Bank(EX2) MSB **[000:000...127:127]**

Bank(EX2) LSB **[000:000...127:127]**

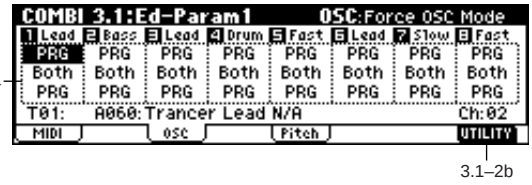
Spécifie le numéro de banque transmis quand "Status" est réglé sur **EX2**. Ce paramètre n'est pas disponible si vous avez assigné une valeur autre que **EX2** à "Status".

■ 3.1–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.1–2: OSC

Définissez dans cette page la manière dont chaque Timbre est reproduit.



3.1–2a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode **[PRG, Poly, Mono, LGT]**

Ce paramètre définit le mode d'assignation de voix "Mode (Voice Assign Mode)" (PROG 2.1–1b) du Program choisi pour chacun des Timbres 1~8.

PRG: Les réglages du Program sont utilisés.
Poly: Le Timbre est polyphonique et permet donc de jouer des accords, cela quel que soit le réglage du Program.
Mono: Le Timbre est monophonique et ne permet donc de jouer qu'une note à la fois, cela quel que soit le réglage du Program.
LGT (Legato): Le Timbre est monophonique et le KARMA ne produit qu'une note enclenchée (mode Legato).

Si vous choisissez **Mono** ou **LGT**, le KARMA détermine quelle note a priorité de reproduction en se basant sur le réglage du paramètre "Priority" (PROG 2.1–1b) du Program.

OSC Select **[Both, OSC1, OSC2]**

Définit les réglages d'oscillateur "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1–1a) du Program assigné à chaque Timbre 1~8. Si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" sur **Double**, vous pouvez déterminer ici si un des oscillateurs ou les deux oscillateurs sont utilisés.

Both: Les oscillateurs OSC1 et 2 sont activés conformément aux réglages du Program.
OSC1: Seul l'oscillateur OSC1 est utilisé.
OSC2: Seul l'oscillateur OSC2 est utilisé. (Si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur **Single** ou **Drums**, aucun son ne sera produit.)

Portamento **[PRG, Off, 001...127]**

Spécifie les réglages de Portamento pour chacun des Timbres 1~8.

PRG: L'effet de Portamento est appliqué conformément aux réglages du Program.
Off: L'effet de Portamento est désactivé, même si vous l'avez activé pour le Program.
001...127: Le KARMA applique l'effet de Portamento conformément au temps de Portamento défini ici, même si ce paramètre est désactivé par les réglages du Program.

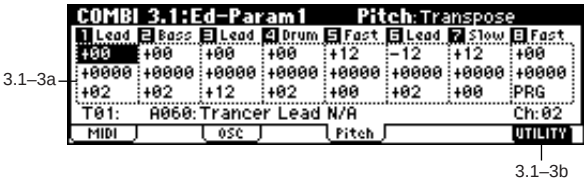
MIDI Si "Status" (3.1–1a) est réglé sur **INT**, l'effet de Portamento sera contrôlé par les commandes de contrôle MIDI CC#05 (temps de Portamento) et **CC#65** (commutateur de Protamento) reçues. (Si vous avez choisi **PRG**, le KARMA ne pourra recevoir la commande de contrôle CC#05.) Ces messages sont reçus via le canal MIDI spécifié pour chaque Timbre par le paramètre "MIDI Channel" (3.1–1a).

■ 3.1–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.1–3: Pitch

Définissez ici les réglages de hauteur pour chaque Timbre.



3.1–3a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose **[–24...+24]**

Ce paramètre règle la hauteur de chaque Timbre par pas de demi-ton. Une octave correspond à **12** pas.

Detune (BPM Adj) **[–1200...+1200]**

Spécifie la hauteur de chaque Timbre par pas d'un cent.
0: Correspond à la hauteur originale.

note La commande de menu Utility "Detune BPM Adj." (3.1–3b) permet de régler automatiquement le paramètre "Detune" sur base du réglage de tempo.

MIDI Les paramètres "Transpose" et "Detune" peuvent être contrôlés par des messages MIDI RPN. Selon le réglage "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1–1a), vous pourrez contrôler comme suit les réglages des Programs employés par les Timbres 1~8.
Si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur **Single** ou **Double**:
Vous pouvez contrôler et changer le réglage "Transpose" en envoyant au KARMA des messages MIDI RPN Coarse Tune (accord grossier). De même, envoyez à l'instrument des messages MIDI RPN Fine Tune (accord fin) pour contrôler le paramètre "Detune".
Si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur **Drums**:
Le paramètre "Detune" peut être contrôlé avec des messages MIDI RPN Coarse Tune et Fine Tune. Le KARMA offre une plage de contrôle de ±1 octave pour les messages RPN Coarse Tune et Fine Tune.

Bend Range **[PRG, –24...+24]**

Détermine en demi-tons la plage changement de hauteur produite quand vous actionnez la fonction de jeu pilotant le Pich Bend.

PRG: l'intervalle Pitch Bend défini pour le Program est utilisé.
–24–+24: ce réglage est utilisé, quel que soit l'intervalle défini pour le Program.

MIDI Vous pouvez contrôler ce paramètre en envoyant au KARMA un message MIDI RPN Pitch Bend Change. (Le KARMA ne recevra pas ce message si vous avez assigné **PRG** à ce paramètre.) La réception de ce message se fera via le canal MIDI défini pour chaque Timbre par le paramètre "MIDI Channel" (3.1–1a) (☞p.60 COMBI 6.1–6a: Tx Filter "GE Bend").

■ 3.1–3b: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY" p.3.

Detune BPM Adj. (Detune BPM Adjust)

Si le Program affecté à un Timbre utilise une phrase ou un multi-échantillon ou échantillon rythmique en boucle, vous pouvez changer son tempo avec cette commande de menu Utility. "Detune BPM Adj." modifie le tempo de la phrase ou du rythme en changeant sa hauteur.
Le KARMA applique cette commande au Timbre pour lequel vous avez défini un paramètre "Detune". Quand vous exécutez cette commande, le KARMA adopte automatiquement la valeur "Detune" spécifiée (☞PROG 2.1–2c, 2.1–3, GLOBAL 5.1–1b, 5.1–2).

① Choisissez "Detune BPM Adj." pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Définissez dans "From" la valeur de tempo originale. Pour "To", choisissez la valeur de tempo souhaitée. Le KARMA calcule automatiquement sur base de ces deux valeurs le réglage "Detune" approprié.
Par exemple, si vous assignez **60 bpm** à "From" et **120 bpm** à "To", la valeur du paramètre "Detune" sera de +1200 (une octave plus haut).

③ Pour exécuter la commande "Detune BPM Adjust", appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler les réglages, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Le KARMA ajoute à la valeur "Detune" **+0000** la valeur calculée à l'aide de cette commande. Il faut donc que la valeur "Detune" soit de **+0000** lorsque vous assignez la valeur "From". Par exemple, si vous changez la valeur "From" **60bpm** en valeur "To" **120bpm**, puis que vous changez "From" **120bpm** en "To" **60bpm**, le KARMA ne retrouvera pas la valeur originale de **60bpm**. (Vous obtenez dans ce cas une valeur "Detune" de –1200, ce qui correspond à une octave vers le bas.)

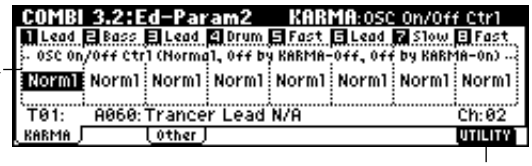
note Cette commande est uniquement disponible si vous avez sélectionné "Detune" (3.1–3a).

COMBI 3.2: Ed–Param2

3.2–1: KARMA

Choisissez les Timbres qui seront pilotés en effectuant les réglages ON/OFF.

3.2–1a



3.2–1b

3.2–1a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl **[Norml, by Off, by On]**

Norml (Normal): Le bouton KARMA [ON/OFF] ne permet pas de spécifier si le Timbre est ou non reproduit. En temps normal, adoptez le réglage **Norml**.

by Off (coupé quand KARMA est Off): Le Timbre est reproduit normalement quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, le Timbre n'est pas joué.

Utilisez ce réglage si vous voulez qu'un Timbre ou une série de Timbres spécifiques réglés sur le même canal MIDI ne soient coupés que lorsque la fonction KARMA est désactivée.

by On (coupé quand KARMA est On): Le Timbre n'est pas reproduit quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, le Timbre est reproduit normalement.

Utilisez ce réglage si vous pilotez plusieurs Timbres réglés sur le même canal MIDI avec un module KARMA et que vous voulez couper un Timbre spécifique uniquement quand la fonction KARMA est activée.

Vous pouvez par exemple mettre ce réglage à profit pour jouer une superposition de deux Timbres sur le clavier quand la fonction KARMA est coupée et pour jouer la phrase avec un seul Timbre quand la fonction KARMA est activée.

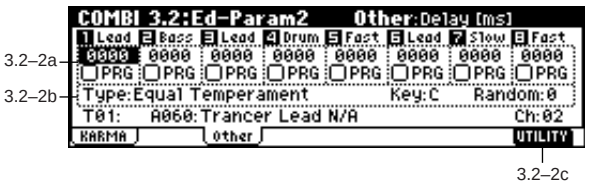
Si vous avez réglé le paramètre "Status" (3.1–1a) de chaque Timbre sur **INT**, vous pourrez utiliser le réglage "OSC On/Off Ctrl" pour couper le son de l'oscillateur de chaque Timbre.

■ 3.2–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.2–2: Other

Cette page sert à régler le retard entre l'enclenchement de note et la production du son de chaque Timbre. Vous pouvez aussi spécifier la gamme.



3.2–2a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] **[0000…5000, KeyOff]**

Ce réglage définit pour chaque Timbre le temps de retard entre l'enclenchement de note et le début de la production de son.

KeyOff: Ce réglage déclenche la reproduction du Timbre à la réception du message de coupure. Dans ce cas, le son ne disparaît pas si une valeur de niveau de maintien autre que 0 est assignée à l'enveloppe d'amplificateur du Program. Utilisez ce réglage pour créer des sons de clavecin.
Dans la plupart des cas, vous assignerez la valeur **0** à ce paramètre.

Use Prog's Scale **[Off, On]**

Déterminez si le Timbre utilise la gamme définie via le paramètre "Scale" (PROG 2.1–1c) du Program.

On (coché): Le Timbre utilise la gamme définie pour le Program.
Off (non coché): Le Timbre utilise la gamme spécifiée avec "Type (Combi's Scale)" (3.2–2b).

3.2–2b: Combi's Scale, Key, Random

Spécifie la gamme utilisée par la Combination.

Type (Combi's Scale)
[Equal Temperament...User Octave15]

Choisissez le type de gamme.
☞"Type (Scale Type)" (PROG 2.1–1c)

Key **[C…B]**

Spécifiez la tonique de la gamme choisie.
☞"Key" (PROG 2.1–1c)

Random **[0…7]**

Plus vous **augmentez la valeur** de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite.
☞"Random" (PROG 2.1–1c)

■ 3.2–2c: UTILITY

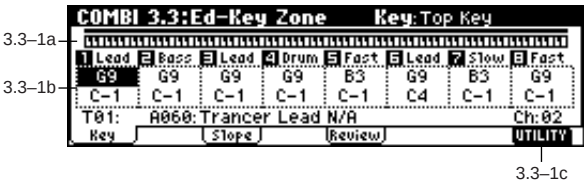
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 3.3: Ed–Key Zone

Les réglages de cette page définissent la zone de clavier assignée au Program de chaque Timbre.
Les paramètres "Top Key" et "Bottom Key" définissent les limites de la zone de Program assignée à chacun des **Timbres 1~8**, tandis que "Top Slope" et "Bottom Slope" déterminent la zone de changement du volume.

En assignant à des Timbres différents des plages qui ne se chevauchent pas, vous pouvez jouer des Programs différents dans des zones différentes du clavier (**partage de clavier**).
Si deux Timbres se chevauchent, chaque note que vous jouez pilote autant de sons qu'il y a de chevauchements (**superposition**).
Si vous définissez des Timbres dont les réglages "Slope" (la portion en grisé) se chevauchent, le KARMA superposera les sons et le chevauchement changera en fonction de l'emplacement du clavier (**fondu de position**).

3.3–1: Key (Key Zone)



3.3–1a: Key Zone Map (1)



Le KARMA affiche ici la plage de notes permettant de jouer la piste choisie. L'écran indique la plage de notes (zone de clavier) sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

3.3–1b: Top Key, Bottom Key

Top Key **[C–1…G9]**

Spécifie la limite supérieure de la zone de clavier d'un Timbre 1~8.

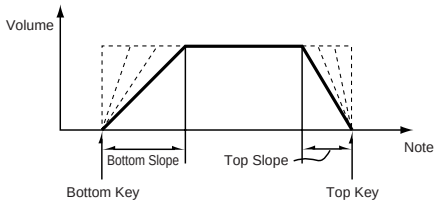
Bottom Key **[C–1…G9]**

Spécifie la limite inférieure de la zone de clavier d'un Timbre 1~8.

note Vous pouvez entrer les numéros de note en enfonçant la touche souhaitée du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Il n'est pas possible de programmer une valeur "Bottom Key" située à droite de la valeur "Top Key" d'un même Timbre. De même, les valeurs "Top Slope" et "Bottom Slope" ne peuvent être programmées de façon à produire des chevauchements au sein d'un même Timbre.

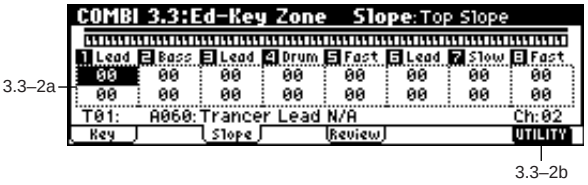
Changement de volume en fonction de la hauteur des notes



■ 3.3–1c: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.3–2: Slope (Key Slope)



3.3–2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope **[00...72]**

Spécifie l'intervalle ("12" représente une octave) dont le Timbre en question a besoin pour atteindre son volume original (maximal) depuis la touche "Top Key".

0: La touche "Top Key" a son volume normal.
12: Le volume augmente graduellement lorsque vous jouez des notes plus graves. Le volume "normal" est atteint une octave en-dessous de la note "Top Key".
60: Le volume augmente progressivement jusqu'à la note située à cinq octaves de la note "Top Key".

Bottom Slope **[00...72]**

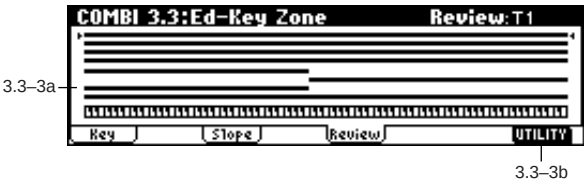
Spécifie l'intervalle ("12" représente une octave) dont le Timbre en question a besoin pour atteindre son volume original aux alentours de la note "Bottom Key".

0: La touche "Bottom Key" a son volume maximal.
12: Le volume augmente graduellement quand vous jouez des notes plus aiguës. Le volume "normal" est atteint une octave au-delà de la note "Bottom Key".
60: Le Timbre atteint son volume maximal cinq octaves au-delà de la note "Bottom Key".

■ 3.3–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.3–3: Review



3.3–3a: Key Zone Map (All)

T1...T8

Le KARMA affiche ici la plage de notes permettant de jouer les Timbres 1~8. L'écran indique la plage de notes (zone de clavier) sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

■ 3.3–3b: UTILITY

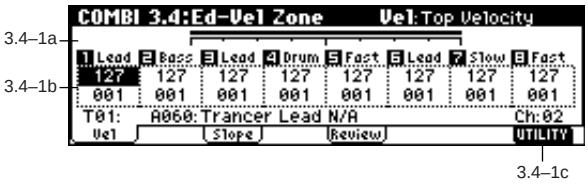
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1d)

COMBI 3.4: Ed–Vel Zone
(Velocity Zone)

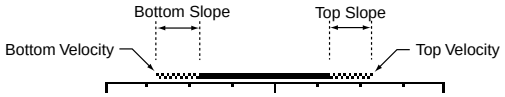
Cette page permet de définir les limites supérieure et inférieure de la plage de toucher dans laquelle vous pouvez piloter les **Timbres 1~8**. Les paramètres "Top Slope" et "Bottom Slope" définissent le changement de volume à proximité de la valeur "Top Velocity" et "Bottom Velocity".

En assignant des plages de toucher différentes (ne se chevauchant pas) à plusieurs Timbres, vous pouvez piloter des Programs différents en variant votre toucher (**commutation par toucher**).
Vous pouvez aussi définir des plages de toucher se chevauchant et ainsi jouer simultanément plusieurs sons (**superposition**).
Les valeurs "Slope" indiquent les zones de changement de volume. Si la valeur "Top Slope" d'un Timbre recoupe la valeur "Bottom Slope" du Timbre suivant, vous obtenez alors des transitions dont la balance dépend entièrement de votre toucher (**fondu de toucher**).

3.4–1: Vel (Velocity Zone)



3.4–1a: Velocity Zone Map (1)



Définit la valeur de toucher maximum pilotant le Timbre sélectionné. L'écran indique la plage de toucher sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

3.4–1b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity **[1...127]**

Définit la valeur de toucher maximum pilotant chaque Timbre 1~8.

Bottom Velocity **[1...127]**

Spécifie la valeur de toucher minimale avec laquelle vous pouvez piloter le Timbre 1~8 en question.

note Vous pouvez programmer cette valeur en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

Il n'est pas possible de programmer une valeur "Bottom Velocity" supérieure à la valeur "Top Velocity" d'un même Timbre. De même, les valeurs "Top Slope" et "Bottom Slope" définies ne peuvent produire des chevauchements au sein d'un même Timbre.

■ 3.4–1c: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.4–2: Slope (Velocity Slope)

3.4–2a



3.4–2b

3.4–2a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope **[0...120]**

Définit la vitesse à laquelle le volume du Timbre diminue quand vous approchez de la valeur "Top Velocity".

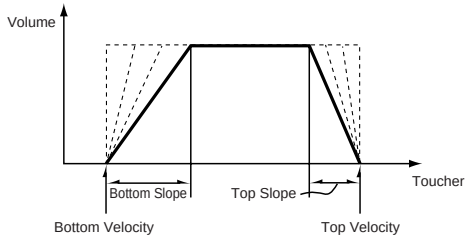
0: Le volume du Timbre ne change pas aux alentours de la valeur "Top Velocity".
120: Le volume du Timbre diminue au fur et à mesure que vous approchez de la valeur "Top Velocity".

Bottom Slope **[0...120]**

Définit la vitesse à laquelle le volume du Timbre augmente à mesure que la valeur de toucher est supérieure à la valeur "Bottom Velocity".

0: Le volume ne change pas.
120: Le volume diminue au fur et à mesure que la valeur de toucher est supérieure à la valeur "Bottom Velocity".

Changement de volume en fonction du toucher

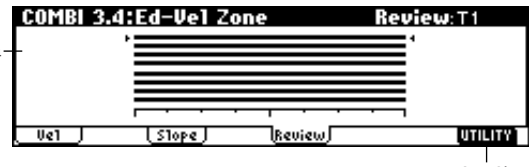


■ 3.4–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

3.4–3: Review

3.4–3a



3.4–3b

3.4–3a: Velocity Zone Map (All)

T1...T8

Le KARMA affiche ici la plage de toucher dans laquelle chaque Timbre est joué.
L'écran indique la plage de toucher sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

■ 3.4–3b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 4.1: Ed–MIDI Filter1

Ces réglages permettent d'assigner des filtres MIDI aux données MIDI transmises et reçues par chacun des Timbres 1~8. Par exemple, même si deux Timbres sont joués sur un canal MIDI identique, vous pouvez appliquer un filtre MIDI de sorte que l'action de la pédale de maintien n'influence qu'un seul de ces Timbres.

On (coché): Le message MIDI peut être transmis/reçu. Si "Status" (3.1–1a) est réglé sur **INT**, quand vous utilisez les fonctions de jeu du KARMA ou que ce dernier reçoit des numéros de contrôle MIDI, il applique l'effet de contrôle uniquement au Program du Timbre dont la case est cochée. (Ce réglage n'influence pas la modulation dynamique d'effet.) Si "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2**, le KARMA transmet les données MIDI via le canal assigné au Timbre lorsque vous utilisez ses fonctions de jeu. Le paramètre "MIDI Filter" (GLOBAL 2.1–1b) définit les réglages généraux de transmission/réception MIDI de l'instrument.
Les pages MIDI Filter 3 et MIDI Filter 4 proposent des filtres MIDI pour les fonctions de jeu assignables (dont vous pouvez définir la fonction). Si vous avez assigné des commandes de contrôle MIDI à ces fonctions de jeu, le KARMA appliquera les filtres MIDI à ces commandes de contrôle.

Dans ce cas, si vous avez affecté des commandes de contrôle figurant aussi à la page MIDI Filter 1 ou MIDI Filter 2 à ces fonctions de jeu, l'instrument accordera la priorité aux réglages effectués aux pages MIDI Filter 1 et MIDI Filter 2. De même, si vous avez assigné une même commande de contrôle à plusieurs fonctions de jeu à la page MIDI Filter 3 et MIDI Filter 4, vous pourrez activer le réglage correspondant en question en cochant n'importe quelle option.

Off (non coché): Les messages MIDI ne peuvent être transmis/reçus.

4.1–1: MIDI 1–1 (MIDI Filter 1–1)

4.1–1a



4.1–1b

4.1–1a: Program Change, After Touch

Program Change **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir des messages MIDI de changement de programme.

After Touch **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir des messages MIDI d'Aftertouch.

■ 4.1–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

4.1–2: MIDI 1–2 (MIDI Filter 1–2)



4.1–2a

4.1–2b

4.1–2a: Damper CC#64, Portamento SW CC#65

Damper CC#64 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI #64 (pédale de maintien).

Portamento SW CC#65 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI #65 (activation/coupure de Portamento).

■ 4.1–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 4.2: Ed–MIDI Filter2

4.2–1: MIDI 2–1 (MIDI Filter 2–1)



4.2–1a

4.2–1b

4.2–1a: JS+Y CC#01, JS–Y CC#02

JS+Y CC#01 **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non les commandes de contrôle MIDI #1 (affectées au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] ou à l'axe +Y du joystick) sont transmises et reçues.

JS–Y CC#02 **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non les commandes de contrôle MIDI #2 (affectées au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] ou à l'axe –Y du joystick) sont transmises et reçues.

■ 4.2–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

4.2–2: MIDI 2–2 (MIDI Filter 2–2)



4.2–2a

4.2–2b

4.2–2a: JS X/Bend as AMS, Ribbon CC#16

JS X/Bend as AMS **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non les messages MIDI de Pitch Bend (axe X du joystick) sont reçus pour le contrôle de la source AMS (☞p.221 "AMS: modulation alternative") assignée à **JS X**. (Ce paramètre n'est donc pas un filtre MIDI de réception des messages de Pitch Bend.)

Ribbon CC#16 **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non les commandes de contrôle MIDI #16 (affectées au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] ou au ruban d'un TRITON, etc.) sont transmises ou reçues.

■ 4.2–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 4.3: Ed–MIDI Filter3

Spécifie si oui ou non l'effet des fonctions assignées aux modes A et B des commandes REALTIME CONTROLS [1], [2], [3] et [4] est transmis et reçu. En mode A, la commande de contrôle MIDI est fixée pour chaque contrôleur. En mode B, vous pouvez définir la commande de contrôle produite par chaque contrôleur sous 2.2: Ed-Ctrl.

4.3–1: MIDI 3–1 (MIDI Filter 3–1)
4.3–2: MIDI 3–2 (MIDI Filter 3–2)



4.3–1a

4.3–1b

4.3–1a: Real-time Control Knob 1, 2

Knob1 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #74 (fréquence de coupure du filtre passe-bas du KARMA) pour le mode A de la commande [1] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [1].

Knob2 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #71 (résonance du filtre passe-bas ou fréquence de coupure du filtre-passe haut du KARMA) pour le mode A de la commande [2] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [2].

4.3–2a: Real-time Control Knob 3, 4

Knob3 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #79 (réglage d'intensité de l'enveloppe de filtre du KARMA) pour le mode A de la commande [3] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [3].

Knob4 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir la commande de contrôle MIDI #72 (réglage de temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur du KARMA) pour le mode A de la commande [4] et la commande de contrôle MIDI assignée au mode B de la commande [4].

■ 4.3–1(2)b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 4.4: Ed–MIDI Filter4

4.4–1: MIDI 4–1 (MIDI Filter 4–1)



4.4–1a

4.4–1b

4.4–1a: SW1, SW2

SW1, SW2 **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir l'action des boutons [SW1] et [SW2].
L'action des boutons [SW1] et [SW2] correspond aux commandes de contrôle spécifiées sous 2.2: Ed-Ctrl.
Le réglage de filtre porte sur les messages suivants: SW1 Mod.(CC#80), SW2 Mod.(CC#81) ou Porta.SW(CC#65).

■ 4.4–1b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

4.4–2: MIDI 4–2 (MIDI Filter 4–2)



4.4–2a

4.4–2b

4.4–2a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

FootPedal/Switch **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non l'instrument peut transmettre et recevoir les messages générés avec la fonction de jeu ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH. Vous pouvez spécifier l'action de la pédale ou du commutateur au pied sous GLOBAL 6.1–1a. Ce filtre est uniquement disponible si vous avez assigné une commande de contrôle à la fonction de jeu.

Other Ctrl Change **[Off, On]**

Spécifie si le KARMA peut ou non transmettre et recevoir des commandes de contrôle MIDI autres que celles proposées dans les pages MIDI Filter 1~4.

■ 4.4–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

COMBI 6.1: Ed–KARMA

Cette page permet d'effectuer les réglages de fonction KARMA utilisés par la Combination.
Comme nous l'avons déjà vu, le mode Combination permet d'utiliser jusqu'à quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).
Une Combination vous permet de construire de multiples configurations; vous pouvez par exemple assigner des phrases ou des motifs différents à des Programs de batterie, de guitare et de cordes ou combiner les quatre modules KARMA avec les Programs affectés à huit Timbres.

Quand vous changez de Combination, ces réglages sont automatiquement mémorisés avec les paramètres de la Combination en question (☞GLOBAL 1.1–1c: System Basic, Auto KARMA "Program": **On**).

Vous activez et coupez la fonction KARMA avec le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Chaque Combination permet de mémoriser le statut des boutons [LATCH], [SCENE], [1]/[2] et des commandes [1]~[8] de la section KARMA REALTIME CONTROLS, plus les réglages de notes/de toucher spécifiés avec les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].

Pour que ces réglages soient en vigueur, vous devez **activer (On)** le paramètre Auto KARMA "Combi".

note Les paramètres de la page 6.1–1: Setup sont aussi disponibles à la page COMBI 1.1–4: KARMA.

6.1–1: Setup



6.1–1a: GE Category, GE Select

GE Category **[00: name...]**
GE Select **[0000: Arp Model 01 Up/Dn...]**

☞p.47 1.1–4a: GE Category, GE Select

6.1–1b: GE Name, case Run, case Solo

GE Name
Case Run **[Off, On]**
Case Solo **[Off, On]**

☞p.47 1.1–4b: GE Name, case Run, case Solo

6.1–1c: Selected GE Information, Init K.RTC

GE No., GE Name
MIDI In/Out Ch
Init K.RTC (KARMA real-time Controls– Use GE's Value) **[Off, On]**

☞p.47 1.1–4c: Selected GE Information, Init K.RTC

■ 6.1–1d: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

Pour en savoir plus sur la procédure de sélection, voyez la section "Select by Category" (☞p.2).

Init KARMA Module (Initialize KARMA Module)

Cette commande sert à initialiser les réglages des modules KARMA.

Cette commande n'initialise pas la sélection du GE. Les "valeurs" des paramètres GE retrouvent les réglages originaux mémorisés pour le GE en question.
De même, les réglages "Input Channel" et "Output Channel" (6.2–2a) ne seront pas initialisés.

① Choisissez "Init KARMA Module" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante:



② Choisissez le module KARMA à initialiser avec "Module". Pour initialiser les quatre modules KARMA [A], [B], [C] et [D], choisissez **All**.

③ Si vous voulez aussi initialiser les réglages des paramètres KARMA RT et des commandes KARMA REALTIME CONTROLS, cochez la case "KARMA RT&Panel Setting".

Réglages initialisés quand "KARMA RT&Panel Setting" est coché

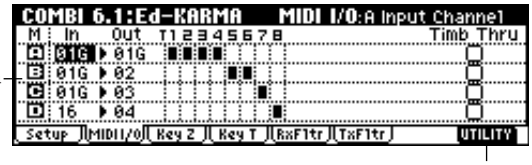
- Réglages de la page 6.4: Ed-KARMA RT (RTParm, DynMIDI, Name)
- Réglages des commandes [1]~[8], boutons [1]/[2], bouton [SCENE] et bouton [LATCH] de la section KARMA REALTIME CONTROLS
- Réglages des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4]

④ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour initialiser les réglages. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

6.1–2: MIDI I/O

Cette page permet de régler le canal MIDI d'entrée/de sortie des quatre modules KARMA utilisés par la Combination. Les données MIDI générées sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN et correspondant au numéro de canal d'entrée MIDI assigné à un module KARMA sont transmises au module en question. (Voyez ci-dessous le schéma "KARMA-MIDI Input/Output Channel".)
Les données MIDI sont transmises via le canal de sortie MIDI affecté au module KARMA en question et jouent les Timbres assignés à ce canal.

6.1–2a



6.1–2b

6.1–2a: Input Channel, Output Channel, T.Thru (KRM Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Gch]

Permet de spécifier le canal d'entrée MIDI de chaque module KARMA.
Les données MIDI générées sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN et correspondant au numéro de canal MIDI spécifié sont transmises au module KARMA en question.

Gch: Le réglage de canal MIDI correspond toujours au canal Global MIDI choisi avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). **Gch** est le réglage que vous choisirez normalement quand vous utilisez la fonction KARMA et que vous jouez sur le clavier en mode Combination.

A/B/C/D Output Channel [01...16, Gch]

Permet de spécifier le canal de sortie MIDI de chaque module KARMA. Les données MIDI du module KARMA en question sont transmises sur le canal MIDI spécifié et jouent les Timbres de canal MIDI correspondant.

Gch: Le réglage de canal MIDI correspond toujours au canal Global MIDI choisi avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

KARMA Routing Map

Cette zone affiche les Timbres reproduits par chaque module KARMA, conformément aux réglages de canal de sortie MIDI de chaque module et de canal MIDI de chaque Timbre (3.1–1a).

Timb Thru (T.Thru (KRM Off)) [Off, On]

Les réglages "Input Channel" et "Output Channel" sont en principe uniquement actifs quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
"Timb Thru" constitue une exception à ce mode de fonctionnement: il permet de spécifier si les données MIDI reçues par un module KARMA sont ou non envoyées (Thru) aux Timbres quand le bouton KARMA [ON/OFF] est désactivé.

On (coché): Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, les données MIDI reçues par un module KARMA sont envoyées aux Timbres via le canal "Output Channel".
Off (non coché): Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, les données MIDI reçues par un module KARMA ne sont pas transmises aux Timbres.

Si vous voulez appliquer des phrases ou motifs indépendants en affectant le Timbre 1 au module KARMA [A] et le Timbre 2 au module KARMA [B], réglez les canaux MIDI comme suit:

[Exemple de réglage 1]

① Réglez le canal Global MIDI "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a) sur **01**.

② Réglez le Timbre 1 comme suit:
"Program Select": Program **Bass**
"MIDI Channel" (3.1–1a): **Gch**

③ Réglez le Timbre 2 comme suit:
"Program Select": Program **Piano**
"MIDI Channel" (3.1–1a): **02**

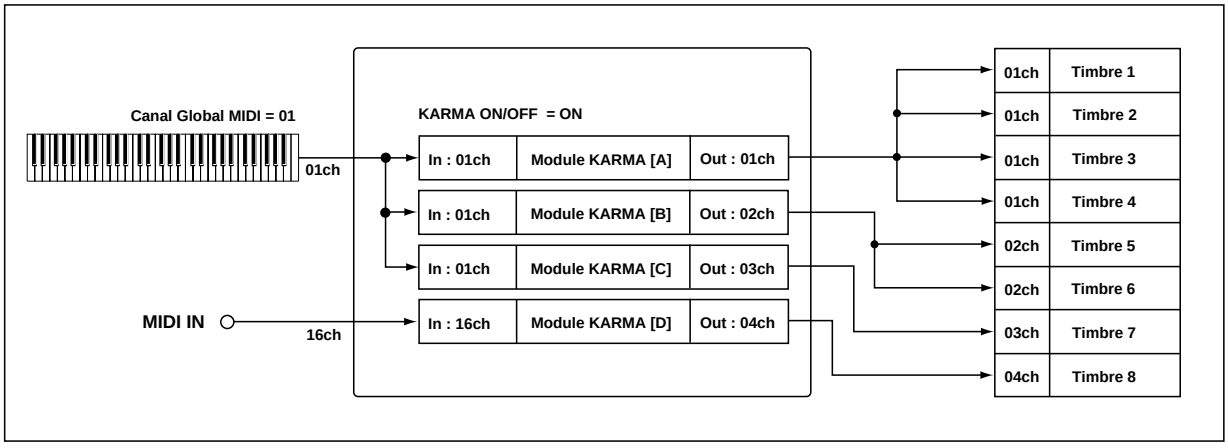
④ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Bass**
"Input Channel": **Gch**
"Output Channel": **Gch**
"Timb Thru": **Off**

⑤ Réglez le module KARMA [B] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Keyboard**
"Input Channel": **Gch**
"Output Channel": **02**
"Timb Thru": **Off**

⑥ **Activez** le bouton KARMA [ON/OFF].
Quand vous jouez sur le clavier, le module KARMA [A] joue le Program de basse affecté au Timbre 1 et le module KARMA [B] le Program de piano affecté au Timbre 2. (Voyez les réglages "KARMA ON/OFF=ON (1)(2)" du schéma en bas de la page suivante.)

⑦ **Désactivez** le bouton KARMA [ON/OFF].
Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez le Program de basse assigné au Timbre 1, qui est réglé sur le canal MIDI **Gch**. Vu que le Timbre 2 est réglé sur le canal MIDI 2, il ne répond pas quand vous jouez sur le clavier. (Voyez le réglage "KARMA ON/OFF=OFF (1)" du schéma ci-dessous.)

KARMA - MIDI Input / Output Channel



[Exemple de réglage 2]

① Effectuez les réglages des étapes ①~③ de la section "[Exemple de réglage 1]".

② Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Bass**
"Input Channel": **Gch**
"Output Channel": **Gch**
"Timb Thru": **Off**

③ Réglez le module KARMA [B] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Keyboard**
"Input Channel": **Gch**
"Output Channel": **02**
"Timb Thru": **On**

④ **Activez** le bouton KARMA [ON/OFF].
Quand vous jouez sur le clavier, vous obtenez le même résultat qu'à l'étape ⑥ de la section "[Exemple de réglage 1]" (Voyez les réglages "KARMA ON/OFF=ON (1)(2)" du schéma ci-dessous.)

⑤ Désactivez le bouton KARMA [ON/OFF].
Quand vous jouez sur le clavier, vous entendez le Program de basse assigné au Timbre 1, qui est réglé sur le canal MIDI Gch. Le program de piano du Timbre 2 est aussi reproduit quand vous jouez sur le clavier car le paramètre "Timb Thru" est sur ON pour le module KARMA [B]. (Voyez le réglage "KARMA ON/OFF=OFF (2)" du schéma ci-dessous.)

■ 6.1–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

6.1–3: Key Z (KeyZone)

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru

MIDI En mode Combination, les données MIDI produites pour chaque module KARMA sont reçues et transmises via les canaux affectés à chaque module avec les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (6.1–2a).

6.1–3a



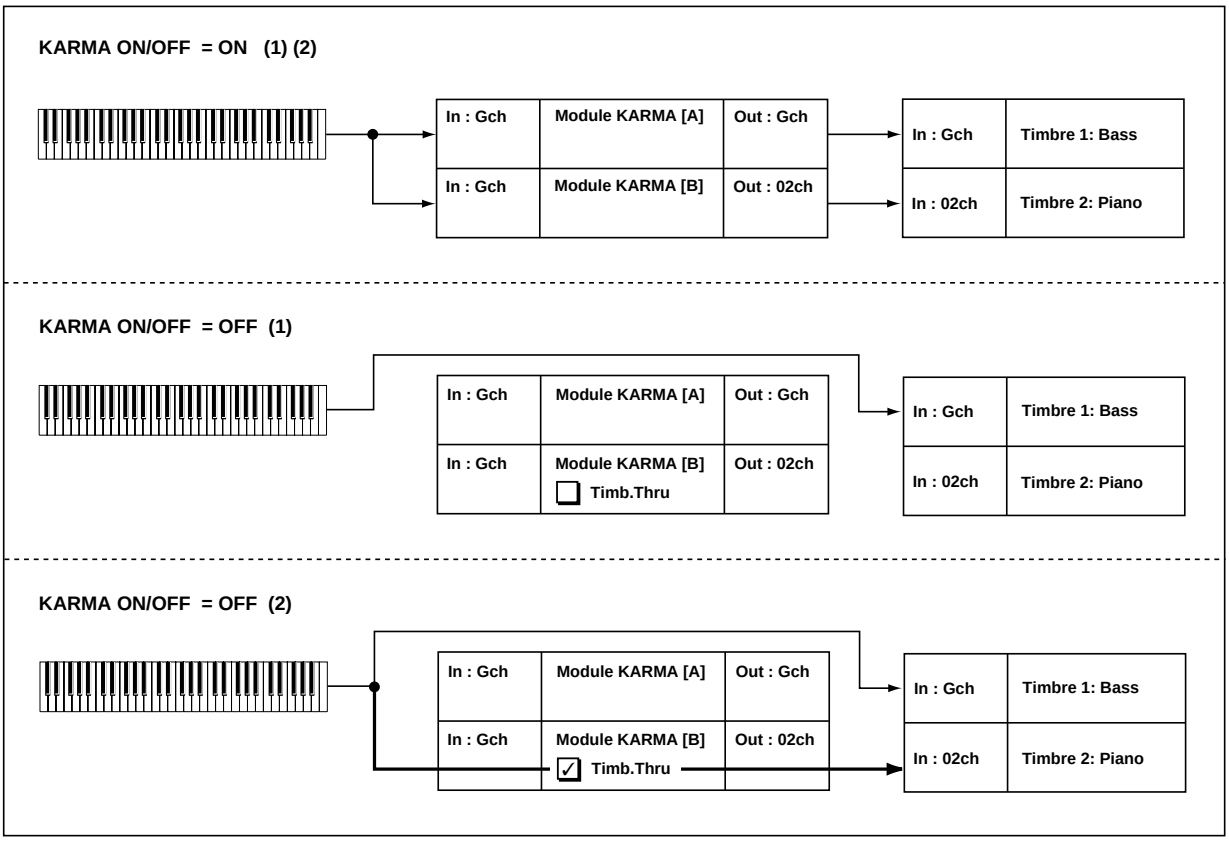
6.1–3b

6.1–3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

Cette plage vous indique la zone de clavier de chaque module KARMA à l'aide d'une ligne épaisse.

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru, "Zone Map"



A/B/C/D KeyZone Bottom **[C–1...G9]**

Il s'agit de la limite inférieure (note la plus grave) de la zone de clavier.

A/B/C/D KeyZone Top **[C–1...G9]**

Spécifie la limite supérieure (note la plus aiguë) de la zone de clavier.

note Vous pouvez aussi régler ces paramètres en maintenant le bouton [ENTER] enfoncé et en pressant une touche du clavier.

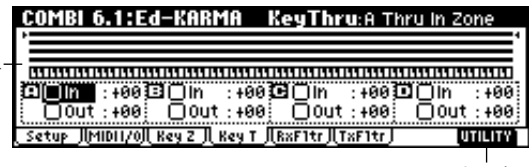
■ 6.1–3b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1c)
"Select by Category" (1.1–4d)

6.1–4: Key T (Key Thru)

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

6.1–4a



6.1–4b

6.1–4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone **[Off, On]**
A/B/C/D Transpose InZ **[–36...+36]**
A/B/C/D Thru Out Zone **[Off, On]**
A/B/C/D Transpose OutZ **[–36...+36]**

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

■ 6.1–4b: UTILITY

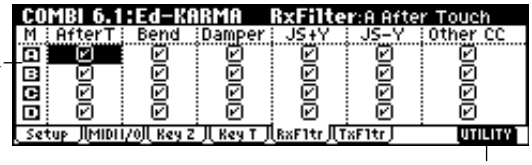
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

6.1–5: RxFltr (Receive Filter)

Permet de spécifier pour chaque module KARMA ([A]~[D]) si les commandes de contrôle MIDI sont reçues ou non.

☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter

6.1–5a



6.1–5b

6.1–5a: Rx Filter

A/B/C/D AfterT (After Touch) **[Off, On]**
A/B/C/D Bend (Pitch Bend) **[Off, On]**
A/B/C/D Damper (Damper CC#64) **[Off, On]**
A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01) **[Off, On]**
A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02) **[Off, On]**
A/B/C/D Other CC **[Off, On]**

☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter

■ 6.1–5b: UTILITY

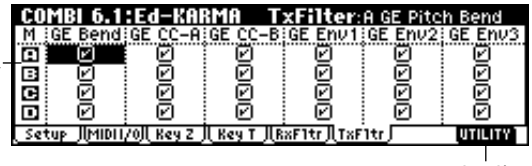
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

6.1–6: TxFltr (Transmit Filter)

Pour chaque module KARMA ([A]~[D]), vous pouvez spécifier si les commandes de contrôle MIDI générées par le GE affecté au module en question sont reçues ou non.

☞p.29 PROG 6.1–4a: Tx Filter

6.1–6a



6.1–6b

6.1–6a: Tx Filter

A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend) **[Off, On]**

☞p.29 PROG 6.1–4a: Tx Filter

Si la fonction KARMA est activée et qu'un module KARMA génère des messages de Pich Bend, la plage Bend Range (3.1–3a) du Timbre en question sera pilotée comme suit:

La plage de Pitch Bend spécifiée au sein du KARMA GE est transmise par le module KARMA de sorte que le Timbre correspondant soit réglé "de force" sur cette plage de Pitch Bend. Cela permet de s'assurer que les données de Pitch Bend produites par le GE du module KARMA en question fonctionnent correctement. Dans la plupart des cas, les données de Pitch Bend que vous générez avec le joystick sont alors optimalisées automatiquement de sorte à produire le même "Bend" que si le module KARMA était coupé. (Si un même module KARMA pilote plusieurs Timbres, l'instrument utilise les réglages du Timbre du plus petit numéro.)

A/B/C/D GE CC-A **[Off, On]**
A/B/C/D GE CC-B **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.1 **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.2 **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.3 **[Off, On]**

☞p.29 PROG 6.1–4a: Tx Filter

■ 6.1–6b: UTILITY

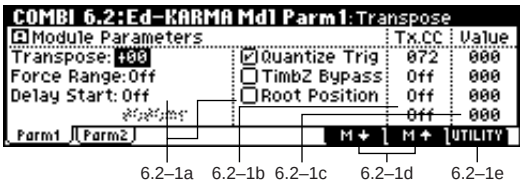
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

COMBI 6.2: Ed-KARMA Mdl

6.2–1: Parm1 (Parameter 1)

Cette page permet de régler les paramètres des modules KARMA. Le mode Combination permet d'utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C], [D]).

Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] ("M+") et [F7] ("M+") (6.2–1d).



6.2–1a: Module Parameter

Le module KARMA choisi est indiqué à l'écran avec [A], [B], [C] ou [D].

Transpose **[–36...+36]**
Force Range
[Off, Lowest, Highest, C3–B3[1], C3–B3[2]]
Delay Start **[Off, Fixed, 𝅘𝅥𝅯...4x𝅝]**
Delay Start Fixed **[0000 ms...5000 ms]**
Quantize Trig **[Off, On]**

☞p.30 PROG 6.2–1a: Module Parameters, ☞Mdb p.88 "A propos de la fonction KARMA" — "Synchronisation de la fonction KARMA"

TimbZ Bypass (TimbZone Bypass) **[Off, On]**

Spécifie si les réglages de la zone de clavier (3.3–1b) et de la zone de toucher (3.4–1b) du Timbre en question sont assignés ou non à la phrase ou au motif produit par le module KARMA.

On (coché): Les réglages de zone de clavier et de zone de toucher du Timbre sont contournés pour la phrase ou le motif joué par le module KARMA. Ces réglages sont donc ignorés et les notes générées par le module KARMA sont jouées.
Off (non coché): Les réglages de zone de clavier et de zone de toucher du Timbre s'appliquent à la phrase ou au motif joué par le module KARMA. Les notes produites par le module KARMA ne sont pas jouées si elles se trouvent en dehors de la zone de clavier ou de la zone de toucher définie pour le Timbre.

Root Position **[Off, On]**

☞p.30 PROG 6.2–1a: Module Parameters

6.2–1b: Tx CC (Transmit CC)

☞p.31 PROG 6.2–1b: Tx CC

Ces messages sont transmis via le canal de sortie "Output Channel" (6.1–2a) du module KARMA.

Tx CC1...4 Number **[Off, 000...095]**

☞p.31 PROG 6.2–1b: Tx CC

6.2–1c: Value (Tx CC Value)

Value (Tx CC1...4 Value) **[000...127]**

☞p.31 PROG 6.2–1c: Value (Tx CC Value)

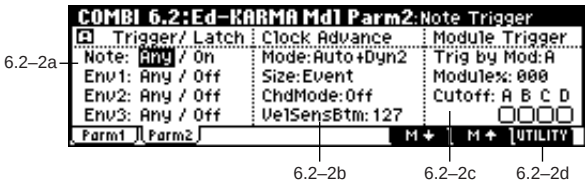
6.2–1d: M+, M+

Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] ("M+") et [F7] ("M+").

■ 6.2–1e: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

6.2–2: Parm2 (Parameter 2)



6.2–2a: Trigger/Latch

Permet de régler les conditions de déclenchement et d'activer/de couper la fonction Latch pour le GE affecté à chacun des modules KARMA [A]~[D].

Note:

Note Trigger **[Any, AKR, 1st, Dyn]**

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Trigger"

Note Latch **[On, Off]**

☞p.32 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

En mode Combination, vous pouvez activer/couper ce paramètre séparément pour chaque module KARMA. Pour un module KARMA dont vous avez **activé (On)** ce paramètre, la fonction **Latch** est **activée** quand le bouton [LATCH] est activé (témoin allumé).

☞p.32 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

Env1/Env2/Env3:

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger [Any, AKR, 1st, Dyn]

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch [Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch

6.2–2b: Clock Advance

☞p.32 PROG 6.2–2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) [Auto...Auto+Dyn2]

Size (Clk Adv. Size) [𝅘𝅥𝅯₃...𝅗𝅥, Event]

ChdMode (Chord Mode) [Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]

VelSensBtm (Vel Sens Bottom) [001...127]

☞p.32 PROG 6.2–2b: Clock Advance

6.2–2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module) [Off, A, B, C, D]

Vous pouvez piloter les données de déclenchement de note et d'enveloppe d'un module KARMA à l'aide de l'action d'un autre module KARMA. Une fois que le module KARMA choisi ici avance de la longueur spécifiée sous "Module%", le module KARMA même est déclenché automatiquement et lance la phrase ou le motif.

Vous pourriez par exemple régler ce paramètre pour déclencher successivement plusieurs glissandos de harpe assignés à chaque module KARMA. Une autre possibilité serait de régler ce paramètre de sorte à brancher les quatre modules KARMA en série et à les faire jouer en boucle.

Module% [000...100]

Ce réglage n'est désactivé que lorsque "Trigger by Mod" est réglé sur **Off**.

Cutoff (Cutoff Module) [Off, On]

Ce réglage détermine si la phrase ou le motif généré par les autres modules KARMA s'arrête ou non automatiquement lors du déclenchement d'un module KARMA. Utilisez ce réglage quand les modules KARMA sont déclenchés l'un à la suite de l'autre et que vous ne voulez pas que les phrases se chevauchent.

On (coché): Quand un module KARMA est déclenché, les autres modules pour lesquels ce réglage est coché s'arrêtent.

■ 6.2–2d: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

COMBI 6.3: Ed-KARMA GE

Cette page permet de régler les paramètres du GE spécifié pour chacun des modules KARMA [A]~[D]. Vous pouvez en outre assigner des paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS et piloter ainsi la phrase ou le motif en temps réel tout en jouant du clavier.

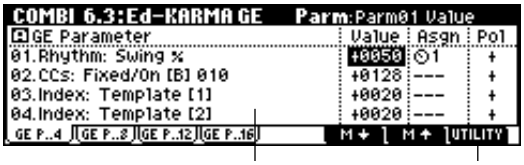
Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] ("M+") et [F7] ("M+") (6.2–1d).

6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4)

6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8)

6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...12)

6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16)



6.3–1a 6.3–1b

6.3–1(2), (3), (4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter

Value

Asgn (Assign) [---, ⏲1...Dyn4]

Pol (Polarity) [–, +]

☞p.34, 35 PROG 6.3–1a: "GE Parameter", "Value", "Asgn", "Pol"

■ 6.3–1(2), (3), (4)b: UTILITY

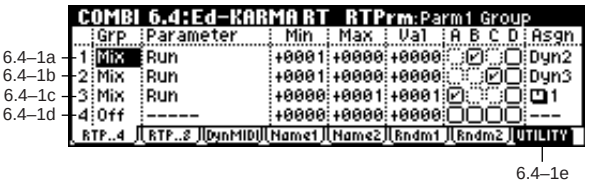
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

COMBI 6.4: Ed-KARMA RT

6.4–1: RTP ..4 (RT Parameter 1...4)

6.4–2: RTP ..8 (RT Parameter 5...8)

☞p.35 PROG 6.4–1: RTP ..4 (RT Parm 1...4), 6.4–2: RTP ..8 (RT Parm 5...8)



6.4–1(2)a/b/c/d: RTP Parm 1...4, RTP Parm 5...8

Grp (Param Group) [Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]

☞p.35 PROG 6.4–1(2)a/b/c/d: RTP Parm 1–4, RTP Parm 5...8

Parameter [---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]

Group: Mix

Run [0, +1]

Assigne la fonction de la case “Run” (1.1–4b, 6.1–1b).
0: Off
+1: Run

☞p.47 “Case Run” (1.1–4b)

Group: Trig

Trig by Mod [0...+4]

Assigne la fonction de “Trigger by Mod” (6.2–2c).
0: Off
+1: A
+2: B
+3: C
+4: D

☞p.62 “Trigger by Mod (Trigger by Module)” (6.2–2c)

Module% [0...+100]

Assigne la fonction de “Module%” (6.2–2c).

☞p.62 “Module%” (6.2–2c)

Min (Parm Min Value) [---, –0036...+5000]
Max (Parm Max Value) [---, –0036...+5000]
Value (Parm Value) [---, –0036...+5000]
A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) [Off, On]

Spécifie si les réglages RT Parm sont ou non valides pour chaque module KARMA.
On (coché): Les réglages RT Parm sont actifs.
Off (non coché): Les réglages RT Parm sont ignorés.

Asgn (Parm Assign) [---, ⏲1...Dyn4]

☞p.35 PROG 6.4–1(2) a/b/c/d: RT Parm 1...4

6.41(2)e: UTILITY

☞“Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1–1c)
“Copy KARMA Module” (PROG 6.1–1c)
“Init KARMA Module” (6.1–1d)

6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞p.37 PROG 6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)



6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module) [A...D]

Permet de choisir le module KARMA (A, B, C ou D) utilisé comme “Source” d’entrée Dynamic MIDI.
Les commandes de contrôle MIDI dont le canal MIDI correspond au réglage “Input CHANNEL” (6.1–2a) du module KARMA choisi ici sont utilisées comme “Source”. Si le paramètre “Source” est réglé sur “Note In Z” ou “Note Out Z”, la zone correspondra à la zone de clavier (6.1–3a) du module KARMA choisi ici.

Source (Dyn1...4 Source) [Off, JS+Y #01...Vel Out Z]
Btm (Dyn1...4 Range-Btm) [000...127]
Top (Dyn1...4 Range-Top) [000...127]
Act (Dyn1...4 Src Action) [M, T, C]
Destination (Dyn1...4 Destination) [Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]

☞p.37–PROG 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) [Off, On]
L (Dyn1...4 Last Triggered) [Off, On]

Spécifie les modules KARMA pour lesquels les réglages Dyn MIDI1...4 sont d’application.

On (coché): Les réglages Dyn MIDI sont actifs.
Off (non coché): Les réglages Dyn MIDI sont ignorés.

“A/B/C/D”: Les réglages s’appliquent respectivement aux modules KARMA [A], [B], [C] et [D].
“L”: Les réglages sont uniquement appliqués au dernier module KARMA déclenché ([A], [B], [C] ou [D]).

Pol (Dyn1...4 Polarity) [Off, On]

☞p.37–PROG 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

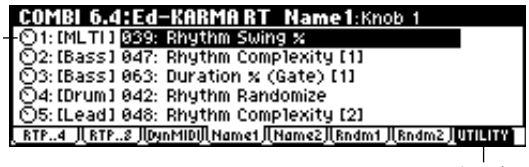
6.4–3e: UTILITY

☞“Write Combination”, “Solo Selected Timbre” (1.1–1c)
“Copy KARMA Module” (PROG 6.1–1c)
“Init KARMA Module” (6.1–1d)

6.4–4: Name1

6.4–5: Name2

6.4–4a



6.4–4b

6.4–4(5)a: Knob1...8, Switch1, 2

Knob 1...8 **[000: no name...]**

Switch 1, 2 **[000: no name...]**

☞p.38 PROG 6.4–4: Name1, PROG 6.4–5: Name2

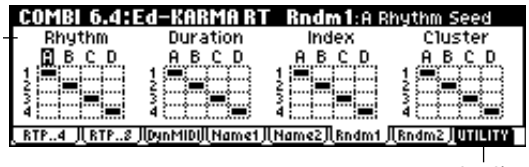
6.4–4(5)b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)

6.4–6: Rndm1 (Random 1)

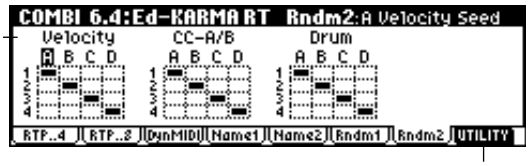
6.4–7: Rndm2 (Random 2)

6.4–6a



6.4–6b

6.4–7a



6.4–7b

6.4–6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC–A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Duration (Duration Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Index (Index Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Cluster (Cluster Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Velocity (Velocity Seed) **[1, 2, 3, 4]**

CC–A/B (CC–A/B Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Drum (Drum Seed) **[1, 2, 3, 4]**

Pour le GE assigné à chaque module KARMA, l'instrument vous permet de spécifier le degré de caractère aléatoire pour divers groupes de paramètres comme le rythme, la durée, le toucher, etc. Ces calculs aléatoires sont effectués sur base de valeurs initiales désignées par le terme "Seed".

Ainsi, par exemple, si vous assignez le réglage Rhythm Seed 1 aux quatre modules KARMA et que vous choisissez un même GE (à conditions égales), vous obtiendrez le même calcul aléatoire des rythmes. Si vous utilisez plusieurs types aléatoires, tels que la durée, le toucher, etc. et que vous assignez la même valeur à tous les réglages "Seed" de chaque groupe, vous obtiendrez des phrases identiques.
Par contre, si vous choisissez Rhythm Seed 1, 2, 3 et 4 respectivement pour les quatre modules KARMA et que vous utilisez le même GE dans les mêmes conditions, le caractère aléatoire des rythmes sera différent. Si vous combinez plusieurs types aléatoires (durée, toucher, etc.), et que vous affectez une valeur différente à tous les réglages "Seed" de chaque groupe, vous obtiendrez des phrases tout à fait différentes.
Vous choisirez normalement des valeurs différentes pour chaque module, comme par ex. [A]: **1**, [B]: **2**, [C]: **3**, [D]: **4**. Si vous voulez que plusieurs modules KARMA produisent le même calcul aléatoire et jouent le même GE à l'unisson ou en harmonie, choisissez des valeurs identiques.

note Ces réglages n'ont pas d'influence sur les GE qui ne sont pas prévus pour exploiter la fonction aléatoire (Random).

6.4–6(7)b: UTILITY

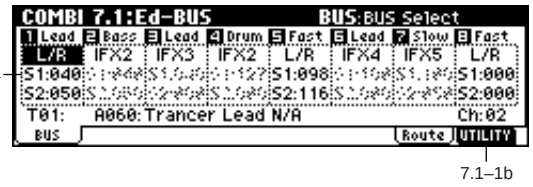
☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c)
"Init KARMA Module" (6.1–1d)
"Select by Category" (1.1–4d)

COMBI 7.1: Ed–BUS

Définissez ici le bus de sortie via lequel le signal de l'oscillateur affecté au Program utilisé par chacun des Timbres 1~8 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres. Vous pouvez aussi régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.

☞Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.1–1: BUS (BUS T01...08)



7.1–1a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Ces paramètres définissent le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés pour chacun des Timbres 1~8. La page 7.2–1:Route permet de vérifier les réglages.

DKit: Ce réglage est uniquement disponible si le Program choisi est un Program de batterie (si "Mode (Oscillator Mode)" est sur **Drums**) (PROG 2.1–1a). Pour la valeur **DKit**, le réglage de bus "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) défini pour chaque note du Drum Kit sera utilisé.
Si par exemple le réglage "BUS Select" assigne les sons de caisse claire au bus **IFX1** et les sons de grosse caisse au bus **IFX2**, la valeur **DKit** enverra les sons de caisse claire au bus IFX1 et les sons de grosse caisse au bus IFX2. Vous pouvez modifier ces réglages d'acheminement via la commande de menu Utility "DKit IFX Patch" (7.1–1b).

Si vous choisissez **1/2**, le signal des Programs des Timbres 1~8 sera envoyé en stéréo aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2. Si le panoramique de l'oscillateur utilisé par le Program est piloté par la commande de contrôle CC#10 (panoramique) ou un modulateur alternatif, le KARMA reproduira le son en appliquant le réglage de panoramique en vigueur au moment de l'enclenchement de note. Contrairement au réglage **L/R** défini pour reproduire le son via les sorties principales (MAIN) L/MONO et R, le réglage **1/2** ne permet pas de changer en temps réel le panoramique d'une note jouée.

Si vous souhaitez régler le panoramique en temps réel durant la production d'une note et reproduire le son via les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1/2, réglez "BUS Select" sur **IFX1** (ou **IFX2~IFX5**), assignez **000: No Effect** à "IFX1" (ou **IFX2~IFX5**) (7.2–1a) et réglez "BUS Select" (7.2–1a) sur **1/2** pour le signal auquel l'effet d'insertion a été appliqué.

S1 (Send1(MFX1)) [000...127]
S2 (Send2(MFX2)) [000...127]

Spécifie pour chacun des Timbres 1~8 le volume (niveau d'envoi) aux effets maîtres 1 et 2. Ces réglages sont seulement disponibles quand "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**. Si **IFX1**, **2**, **3**, **4** ou **5** est assigné à "BUS Select", les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis avec les paramètres "S1 (Send1(MFX))" et "S2 (Send2(MFX))" de la page 7.2: Ed–InsertFX, Setup après que le signal soit passé par les blocs d'insertion IFX1~5.
Si "BUS Select" est sur **1**, **2**, ou **1/2**, ces réglages sont ignorés.

MIDI La commande de contrôle CC#93 pilote le niveau d'envoi Send 1 et la commande CC#91 le niveau d'envoi Send 2. Vous pouvez utiliser ces messages MIDI pour modifier les valeurs de niveau d'envoi. Le KARMA reçoit ces messages via le canal MIDI défini pour chaque Timbre à la page 3.1: Ed–Param1, MIDI. Les niveaux d'envoi sont calculés en multipliant les valeurs définies pour les commandes de contrôle par les valeurs de niveau d'envoi "S1 (Send1(MFX))" et "S2 (Send2(MFX))" (PROG 7.2–1a) attribuées à chaque oscillateur utilisé par le Program assigné au Timbre.

■ 7.1–1b: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY" p.3.

Copy Insert Effect

☞PROG 7.1–1c
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" de la page 7.2: Ed–InsertFX, Setup ne sera pas copié.

Swap Insert Effect

☞PROG 7.1–1c
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" de la page 7.2: Ed–InsertFX, Setup ne sera pas échangé.

DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch)

Cette commande permet d'appliquer un Patch au réglage "BUS Select" de chaque note du Drum Kit choisi. Grâce à ce Patch, vous pouvez changer temporairement les connexions des effets d'insertion. Cette commande est disponible uniquement si un Program de batterie est assigné au Timbre et si "BUS Select" (7.1–1a) est réglé sur **Dkit**. De plus, pour pouvoir exécuter cette commande, vous devez assigner un des bus **IFX1–5** au paramètre "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) pour chaque note du Drum Kit choisi.

① Choisissez "DKit IFX Patch" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

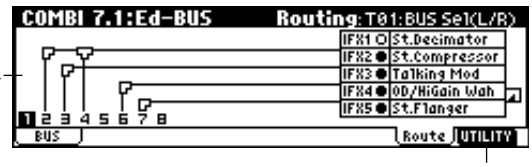


② Choisissez le bloc d'insertion auquel vous souhaitez vous connecter à droite de "DrumKit IFX 1–5→".

③ Pour exécuter la commande Drum Kit Insert Effect Patch, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler cette commande, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").
Pour retrouver les connexions originales des blocs d'insertion du Drum Kit, choisissez IFX1→**IFX1**, IFX2→**IFX2**, IFX3→**IFX3**, IFX4→**IFX4** et IFX5→**IFX5**.

7.1–2: Route (Routing)

Définissez ici le bus via lequel le signal du Program utilisé par chacun des Timbres 1~8 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler les niveaux d'envoi aux effets maîtres.



7.1–2a

7.1–2b

7.1–2a: Routing Map, BUS Select

Routing Map

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion et permet de vérifier l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page 7.2: Ed–InsertFX, Setup.

T01...8: BUS Sel [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Ces paramètres permettent de spécifier pour chacun des Timbres 1~8 le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés. Cette page permet en outre de visualiser les réglages de routage.
Choisissez le Timbre voulu avec les boutons de curseur [◄], [►] et réglez le paramètre "BUS Select" (7.1–1a) avec les boutons VALUE [▲], [▼], le curseur [VALUE] ou la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi effectuer ces réglages sous "BUS Select" (7.1–1a).

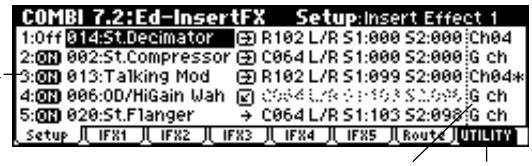
■ 7.1–2b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect", "DKit IFX Patch" (7.1–1b)

COMBI 7.2: Ed-InsertFX

7.2–1: Setup

Choisissez dans cette page le type de chaque effet d'insertion, activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne, etc.



7.2–1a

7.2–1b

7.2–1c

7.2–1a: Ed-InsertFX Setup

IFX1 — IFX5	**[Off, ON]**
Insert Effect 1, 5	**[000...089: name]**
Insert Effect 2, 3, 4	**[000...102: name]**
Chain	**[(Off), (On)]**
Pan(CC#8)	**[L000...C064...R127]**
BUS Select	**[L/R, 1, 2, 1/2, Off]**
S1 (Send1 (MFX1))	**[000...127]**
S2 (Send2 (MFX2))	**[000...127]**

Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés dans le mode Program (☞PROG 7.2–1).
Toutefois, contrairement au mode Program, la modulation dynamique (Dmod) des effets d'insertion et les paramètres "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" après les effets d'insertion sont pilotés via le canal MIDI "Control Channel" (7.2-1b). Les commandes de contrôle utilisées sont identiques à celles du mode Program.

7.2–1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, G ch, All Rt.]

MIDI Spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) des effets d'insertion et les réglages "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" après le traitement du bloc d'insertion.

Le numéro de canal MIDI du Timbre passant par le bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de **Ch01–16**). Lorsque plusieurs Timbres disposant de canaux MIDI différents sont acheminés dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

Gch: L'effet d'insertion est contrôlé via le canal MIDI Global défini par le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). D'habitude, vous sélectionnerez le canal **Gch**.
All Rt. (All Routed): L'effet d'insertion peut être contrôlé via le canal MIDI de tout Timbre passant dans le bloc en question. (Le KARMA repère d'un astérisque "*" le canal MIDI de chaque Timbre acheminé dans le bloc.)

Si vous avez réglé "BUS Select" (7.1–1a) sur **DKit** pour un Timbre auquel est assigné un Program de batterie, le canal MIDI attribué à ce Timbre sera disponible si la valeur **All Rt.** est choisie pour tout bloc d'insertion IFX1~5, cela quels que soient les réglages "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) ou de la commande de menu Utility "DrumKit IFX Patch" (7.1–1b).

■ 7.2–1c: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1b), "Select by Category" (PROG 7.2–1b)

7.2–2: IFX 1 (Insert Effect1)

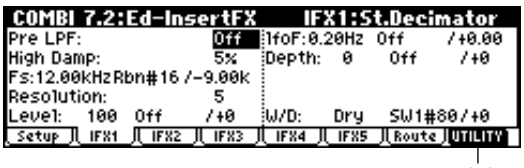
7.2–3: IFX 2 (Insert Effect2)

7.2–4: IFX 3 (Insert Effect3)

7.2–5: IFX 4 (Insert Effect4)

7.2–6: IFX 5 (Insert Effect5)

Vous pouvez définir les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion IFX 1/2/3/4/5 choisis à la page Setup (☞p.168).

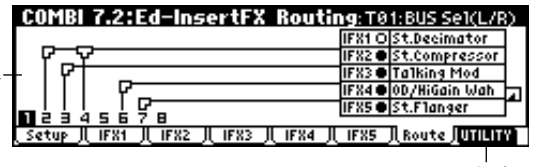


7.2–2a

■ 7.2–2(...6)a: UTILITY

☞"Write Combination" (1.1–1c)

7.2–7: Route (Routing)



7.2–7a

7.2–7b

7.2–7a: Routing Map

Cette page affiche le statut des effets d'insertion. Son contenu est identique à celui de la page 7.1: BUS, Routing (☞7.1–2a).

■ 7.2–7b: UTILITY

☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect", "DKit IFX Patch" (7.1–1b)

COMBI 7.3: Ed–MasterFX

☞Pour en savoir plus sur les effets maîtres, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.3–1: Setup

Dans cette page, vous choisissez le type de chaque effet maître, vous activez/coupez les effets en série, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître.
Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés dans le mode Program, sauf "MFX1 Control Ch", "MFX2 Control Ch" et "MEQ Control Ch"(☞PROG 7.3: Ed-MasterFX).



7.3–1a
7.3–1b
7.3–1d
7.3–1c
7.3–1e

7.3–1a: MasterFX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off **[Off, ON]**
Master Effect 1, 2 **[000...089: name]**
Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés en mode Program. Pour en savoir plus, voyez "PROG 7.3-1: Setup". Notez cependant que contrairement au mode Program, les effets maîtres sont contrôlés via le canal MIDI "MFX 1, 2 Control Ch" en mode Program.
Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.

MFX 1, 2 Control Ch **[Ch01...16, G ch]**

MIDI Permet de choisir le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée aux effets maîtres.

G ch: L'effet maître est contrôlé via le canal MIDI Global défini avec le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1-1a). D'habitude, vous sélectionnerez le canal **G ch**.

7.3–1b: MasterFX Chain

MFX Chain **[Off, On]**
Direction (Chain Direction) **[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]**
Signal (Chain Signal) **[LR Mix, L Only, R Only]**
Level (Chain Level) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés dans le mode Program (☞"PROG 7.3–1: Setup").

7.3–1c: Master EQ Gain [dB]

Low **[–18.0...+18.0]**
Mid **[–18.0...+18.0]**
High **[–18.0...+18.0]**

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés dans le mode Program (☞"PROG 7.3–1: Setup").

7.3–1d: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) **[Ch01...16, G ch]**

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l'égaliseur maître.

G ch: La modulation sera contrôlée via le canal Global MIDI "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). Dans la plupart des cas, vous sélectionnerez le canal **G ch**.

■ 7.3–1e: UTILITY



☞"Write Combination", "Solo Selected Timbre" (1.1–1c), "Select by Category" (PROG 7.3–1d)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes du menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY" p.3.

Copy Master Effect

☞p.42 PROG 7.3–1d
Notez cependant que le canal MIDI spécifié avec "MFX1, 2 Control Ch" (7.3–1a) ne sera pas copié.

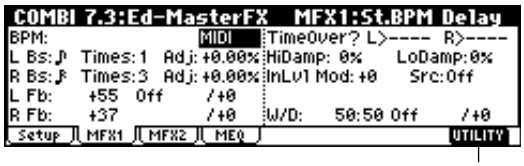
Swap Master Effect

☞p.42 PROG 7.3–1d
Notez cependant que le canal MIDI spécifié avec "MFX1, 2 Control Ch" (7.3–1a) ne sera pas échangé.

7.3–2: MFX1 (Master Effect1)

7.3–3: MFX2 (Master Effect2)

Réglez dans ces pages les paramètres des effets maîtres "Master Effect1" et "Master Effect2" choisis à la page Setup (☞p.168).



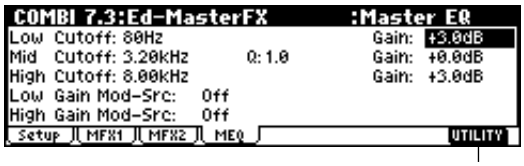
7.3–2a

■ 7.3–2(3)a: UTILITY

☞"Write Combination" (1.1–1c)

7.3–4: MEQ (Master EQ)

Cette page vous propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R aux bornes AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO et R (☞p.220).



7.3–4a

■ 7.3–4a: UTILITY

☞"Write Combination" (1.1–1c)

3. Mode Sequencer

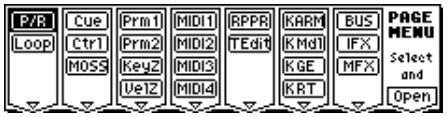
Le mode Sequencer vous propose un séquenceur MIDI 16 pistes. Grâce à ce séquenceur, vous pouvez jouer, enregistrer et éditer des Songs (morceaux). Vous pouvez aussi enregistrer et jouer des motifs, définir les réglages de la fonction RPPR (Realtime Pattern Play Recording), jouer des morceaux exploitant la fonction KARMA, enregistrer des motifs utilisateur et créer des listes de repères afin de reproduire une série de morceaux l'un à la suite de l'autre.

Quand vous mettez l'instrument hors tension, tous les réglages que vous avez effectués en mode Sequencer et 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 sur un enregistreur de données MIDI externe, etc. en effectuant un transfert MIDI. A la mise sous tension, le KARMA ne contient pas de données de morceau. 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 avec un séquenceur MIDI externe (☞p.140).

RPPR	5.1: RPPR	Enregistrement et édition de motifs. Réglages RPPR (☞p.90).
TEdit	5.2: Track Edit	Données de reproduction de piste Track Edit. Permet de spécifier le nom des pistes (☞p.95).
KARM	6.1: KARMA	Choix et réglages de l'algorithme KARMA GE, réglages de canal MIDI, des paramètres Key Zone et réglages de filtre MIDI (☞p.103).
K Mdl	6.2: KARMA Mdl	Réglages des paramètres de module (transposition, plage de notes de la phrase générée, déclenchement, etc.) (☞p.108)
K GE	6.3: KARMA GE	Réglages des paramètres GE et assignations aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS (☞p.109)
K RT	6.4: KARMA RT	Réglages des paramètres KARMA RT et de la fonction Dynamic MIDI (☞p.110)
BUS	7.1: BUS	Réglages de bus et de niveau d'envoi aux effets maîtres pour chaque piste (☞p.111)
IFX	7.2: Insert FX	Choix, routage et réglages des effets d'insertion (☞p.112)
MFX	7.3: Master FX	Choix et réglages des effets maîtres. Réglages de l'égaliseur maître (☞p.113).

SEQ PAGE MENU

Pour en savoir plus sur la sélection des pages en mode Sequencer, voyez la p.1.



P/R	1.1: Play/REC	Permet de choisir les Songs. Choisissez un Program pour chaque piste et réglez le panoramique et le niveau (☞p.69).
Loop	1.2: Loop	Réglages pour la fonction de reproduction en boucle des pistes (☞p.77)
Cue	2.1: Cue List	Permet de reproduire et de créer des listes de repères et d'effectuer leurs réglages (☞p.78).
Ctrl	2.2: Controller	Réglages des fonctions de jeu (☞p.81)
MOSS	2.3: MOSS	S'affiche si vous avez installé l'option EXB-MOSS. Sert à régler les paramètres EXB-MOSS (☞p.82).
Prm1	3.1: Param1	Réglages MIDI, de mode d'oscillateur et de hauteur pour chaque piste (☞p.82)
Prm2	3.2: Param2	Permet d'activer/couper la reproduction des pistes avec la fonction KARMA, de régler les paramètres de retard et de gamme pour chaque piste (☞p.84).
KeyZ	3.3: Key Zone	Réglages de zone de Program (Key Zone) pour chaque piste (☞p.85)
VelZ	3.4: Vel Zone	Réglages de plage de toucher (Velocity Zone) pour chaque piste (☞p.86)
MIDI1	4.1: MIDI Filter1	Réglages de filtre de transmission/réception MIDI pour chaque piste, tels que Prog Change, After Touch, etc. (☞p.87)
MIDI2	4.2: MIDI Filter2	Réglages de filtre tels que JS et Ribbon Ctrl (☞p.88)
MIDI3	4.3: MIDI Filter3	Réglages de filtre: commandes REALTIME CONTROLS (☞p.89)
MIDI4	4.4: MIDI Filter4	Réglages de filtre: SW, Other Ctrl Change (☞p.89)

SEQ 1.1: Play/REC

Dans cette page, vous pouvez sélectionner les Songs et effectuer les réglages élémentaires comme le choix des Programs affectés à chaque piste.

1.1–1: Play.REC (Play/REC)

Cette page sert à choisir les Songs et à activer/couper la fonction RPPR.



1.1–1a: Location, Meter Reso (Resolution), ♩ (Tempo), Tempo Mode

Location **[001:01.000...999:16.191]**

Indique la position actuelle dans le morceau choisi sous forme (de gauche à droite) de mesure, de temps et de clocks. Vous pouvez modifier ces valeurs pour vous déplacer dans le morceau.

MIDI Si vous avez réglé "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **Internal**, le KARMA transmet un message de sélection de morceau quand vous changez d'emplacement. Si ce paramètre est réglé sur **External**, le KARMA change de position quand il reçoit un message de sélection de morceau envoyé par l'instrument MIDI en question.

La plage de temps et de clocks dépend de l'armure de temps spécifiée.

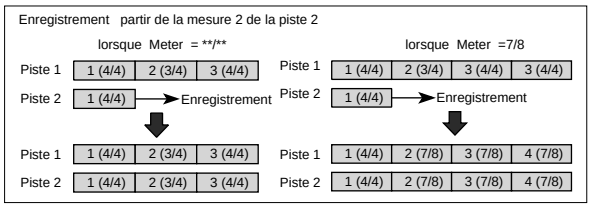
Meter [*/*, 1/4...16/16]

Détermine l'armure de temps (la mesure) à l'emplacement atteint dans le morceau. Vous pouvez choisir l'armure de temps pour chaque mesure.

/*:** Le KARMA affiche cette indication quand vous appuyez sur le bouton [REC/WRITE]. Choisissez ***/ quand vous souhaitez conserver l'armure de temps définie pour cette mesure dans les autres pistes enregistrées.

1/4–16/4, 1/8–16/8, 1/16–16/16: Spécifie l'armure de temps à la position atteinte dans le morceau. Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] du panneau avant et définissez l'armure de temps en choisissant une des valeurs proposées. Appuyez ensuite sur le bouton [START/STOP] afin de lancer l'enregistrement. Le KARMA enregistrera alors l'armure de temps dans la piste maître (**Master Track**) et dans les pistes déjà enregistrées. Ne perdez pas de vue que si vous appuyez sur le bouton [START/STOP] durant le décompte d'enregistrement (Precount), le KARMA n'enregistrera pas l'armure de temps.

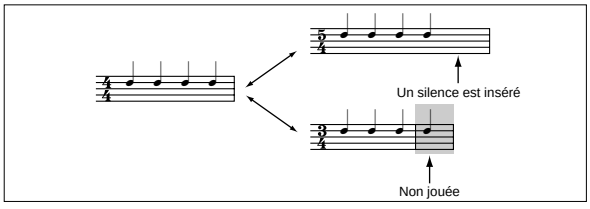
Normalement, vous réglez l'armure de temps lors de l'enregistrement de la première piste et choisissez ***/*** pour les pistes suivantes.



Changement de l'armure de temps au milieu d'une mesure

Si vous connaissez à l'avance la position à laquelle vous souhaitez changer d'armure de temps au milieu d'une mesure, vous pouvez utiliser la commande de menu "Insert Measure" (5.2–1b) afin de définir l'armure de temps du groupe de mesures insérées et ensuite enregistrer vos données musicales dans ces mesures. Si vous souhaitez changer d'armure de temps au milieu d'un morceau contenant déjà des données musicales, choisissez **Master Track** (ou toute piste **Track01–16** contenant des données) avec "Track Select" (1.1–1c). Modifiez ensuite l'armure de temps de l'événement Bar avec "Event Edit" (5.2–1c).

Si ce changement de l'armure de temps pour des données enregistrées préalablement provoque l'apparition de blancs dans une mesure, un silence sera inséré à la fin de chaque mesure. Si ce changement d'armure de temps rétrécit la mesure d'une note, cette note ne sera pas jouée. Cependant, les données musicales ne sont pas effacées et si vous rappelez l'armure de temps précédente, vous retrouverez les notes que vous n'entendiez plus.

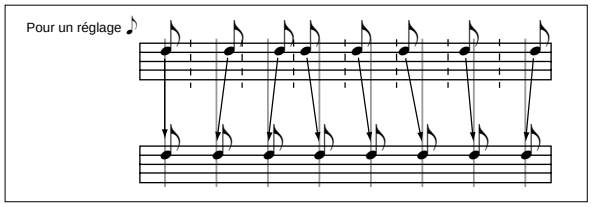


Reso (Real-time Quantize Resolution) [Hi, 𝅘𝅥𝅯𝄾3...♩]

Détermine la manière dont le timing sera corrigé lors de l'enregistrement en temps réel. (Les données déjà enregistrées ne sont pas modifiées.)

Hi (haute résolution)**:** Le timing ne sera pas corrigé. Les données seront enregistrées avec la résolution maximale (𝅗𝅥/192).

𝅘𝅥𝅯𝄾3 – ♩: Les données seront enregistrées à des intervalles respectant la valeur entrée. Ainsi, si vous choisissez une valeur 𝅘𝅥𝅯𝄾3, les données seront agencées à des intervalles équivalant à ceux qui existent entre les notes d'un triolet de triple-croches. Si vous choisissez ♩, les données seront placées en fonction d'intervalles équivalant à ceux qui séparent les noires.



Comme toutes les données enregistrées sont corrigées en fonction de la valeur de note spécifiée, une résolution grossière risque de modifier l'effet de commandes continues telles que le Pitch Bend: la hauteur changera alors par paliers. Pour éviter de tels problèmes, choisissez **Hi** pour enregistrer avant d'avoir recours à la commande "Quantize" (5.2–1b) pour régler le timing pour un type de données bien circonscrit (les données de notes, etc.). L'alternative consiste à éviter des réglages de résolution trop grossiers.

♩ (Tempo) [040…240, EXT]

Définissez dans cette zone le tempo de reproduction du morceau et le tempo de la fonction KARMA.

040…240: Quand "Tempo Mode" est réglé sur **Manu**, le tempo défini ici est utilisé pour l'enregistrement et la reproduction. Si "Tempo Mode" est réglé sur **REC**, le tempo défini ici est enregistré dans la piste maître.

EXT: Cette valeur apparaît quand "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) est réglé sur **External**. Dans ce cas, le tempo du séquenceur interne du KARMA sera synchronisé avec celui d'un séquenceur externe, etc. via des messages d'horloge MIDI. Quand **Internal** est assigné à "MIDI Clock", le KARMA utilise la valeur de tempo définie à cette page (**040…240**).

MIDI Si vous avez choisi **Tempo** comme source de modulation alternative, ♩ = 120 en sera la valeur centrale.

Tempo Mode [Auto, Manu, REC]

Auto: Le tempo de reproduction changera en fonction des données de tempo de la piste maître (**Master Track**). Vous pouvez définir le tempo de la piste maître via la commande "Event Edit" (5.2–1b) après avoir spécifié **Master Track** avec "Track Select" (1.1–1c). Vous pouvez aussi choisir le mode REC décrit ci-dessous. Quand le mode **Auto** est choisi, vous ne pouvez modifier le réglage de tempo "♩ (Tempo)" durant ni la reproduction ni l'enregistrement d'un morceau (ni durant l'arrêt).

Manu (manuel): Le réglage de tempo défini par "♩ (Tempo)" est utilisé.

REC: Les changements de tempo sont enregistrés dans la **Master Track**.

Une fois que vous avez appuyé sur le bouton [REC/WRITE], vous pouvez sélectionner cette option. Quand le mode **REC** est choisi, une modification de la valeur "Tempo" durant l'enregistrement en temps réel vous permet d'enregistrer des changements de tempo sur la piste maître. Ce mode ne sera pas disponible si vous avez réglé "Recording Setup" sur **Loop All Tracks** à la page Preference. Vous pouvez aussi vous servir des commandes "Event Edit" (5.2–1b) et "Create Control Data" (5.2–1b) pour enregistrer des changements de tempo.

note Si vous souhaitez enregistrer uniquement les changements de tempo, réglez "REC Setup" (1.1–6a) sur **Over-Dub**. Les changements de tempo seront enregistrés sur la piste maître sans modifier les données musicales enregistrées dans les pistes choisies avec "Track Select".

1.1–1b: Song Select

Song Select [000...199: name]

Cette zone permet de choisir le morceau (Song) que vous souhaitez enregistrer ou jouer.
Pour créer un nouveau morceau, vous pouvez choisir un numéro de morceau ne comportant pas de nom dans le menu déroulant ou encore sélectionner directement le numéro de morceau à l'aide des boutons numériques [0]~[9]. Appuyez ensuite sur le bouton [ENTER] pour activer la fenêtre de dialogue. Enfin, confirmez en appuyant sur le bouton [F8] ("OK").

MIDI Si "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) est réglé sur **Internal**, un message de sélection de morceau et un message Song Position Pointer seront transmis à chaque fois que vous choisissez un morceau. Si "MIDI Clock" est réglé sur **External MIDI**, vous pourrez changer de Song en transmettant des messages de sélection de morceau depuis une source externe. Lors du changement de morceau, s'il y a des pistes pour lesquelles le statut ("Status" (3.1–1a)) correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH**, les messages de sélection de banque MIDI, de changement de programme, de volume et de panoramique, de Portamento, de niveau d'envoi 1 et 2, de panoramique Post IFX et de niveau d'envoi Post IFX 1 et 2 seront également transmis sur le canal MIDI de ces pistes.

1.1–1c: RPPR (Real-time Pattern Play/Rec), Track Select, Selected Track Information

RPPR [Off, On]

Cette case permet d'activer et de couper la fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). Cette fonction sert à assigner un motif à chaque note du clavier, de sorte que le KARMA reproduise (ou enregistre) ce motif quand vous enfoncez la touche correspondante.

On (coché): La fonction RPPR est activée. Si vous avez assigné un motif à chaque touche à la page 5.1–2: RPPR Setup, le KARMA reproduira le motif assigné quand vous enfoncez la touche en question (☞5.1–2: RPPR Setup).

Track Select [T01...T16: name, Master Track]

Track01~Track16: Choisissez ici la ou les pistes utilisées pour l'enregistrement ou la reproduction des données de morceau. Il s'agit des noms spécifiés pour les pistes avec "Rename Track" (5.1–1c).
En ce qui concerne l'enregistrement sur une seule piste en temps réel, les données musicales seront enregistrées sur la piste sélectionnée ici. Pour l'enregistrement multipiste en temps réel (☞"Multi REC" 1.1–6a), "PLAY/MUTE/REC" (1.1–2(3)b) permet de choisir les pistes, indépendamment de ce réglage.
Master Track: Si vous choisissez ce réglage, vous pourrez utiliser les commandes de menu de la page 5.2–1: Track Edit et enregistrer les changements de tempo sous forme de données de tempo sur la piste maître. Si vous employez le mode d'enregistrement en temps réel ou pas à pas, vous ne pourrez pas enregistrer uniquement dans la piste maître.

MIDI Quand vous jouez sur le clavier du KARMA et que vous actionnez une de ses fonctions de jeu, l'instrument utilise son générateur de sons interne conformément aux réglages (Program, niveau, etc.) des pistes sélectionnées ici (quand "Status" 3.1–1a est réglé sur **INT** ou **BTH**) et reproduit aussi le son d'autres pistes dont les canaux MIDI sont sélectionnés (si "Status" correspond à **INT** ou **BTH**). Les messages MIDI seront aussi transmis via les canaux MIDI de ces pistes (dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH**).

Selected Track Information

Cette zone affiche des informations sur la piste choisie pour l'édition avec "Track Select".

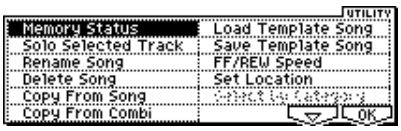
T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name

Spécifie le numéro de la piste sélectionnée et la banque, le numéro et le nom du Program assigné à cette piste.

Ch 01...16

Indique le numéro du canal MIDI assigné à la piste sélectionnée.

■ 1.1–1d: UTILITY



Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Memory Status

Cette commande de menu affiche la quantité de mémoire disponible pour le séquenceur.

Solo Selected Track

A chaque fois que vous choisissez cette commande de menu, la fonction Solo est activée/coupée.
Quand cette commande est **cochée**, la fonction Solo est activée. Le KARMA reproduit alors uniquement le son de la piste sélectionnée. Les autres pistes sont étouffées. Pour isoler une autre piste, choisissez un paramètre de la piste en question. La zone "Selected Track Information" (1.1–1c) indique [Solo].
Pour désactiver la fonction Solo, choisissez à nouveau la commande de menu de page "Solo Selected Track".

Bien qu'il soit possible d'activer (**On**) plusieurs réglages "SOLO On/Off" (1.1–2(3)b) simultanément, si vous activez la fonction Solo ici et que vous choisissez "SOLO On/Off" ou un paramètre d'une autre piste, vous n'entendrez chaque fois que la piste en question.

note Si les pistes étouffées avec la fonction Solo ont un réglage "Status" (3.1–1a) de **EXT**, **EX2** ou **BTH**, les messages MIDI d'enclenchement/de coupure de note de ces pistes ne seront pas transmis.

Rename Song

Cette commande de menu vous permet de donner un nouveau nom au morceau (Song) sélectionné. Vous pouvez définir un nom d'un maximum de seize caractères (☞Mdb p.39).

Delete Song

Cette commande de menu sert à effacer le morceau sélectionné.

① Choisissez cette commande de menu pour afficher activer la fenêtre de dialogue suivante.



② Exécutez la commande "Delete Song" en appuyant sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel"). Quand vous exécutez cette opération, les données musicales, données de réglages, motifs, etc. du morceau actuel sont effacées, libérant l'espace de mémoire attribué au morceau effacé.

Copy From Song

Cette commande de menu permet de copier toutes les données de réglages et les données musicales du morceau spécifié.

① Choisissez la commande “Copy From Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Dans la zone “From”, choisissez le numéro du Song de source dont vous voulez copier les données.

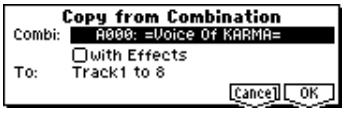
③ Choisissez les données à copier.
All permet de copier toutes les données des réglages et les données musicales (événements de piste et motifs, etc.).
Without Track/Pattern Events copie uniquement les données de réglage des morceaux autres que Play Loop et RPPR.

④ Exécutez la commande “Copy Song” en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Ne perdez pas de vue que si vous choisissez **All**, toutes les données des réglages et les données musicales du morceau actuel seront effacées et remplacées par les données du morceau de source.
Si vous choisissez **Without Track/Pattern Events**, les réglages de morceau autres que Play Loop et RPPR seront remplacés par les données du morceau de source.

Copy From Combi (Copy from Combination)

Cette commande de menu permet de copier les paramètres de la Combination choisie vers l’emplacement des réglages initiaux du morceau actuel.

① Choisissez la commande “Copy From Combi” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez avec “Combi” la Combination dont vous souhaitez copier les réglages.

③ Spécifiez avec la case “with Effects” si oui ou non les réglages d’effets et de l’égaliseur maître sont aussi copiés.
Si cette case est **cochée**, cette commande copie aussi les réglages des effets d’insertion, des effets maîtres et de l’égaliseur maître.

④ Choisissez avec “To” les pistes (1–8 ou 9–16) de destination pour la copie.

⑤ Exécutez la commande “Copy From Combi” en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”). Attention: si vous effectuez cette opération, les données des réglages du Song sélectionné seront effacées et remplacées par les données de la Combination choisie.

Load Template Song

Cette commande de menu sert à charger un morceau de base (Template Song) dans le morceau actuel.
Le séquenceur interne propose seize **morceaux de base d’usine** (P00–15) contenant des réglages définis de Program et d’effets correspondant à divers styles musicaux. Vous pouvez aussi sauvegarder vos réglages préférés de Program, de paramètres de pistes et d’effets dans un des seize **morceaux de base utilisateur** (U00–15) (☞“Save as User Template Song”).

① Choisissez la commande “Load Template Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez avec “From” le morceau de base que vous souhaitez charger.

③ Si vous **cochez** “Copy Pattern to Track too?”, la fenêtre de dialogue “Copy Pattern To Track” s’affichera automatiquement après l’exécution de la commande “Load Template Song”.
Si vous exécutez la commande **sans cocher** cette option, seul le morceau de base spécifié à l’étape ② sera chargé.

④ Pour charger le morceau de base, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”). Quand vous effectuez cette opération, les réglages de Song autres que PlayLoop et RPPR sont chargés.

Preset Template Song	Track No.: Name	Program	Corresponding Preset Pattern No.:Name
P00: Pop/Ballade	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P00: Pop&Balad 1/Std ... P10: Pop(6/8) 3/Std
P01: Rock/Metal Rock	Track01: Drums	B020:Processed Kit	P11: Rock 1/Process ... P21: Rock11/Process
P02: R & B	Track01: Drums 1(Std 2)	B036:Standard Kit 2	P22: R&B 1/Std2 ... P27: R&B 6/Std2
	Track09: Drums 2(Std)	A036:Standard Kit	P28: R&B 7/Std ... P32: R&B11/Std
P03: Jazz	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P33: Jazz 1/Jazz ... P39: Jazz 7/Jazz
P04: Latin	Track01: Drums	B004:Jazz/Brush Kits	P40: Latin 1/Jazz ... P42: Latin 3/Jazz
			P46: Latin 7/Jazz ... P47: Latin 8/Jazz
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	P43: Latin 4/Perc ... P45: Latin 6/Perc
P05: Reggae	Track01: Drums	B068:Drum'nBass Kit	P48: Reggae 1/D'n'B ... P53: Reggae 6/D'n'B
P06: Country	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P54: Country 1/Std ... P57: Country 4/Std
P07: Folk	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P58: Folk 1/Std ... P61: Folk 4/Std
P08: European Trad.	Track01: Drums	A036:Standard Kit	P62: E.Trad 1/Std ... P67: E.Trad(3/4)2/Std
	Track08: Percussion	B116:Percussion Kit	—
P09: Orchestral	Track01: Percussion	A116:Orchestra&Ethnic	—
P10: Techno/Euro Beat	Track01: Drums	A020:House Kit	P68: Techno 1/House ... P78: Techno11/House
P11: House	Track01: Drums	A020:House Kit	P79: House 1/House ... P92: House14/House
P12: Drum'n'Bass	Track01: Drums	B068:Drum'n'Bass Kit	P93: Drum'nBs 1/D'n'B ... P108: Drum'nBs16/D'n'B
P13: Acid Jazz	Track01: Drums	B036:Standard Kit 2	P109: AcidJazz 1/Std2 ... P120: AcidJazz12/Std2
P14: Hip Hop/Rap	Track01: Drums	A068:HipHop Kit	P121: HipHop 1/HipHop ... P135: HipHop15/HipHop
P15: Big Beats	Track01: Drums 1(Hip/Hop)	A068:HipHop Kit	P136: Bigbeat 1/HipHop ... P143: Bigbeat 8/HipHop
	Track09: Drums 2(Tricky)	A004:! {Tricky} Kit!	P144: Bigbeat 9/Tricky ... P149: Bigbeat14/Tricky

Si vous avez coché “Copy Pattern to Track too?” à l’étape ③ et que vous appuyez sur le bouton [F8] (“OK”), la fenêtre de dialogue “Copy Pattern To Track” s’affiche alors.



Cette fenêtre de dialogue est identique à celle affichée pour la commande de menu Utility “Copy To Track” à la page 5.1: Pattern/RPPR, Pattern Edit (☞p.93).

⑤ Choisissez sous “Pattern” le motif que vous voulez copier. Vous pouvez reproduire le motif sélectionné en appuyant sur le bouton [START/STOP].
Choisissez la piste d’arrivée pour la copie avec To: “Track”. “Measure” sert à définir la mesure de départ de la copie dans la piste d’arrivée.

note **La piste 1** des seize morceaux de base utilisateur contient un Program de la catégorie de batterie. (Dans les morceaux de base d’usine P02, P04, P08 et P15, des Programs de batterie ont été assignés à plusieurs pistes.)
Les noms des 150 motifs d’usine (Preset) vous indiquent le style musical et une partie du nom de la catégorie de Program de batterie la mieux adaptée (☞schéma en bas de page).

Pour **P00: Pop&Balad 1/Std**, par exemple, “Pop&Balad 1” correspond au style musical et “Std” est une abréviation du nom de la catégorie de Program de batterie idéale. Vous pouvez ainsi construire une piste de batterie adaptée à chacun des morceaux de base d’usine en chargeant les données de la piste de batterie et les motifs d’usine correspondants.

⑥ Pour copier le motif, appuyez sur le bouton [F6] (“Copy”). Les données affichées sous “Measure” sont alors automatiquement mises à jour. Vous pouvez alors aussi copier d’autres motifs. Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Exit”).

Exemple)

Chargement combiné des données du morceau de base d’usine P00: Pop/Ballade et du motif d’usine P01: Pop&Balad 2/Std dans le morceau S000

① Choisissez la commande “Load Template Song” pour afficher la fenêtre de dialogue.
② Pour “From”, choisissez **P00: Pop/Ballade**.
③ Cochez la case “Copy Pattern to Track too?”.
④ Appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour afficher la fenêtre de dialogue “Copy Pattern To Track”.
⑤ Réglez “Pattern” sur **Preset** pour pouvoir accéder aux motifs d’usine (Preset) et choisissez un des motifs **P00: Pop&Balad 1/Std~P07: Pop&Balad 8/Std** dans la zone du nom de motif. (Le morceau de base Preset **P00: Pop/Ballade** affecte le Program **A036: Standard Kit** à la **piste 1**.)
Vous pouvez reproduire le motif choisi en appuyant sur le bouton [START/STOP]. La commande [TEMPO] permet de régler le tempo.
Pour cet exemple, veuillez choisir le motif **P01: Pop&Balad 2/Std**.
⑥ Réglez To:“Track” sur **01** et “Measure” sur **001**.
⑦ Appuyez une fois sur le bouton [F6] (“Copy”). Les huit mesures du motif Preset **P01: Pop&Balad 2/Std** sont à présent copiées dans le Song. L’affichage “Measure” est automatiquement mis à jour.

Copiez tous les motifs souhaités en répétant les manipulations des étapes ⑤ et ⑦. Pour refermer cette fenêtre de dialogue, appuyez sur le bouton [F7] (“Exit”).

Save Template Song (Save as User Template Song)

Cette commande de menu sauvegarde les réglages de Program, des paramètres des pistes et d’effets, etc. du Song sous forme d’un morceau de base (Template Song) utilisateur U00~15. Les réglages sauvegardés via cette commande sont aussi disponibles dans le mode Song Play.

① Choisissez “Save Template Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

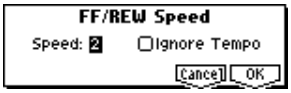


② Dans “To”, choisissez le morceau de base utilisateur (U00~15) dans lequel les données seront sauvegardées.
③ Exécutez la commande “Save Template Song” en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”). Attention: une fois cette opération effectuée, tous les réglages du morceau de base utilisateur choisi pour la sauvegarde seront effacés et remplacés par vos réglages.

FF/REW Speed

Cette commande de menu détermine la vitesse d’avance ou de retour rapides quand vous appuyez sur le bouton [FF] ou [REW].

① Choisissez la commande “FF/REW Speed” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

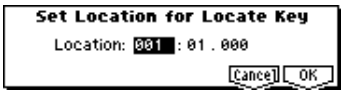


② Définissez pour “Speed” la vitesse à laquelle les opérations de retour et d’avance rapides se feront en fonction du tempo de reproduction. Un réglage de **2** signifie que ces opérations se feront à une vitesse deux fois supérieure à la vitesse de reproduction; **3** et **4** sont d’autres multiples possibles de cette vitesse. Toutefois, si les données de reproduction sont fort denses, la vitesse d’avance et de retour rapides peut s’en trouver ralentie.
③ Si vous **cochez** la case “Ignore Tempo”, le tempo de reproduction et la durée de note seront ignorés et l’avance/le retour rapide se feront à vitesse maximale. Cette vitesse variera selon les sections à grande densité de données et celles à plus faible densité. Si cette case n’est **pas cochée**, l’avance et le retour rapides se feront à la vitesse déterminée par le réglage “Speed”.
④ Pour enregistrer les réglages, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler les réglages, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Set Location (Set Location for Locate Key)

Quand vous appuyez sur le bouton [LOCATE], le KARMA passe à l’emplacement défini ici.

① Choisissez la commande “Set Location” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Définissez pour “Location” l’emplacement du morceau où vous souhaitez pouvoir passer en appuyant sur le bouton [LOCATE]. Si vous choisissez la valeur **001:01:000**, vous pourrez retourner au début du morceau en appuyant sur [LOCATE].
③ Pour enregistrer l’emplacement, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

note Même lorsque cette fenêtre de dialogue n’est pas affichée, vous pouvez assigner l’emplacement courant à ce

paramètre en enfonçant le bouton [ENTER] tout en appuyant sur le bouton [LOCATE].

1.1–2: Prog...8 (Program T01...08)
1.1–3: Prog...16 (Program T09...16)

Cette page permet d'effectuer les divers réglages de base pour la reproduction et l'enregistrement de Songs et de spécifier le Program utilisé par chaque piste.



1.1–2(3)a: Program

Program Select [A...F/000...127, G001...128 g001:1...g128:d]

Spécifiez ici le Program utilisé par chaque piste.
Les Programs **F000~F127** sont uniquement disponibles si vous avez installé l'option EXB-MOSS.
Une fois que vous avez choisi ce paramètre, vous pouvez faire votre choix avec les commandes VALUE. L'instrument vous indique alors la banque du Program choisi en allumant le témoin du bouton [BANK] correspondant.
L'écran affiche le numéro de la piste et une abréviation du nom de catégorie de Program en question dans la zone au-dessus de "Program Select".

note Vous pouvez aussi choisir la piste voulue ("T1"~"T16") en maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur le bouton [F1](T1/T9)~[F8](T8/T16) de la piste en question.
Vous pouvez aussi choisir directement la banque de Programs avec les boutons BANK [A]~[G].

note Une fois que vous avez choisi ce paramètre, vous pouvez choisir les Programs selon leur catégorie avec la commande de menu Utility "Select by Category" (☞p.2).

Le KARMA utilise le Program choisi ici quand vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis le début. Si vous choisissez un autre Program durant l'enregistrement du morceau, ce changement de Program sera enregistré sous forme de données musicales et le KARMA effectuera le changement de Program pendant la reproduction du morceau. Vous pouvez aussi changer de Program manuellement pendant la reproduction du morceau. Cependant, si vous avez enregistré des données musicales (données de changement de Program), le KARMA changera de Program à l'emplacement de ces données.

MIDI Si "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pourrez sélectionner des Programs en envoyant au KARMA des messages MIDI de changement de programme. De plus, quand vous changez le morceau ou retournez au début du morceau, les pistes pour lesquelles **EXT**, **EX2** ou **BTH** est assigné à "Status" transmettent les numéros de banque et de Program via MIDI. Les pistes dont "Status" est réglé sur **EX2** indiqueront "–" pour la banque et transmettront le numéro de banque choisi avec les paramètres "Bank (EX2) MSB" et "Bank (EX2) LSB" de la page Param1 (3.1–1(2)a).

1.1–2(3)b: PLAY/MUTE/REC, SOLO On/Off

PLAY/MUTE/REC [PLAY, MUTE, REC]

Permet d'étouffer chaque piste temporairement ou de l'utiliser pour un enregistrement multipiste. Pendant la reproduction et l'enregistrement sur une piste (enregistrement normal), vous pouvez choisir **PLAY** ou **MUTE** pour les pistes (de reproduction) autres que la piste d'enregistrement. Pour l'enregistrement multipiste, vous avez le choix entre **PLAY**, **MUTE** ou **REC**. Vous pouvez effectuer ces réglages avec les boutons VALUE [▲][▼], le curseur [VALUE] ou la molette [VALUE].

PLAY: Si la piste contient des données musicales, elles seront reproduites durant la lecture ou l'enregistrement.
MUTE: La piste est étouffée pendant la lecture ou l'enregistrement.
REC: Ce réglage sera affiché durant l'enregistrement sur une piste (enregistrement normal). Vous ne pouvez pas le sélectionner.
Si vous effectuez un enregistrement multipiste (que "Multi REC" est activé à la page Preference), choisissez **REC** pour les pistes que vous souhaitez enregistrer.

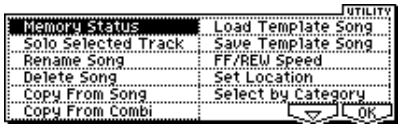
SOLO On/Off [SOLO On, SOLO Off]

Ce réglage permet d'activer et de couper la fonction Solo. Choisissez la case située à droite de "PLAY/MUTE/REC" et activez/coupez la fonction. Quand voua avez activé (**On**) ce réglage pour une piste, l'écran affiche un "**S**" dans la case correspondante. Dans ce cas, seule la piste en question est jouée. Les autres pistes seront étouffées.

MIDI Si des pistes pour lesquelles "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** sont étouffées par la fonction Mute ou la fonction Solo, les messages d'enclenchement/de coupure de note ne seront pas transmis sur le canal MIDI assigné à ces pistes.

Si la commande de menu Utility "Solo Selected Track" (1.1–1d) est activée, le KARMA accordera la priorité au statut Solo. Quand choisissez "SOLO On/Off" ou le paramètre d'une autre piste, le KARMA reproduit uniquement cette piste.

■ 1.1–2(3)c: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

Select by Category

Cette commande permet de choisir le Program de chaque piste selon sa catégorie (☞PROG 1.1–1a).

1.1–4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1–5: Mix..16 (Mixer T09...16)

Ces pages permettent de régler le panoramique et le volume de chaque piste.
Le séquenceur utilisera les valeurs de panoramique et de volume définies ici quand vous reproduisez ou enregistrez des données depuis le début du morceau. Si vous changez les réglages durant l'enregistrement, le séquenceur enregistrera vos changements sous forme de données musicales et modifiera en conséquence le panoramique et le volume des pistes à la reproduction. Vous pouvez aussi changer les réglages durant la reproduction. Cependant, quand le séquenceur atteint un emplacement auquel vous avez enregistré des données de panoramique ou de volume, il adopte automatiquement les nouveaux réglages.



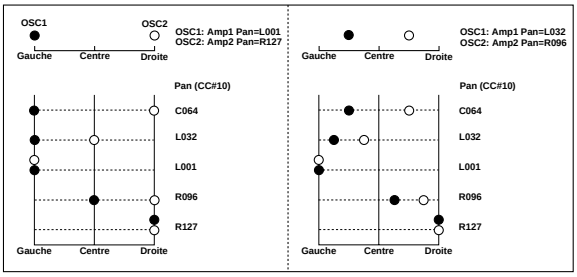
1.1–4a
1.1–1c
1.1–4b

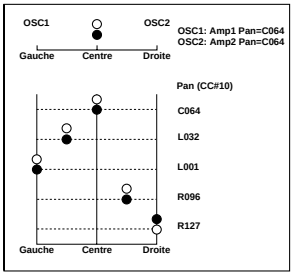
1.1–4(5)a: Pan, Volume

Pan (Panpot) **[RND, L001...C064...R127]**

Permet de régler le panoramique des pistes 1~16.

L001…C064…R127: Le réglage **L001** situe le son à fond à gauche, le réglage **R127** à fond à droite. Le réglage **C064** place le son conformément au réglage de panoramique de l'oscillateur assigné dans le mode Program.





Si vous avez activé un effet d'insertion de type mono, le réglage défini ici sera ignoré. Dans ce cas, le KARMA réglera le panoramique du son après l'effet d'insertion en adoptant le réglage "Pan (CC#8)" défini à la page 7.2: Insert Effect Setup.

RND: le KARMA modifie de manière aléatoire (et ce pour chaque nouvelle note jouée) la position du son dans l'image stéréo.

MIDI Si "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez contrôler le panoramique en envoyant des messages de panoramique MIDI CC#10. Pour les messages CC#10, la valeur 0 ou 1 situe le son à fond à gauche, la valeur 64 correspond au centre et la valeur 127 situe le son à fond à droite. Quand vous changez le morceau ou que vous retournez à son début, les pistes dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettent la valeur de panoramique définie ici sous forme de message MIDI (sauf dans le cas du réglage **RND**).

Volume **[000...127]**

Détermine le volume des pistes 1~16.

MIDI Si "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez contrôler le volume en envoyant des messages de volume MIDI CC#7. Le volume d'une piste est obtenu en multipliant les valeurs MIDI de volume (CC#7) et d'expression (CC#11). Quand vous changez le morceau ou que vous retournez à son début, les pistes dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettent la valeur de volume définie ici sous forme de message MIDI.

■ 1.1–4(5)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

1.1–6: Pref. (Preference)

Cette page permet de choisir la méthode d'enregistrement en temps réel et de régler le métronome.



1.1–6a
1.1–6b

1.1–6a: Rec Setup, Metronome

Permet de spécifier la méthode d'enregistrement en temps réel.
Pour en savoir plus sur l'enregistrement en temps réel, ☞Mdb p.63.

REC Setup:

Recording Mode **[Over Write...Loop All Tracks]**

Over Write

Normalement, vous choisirez cette méthode d'enregistrement quand vous enregistrez dans une piste vide.
Pour lancer l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC/WRITE], puis sur le bouton [START/STOP]. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].
Attention: si vous enregistrez via cette méthode dans une piste contenant déjà des données, toutes ces données enregistrées au préalable seront effacées depuis la première mesure à la dernière mesure de votre enregistrement.

Over Dub

Choisissez cette méthode quand vous voulez ajouter de nouvelles données musicales aux données enregistrées au préalable dans la piste.
Pour lancer l'enregistrement, appuyez sur le bouton [REC/WRITE], puis sur le bouton [START/STOP]. Pour arrêter l'enregistrement, appuyez à nouveau sur le bouton [START/STOP].
Les données déjà contenues dans la piste ne sont pas effacées mais combinées aux nouvelles données.

Manual Punch In

Choisissez cette méthode quand vous voulez réenregistrer une zone de la piste contenant déjà des données en appuyant sur le bouton [REC/WRITE] ou un commutateur au pied.
Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction du morceau. Quand vous avez atteint la mesure à partir de laquelle vous voulez réenregistrer les données, déclenchez l'enregistrement en appuyant sur le bouton [REC/WRITE] ou le commutateur au pied. Une fois le nouvel enregistrement des données terminé, arrêtez l'enregistrement en appuyant à nouveau sur le bouton [REC/WRITE] ou le commutateur au pied.
Les données antérieures sont remplacées par les nouvelles données enregistrées dans la zone que vous avez spécifiée en appuyant deux fois sur le bouton [REC/WRITE] ou le commutateur au pied.

Auto Punch In

Choisissez cette méthode quand vous souhaitez enregistrer à nouveau automatiquement les mesures spécifiées d'une piste contenant déjà des données.
Quand vous choisissez **Auto Punch In**, l'écran affiche "M***–M*** (Auto P Start Meas–Auto P End Meas)" à droite, vous permettant de spécifier la plage des mesures à réenregistrer.
Appuyez sur le bouton [REC/WRITE], puis sur le bouton [START/STOP]. Le séquenceur reproduit les données jusqu'à la mesure de départ définie. Il lance à partir de ce point l'enregistrement des mesures spécifiées ("Auto P Start Meas"~"Auto P End Meas") et remplace les anciennes données par les nouvelles données enregistrées.

Loop All Tracks

Cette méthode permet d'enregistrer de manière répétée à un endroit spécifié d'une piste, chaque passage ajoutant des données aux passages précédents. Cette méthode est idéale pour la création de motifs de batterie, etc.
Quand vous choisissez **Loop All Tracks**, l'écran affiche "M***–M*** (Loop Start Meas–Loop End Meas)" à droite, vous permettant de spécifier la plage des mesures à réenregistre en boucle.
Appuyez sur le bouton [REC/WRITE], puis sur le bouton [START/STOP]. Le séquenceur reproduit les données jusqu'à la mesure de départ définie. Le séquenceur répète ensuite l'enregistrement dans la zone spécifiée ("Loop Start Meas"~"Loop End Meas"). Les nouvelles données enregistrées sont ajoutées aux données enregistrées durant les passages précédents. Durant l'enregistrement, vous pouvez cocher la case "Remove Data" afin d'effacer les données spécifiées.

Si vous avez **coché** la case "Multi REC", ce paramètre ne sera pas disponible.

Auto P Start Meas–Auto P End Meas [M001...M999–M001...M999]

Quand "Recording Mode" est réglé sur **Auto Punch In**, ce paramètre spécifie les mesures auxquelles l'enregistrement commence et se termine.

Loop Start Meas–Loop End Meas [M001...M999–M001...M999]

Quand "Recording Mode" est réglé sur **Loop All Tracks**, ce paramètre spécifie les mesures dans laquelle l'enregistrement se poursuit en boucle.

Remove Data [Off, On]

Quand "Recording Mode" est réglé sur **Loop All Tracks**, ce paramètre vous permet de supprimer les données musicales que vous ne souhaitez pas conserver.

On (coché): Pendant l'enregistrement, vous pouvez effacer les données musicales souhaitées en appuyant sur la touche correspondant à la note à effacer. 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 fonction de jeu. Vous pouvez par exemple effacer les données de changement de hauteur (Bender) tant que vous maintenez le joystick penché dans la direction horizontale (axe des X). Les données d'Aftertouch sont effacées tant que vous exercez une pression sur le clavier.

Vous pouvez aussi effacer toutes les données musicales en appuyant sur le bouton [REC/WRITE]; les données musicales sont effacées tant que vous appuyez sur ce bouton.

Multi REC [Off, On]

On (coché): le mode d'enregistrement multipiste est activé. Choisissez ce mode quand vous souhaitez enregistrer simultanément dans plusieurs pistes.
Quand cette case est **cochée**, le paramètre "PLAY/MUTE/REC" (1.1–2(3)b) est réglé sur **REC** pour toutes les pistes. Vous pouvez alors utiliser le réglage "PLAY/MUTE/REC" de la page Program (1.1–2(3)a) pour spécifier les pistes utilisées pour l'enregistrement multipiste (☞Mdb p.65).

Vous pouvez aussi utiliser cette méthode quand vous reproduisez un morceau venant d'un séquenceur externe et que vous voulez enregistrer toutes ces données MIDI en une seule fois dans plusieurs pistes.
Dans ce cas, les pistes pour lesquelles "PLAY/MUTE/REC" (1.1–2(3)b) est réglé sur **REC** enregistrent les données MIDI dont le numéro de canal MIDI correspond à leur propre réglage de canal MIDI, quel que soit le réglage "Track Select" (1.1–1c).
Dans ce cas, nous vous recommandons de régler le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **External** afin de synchroniser le séquenceur du KARMA avec le séquenceur externe. Néanmoins, les changements de tempo ne seront pas enregistrés.
Off (non coché): Le mode d'enregistrement sur une seule piste est activé. L'enregistrement a lieu dans la piste choisie avec "Track Select".

Metronome:

Ces paramètres vous permettent de régler le métronome.

Sound [REC Only, REC/Play, Off]

REC Only: Le son du métronome est uniquement produit durant l'enregistrement.
REC/Play: Le son du métronome est audible durant l'enregistrement et la reproduction.
Off: Le son du métronome est coupé. Vous entendrez cependant le son du métronome durant le décompte d'enregistrement (Precount).
Ce paramètre est lié au réglage SEQ 5.1: RPPR Pattern "Metronome Sound" (5.1–1b).

Precount [0…2]

Détermine le nombre de mesures de décompte avant le début de l'enregistrement.
Si vous choisissez la valeur **0**, l'enregistrement commence dès que vous appuyez sur le bouton [START/STOP] (après avoir appuyé sur le bouton [REC/WRITE]).

Level [000…127]

Détermine le volume du métronome.

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Permet de choisir la destination de sortie pour le son du métronome.

L/R, L, R: Le son est reproduit via les bornes OUTPUT (MAIN) L/MONO et/ou R.
1, 2, 1/2: Le son est reproduit respectivement via les bornes OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2.

■ 1.1–6b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

1.1–7: K.RTC (KARMA RTC)



1.1–7a: RT Knob/SW Name

Cette zone affiche le nom des commandes et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS ainsi que les réglages de ces commandes et boutons pour le Song en question.

La zone [---] affichée devant chaque nom de commande ou de bouton correspond à une abréviation du nom de la catégorie du Program affecté à la piste pilotée par le module KARMA lui-même piloté par la commande ou le bouton en question. En présence de plusieurs Programs de catégories différentes, cette plage affiche **[MLTI]**.

Vous pouvez assigner les paramètres aux pages SEQ 6.3: KARMA GE: Parm (6.3–1(2)(3)(4)) et SEQUENCE 6.4: KARMA RT RTPrm (6.4–1(2)).
Vous pouvez en outre éditer le nom affiché à la page SEQ 6.4–4/5: KARMA RT, Name 1/2.
Vous pouvez utiliser SCENE [1]/[2] pour alterner entre deux sets de réglages des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Les réglages des commandes et boutons affichés à cette page changent aussi en fonction de la scène choisie (SCENE 1/2).

Représentation graphique des commandes et boutons
Quand vous manipulez une commande [1]~[8] ou un bouton [1]/[2] pour modifier les valeurs d'origine en vigueur lors de la sélection du Song, l'écran affiche en contrasté (en noir) la représentation graphique de la commande ou du bouton en question.
Quand vous retournez au réglage d'origine (en vigueur lors de la sélection du Song) en manipulant une commande ou un bouton, la représentation graphique de la commande ou du bouton en question retrouve aussi son réglage précédent. Cette fonction est utile quand vous venez d'effectuer un réglage avec une commande ou un bouton et souhaitez retrouver le réglage initial.

Un Song du mode Sequencer dispose d'une structure différente de celle d'un Program ou d'une Combination et adopte donc une valeur de référence différente pour la commande ou le bouton représenté à l'écran. Dans le cas d'un Program ou d'une Combination, la valeur de référence correspond à la valeur mémorisée. Par contre, en mode Sequencer, ce sont les réglages en vigueur au moment du choix du Song qui constituent la valeur de référence. (Il s'agit donc des réglages spécifiés lors du chargement d'un Song ou de la dernière édition.) Voyez l'explication ci-dessous.

① Choisissez le Song 000.
Au moment de la sélection du Song 000, la commande 1 se trouve au centre (64).
La représentation graphique de la commande 1 correspond alors à 1.
② Tournez la commande 1 à fond à droite (127).
La commande 1 est affichée en contrasté (1).
③ Choisissez un autre Song (001, par exemple).
④ Choisissez à nouveau le Song 000.
La commande 1 est réglée à fond à droite (127). Sa représentation à l'écran correspond alors à 1.

Le mode Sequencer n'offre pas la fonction **"Rappeler les réglages d'origine du Program entier"** disponible pour les modes Program et Combination. Vous pouvez cependant utiliser les fonctions **"Rappeler uniquement les réglages de SCENE"** et **"Rappeler uniquement les réglages des commandes et boutons"** pour retrouver les réglages en vigueur au moment de la sélection du Song (Mode Program, ☞p.6 "[Rappeler uniquement les réglages de SCENE]", "[Rappeler uniquement les réglages des commandes [1]~[8] et des boutons [1]/[2]"). Nous vous recommandons de sauvegarder vos réglages favoris pour les commandes et boutons sur disquette ou avec un enregistreurs de données MIDI.

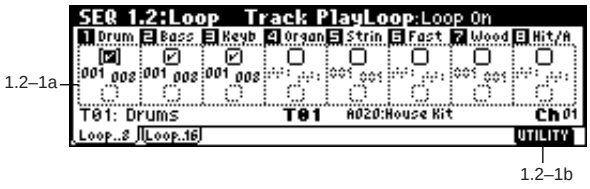
■ 1.1–7b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 1.2: Loop

1.2–1: Loop...8 (Track Play Loop T01...08)
1.2–2: Loop...16 (Track Play Loop T09...16)

Quand vous reproduisez/enregistrez un morceau, vous pouvez définir des boucles de reproduction indépendamment pour les pistes 1~16.



1.2–1(2)a: Track Play Loop

Loop On **[Off, On]**

Active/désactive la boucle pour chacune des pistes 1~16.

On (coché): cette piste est reproduite dans une "boucle" définie par les points "Loop Start Meas" et "Loop End Meas".

Loop Start Meas (Loop Start Measure) **[001...999]**

Spécifie la première mesure de la boucle.

Loop End Meas (Loop End Measure) **[001...999]**

Spécifie la dernière mesure de la boucle.

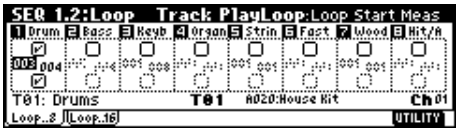
Play Intro **[Off, On]**

On (coché): Après avoir joué une fois les mesures avant le

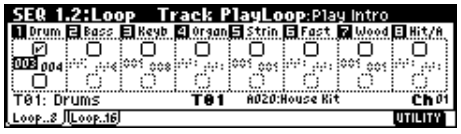
point de départ “Loop Start Meas”, le séquenceur joue en boucle l’extrait compris entre les points “Loop Start Meas” et “Loop End Meas”.
Vous pouvez par exemple utiliser cette fonction avec une piste de batterie pour jouer un Fill-In avant de commencer la reproduction de la boucle.
Off (non coché): La reproduction commence directement en boucle à partir du point “Loop Start Meas”.

Ce réglage est uniquement valide si vous avez **coché** “Track Play Loop” et si vous avez réglé le point “Loop Start Meas” sur une autre mesure que **001**.

Exemple)
Si vous avez **coché** “Play Intro”:



La piste 1 est alors jouée en boucle comme suit:
M001–M002–M003–M004–M003–M004–M003–M004…
Si “Play Intro” n’est **pas coché**:



La piste 1 est alors jouée en boucle comme suit:
M003-M004-M003-M004-M003-M004-M003-M004…

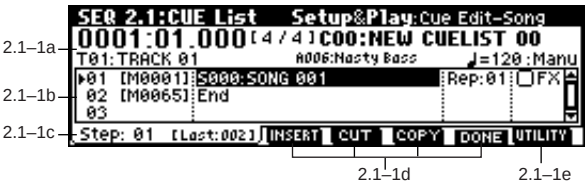
1.2–1(2)b: UTILITY

☞“Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d)

SEQ 2.1: Cue List

2.1–1: Cue List (liste de repères)

Une liste de repères permet de reproduire plusieurs morceaux l’un à la suite de l’autre. Vous pouvez aussi spécifier le nombre de fois que chaque morceau de la liste sera joué.
Le KARMA vous permet de créer jusqu’à vingt listes de repères. Dans une même liste de repères, vous pouvez programmer librement un maximum de 99 morceaux.
Chaque élément d’une liste de repères est appelé un “Step” (pas); chacun de ces “Step” permet de définir un numéro de morceau (Song) ainsi que le nombre de fois que le morceau est reproduit.
Vous pourriez par exemple exploiter cette fonction pour créer chaque partie d’un morceau (intro, couplet A, couplet B, bridge, accompagnement de solo, fin, etc.) sous forme de “sous-morceau” et organiser ces sous-morceaux dans la liste de repères de sorte à reproduire deux fois l’introduction, quatre fois le couplet A, quatre fois le couplet B, deux fois le bridge, quatre fois le couplet A, etc. et obtenir une structure de morceau complète. Si jamais vous souhaitez travailler la structure d’un morceau, la liste de repères vous permettra de gagner un temps précieux.
La commande de menu Utility “Convert to Song” (2.1–1e) vous permet de convertir les “sous-morceaux” composant une liste de repères en un morceau à part entière. Vous pouvez par exemple créer une liste de repères contenant les parties d’accompagnement, convertir cette liste en un morceau et ajouter ensuite des phrasés de solo dans des pistes libres.



2.1–1a: Location, Meter, Cue List Select, Track Select, Selected Track Information, ♩, Tempo Mode

Location **[0001:01.000...9999:15.191]**

Indique la position actuelle dans la liste de repères sélectionnée. L’écran affiche la position sous forme (de gauche à droite) de mesures, de temps et de clocks.
La plage de temps et de clocks dépend de l’armure de temps du morceau correspondant.

MIDI Quand “MIDI Clock” (Global 2.1–1a) est réglé sur **Internal**, le KARMA transmet un message Song Position Pointer (indicateur de position dans le morceau) à chaque changement de position dans la liste de repères. Si “MIDI Clock” est réglé sur **External**, vous pourrez changer de position dans la liste de repères en envoyant au KARMA un message de ce type avec un séquenceur MIDI externe.
Si l’emplacement se trouve en dehors de la plage de données spécifiables via un message Song Position Pointer, le message ne sera pas transmis.

Meter (Time Signature) **[1/4...16/16]**

Affiche l’armure de temps du morceau reproduit.

Cue List Select **[C00...C19: name]**

Choisissez la liste de repères que vous voulez reproduire. Pour pouvoir utiliser une liste de repères afin de jouer des morceaux, vous devez d’abord charger les données nécessaires dans la mémoire interne depuis une disquette ou en effectuant un transfert MIDI depuis un séquenceur MIDI externe (☞p.140).

MIDI Quand “MIDI Clock” (GLOBAL 2.1–1a) est réglé sur **Internal**, le KARMA transmet à chaque sélection d’une liste de repères un message de choix de morceau (correspondant au numéro de la liste de repères) et un message Song Position Pointer. Si “MIDI Clock” est réglé sur **External** MIDI, vous pourrez changer de liste de repères en envoyant au KARMA un message de choix de morceau avec une source externe.

Track Select **[T01...T16: name]**

Permet de choisir la piste que vous voulez jouer manuellement sur le clavier durant la reproduction. Quand le séquenceur reproduit la liste de repères, vous pouvez jouer sur le clavier en utilisant les réglages de piste et les données musicales du morceau correspondant au “Step” (2.1–1c) (pas de la liste de repères) en question. La piste définie ici adopte aussi les réglages de piste et les données musicales du morceau reproduit. Si vous voulez utiliser le même Program pour accompagner une série de morceaux sur le clavier, spécifiez pour cette piste le numéro du Program en question dans le morceau de chaque Step.

Selected Track Information

Cette zone affiche le numéro de la banque de Program, le numéro de Program et le nom de la piste choisie avec “Track Select”.

♩ (Tempo) **[040...240, EXT]**

Spécifie le tempo auquel le morceau contenu dans la liste de repères est reproduit (☞"1.1–1a: Tempo").

Tempo Mode **[Auto, Manu]**

Auto: Le morceau est reproduit en utilisant le tempo qui lui a été assigné. Le réglage "♩ (Tempo)" ne peut être modifié durant la reproduction.
Manu (manuel): Le tempo assigné au morceau est ignoré et la valeur de tempo définie ci-dessus pour le paramètre "♩ (Tempo)" est utilisée.

2.1–1b: Step, Cue Edit-Song, Rep (Cue Edit-Repeat), FX (Cue Edit-Load FX)

Ces réglages permettent de créer une liste de repères. Par défaut, le KARMA affiche immédiatement deux "Step" (pas) après la mise sous tension: le pas "Step" **01** (S000: NEW SONG) et le pas "Step" **02** (End).
Pour créer ou éditer une liste de repères, appuyez sur le bouton [F7] ("EDIT"). Si vous choisissez ensuite un Song pour le "Step" 01, le Song en question sera joué une fois. Si vous réglez "Rep (Repeat)" sur **02**, ce Song sera joué deux fois.
Appuyez sur le bouton [F7] ("EDIT"), choisissez le "Step" 01 et appuyez sur le bouton [F4] ("Insert") pour insérer un pas. Vous pouvez par exemple assigner le morceau "Song" **S001** au pas "Step" **01** et la valeur **02** à "Rep", puis assigner le "Song" **S002** au "Step" **02** et **02** à "Rep". Quand vous appuyez sur le bouton [START/STOP], le séquenceur reproduit alors deux fois le morceau 1 (S001) et deux fois le morceau 2 (S002).
Vous pouvez ainsi organiser une série de morceaux dans la liste de repères et définir le nombre de répétitions pour chacun des morceaux.

Step [Measure] **[01...100 (M0001...M9999)]**

Indique le numéro du pas et la mesure où le morceau affecté au pas en question commence. Quand la reproduction est arrêtée, le pas choisi via "Step" (2.1–1c) est affiché sous forme d'un triangle noir. Quand vous lancez la reproduction en appuyant sur le bouton [START/STOP], le séquenceur démarre depuis ce pas. Durant la reproduction d'une liste de repères, le pas en cours de jeu est affiché sous forme d'un triangle noir.
"M**** (Measure)" indique la mesure initiale de chaque pas. Cette zone de l'écran ne peut être éditée.

Cue Edit-Song
[S000...S199: name, End, Continue to Step01]

Permet de spécifier le morceau assigné au pas en question. Ce paramètre n'est pas disponible durant la reproduction. Vous pouvez aussi définir si la reproduction se termine au dernier pas de la liste de repères ou si le séquenceur retourne au "Step" **01** et continue la reproduction en boucle.

End: La reproduction se termine ici.
Continue to Step01: Le séquenceur retourne au "Step" **01** et reproduit indéfiniment la liste de repères. Pour arrêter la reproduction, appuyez sur le bouton [START/STOP].

Rep (Cue Edit-Repeat) **[01...64, FS]**

Permet de spécifier le nombre de fois que le séquenceur répète le Song assigné au pas en question.

FS: Ce réglage permet d'utiliser un commutateur au pied connecté au panneau arrière afin de définir le point d'arrêt du mode de répétition du morceau. Quand vous appuyez sur le commutateur au pied, le séquenceur continue la reproduction du morceau en cours, puis passe au morceau suivant. Pour pouvoir utiliser ce réglage, réglez "Foot Switch Assign" (GLOBAL 6.1–1a) sur **Cue Repeat Control**.

FX (Cue Edit-Load FX) **[Off, On]**

Ce réglage permet de spécifier si le KARMA charge aussi les réglages d'effets quand il passe au morceau assigné au pas suivant.

On (coché): L'instrument charge les réglages d'effets du nouveau Song choisi.
Off (non coché): Les réglages d'effets ne changent pas.

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 ne **cocher** "FX" que pour le "Step" **01**. Il vaut en effet mieux **désélectionner** "FX" pour les autres pas. Cette approche permet de définir les effets avant la reproduction et assure ainsi une transition sans délai entre les morceaux. Dans ce cas, bien que vous ne pouvez pas changer les types d'effets au milieu de la liste de repères, vous pouvez utiliser la modulation dynamique ou des commandes de contrôle MIDI afin d'appliquer plus de Reverb à certains morceaux ou pour augmenter la vitesse de l'oscillateur pour d'autres morceaux, etc. Nous vous recommandons donc d'employer cette méthode si vous construisez un morceau sur base d'une liste de repères. Quand vous convertissez la liste en morceau avec la commande de menu de page "Convert to Song" (2.1–1e), les réglages d'effets du morceau pour le pas "Step" **01** sont définis au début du nouveau morceau créé par la conversion.
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. Si vous convertissez la liste de repères en morceau avec la commande de menu "Convert to Song" (2.1–1e), tout retard sera éliminé durant les transitions et le timing des données musicales sera respecté.

2.1–1c: Step (Current Step)

Step (Current Step) **[01...100]**

Permet de spécifier le pas à insérer, couper ou copier.
Pour lancer la reproduction d'un pas au milieu de la liste de repères, choisissez ici le pas souhaité et appuyez sur le bouton [START/STOP].

Last Step **[Last: 001...100]**

Ce réglage est affiché à droite de "Step" et indique le dernier pas de la liste de repères.

2.1–1d: EDIT/DONE, INSERT, CUT, COPY

EDIT/DONE ([F7])

Appuyez sur ce bouton pour créer ou modifier une liste de repères. Quand vous enfoncez ce bouton, l'écran change et passe de "EDIT" à "DONE".
Une fois que votre liste de repères est crée ou que vous avez fini vos changements, choisissez "DONE" (en appuyant sur le bouton [F7]).

INSERT ([F4])

Quand vous appuyez sur le bouton [F4] ("Insert"), les données de Step sauvegardées provisoirement dans la mémoire tampon avec le bouton [F6] ("Copy") ou le bouton [F5] ("Cut") sont insérées dans le Step défini comme "Current Step". (Si vous n'avez pas copié ni coupé de données, les données par défaut seront insérées.)

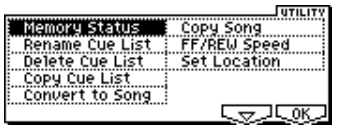
CUT ([F5])

Quand vous appuyez sur le bouton [F5] (“Cut”), le pas “Current Step” est “coupé” et ses données sont sauvegardées temporairement dans la mémoire tampon. Si vous effectuez Insert directement après avoir coupé les données, vous retrouverez les réglages en vigueur avant la “coupe”.

COPY ([F6])

Quand vous appuyez sur le bouton [F6] (“Copy”), les données du pas “Current Step” sont sauvegardées temporairement dans la mémoire tampon.
Appuyez sur le bouton [F4] (“Insert”) pour insérer le pas copié dans le Step défini comme “Current Step”.

■ 2.1–1e: UTILITY



☞“Memory Status”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d)

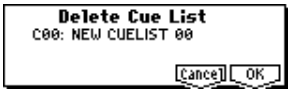
Rename Cue List

Cette commande de menu permet de changer le nom de la liste de repères choisie.
Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) dans la fenêtre “Rename Cue List” et spécifiez le nom voulu.
Vous pouvez définir un nom de maximum seize caractères (☞Mdb p.39)

Delete Cue List

Cette commande de menu permet d’effacer la liste de repères choisie.

① Choisissez la commande “Delete Cue List” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

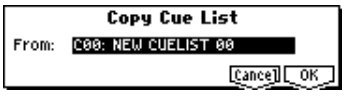


② Exécutez la commande “Delete Cue List” en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Une fois cette commande exécutée, les données de la liste de repères sélectionnée seront effacées.

Copy Cue List

Cette commande de menu permet de copier dans la liste de repères sélectionnée les réglages d’une autre liste de repères.

① Choisissez la commande “Copy Cue List” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Dans “From”, spécifiez la liste de repères à copier.
③ Exécutez la commande “Copy Cue List” en appuyant sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Quand vous effectuez cette commande, les données de la liste de repères choisie sont effacées et remplacées par les données de la liste de repères copiée.

Convert to Song (Convert Cue List to Song)

Cette commande de menu sert à convertir en un morceau unique tous les morceaux contenus dans une liste de repères. Bien qu’il ne soit pas possible d’enregistrer des pistes supplémentaires dans une liste de repères, vous pouvez toujours convertir celle-ci en morceau pour ensuite enregistrer les solos, etc. dans les pistes disponibles. Par ailleurs, cette conversion s’impose quand vous voulez sauvegarder votre assemblage sur disquette en format SMF. Durant la conversion, le KARMA copie les réglages de pistes et d’effets du morceau assigné au “Step” **01** au début du morceau produit par la conversion. Tous les réglages de pistes et d’effets des morceaux suivants utiliseront les réglages du morceau assigné à “Step” **01**.

La conversion “Convert to Song” de la liste de repères en un morceau unique s’effectue de la manière décrite ci-dessous.

Les paramètres de morceau/de piste utilisent les réglages du morceau choisi pour le pas “Step” 01.

L’assignation d’un canal MIDI à chaque piste se fait conformément aux réglages du morceau défini pour le “Step” **01**. Si le morceau du “Step” **02** et des pas suivants disposent de réglages de canaux MIDI différents, la conversion de la liste de repères en un morceau pourrait être impossible à effectuer. Veillez donc dans la mesure du possible à assigner des réglages de canaux MIDI identiques aux morceaux d’une liste de repères que vous souhaitez convertir en un morceau unique.

Les paramètres de piste suivants ne se retrouveront pas dans le morceau produit par la conversion. Tout comme pour les canaux MIDI, nous vous conseillons d’adopter des réglages identiques pour tous les morceaux de la liste de repères.

SOLO ON/OFF, Status, MIDI Channel, Bank Select (quand Status = EX2), Force OSC Mode, OSC Select, Delay, Use Programs Scale, MIDI Filter 1–4, Key Zone, Velocity Zone

Conversion de paramètres de Song/piste en événements de piste

La deuxième répétition et les répétitions suivantes du morceau “Step” **01** ainsi que les réglages du morceau “Step” **02** et des morceaux suivants sont tous convertis en événements de piste (données musicales). Les données suivantes seront converties.

Piste 1~16	Bank/Program, Pan, Volume, Portamento, Detune, Bend Range
Piste maître	Tempo, Meter

Si “Pan” (1.1–4(5)a) est réglé sur **RND**, la valeur **C064** sera définie à la conversion. Si “Portamento” (3.1–3(4)a) est réglé sur **PRG** ou si “Bend Range” (3.1–5(6)a) est réglé sur **PRG** ou une **valeur négative**, ces paramètres ne seront pas tenus en compte lors de la conversion.

Le paramètre “Detune” (3.1–5(6)a) sera divisé en valeurs MIDI RPN Fine Tuning et Coarse Tuning, puis converti en événements. Par exemple, si la valeur **+600** est assignée au paramètre “Detune”, Fine Tuning correspondra à **00** et Coarse Tuning à **6**. La valeur Fine Tuning (accord fin) modifie la hauteur de reproduction (désaccord). La valeur Coarse Tuning change les notes jouées (transposition). Aussi, pour des Programs comme les Programs de batterie, les résultats de reproduction d’une liste de repères pourraient ne pas être reproduits après la conversion de la liste de repères en un morceau.

Conversion en mode de boucle “Track Play Loop” (page SEQ 1, 2: Loop, Track Play-loop)
Si “Loop On” est activé, la zone entre “Loop Start Meas” to “Loop End Meas” sera élargie jusqu’à la dernière mesure de la piste maître.

Exemple)

Si “Track Play Loop” est activé pour les mesures **M005~M008** et que la piste maître contient 10 mesures, les données seront élargies depuis le début de la piste de la manière suivante: **M005**, **6**, **7**, **8**, **M005**, **6**, **7**, **8**, **M005**, **6**.

Conversion de motifs

Les motifs du morceau choisi comme “Step” **01** sont copiés sous forme de motifs du morceau converti.
Si le pas “Step” **01** revient ou est répété, ou si les pistes du pas “Step” **02** et des morceaux suivants contiennent des motifs, ceux-ci seront convertis sous forme d’événements de piste (données musicales).

Réglages de transposition “Transpose”

Si les réglages de transposition “Transpose” (3.1–5(6)a) des pistes dans le morceau “Step” **02** et les morceaux suivants sont différents des réglages de transposition du morceau “Step” **01**, les numéros de note des données de note seront transposés.

Exemple)

Si, pour le “Step” **01**, “Transpose” = +1 et pour le “Step” **02** “Transpose” = **–1**, les numéros de note des données de piste du pas “Step” **02** seront décalés de **2** vers le bas.

Si “Rep” est réglé sur FS (commutateur au pied), les données seront converties comme “Rep” 1.

Quand vous exécutez la commande “Convert to Song” afin de convertir une liste de repères en un morceau, tous les réglages de répétition de la liste et les réglages de boucle des motifs et des morceaux de la liste sont convertis sous forme d’événements comme des données de note. Aussi, la quantité de données augmentera considérablement à la conversion; dans certains cas, vous pourriez tomber à court de mémoire interne et ne pas pouvoir effectuer la conversion de la liste. Ainsi, si votre liste contient des longs morceaux, si vous avez défini beaucoup de répétitions ou si les morceaux utilisent de nombreux motifs, nous vous conseillons d’effectuer de temps à autre la commande “Convert to Song” durant la création de votre liste afin de vérifier la quantité de mémoire requise pour la conversion.

Une liste de repères contenant plus de 999 mesures ne peut pas être convertie en morceau.

① Choisissez la liste de repères (C00~C19) que vous voulez convertir en morceau.
② Choisissez la commande “Convert to Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Pour “To”, choisissez le morceau dans lequel la liste de repères sera convertie. Si vous choisissez un nouveau morceau, le KARMA activera une fenêtre de dialogue vous demandant de confirmer votre choix. Appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour créer un nouveau morceau et convertir votre liste de repères dans ce nouveau morceau.
④ Pour effectuer la conversion, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Si vous choisissez un morceau existant contenant déjà des données de réglages et/ou des données musicales, le KARMA écrasera les données de ce morceau et les remplacera par les données de conversion de votre liste.
Avant d’exécuter cette opération, assurez-vous que vous ne perdrez pas de données importantes.
Une fois cette opération effectuée, vous pouvez retourner à l’état des données avant la conversion en appuyant sur le bouton [COMPARE].

Copy Song

Cette commande de menu permet de créer un morceau sur base d’une portion définie d’un morceau contenu dans une liste de repères. Si par exemple vous disposez d’un morceau de huit mesures et que vous voulez répéter les mesures 5~8, vous pouvez utiliser cette commande de menu pour créer un morceau composé des quatre mesures souhaitées. Vous pourrez ensuite assigner le morceau obtenu à un pas de la liste de repères et éventuellement le répéter.

① Choisissez le pas souhaité avec “Step”.
② Choisissez la commande “Copy Song” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



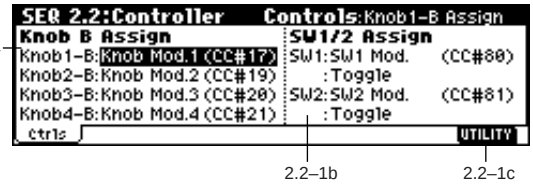
③ Dans “From Measure”, choisissez la première mesure dans le morceau de source pour la copie. Dans “To End of Meas”, choisissez la dernière mesure.
④ Choisissez avec “To” le morceau dans lequel les données seront copiées. Si vous choisissez un nouveau morceau, une fenêtre de dialogue s’affichera, vous demandant de confirmer votre choix. Pour créer un nouveau morceau et y copier les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Si vous choisissez un morceau existant contenant déjà des données de réglages et/ou des données musicales, le KARMA écrasera les données de ce morceau et les remplacera par les données de la copie. Avant d’exécuter cette opération, assurez-vous que vous ne perdrez pas de données importantes.
⑤ Si vous cochez “Replace to original Song in Cue” et effectuez la copie, le morceau défini comme “Step” sera remplacé par le morceau créé. Si vous effectuez la copie sans cocher cette case, vous pourrez choisir plus tard le nouveau morceau et l’assigner au pas souhaité de la liste de repères.
⑥ Pour effectuer la copie de morceau, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

SEQ 2.2: Controller

2.2–1: Ctrls (Controls)

Cette page sert à définir la fonction attribuée aux boutons [SW1] et [SW2] et les réglages du mode B de fonctionnement des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] pour le mode Sequencer.

MIDI Quand vous utilisez ces boutons ou commandes durant l’enregistrement, les messages MIDI que vous avez assignés ici seront enregistrés.



2.2–1b: Knob B Assign

Ces réglages permettent d’assigner les fonctions (principalement divers types de commandes de contrôle) au mode B des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] du panneau

avant pour le mode Sequencer (☞p.231 “Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS”). Les fonctions définies dans cette page seront contrôlées quand vous utilisez les commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] du panneau avant en mode B.
Vu que les fonctions assignées à ces boutons et commandes via le Program de chaque piste ne sont pas valides, vous pouvez effectuer ici les nouvelles assignations.

Knob1-B (Knob1-B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob2-B (Knob2-B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob3-B (Knob3-B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**
Knob4-B (Knob4-B Assign) AMSource **[Off...MIDI CC#95]**

☞“Knob B Assign” (PROG 2.2–1a).

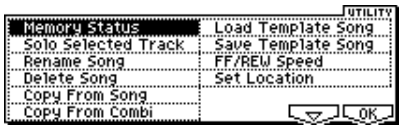
2.2–1b: SW1/2 Assign

Ces réglages servent à assigner les fonctions aux boutons [SW1] et [SW2] du panneau avant (☞p.230 “Liste des assignations SW1 et SW2”).
Vu que les fonctions assignées à ces boutons et commandes via le Program de chaque piste ne sont pas valides, vous pouvez effectuer ici les nouvelles assignations.

SW1 (SW1 Assign) AMSource **[Off, ..., After T Lock]**
SW1 Mode **[Toggle, Momentary]**
SW2 (SW2 Assign) AMSource **[Off, ..., After T Lock]**
SW2 Mode **[Toggle, Momentary]**

☞“SW 1/2 Assign” (PROG 2.2–1b).

2.2–1c: UTILITY



☞“Memory Status”, “Solo Selected Track”, “Rename Song”, “Delete Song”, “Copy From Song”, “Copy From Combi”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “FF/REW Speed”, “Set Location” (1.1–1d)

SEQ 2.3: MOSS

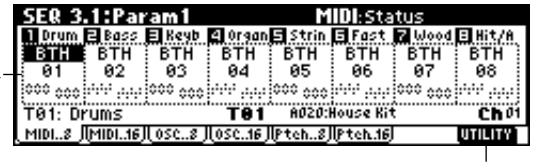
Cette page est uniquement disponible si vous avez installé le générateur de sons EXB-MOSS en option.
(☞Manuel d’utilisation EXB-MOSS & p.270 “EXB-MOSS option”)

SEQ 3.1: Param1

3.1–1: MIDI...8 (MIDI T01...08)
3.1–2: MIDI...16 (MIDI T09...16)

Cette page permet de définir les réglages MIDI pour chaque piste.

3.1–1a



3.1–1b

3.1–1(2)a: Status, MIDI Channel, Bank(EX2) MSB/LSB

Status **[INT, Off, BTH, EXT, EX2]**

Ce paramètre définit le statut MIDI et le générateur de sons assigné à chaque piste.

INT: Quand vous reproduisez les données musicales enregistrées dans la piste ou quand vous choisissez une piste à laquelle **INT** est assigné avec “Track Select” (1.1–1c) et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le KARMA utilise son générateur de sons interne; les données MIDI ne sont pas transmises à un instrument externe.
Off: le Program n’est pas joué et les données MIDI ne sont pas transmises.
BTH: les réglages **INT** et **EXT** sont combinés. A la reproduction des données musicales enregistrées dans la piste ou encore quand vous choisissez une piste réglée sur **BTH** et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le KARMA utilise son générateur de sons interne et transmet simultanément les données MIDI à l’instrument externe connecté.
EXT: A la reproduction des données musicales enregistrées dans la piste ou encore quand vous choisissez une piste réglée sur **EXT** et que vous jouez le clavier et opérez les fonctions de jeu, le KARMA transmet les données MIDI mais n’utilise pas son générateur de sons interne.
Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes réglées sur **EXT** transmettent les messages MIDI de changement de programme, de volume, de panoramique, de Portamento, d’envoi 1, 2, de panoramique post IFX et d’envoi 1, 2 post IFX.
EX2: le paramètre “Bank Select” est activé. Au lieu du numéro de banque A~g(d) disponible sur le KARMA, ce paramètre permet de définir un numéro de banque qui sera transmis. Pour le reste, ce réglage est identique au réglage **EXT**.

MIDI Les données MIDI sont transmises et reçues via le canal défini pour chaque piste à l’aide du paramètre “MIDI Channel”.

	Données enregistrées Utilisation du clavier et des fonctions de jeu		Données reçues	
Statut	Générateur de sons interne	MIDI OUT	Générateur de sons interne	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT, EX2	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

MIDI Channel **[01...16]**

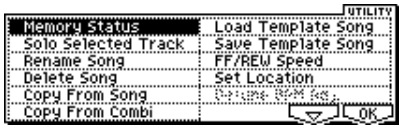
Spécifie le canal MIDI sur lequel la piste transmet et reçoit des données musicales. Le canal MIDI spécifié ici sera le canal de réception si "Status" est mis sur **INT**, le canal de transmission si "Status" est **EXT** ou **EX2** et le canal de transmission et de réception si le statut de la piste est mis sur **BTH**. Les pistes réglées sur **INT** qui ont le même canal MIDI seront jouées et pilotées par les mêmes données musicales quand le KARMA reçoit des données MIDI ou des données des pistes du séquenceur.

Bank(EX2) MSB **[000...127]**

Bank(EX2) LSB **[000...127]**

Quand "Status" est réglé sur **EX2**, ce paramètre définit le numéro de banque transmis. Ce paramètre n'est pas disponible quand "Status" dispose d'un réglage autre que **EX2**.

3.1–1(2)b: UTILITY

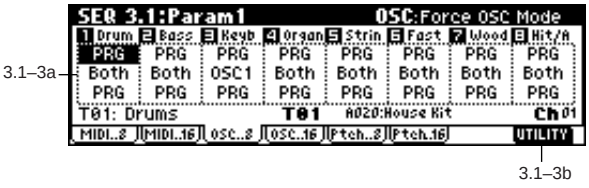


☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.1–3: OSC..8 (OSC T01...08)

3.1–4: OSC..16 (OSC T09...16)

Ces paramètres définissent la manière dont les données de chaque piste sont jouées.



3.1–3a

3.1–3b

3.1–3(4)a: Force OSC Mode, OSC Select, Portamento

Force OSC Mode **[PRG, Poly, MN, LGT]**

Permet de choisir le réglage "Voice Assign Mode" (PROG 2.1–1b) (mode d'assignation de voix) du Program choisi pour chacune des pistes 1~16 (☞COMBI 3.1–2a).

OSC Select **[Both, OS1, OS2]**

Détermine le réglage "Oscillator Mode" (PROG 2.1–1a) du Program choisi pour chacune des pistes 1~6. Si vous avez réglé "Oscillator Mode" sur **Double**, ce paramètre vous permet de choisir un des deux oscillateurs (☞COMBI 3.1–2a).

Portamento **[PRG, Off, 001...127]**

Détermine l'effet de Portamento pour chacune des pistes 1~16 (☞COMBI 3.1–2a).

MIDI Le séquenceur utilisera la valeur de Portamento définie ici quand vous reproduisez ou enregistrez des données depuis le début du morceau. Si vous changez le réglage durant l'enregistrement, le séquenceur enregistrera vos changements sous forme de données musicales. (Cependant, si la valeur **PRG** est choisie, les changements ne seront pas enregistrés.) Vous pouvez changer ce réglage durant la reproduction. Cependant, quand le séquenceur atteint un emplacement auquel vous avez enregistré des données d'activation/de coupure de Portamento ou de temps de Portamento, il adopte automatiquement les nouveaux réglages.
Si "Status" (3.1–1a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez contrôler le Portamento en envoyant des commandes de contrôle MIDI CC#5 (Portamento Time) et CC#65 (Portamento Switch). (Si ce paramètre est mis sur **PRG**, la piste en question ne recevra pas les messages CC#05.)
Quand vous changez de morceau ou retournez en début de morceau, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent ce réglage via MIDI.
Si "Status" est réglé sur **Off**, le KARMA transmet un message CC#65 d'une valeur de 0. Si **000–127** est assigné, le KARMA transmettra un message CC#65 de 127 et un message CC#05 de 1–127.
Si **PRG** est sélectionné, aucune donnée ne sera transmise.
Ces données sont transmises via le canal MIDI assigné à chaque piste avec le réglage "MIDI Channel" (3.1–1a).

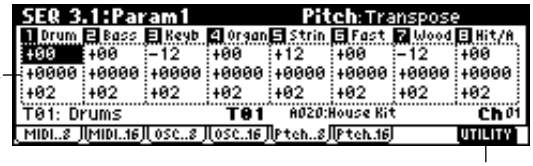
3.1–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.1–5: Ptch..8 (Pitch T01...08)

3.1–6: Ptch..16 (Pitch T09...16)

Cette page permet d'effectuer les réglages de hauteur pour chaque piste.



3.1–5a

3.1–5b

3–5(6)a: Transpose, Detune, Bend Range

Transpose **[–24...+24]**

Règle la hauteur de chaque piste par pas de demi-tons. Une octave contient **12** pas.

Detune (BPM Adj.) **[–1200... +1200]**

Règle la hauteur de chaque piste par pas d'un cent.
0: hauteur originale.

note La commande de menu "Detune BPM Adjust" (3.1–5(6)b) permet d'effectuer un calcul en unité de tempo et de régler automatiquement le paramètre "Detune".

MIDI Les paramètres "Transpose" et "Detune" n'ont pas d'effet sur les données de note transmises via MIDI. Ces réglages peuvent être contrôlés par des messages MIDI RPN reçus. Le paramètre "Oscillator Mode" (PROG 2.1–1a) des Programs assignés aux pistes 1~16 sera contrôlé comme suit.

- Si "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**, vous pouvez contrôler et changer le réglage

"Transpose" en envoyant au KARMA des messages MIDI RPN Coarse Tune (accord grossier); de même, vous pouvez contrôler et changer le réglage "Detune" via des messages RPN Fine Tune (accord fin).

- Si "Oscillator Mode" est réglé sur **Drums**, vous pouvez envoyer au KARMA des messages MIDI RPN Coarse Tune et Fine Tune pour contrôler et changer le réglage "Detune". Le KARMA offre une plage de contrôle de ±1 octave pour les messages RPN Coarse Tune et Fine Tune. Ces messages sont reçus via le canal MIDI assigné à chaque piste avec le paramètre "MIDI Channel" (3.1–1a).

Bend Range [PRG, –24...+24]

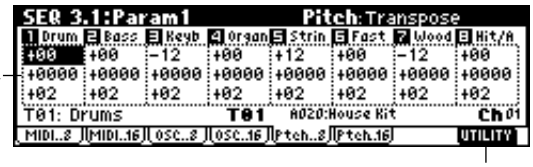
Détermine le changement de hauteur quand vous actionnez la fonction de jeu de Pitch Bend.

PRG: L'intervalle Pitch Bend défini pour le Program est utilisé.
–24–+24: Ce réglage est appliqué, quel que soit l'intervalle défini pour le Program.

MIDI Vous pouvez contrôler ce paramètre en envoyant au KARMA un message MIDI RPN Pitch Bend Change. (Le KARMA ne recevra pas ce message si vous avez choisi PRG.) (☞p.60 COMBI 6.1–6a Tx Filter "GE Bend")

3.1–5(6)b: UTILITY

3.1–5a



3.1–5b

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

Detune BPM Adj.

Quand le Program assigné à une piste utilise une phrase ou un multi-échantillon rythmique en boucle (☞PROG 2.1–2(3)b, GLOBAL 5.1–1b/2a), vous pouvez choisir cette commande de menu afin de changer le tempo de la phrase ou du motif rythmique. Vous pouvez ainsi changer le tempo en modifiant la hauteur. Cette commande est disponible pour les pistes dont le paramètre "Detune" est sélectionné. Quand vous exécutez cette commande, la valeur "Detune" spécifiée est adoptée.
Pour une description de cette opération, voyez la section "Detune BPM Adjust" (COMBI 3.1–3b).

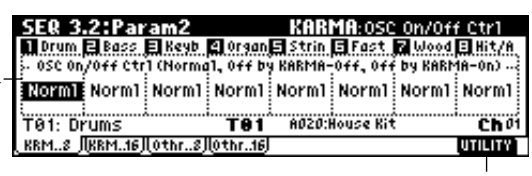
SEQ 3.2: Param2

3.2–1: KRM..8 (KARMA T01...08)

3.2–2: KRM..16 (KARMA T09...16)

Spécifie la manière dont le bouton KARMA [ON/OFF] permet de piloter le son de chaque piste.

3.2–1a



3.2–1b

3.2–1(2)a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl [Norml, by Off, by On]

Norml (Normal): Le bouton KARMA [ON/OFF] ne permet pas de piloter le son de la piste. En temps normal, vous choisirez le réglage **Norml**.

by Off (coupé quand KARMA est Off): La piste est reproduite normalement quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, la piste n'est pas jouée.

Utilisez ce réglage si vous avez réglé plusieurs pistes sur le même canal MIDI et que vous souhaitez étouffer une seule piste spécifique uniquement quand la fonction KARMA est désactivée.

by On (coupé quand KARMA est On): La piste n'est pas reproduite quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, la piste est jouée normalement.

Utilisez ce réglage si vous avez réglé plusieurs pistes sur le même canal MIDI et que vous souhaitez étouffer une seule piste spécifique uniquement quand le module KARMA pilote les pistes.
Vous pouvez par exemple mettre ce réglage à profit pour jouer une superposition de deux pistes sur le clavier quand la fonction KARMA est coupée et pour jouer la phrase avec une seule piste quand la fonction KARMA est activée.
Si vous avez réglé le paramètre "Status" (3.1–1a) de chaque piste sur **INT**, vous pourrez utiliser le réglage "OSC On/Off Ctrl" pour couper le son de l'oscillateur de chaque piste.

Si vous avez réglé "OSC On/Off Ctrl" sur **by Off** ou **by On** et que vous actionnez le bouton KARMA [ON/OFF] pendant l'enregistrement en temps réel d'un Song, gardez les points suivants à l'esprit:

- Pour pouvoir piloter ce paramètre pendant la reproduction, vous devez enregistrer les manipulations du bouton KARMA [ON/OFF] en temps réel.
- Réglez "KARMA Real-time Controls ON/OFF" (6.1–3a) sur **MIDI CC#14** à la page GLOBAL 6.1: Controller KARMA 2. Le réglage **MIDI CC#14** permet d'enregistrer l'action du bouton KARMA [ON/OFF] en temps réel.
- L'action du bouton est aussi enregistrée si vous réglez ce paramètre sur **MIDI CC#00–95**, mais pour éviter toute confusion quand vous recevez une autre commande de contrôle CC#, nous vous conseillons d'utiliser la commande CC#14.
- "KARMA Real-time Controls ON/OFF" (6.1–3a) est aussi réglé sur **MIDI CC#14** quand vous exécutez la commande de menu Utility "Reset KARMA Ctrls Assign" et que "To:" est réglé sur **Default Setting**. Une fois la commande exécutée, **désactivez (Off)** les autres fonctions de jeu KARMA REALTIME CONTROLS que vous ne souhaitez pas enregistrer.

■ 3.2–1(2)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/FEW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.2–3: Othr..8 (Other T01...08)

3.2–4: Othr..16 (Other T09...16)

Cette page sert à régler divers autres paramètres pour chaque piste.



3.2–3(4)a: Delay [ms], Use Prog's Scale

Delay [ms] (Delay Time) **[0000...5000, KeyOff]**

Ce réglage définit le temps de retard entre la réception d'un enclenchement de note pour la piste et le début de la production de son.

KeyOff: Le son est reproduit à la coupure de note. Dans ce cas, le son ne disparaît pas si une valeur de niveau de maintien autre que **0** est assignée à l'enveloppe d'amplificateur du Program. Utilisez ce réglage pour simuler des sons de clavecin.
Dans la plupart des cas, vous assignerez la valeur **0** à ce paramètre.

Use Prog's Scale (Use Program's Scale) **[On, Off]**

Déterminez si la piste utilise la gamme spécifiée avec le paramètre "Type" du Program.

On (coché): La piste utilise la gamme du Program.
Off (non coché): La piste utilise la gamme définie via "Type" (3.2–3(4)b).

3.2–3(4)b: Scale

Spécifie la gamme utilisée pour le morceau.

Type (Song's Scale)
[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Choisissez le type de gamme (☞"Type", PROG 2.1–1c).

Key **[C...B]**

Spécifiez la tonique de la gamme choisie (☞"Key", PROG 2.1–1c).

Random **[0...7]**

Plus vous **augmentez** la valeur de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite (☞"Random", PROG 2.1–1c).

3.2–3(4)c: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

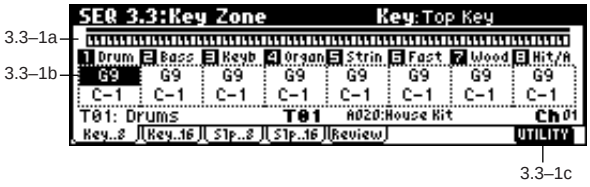
SEQ 3.3: Key Zone

Les réglages de cette page définissent la zone de clavier assignée à chaque piste.
Les paramètres "Top Key" et "Bottom Key" définissent les limites de la plage de notes assignée à chacune des **pistes 1~8** et **9~16**, tandis que "Top Slope" et "Bottom Slope" déterminent la zone de changement du volume.

MIDI Ces réglages n'ont pas d'effet sur la transmission/réception de messages MIDI. Toutes les données de note reçues par le KARMA sont enregistrées par son séquenceur et toutes les données de note produites par le séquenceur intégré ou le jeu au clavier sont transmises via MIDI.

3.3–1: Key..8 (Key T01...08)

3.3–2: Key..16 (Key T09...16)



3.3–1(2)a: Key Zone Map

Le KARMA affiche ici la zone de clavier et la plage de toucher dans lesquelles la piste sélectionnée est jouée. La zone de clavier reproduite est représentée par une ligne et la plage de toucher est affichée en grisé (☞p.52 COMBI 3.3–1a).

3.3–1(2)b: Top Key, Bottom Key

Top Key **[C–1...G9]**

Spécifie la note la plus haute de la plage attribuée à chacune des pistes 1~8 et 9~16.

Bottom Key **[C–1...G9]**

Spécifie la note la plus basse de la plage attribuée à chacune des pistes 1~8 et 9~16. Pour le schéma des réglages Key et Slope, voyez la section "COMBI 3.3: Ed-Key Zone".

note Vous pouvez aussi assigner une valeur à ces paramètres en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

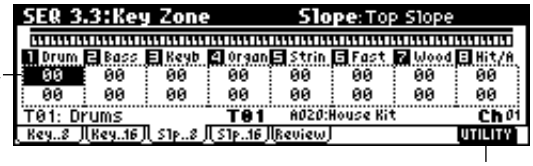
■ 3.3–1(2)c: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.3–3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.3–4: Slp..16 (Slope T09...16)

3.3–3a



3.3–3b

3.3–3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope **[00...72]**

Spécifie la plage (12 constitue une octave) sur laquelle le volume atteint son niveau maximum en partant de la note supérieure (Top Key).

Bottom Slope **[00...72]**

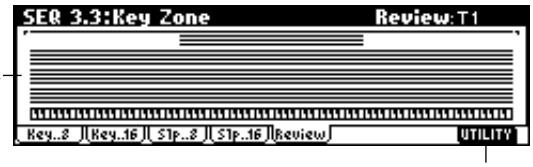
Spécifie la plage (12 constitue une octave) sur laquelle le volume atteint son niveau maximum en partant de la note inférieure (Bottom Key).

■ 3.3–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.3–5: Review

3.3–5a



3.3–5b

3.3–5a: Key Zone Map (All)

T1...T16

Le KARMA affiche ici la plage de notes permettant de jouer les pistes 1~16. L'écran indique la plage de notes (zone de clavier) sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

■ 3.3–5b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 3.4: Vel Zone

Les paramètres "Top Velocity" et "Bottom Velocity" définissent les limites de la plage de toucher assignée aux pistes 1~8 et 9~16, tandis que "Top Slope" et "Bottom Slope" déterminent la zone de changement du volume.

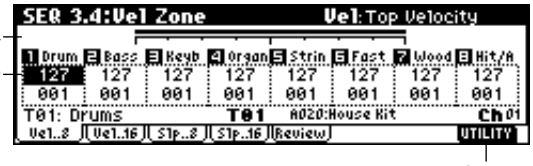
MIDI Ces réglages n'ont pas d'effet sur la transmission/réception de messages MIDI. Toutes les données de note reçues par le KARMA sont enregistrées par son séquenceur et toutes les données de note produites par le séquenceur intégré ou le jeu au clavier sont transmises via MIDI.

3.4–1: Vel..8 (Vel T01...08)

3.4–2: Vel..16 (Vel T09...16)

3.4–1a

3.4–1b



3.4–1c

3.4–1(2)a: Velocity Zone Map (1)

Définit la valeur de toucher maximum pilotant la piste sélectionnée. L'écran indique la plage de toucher sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé (☞p.53 COMBI 3.4–1a).

3.4–1(2)b: Top Velocity, Bottom Velocity

Top Velocity **[1...127]**

Spécifie la limite supérieure de toucher pour chacune des pistes 1~16.

Bottom Velocity **[1...127]**

Détermine la limite inférieure de toucher pour chacune des pistes 1~16.
Pour le schéma des réglages Velocity, voyez la section "COMBI 3.4: Ed-Vel Zone".

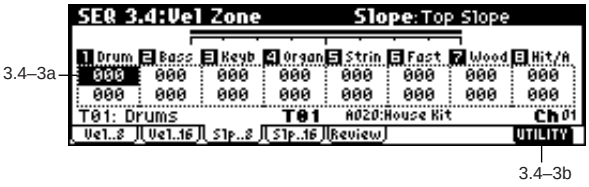
note Vous pouvez aussi assigner une valeur à ces paramètres en enfonçant une touche du clavier tout en appuyant sur le bouton [ENTER].

■ 3.4–1(2)c: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.4–3: Slp..8 (Slope T01...08)

3.4–4: Slp..16 (Slope T09...16)



3.4–3a

3.4–3b

3.4–3(4)a: Top Slope, Bottom Slope

Top Slope **[0...120]**

Spécifie la plage sur laquelle le volume atteindra le niveau original (maximal) en partant de Top Velocity.

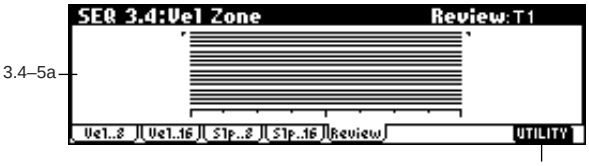
Bottom Slope **[0...120]**

Spécifie la plage sur laquelle le volume atteindra le niveau original (maximal) en partant de Bottom Velocity.

■ 3.4–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

3.4–5: Review



3.4–5a

3.4–5b

3.4–5a: Velocity Zone Map (All)

T1...T16

Le KARMA affiche ici la plage de toucher permettant de jouer les pistes 1~16. L'écran indique la plage de toucher sous forme d'une ligne et affiche la portion Slope en grisé.

■ 3.4–5b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 4.1: MIDI Filter1

Ces réglages permettent d'assigner des filtres MIDI aux données MIDI transmises et reçues par les pistes 1~16. Par exemple, même si deux pistes reçoivent les données via un canal MIDI identique, vous pouvez appliquer un filtre MIDI de sorte que l'action de la pédale de maintien n'influence qu'une seule de ces pistes.

note Ces réglages de filtre MIDI n'ont pas d'effet sur les messages MIDI déjà enregistrés.

note Ces réglages de filtre MIDI n'ont pas d'effet sur la transmission de messages MIDI déjà enregistrés.
Ces réglages influencent les messages MIDI transmis quand vous réglez les paramètres de Program, de panoramique, de volume, de Portamento et d'envoi 1/2 d'une piste dont "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.

On (coché): Les données MIDI peuvent être reçues. Les pistes pour lesquelles "Status" (3.1–1(2)a) est mis sur **INT** ou **BTH** recevront les messages MIDI dont le numéro de canal correspond et dont les types sont activés. Les types d'effet cochés sont appliqués au Program de chaque piste quand vous utilisez les fonctions de jeu du KARMA ou à la réception de données MIDI. (La modulation dynamique d'effet n'est pas influencée par ces réglages.) Le paramètre "MIDI Filter" (GLOBAL 2.1–1b) définit les réglages généraux de transmission/réception MIDI de l'instrument.
Si vous avez assigné des commandes de contrôle MIDI aux fonctions de jeu assignables (pour lesquelles des filtres MIDI sont disponibles aux pages MIDI Filter 3 et MIDI Filter 4), des filtres MIDI seront appliqués à ces commandes de contrôle. Dans ce cas, la priorité sera accordée aux filtres MIDI définis aux pages MIDI Filter 1 et MIDI Filter 2. En outre, si une même commande de contrôle est attribuée à plusieurs fonctions de jeu pour lesquelles des filtres MIDI ont été définis aux pages MIDI Filter 3 et 4, vous pouvez l'activer en cochant toute case.
Off (non coché): Les messages MIDI ne peuvent pas être reçus.

4.1–1: M1–1..8 (MIDI Filter1–1 T01...08)

4.1–2: 1–1..16 (MIDI Filter1–1 T09...16)



4.1–1a

4.1–1b

4.1–1(2)a: Program Change, After Touch

Program Change **[Off, On]**

Spécifie si les messages MIDI de changement de programme peuvent ou non être reçus.

After Touch **[Off, On]**

Spécifie si les messages MIDI d'Aftertouch peuvent ou non être reçus.

■ 4.1–1(2)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

4.1–3: 1–2..8 (MIDI Filter1–2 T01...08)
4.1–4: 1–2..16 (MIDI Filter1–2 T09...16)

4.1–3a



4.1–3b

4.1–3(4)a: Damper, Portamento SW

Damper CC#64 **[Off, On]**

Spécifie si les commandes de contrôle MIDI #64 (pédale de maintien) peuvent ou non être reçues.

Portamento SW CC#65 **[Off, On]**

Spécifie si les commandes de contrôle MIDI #65 (activation/coupure de Portamento) peuvent ou non être reçues.

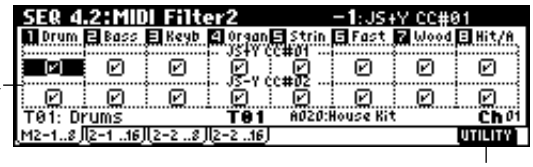
■ 4.1–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 4.2: MIDI Filter2

4.2–1: M2–1..8 (MIDI Filter2–1 T01...08)
4.2–2: 2–1..16 (MIDI Filter2–1 T09...16)

4.2–1a



4.2–1b

4.2–1(2)a: JS+Y, JS-Y

JS+Y CC#01 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #1 (axe +Y du joystick du KARMA ou réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROL [1]~[4]) peut ou non être reçue.

JS-Y CC#02 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #2 (axe –Y du joystick du KARMA ou réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROL [1]–[4]) peut ou non être reçue.

■ 4.2–1(2)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

4.2–3: 2–2..8 (MIDI Filter2–2 T01...08)
4.2–4: 2–2..16 (MIDI Filter2–2 T09...16)

4.2–3a



4.2–3b

4.2–3(4)a: JSX/Bend as AMS, Ribbon

JSX/Bend as AMS **[Off, On]**

Spécifie si oui ou non les messages MIDI de Pitch Bend (axe X du joystick du KARMA) sont reçus pour le contrôle de la source AMS (☞p.221 "AMS: modulation alternative") assignée à JS X. (Ce paramètre n'est donc pas un filtre MIDI de réception des messages de Pitch Bend.)

Ribbon CC#16 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #16 (réglage défini comme mode "B" pour une commande REALTIME CONTROLS [1]~[4] ou ruban d'un TRITON, etc.) peut ou non être reçue.

■ 4.2–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 4.3: MIDI Filter3

Cette page définit si l'effet des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] pour les modes "A" et "B" peut ou non être reçu. En mode "A", la commande de contrôle MIDI est fixe pour chaque commande. En mode "B", vous pouvez définir le message produit par chaque commande à la page 2.2: Controller Controls.

4.3–1: M3–1..8 (MIDI Filter3–1 T01...08)
4.3–2: 3–1..16 (MIDI Filter3–1 T09...16)
4.3–3: 3–2..8 (MIDI Filter3–2 T01...08)
4.3–4: 3–2..16 (MIDI Filter3–2 T09...16)

4.3–1a



4.3–1b

4.3–1(2)a: Real-time Control Knob 1, 2

Knob1 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #74 du mode "A" (fréquence de coupure du filtre passe-bas du KARMA) et la commande de contrôle du mode "B" peuvent ou non être reçues.

Knob2 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #71 du mode "A" (résonance du filtre passe-bas ou fréquence de coupure du filtre-passe haut du KARMA) et la commande de contrôle du mode "B" peuvent ou non être reçues.

4.3–3(4)a: Real-time Control Knob 3, 4

Knob3 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #79 du mode "A" (réglage d'intensité de l'enveloppe de filtre du KARMA) et la commande de contrôle du mode "B" peuvent ou non être reçues.

Knob4 **[Off, On]**

Spécifie si la commande de contrôle MIDI #72 (réglage de temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur du KARMA) et la commande de contrôle du mode "B" peuvent ou non être reçues.

■ 4.3–1(2)b, 4.3–3(4)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 4.4: MIDI Filter4

4.4–1: M4–1..8 (MIDI Filter4–1 T01...08)
4.4–2: 4–2..16 (MIDI Filter4–1 T09...16)

4.4–1a



4.4–1b

4.4–1(2)a: SW1, SW2

SW1, SW2 **[Off, On]**

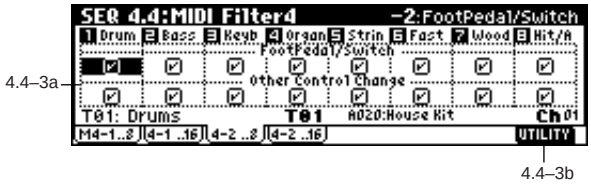
Spécifie si l'action des boutons [SW1] et [SW2] peut ou non être reçue. Vous assignez la fonction de ces boutons à la page SEQ 2.2: Controller. Ce filtre MIDI est disponible pour les réglages **SW1 Mod.:CC#80**, **SW2 Mod.:CC#81** ou **Porta.SW:CC#65**.

■ 4.4–1(2)b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

4.4–3: 4–2..8 (MIDI Filter4–2 T01...08)

4.4–4: 4–2..16 (MIDI Filter4–2 T09...16)



4.4–3a

4.4–3b

4.4–3(4)a: Foot Pedal/Switch, Other Control Change

Foot Pedal/Switch **[Off, On]**

Spécifie si les messages générés par la pédale ou le commutateur connecté à la prise ASSIGNABLE PEDAL/SWITCH peuvent ou non être reçus. La fonction du commutateur ou de la pédale est définie à la page GLOBAL 6.1: Controller. Ce filtre MIDI est uniquement disponible si vous avez assigné une commande de contrôle MIDI.

Other Control Change **[Off, On]**

Spécifie si les commandes de contrôle MIDI autres que celles proposées aux pages MIDI Filter 1~4 peuvent ou non être reçues.

■ 4.4–3(4)b: UTILITY

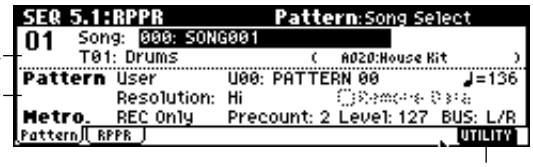
☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "Load Template Song", "Save Template Song", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)

SEQ 5.1: RPPR

Cet instrument vous permet de créer des morceaux en utilisant les **motifs d'usine P000~149** et les **motifs utilisateur U00~99**. Chaque morceau peut contenir un maximum de 100 motifs (Patterns). Vous trouverez dans les motifs d'usine une série de motifs destinés à la piste de batterie et disponibles pour tout morceau.
Les motifs d'usine ne peuvent être édités, mais vous pouvez copier un motif d'usine dans un emplacement de motif utilisateur, puis l'éditer librement.
Les données de motifs utilisateur peuvent être enregistrées en temps réel, en pas à pas, avec la commande "Get From Track" (pour copier des données d'une piste) ou la commande "Copy Pattern" (pour copier les données d'un autre motif) ☞Mdb p.67).
La fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording) permet d'assigner un motif à chaque note du clavier et de jouer le motif souhaité en enfonçant une touche unique sur le clavier; cette fonction permet aussi d'enregistrer le jeu des motifs sur le séquenceur (☞5.1–2: RPPR Setup page).

5.1–1: Pattern

Si vous voulez enregistrer des données de motif, choisissez le type et le numéro du motif utilisateur voulu avec "Pattern" et "Pattern Select". Activez ensuite la commande de menu de page "Pattern Parameter" pour définir le nombre de mesures et l'armure de temps du motif. Vous pourrez ensuite effectuer un enregistrement en temps réel à la page Pattern Edit ou un enregistrement en pas à pas avec la commande de menu "Step Recording (Loop)". Après l'enregistrement, vous pourrez effectuer une série d'éditions sur le motif avec les diverses commandes de menu de page.



5.1–1a

5.1–1b

5.1–1c

5.1–1a: Location, Song Select, Track Select

Location

Cette zone vous indique la position du motif sélectionné via le numéro de mesure.

Select **[000…199: name]**

Cette zone permet de choisir le Song que vous voulez utiliser (☞1.1–1b).

Track Select **[T01…T16: name]**

Choisissez ici la piste utilisée pour enregistrer/jouer les données de motif (☞1.1–1c).
La banque et le numéro du Program ainsi que le nom de la piste choisie sont affichés à droite de l'écran.

5–1–1b: Pattern, Metro. (Metronome)

Pattern:

Pattern (Pattern Bank) [Preset, User]

Ce paramètre permet de spécifier le type du motif.
Si **Preset** est choisi, vous ne pourrez pas effectuer d'enregistrement. Dans ce cas, vous pourrez activer et exécuter les commandes de menu Utility "Copy Pattern", "Bounce Pattern", "Put to Track" et "Copy to Track".

Pattern Select [P00...149, U00..U99]

Cette zone permet de choisir un motif. La commande de menu Utility "Rename Pattern" permet de changer le nom des motifs utilisateur.

♩ (Tempo) [040...240, EXT]

Spécifie la vitesse de reproduction du motif. ☞"♩ (Tempo)" (1.1–1a).

Resolution [Hi, 𝅘𝅥𝅯₃ ... ♩]

Détermine la manière dont le timing sera corrigé durant l'enregistrement en temps réel du motif (☞1.1–6a "Reso (Resolution)").

Remove Data [Off, On]

Permet de supprimer des données indésirables pendant l'enregistrement d'un motif (☞1.1–1a "Remove Data").

Metro. (Metronome):

Les paramètres de métronome proposés ici sont liés aux réglages Metronome de la page 1.1: Play/REC, Preference (1.1–6a).

Metronome Sound [REC Only, REC/Play, Off]

Spécifie si le métronome est audible durant l'enregistrement et la reproduction (☞1.1–6a "Sound (Metronome Sound)").

Precount [0...2]

Détermine le nombre de mesures de décompte avant le début de l'enregistrement (☞1.1–6a "Precount").

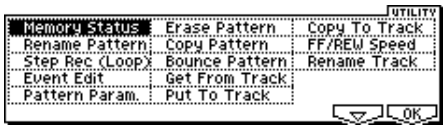
Level [000...127]

Spécifie le niveau du métronome (☞1.1–6a "Level").

BUS (BUS Select) [L/R, L, R, 1, 2, 1/2]

Permet de choisir la destination de sortie pour le son du métronome (☞1.1–6a "BUS").

■ 5.1–1c: UTILITY



☞"Memory Status", "Rename Track" (1.1–1d)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

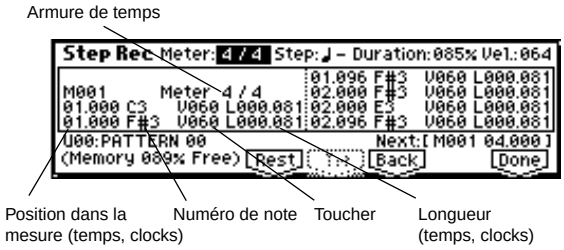
Rename Pattern

Appuyez sur le bouton [F5] ("Name") pour afficher la fenêtre de dialogue et donnez un nouveau nom au motif choisi. Vous pouvez utiliser un nombre maximum de seize caractères (☞Mdb p.39).

Step Rec (Loop)

Cette commande de menu vous permet d'effectuer un enregistrement en pas à pas d'un motif.
Cette commande est disponible uniquement si vous avez choisi un motif utilisateur.

① Choisissez le motif souhaité avec "Pattern Bank" et "Pattern Select". Par défaut, la longueur du motif est d'une mesure. Si vous voulez changer le nombre de mesures du motif, utilisez la commande de menu Utility "Pattern Param".
② Choisissez "Step Rec (Loop)" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Le reste de la procédure est identique à l'enregistrement en pas à pas d'une piste. Voyez l'étape ③ et les étapes suivantes de "Step Recording" (5.2–1b). Cependant, contrairement à l'enregistrement en pas à pas d'une piste, dans le cas d'un motif, vous revenez au début lorsque vous avez atteint la fin du motif; vous pouvez donc continuer d'ajouter des données dans le motif.

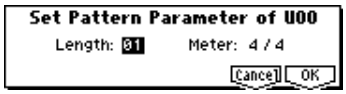
Event Edit

Cette commande permet d'éditer des événements individuels d'un motif.
Choisissez le motif souhaité avec "Pattern Bank" et "Pattern Select".
Pour le reste de la procédure, voyez "Event Edit" (5.2–1b).

Pattern Param.

Ici, vous pouvez spécifier le nombre de mesures et l'armure de temps du motif sélectionné.

① Choisissez le motif souhaité avec "Pattern Bank" et "Pattern Select".
② Choisissez la commande "Pattern Param." pour afficher la fenêtre de dialogue sivante.



③ Spécifiez la longueur (en mesures) du motif sous "Length".
④ Spécifiez l'armure de temps du motif sous "Meter".
⑤ Pour confirmer les réglages effectués, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Erase Pattern

Cette commande efface les données du motif spécifié.

① Choisissez le motif souhaité avec "Pattern Bank" et "Pattern Select".
② Choisissez la commande "Erase Pattern" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



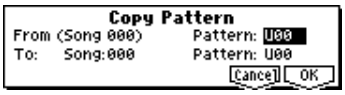
③ Si vous **cochez** la case "All Patterns", tous les motifs utilisateur du morceau seront effacés.
Si cette case **n'est pas cochée**, seul le motif spécifié à l'étape ① sera effacé.

④ Pour exécuter la commande “Erase Pattern”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Copy Pattern

Cette commande copie les réglages et données musicales du motif sélectionné vers un autre motif.
Sur le séquenceur de cet instrument, les motifs utilisateur sont rattachés à un morceau mais cette commande “Copy Pattern” permet d’utiliser un motif d’un autre morceau. De plus, cette commande sera utile si vous souhaitez éditer un motif d’usine: vous pouvez copier le motif d’usine souhaité dans un motif utilisateur, l’éditer à souhait et le sauvegarder comme motif utilisateur. Ne perdez pas de vue que lorsque vous exécutez la commande “Copy Pattern”, les réglages et données musicales du motif de destination sont écrasés.

① Choisissez la commande “Copy Pattern” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

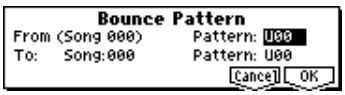


② Spécifiez sous From: “Pattern” le motif de source pour la copie. (Par défaut, le KARMA choisit le morceau et le motif sélectionné à la page Pattern Edit.)
③ Sous To: “Song” et “Pattern”, spécifiez le morceau et le motif de destination pour la copie. Notez que pour “Pattern”, vous pouvez uniquement choisir les motifs utilisateur **U00–U99**.
④ Pour exécuter la commande “Copy Pattern”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Bounce Pattern

Cette commande fusionne toutes les données du motif spécifié avec les données d’un autre motif (motif de destination) et place les données fusionnées dans la destination. Une fois cette commande exécutée, l’armure de temps et la longueur du motif obtenu seront conformes aux réglages de destination.
Si le motif de source et le motif d’arrivée de la fusion contiennent des données de contrôle aux mêmes emplacements, le résultat de la fusion deviendra sans doute inutilisable. Avant de procéder à la fusion, préparez les données de contrôle MIDI de chaque motif avec “Event Edit” (5.1–1c).

① Choisissez le motif de source souhaité pour la fusion avec “Pattern Bank” et “Pattern Select”.
② Choisissez la commande “Bounce Pattern” pour afficher le fenêtre de dialogue suivante.



③ Sous From: “Pattern”, choisissez le motif de source pour la fusion. (Par défaut, le KARMA choisit le morceau et le motif sélectionné à la page “Pattern Edit”???.)
④ Sous “To: Song” et “Pattern”, spécifiez le morceau et le motif de destination pour la fusion. Notez que pour “Pattern”, vous pouvez uniquement choisir les motifs utilisateur **U00~U99**.
⑤ Pour exécuter la commande “Bounce Pattern”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Get From Track

Cette commande copie des données musicales d’une piste dans le motif choisi.

① Choisissez le motif voulu avec “Pattern Bank” et “Pattern Select”.
② Spécifiez la longueur du motif d’arrivée avec la commande “Pattern Param.”.
③ Choisissez la commande “Get From Track” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



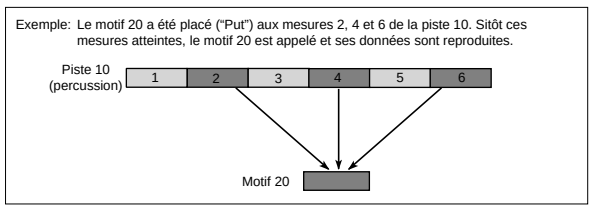
④ Sélectionnez sous “From: Song” le morceau contenant les données à copier.
⑤ Choisissez pour “Track” la piste contenant les données à copier.
⑥ Sous “Measure”, spécifiez la première mesure de la partie contenant les données à copier.
⑦ Pour exécuter la commande “Get From Track”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Put To Track

Cette commande place un numéro de motif dans une piste. A la différence de la commande “Copy To Track”, les données musicales du motif n’existent pas réellement sur la piste dans laquelle le motif a été placé. Quand la reproduction du morceau atteint l’endroit où se trouve le numéro du motif, le motif est rappelé et ses données sont reproduites.
Cette méthode qui consiste à créer des passages constitués de phrases ou de motifs rythmiques répétitifs et à les placer à bon escient dans la piste économise sérieusement la mémoire séquenceur.
Cependant, n’oubliez pas que si vous éditez le motif, la reproduction de tous les morceaux contenant une référence à ce motif sera affectée.

Quand vous exécutez la commande “Put To Track”, les données sont affectées comme suit.
- Les données musicales d'arrivée “Put” seront effacées à l’exécution de la commande.
- Le motif “placé” sera reproduit avec l’armure de temps spécifiée pour les mesures d’arrivée.
- Les données de contrôle (Pitch Bend etc., mais pas les données de volume) résidant déjà dans la piste seront remises à zéro immédiatement avant la mesure où le motif est placé (“Put”).

Cela signifie que si vous voulez utiliser du Pitch Bend ou la pédale forte dans les mesures où le motif a été placé, vous devez enregistrer ces données directement dans le motif (☞Mdb p.68).
Pour retirer un motif d’une piste, sélectionnez la mesure dans laquelle le motif a été placé et exécutez la commande “Erase Measure” (5.2–1b) en réglant le paramètre “Kind” sur **All**.



① Choisissez la commande “Put to Track” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



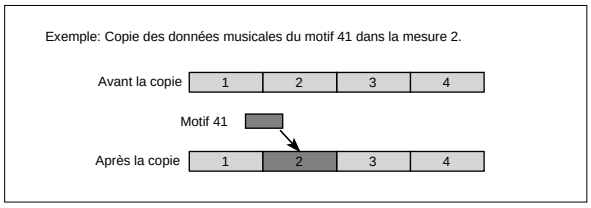
② Choisissez le motif à placer via “Pattern Bank” et “Pattern Select” de la fenêtre de dialogue. (Par défaut, le KARMA affiche le motif choisi avec la page Pattern Edit.)

③ Sous “To: Track”, spécifiez la piste d’arrivée.
④ Choisissez la première mesure de l’emplacement d’arrivée avec “Measure”.
⑤ Pour exécuter la commande “Put To Track”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Chaque fois que vous exécutez cette commande, la valeur “Measure” augmente d’une unité. Si vous le souhaitez, vous pouvez continuer à “placer” le motif. Pour quitter cette commande, appuyez sur le bouton [F7] (“Exit”).

Copy To Track

Cette commande copie les données musicales du motif spécifié vers une piste.
Contrairement à la commande “Put To Track”, les données elles-mêmes sont enregistrées sur la piste, ce qui signifie que l’édition de ces données n’altère donc pas d’autres emplacements ni le motif original.
Quand vous exécutez la commande “Copy To Track”, les données sont affectées de la manière suivante.

- Les données musicales résidant préalablement dans les mesures de destination de la copie seront effacées.
- Les données musicales copiées seront reproduites avec l’armure de temps en vigueur dans les mesures de destination.



La procédure est identique à celle de la commande “Put To Track”. ☞“Put To Track” (5.1–1c).

Rename Track

Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre de dialogue et assignez le nom voulu à la piste en question. Vous pouvez utiliser un nombre maximum de seize caractères (☞Mdb p.39).

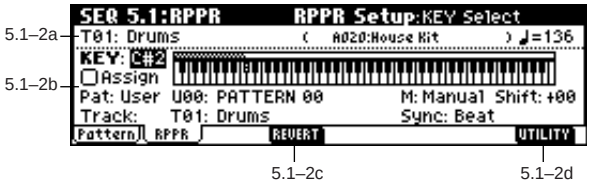
5.1–2: RPPR Setup

Cette page permet de régler les paramètres de la fonction RPPR (Realtime Pattern Play/Recording). La fonction RPPR permet d’assigner un motif de morceau à chaque touche du clavier et de jouer les motifs assignés en appuyant simplement sur les touches correspondantes du clavier. Vous pouvez aussi enregistrer le jeu des motifs.
Pour chaque morceau, vous pouvez assigner un motif d’usine ou un motif utilisateur à chacune des 72 touches comprises dans la plage C#2–C8. Vous pouvez spécifier pour chaque touche le motif, le numéro de piste et la manière dont le motif est joué.

La fonction KARMA n’est pas déclenchée pour les motifs RPPR. Quand la fonction RPPR est activée, les touches qui ne pilotent pas de motif RPPR fonctionnent normalement et pilotent le Program, etc. de la piste choisie avec “Track Select”. Les notes générées par la fonction KARMA ne permettent pas de déclencher les motifs RPPR.

Si “Local Control” est réglé sur OFF (“Local Control On” GLOBAL 2.1–1a), vous ne pourrez déclencher les motifs RPPR avec le clavier. Les notes reçues à la prise MIDI IN sur le canal de la piste spécifiée avec “Track Select” permettront de déclencher les motifs RPPR. Si vous avez enregistré uniquement des notes de déclenchement sur un séquenceur externe et que vous voulez vous en servir pour jouer les motifs RPPR sur le KARMA, réglez “Local Control” sur OFF.
Si vous voulez enregistrer les données de note générées par la fonction RPPR sur un séquenceur externe, réglez “Local Control” sur ON et désactivez la fonction d’écho du séquenceur externe.

A la page RPPR Setup, la fonction RPPR est automatiquement activée. Vous obtiendrez le même résultat si vous cochez la case “RPPR” (1.1–1c) de chaque page.



5.1–2a: Track Select, ♩ (Tempo)

Track Select **[T01…T16: name]**

Spécifiez ici la piste utilisée pour déclencher le motif RPPR. Quand il reçoit des données de note via le canal MIDI assigné à la piste en question, le KARMA joue le motif RPPR correspondant (☞1.1–1c).
L’écran affiche aussi la banque et le numéro du Program ainsi que le nom de la piste choisie à droite de cette page.

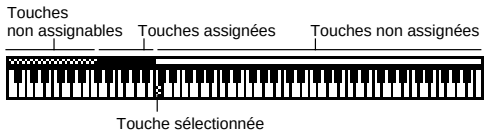
♩(Tempo) **[040…240, EXT]**

Règle le tempo de reproduction pour la fonction RPPR. Voyez “♩(Tempo)” (☞1.1–1a).

5.1–2b: RPPR Setup

Keyboard & Assigned drawing

Ce graphique indique la touche choisie et les touches auxquelles un motif est assigné avec la fonction RPPR. (Pour les touches affichées en grisé, vous ne pouvez pas assigner de motif RPPR.)



KEY (Key Select) [C#2...C8]

Spécifie la touche dont vous souhaitez modifier l'assignation. Les réglages définis à l'aide des paramètres ci-dessous seront appliqués à la touche sélectionnée ici.
Vous pouvez aussi choisir la touche en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en jouant une note sur le clavier.

Assign [Off, On]

On (coché): Quand vous appuyez sur la touche spécifiée avec "KEY", le KARMA déclenche le motif RPPR choisi avec "Pat (Pattern Bank)" et "Pattern Select".
Off (non coché): Tout comme en mode normal de séquenceur, la touche joue la piste sélectionnée à la hauteur correspondante.

Pattern (Pattern Bank) [Pre, User]
Pattern Select [P000...149, U00...99]

Ce paramètre permet d'assigner un motif RPPR à la touche choisie sous "KEY". Si le motif utilisateur sélectionné ne contient pas de données musicales, le KARMA ne produira pas de son quand vous enfoncez la touche correspondante.

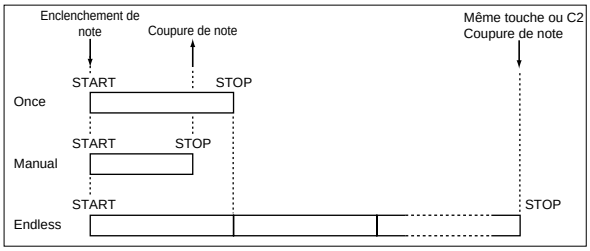
Track [T01...T16: name]

Spécifiez ici la piste utilisée pour déclencher le motif RPPR assigné à la touche "KEY". Quand vous appuyez sur cette touche, le KARMA joue le motif RPPR conformément aux réglages de la piste sélectionnée ici. Vous pouvez effectuer les réglages de piste aux pages 1.1: Play/REC, 4.4: MIDI Filter 4.
Quand vous effectuez un enregistrement en temps réel en utilisant la fonction RPPR, le KARMA enregistre les données dans la piste choisie ici. (☞Pour des détails sur la procédure d'enregistrement, ☞Mdb p.72.)

M (Mode) [Once, Manual, Endless]

Spécifie la manière dont le motif RPPR assigné à la touche "KEY" est joué.

Once: Quand vous enfoncez la touche, le motif est joué une seule fois du début à la fin.
Manual: Le motif est joué tant que vous maintenez la touche enfoncée; la reproduction s'arrête dès que vous relâchez la touche.
Endless: Une fois la touche enfoncée, le motif est répété indéfiniment (même après le relâchement de la touche). Pour arrêter le jeu du motif, appuyez sur toute note située en dessous de C2 ou enfoncez à nouveau la touche à laquelle le motif est assigné.



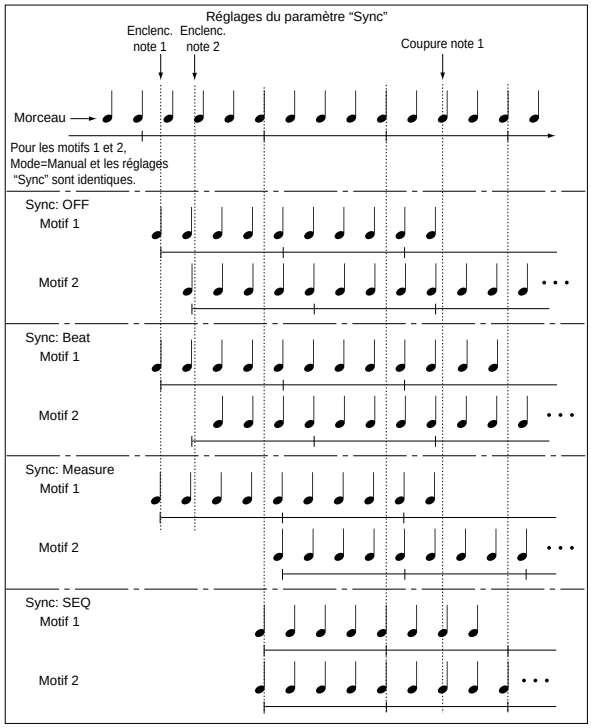
Shift [–12...+12]

Règle la hauteur de reproduction du motif RPPR assigné à la touche "KEY" par pas de demi-tons sur une plage de ±1 octave. A la valeur **0**, le motif sera joué à sa hauteur originale.

Sync [Off, Beat, Measure, SEQ]

Spécifie la manière dont le motif sera synchronisé quand vous appuyez sur la touche définie via "KEY".

Off: La reproduction du motif commence dès que vous enfoncez la touche.
Beat: Le motif sera joué en synchronisation avec le tempo du premier motif actuellement en cours (premier enclenchement de note). Ce réglage est idéal si vous voulez jouer des motifs de phrases à l'unisson.
Measure: Le motif est synchronisé avec les mesures du premier motif actuellement en cours. Choisissez ce réglage pour les motifs rythmiques, de basse ou de batterie.
SEQ: Le motif est synchronisé avec le tempo du morceau.



- Si vous avez choisi **Beat** ou **Measure**, le séquenceur déclenche le motif RPPR la première fois que vous enfoncez une touche. Le deuxième motif et les motifs suivants déclenchés sur le clavier sont synchronisés sur le tempo du motif initial; pour la valeur **Beat**, les motifs suivants seront synchronisés par pas d'un temps et pour **Measure**, la synchronisation se fera sur une mesure.
- Si vous avez choisi **SEQ**, le motif sera reproduit en synchronisation avec le tempo du morceau joué par le séquenceur. Dans ce cas, le motif est synchronisé sur le morceau en cours de reproduction; vous devez donc lancer la reproduction du morceau avant d'enfoncer des touches sur le clavier.
- Les valeurs **Beat**, **Measure** et **SEQ** déclencheront immédiatement le motif si vous enfoncez la touche dans un intervalle d'une triple croche du timing défini pour le temps ou la mesure en question; cependant, si vous enfoncez la touche après ce délai, le séquenceur retardera d'un temps la reproduction du motif.

Pour arrêter la reproduction d'un motif RPPR
Vous pouvez arrêter la reproduction de tous les motifs **RPPR** en enfonçant la touche C2 ou toute note plus grave.
Les motifs pour lesquels "Sync" est réglé sur **Off** s'arrêteront immédiatement, mais le séquenceur continuera de jouer jusqu'au début du temps ou de la mesure suivante les motifs auxquels vous avez assigné un réglage "Sync" autre que **Off**.
Vous pouvez arrêter immédiatement la reproduction de ces motifs ("Sync" autre que **Off**) en appuyant deux fois rapidement sur la touche C2 ou toute note plus grave.

■ 5.1–2c: REVERT

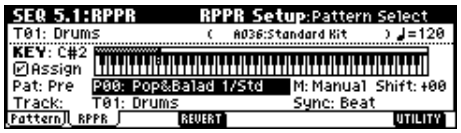
Revert

Permet de copier les réglages "Pat (Pattern Bank)", "Pattern Select" et "Track" de la dernière touche ("KEY") éditée pour laquelle vous avez **coché** "Assign" dans la touche "KEY" en cours d'édition.

Exemple)

Utilisation de la fonction RPPR pour assigner les motifs d'usine P00, P01 et P02 à des touches
Avant toute chose, assignez un Program de batterie tel que **A036** à la piste 1.

① Choisissez **C#2** pour la sélection de touche "KEY". **Cochez** "Assign" et réglez les paramètres "Pat (Pattern Bank)", "Pattern Select" et "Track".



② Choisissez **D2** pour "KEY".
③ Appuyez sur le bouton [F4]("Revert"): le KARMA copie automatiquement les réglages "Pat (Pattern Bank)", "Pattern Select" (**Pat: Pre, P00: Pop&Balad 1/Std**) et la piste "Track" (**T01: Drums)** que vous avez choisis à l'étape 1.
④ Changez uniquement l'assignation "Pattern Select". Sélectionnez "Pattern Select" et choisissez **P01: Pop&Balad 2/Std** avec les boutons [VALUE].
⑤ Choisissez la touche **D#2** pour "KEY".
⑥ Appuyez sur le bouton [F4]("Revert"): le KARMA copie automatiquement le motif spécifié avec "Pat (Pattern Bank)" et "Pattern Select" (**Pat: Pre, P01: Pop&Balad 2/Std**) et la piste "Track" (**T01: Drums**) que vous avez choisis à l'étape ④.
⑦ Réglez maintenant "Pattern Select" sur **P02: Pop&Balad 3/Std** en suivant la méthode décrite à l'étape ④.
Comme vous le voyez, "Revert" permet d'assigner facilement un motif ("Pat (Pattern Bank)" "Pattern Select") et une piste ("Track") à chaque touche ("KEY") pour la fonction RPPR. Cette fonction vous sera très utile pour assigner à chaque touche des motifs consécutifs ou fort proches l'un de l'autre et utilisés dans une même piste, comme dans l'exemple ci-dessus.

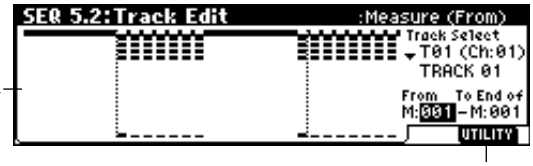
■ 5.1–2d: UTILITY

☞"Memory Status" (1.1–1d), "Rename Track" (5.1–1c)

SEQ 5.2: Track Edit

5.2–1: Track Edit

Ici, vous pouvez procéder aux réglages pour la piste sélectionnée, éditer des données enregistrées et vous livrer à des enregistrement pas à pas (donc pas en temps réel).
Pour éditer des données musicales ou procéder à un enregistrement pas à pas, sélectionnez d'abord une piste et ensuite une zone à l'affichage de la page. Servez-vous ensuite de la commande ad hoc de menu Utility.



5.2–1a
5.2–1b

5.2–1a: Track Select, Measure (From)/Meas. (To End of)

Track Select **[T01...T16, Master Trk]**

Choisissez la piste contenant les données que vous voulez éditer (ou copier) ou enregistrer avec les boutons de curseur [▲], [▼].
Si vous voulez éditer toutes les pistes, il est inutile de le préciser ici (pour sélectionner toutes les pistes, il suffit en effet de cocher la case "All Tracks" dans la fenêtre de dialogue des commandes de menu Utility).
Master Trk: Vous pouvez changer le tempo ou l'armure de temps de la piste maître.

Measure (From) **[001...999]**

Spécifie la première mesure à éditer (ou copier) ou enregistrer en pas à pas.

Meas. (To End of) **[001...999]**

Spécifie la dernière mesure à éditer (ou copier) ou enregistrer en pas à pas.

■ 5.2–1b: UTILITY



☞"Memory Status" (1.1–1d), "Rename Track" (5.1–1c)

Step Recording

L'enregistrement en pas à pas permet de préciser la longueur et la valeur de toucher de chaque note et d'entrer la hauteur avec les touches du clavier. Le bouton [F4] ("Rest") et le bouton [F5] ("Tie") permettent d'entrer un silence ou une liaison.

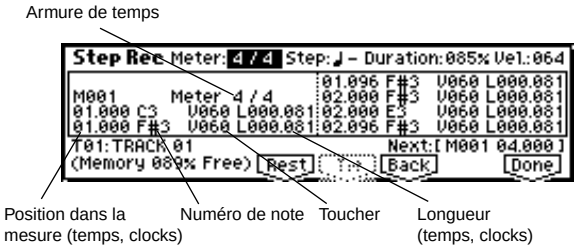
Soyez conscient que si vous enregistrez en pas à pas dans une piste contenant déjà des données de séquence, toutes ces données seront effacées à partir la première mesure "Measure (From)" et dans les mesures suivantes.

Pour entrer des données dont la valeur change continuellement (comme les données Pitch Bend), nous vous conseillons d'utiliser le mode Create de la commande de menu Utility "Create/Ers. Ctrl". Pour entrer des événements individuels

de données musicales comme les changements de programme, utilisez la commande de menu "Event Edit".

① Choisissez la piste dans laquelle vous voulez enregistrer des données avec "Track Select" et définissez la mesure initiale de l'enregistrement via le paramètre "Measure (From)" de la page Track Edit.

② Choisissez la commande "Step Recording" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Réglez l'armure de temps avec "Meter".
Le KARMA vous indique l'armure de temps définie pour la mesure.
Il est possible de la modifier mais pensez alors que l'armure de temps des mesures précédentes sera modifiée aussi; ces mesures seront donc reproduites avec la nouvelle armure de temps choisie pour toutes les pistes.

④ Définissez la valeur de note de base qui sera utilisée pour l'enregistrement avec "Step (Step Time)". Le tableau suivant vous montre le nombre de clocks pour chaque valeur de note.

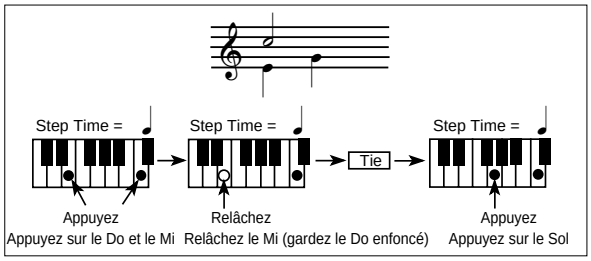
(0:24)	(0:48)	(0:96)	(1:00)	(2:00)	(4:00)
(0:36)	(0:72)	(0:144)	(1:96)	(3:00)	(6:00)
3 (0:16)	3 (0:32)	3 (0:64)	3 (0:128)	3 (1:64)	3 (2:128)

⑤ Spécifiez la durée de la note par rapport à la valeur de note ("Step (Step Time)") avec "Duration". Un réglage de **50%** signifie que la note sera courte (staccato), **85%** correspond à une durée normale tandis que **100%** signifie que la note sera longue (legato).

⑥ "Vel (Velocity)" précise le toucher (la force avec laquelle vous enfoncez la touche) de la note. Vous pouvez entrer la valeur de toucher en enfonçant une touche du clavier tout en maintenant enfoncé le bouton [PAUSE] et le bouton [ENTER]. Si vous réglez ce paramètre sur **Key**, l'instrument utilise la valeur de toucher réelle correspondant au toucher appliqué sur le clavier.

⑦ Entrez les événements de note de la manière décrite ci-dessous, en enfonçant des touches du clavier ou avec les boutons de fonction.

- **Enregistrement de notes**
  Quand vous enfoncez une touche du clavier, une note est enregistrée avec le numéro de la note jouée et la durée spécifiée à l'étape ④.
  Quand vous jouez un accord sur le clavier, le KARMA enregistre les numéros de note sous forme d'accords de la durée spécifiée à l'étape ④. Vu que chaque numéro de note que vous enfoncez avant de relâcher toutes les touches est enregistré au même emplacement, le séquenceur enregistrera les notes sous forme d'un accord, même si elles sont jouées à des moments différents.
  Dès que vous relâchez toutes les touches, le séquenceur saute au pas suivant en avançant de la longueur définie à l'étape ④.
- **Enregistrement de silences**
  Appuyez sur le bouton [F4] ("Rest") afin d'entrer un silence de la longueur définie à l'étape ④.
- **Enregistrement d'une liaison**
  Si vous appuyez sur le bouton [F5] ("Tie") sans enfoncer de note, la dernière note entrée sera allongée de la valeur définie à l'étape ④.
  Si vous maintenez une touche enfoncée en appuyant sur le bouton [F5] ("Tie"), la liaison ne se fera qu'après la note et celle-ci sera allongée de la longueur définie à l'étape ④.
  Ceci vous permet d'entrer des phrases, comme nous vous l'expliquons ci-dessous.



- **Effacement des données de note ou de silences**
  Pour effacer la dernière note entrée (ou le dernier silence), appuyez sur le bouton [F6] ("Back"). Le séquenceur reculera de la longueur spécifiée à l'étape ④ en effaçant les données dans cet intervalle.
- **Ecoute de la note suivante avant son enregistrement**
  Pour contrôler avant l'enregistrement si la note que vous allez entrer est bien la note souhaitée, appuyez sur le bouton [PAUSE] (son témoin s'allume). Quand vous appuyez sur une touche, le KARMA joue le son correspondant sans enregistrer la note. Pour annuler le mode d'écoute et reprendre l'enregistrement normal, appuyez à nouveau sur le bouton [PAUSE] (son témoin s'éteint).

⑧ Une fois l'enregistrement en pas à pas terminé, appuyez sur le bouton [F8] ("Done"). Pour retrouver le statut d'avant le lancement de l'enregistrement, appuyez sur le bouton [COMPARE].

Event Edit

Cette commande de menu vous permet d'éditer des événements (données musicales enregistrées).

① Choisissez la piste voulue avec "Track Select" et la première mesure d'édition avec la zone "Measure (From)" de la page Track Edit.

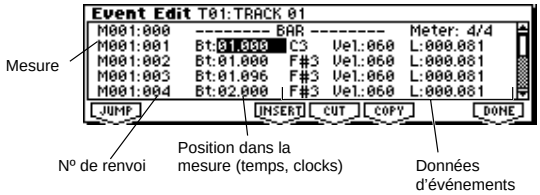
② Si vous avez choisi **Track01–16** avec "Track Select", le KARMA activera la fenêtre de dialogue "**Set Event Filters**" quand vous exécutez cette commande.



La fenêtre de dialogue "Set Event Filters" permet de choisir les types de données musicales affichées (pour être éditées) dans la fenêtre Event Edit.
Vous pouvez choisir la plage de notes en définissant les valeurs "Btm (Bottom)" et "Top" du paramètre "Note". Vous pouvez aussi effectuer ces réglages en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier. Généralement, il est préférable d'attribuer les réglages **C–1** et **G9** à la plage de notes.

Le paramètre “Control Change” permet de définir un numéro de commande. En temps normal, il est préférable de conserver le réglage **ALL**.
Si vous avez réglé “Track Select” sur **Master Track**, le KARMA n’affichera pas cette fenêtre de dialogue.
Vous pouvez aussi cocher divers autres événements (“Pitch Bend”, “Program Change”, “After Touch” et “Poly After Touch”).

③ Appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour ouvrir la fenêtre de dialogue Event Edit.



④ Choisissez l’événement que vous voulez éditer avec les boutons de curseur [▲], [◄], [▼], [►].
Vous pouvez aussi appuyer sur le bouton [F1] (“JUMP”) et utiliser les paramètres “M (Measure)” et “Index” pour afficher les événements de la mesure en cours d’édition et les événements des numéros de renvoi (Index) de la mesure choisie.
⑤ Choisissez l’événement que vous voulez éditer et modifiez la ou les valeurs via la molette [VALUE], etc.
- Vous pouvez déplacer l’événement dans la mesure en modifiant la valeur “Bt” (temps, clock).
- Vous pouvez modifier chaque événement en modifiant la ou les valeurs de ses données. Quand vous sélectionnez un événement de note, ce dernier est reproduit.

⑥ Les boutons de fonction de la fenêtre de dialogue permettent d’éditer les événements comme suit.

- **Insertion d’événement**
  Choisissez l’événement se trouvant à l’emplacement (“Bt”) où vous voulez insérer un nouvel événement et appuyez sur le bouton [F4] (“Insert”).
- **Supprimer un événement**
  Sélectionnez l’événement que vous désirez effacer et appuyez sur le [F5] (“Cut”). L’événement sera effacé.
- **Déplacer un événement**
  Pour déplacer un événement, servez-vous des boutons [F5] (“Cut”) et [F4] (“Insert”) (pour couper et coller l’événement).
  Utilisez le bouton [F5] (“Cut”) pour supprimer l’événement que vous voulez déplacer et le bouton [F4] (“Insert”) pour l’insérer à son nouvel emplacement.
  Vous pouvez aussi déplacer un événement en modifiant sa valeur “Bt” (son emplacement dans la mesure).
- **Copier un événement**
  Choisissez l’événement que vous désirez copier et appuyez sur le bouton [F6] (“Copy”). Choisissez ensuite l’emplacement de destination pour la copie et appuyez sur le bouton [F4] (“Insert”) pour insérer l’événement à cet emplacement.

⑦ La fin d’un motif est indiquée avec **End of Pattern**.
Une fois que vos éditions sont terminées, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour retrouver les réglages en vigueur avant l’édition des événements, appuyez sur le bouton [COMPARE].

Le tableau suivant vous indique les types de données musicales qui peuvent être sélectionnés avec la commande “Event Edit” et les plages de valeurs.

BAR (écran uniquement) (barre de mesure)		Meter: 1/4...16/16 *1 (armure de temps)
C–1...G9 *2 (données de note)	V: 1...127 *2 (toucher)	L: 000.000...15984.000 (durée: temps, clocks)
PAFT (Aftertouch poly-phonique)	C–1...G9 (numéro de note)	0...127 (valeur)
CTRL (commande de contrôle)	C: 0...101 (numéro de contrôle)	0...127 (valeur)
PROG (changement de programme)	Bank: A...F, 000...127, G, g(1)..g(9) g(d), - - - (banque Program)	P: 0...127, 1...128 (G, g(1)...g(d)) (numéro de Program)
AFTT (Aftertouch)	0...127 (valeur)	
BEND (Pitch Bend)	–8192...+8191 (valeur)	

*1 Comme l’armure de temps est enregistrée sur la piste maître, n’oubliez pas que la modification de l’armure de temps pour une piste affectera les mesures des autres pistes également; toutes les pistes seront donc reproduites avec l’armure de temps spécifiée.

*2 Vous pouvez aussi entrer les données de note et les valeurs de toucher en enfonçant le bouton [ENTER] tout en jouant une note du clavier.

Un numéro de motif sera affiché aux emplacements où un motif a été placé (Put). “End of Track” (fin de piste) sera affiché à la fin de chaque piste.

Erase Track (effacer une piste)

Cette commande efface toutes les données musicales de la piste spécifiée. Notez cependant que la piste maître en soi ne peut être effacée.

① Choisissez la piste à effacer avec “Track Select”.
② Choisissez cette commande pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Si vous voulez effacer toutes les pistes y compris la piste maître, cochez la case “All Tracks”.
③ Pour exécuter la commande “Erase Track”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Copy/Bounc. Trk (Copie/fusion de piste)

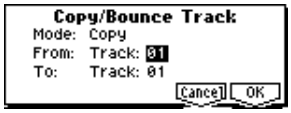
Copy Track (copie de piste)

Cette commande copie les données musicales d’une piste de source vers la piste spécifiée. Pensez que lorsque vous exécutez la commande “Copy Track”, les données musicales qui se trouvaient sur la piste d’arrivée seront perdues.

Bounce Track (fusion de pistes)

Cette commande fusionne les données musicales de la piste de source et de la piste de destination et place les données combinées dans la piste d’arrivée. Toutes les données musicales de la piste de source sont effacées quand vous exécutez cette commande.
Si la piste de source et la piste d’arrivée de la fusion contiennent des données de contrôle MIDI aux mêmes emplacements, le résultat de la fusion deviendra sans doute inutilisable. Avant de procéder à la fusion, effacez les commandes de contrôle de l’une ou de l’autre piste avec les commandes de menu Utility “Event Edit” ou “Create/Ers. Ctrl”.

① Choisissez la commande “Copy/Bounc. Trk” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

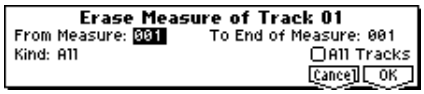


② Réglez “Mode” sur Copy ou Bounce selon l’opération visée.
③ Choisissez avec “From” la piste de source pour la copie (fusion). Pour “To”, définissez la piste de destination. (Par défaut, le KARMA assigne à “From” la piste choisie dans la zone “Track Select”.)
④ Pour exécuter la commande en question, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

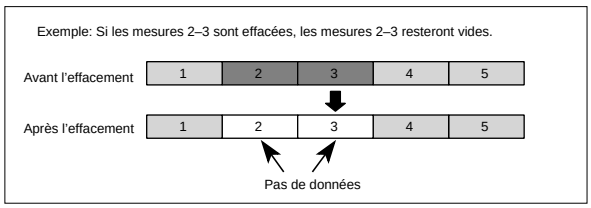
Erase Measure (effacer des mesures)

Cette commande de menu permet d’effacer le ou les types de données musicales spécifiés dans la plage de mesures définie. Cette commande permet de préciser le type de données à effacer. A la différence de la commande “Delete Measure” (suppression de mesures), la commande “Erase Measure” ne ramène pas les données musicales suivant les mesures effacées vers le début du morceau.

① Choisissez une piste avec “Track Select”.
② Choisissez la commande “Erase Measure” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Choisissez la première mesure à effacer avec “From Measure” et la dernière mesure à effacer avec “To End of Measure”. (Par défaut, le KARMA assigne aux paramètres “From Measure” et “To End of Measure” la plage définie à la page Track Edit.)
④ Spécifiez à l’aide de “Kind” le type de données à effacer: **All** (toutes les données), **Note** (données de note), **Ctl.C** (commandes de contrôle), **AftT** (données d’Aftertouch et d’Aftertouch polyphonique), **BEND** (données de Pitch Bend) et **PROG** (changements de programme).
⑤ Si vous avez **coché** la case “All Tracks”, le type de donnée spécifié sera effacé dans toutes les pistes.
⑥ Pour exécuter la commande “Erase Measure”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).



Si les données de contrôle couvrent une zone plus large que la zone effacée, seules les données se trouvant dans la zone effacée seront réellement effacées. De plus, si vous effacez des mesures qui contenaient une note maintenue sur plusieurs mesures hors de la zone d’effacement, les données de note des mesures suivantes seront également effacées.

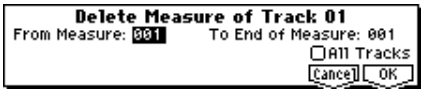
note Les données de note peuvent aussi être effacées avec la commande de menu “Shift/Er. Note”. Utilisez cette commande pour effacer une plage de notes déterminée ou pour effacer des notes dans un emplacement “Beat.Tick” spécifique.

note Vous pouvez aussi effacer les données de commandes de contrôle avec le mode Erase de la commande de menu “Creat/Ers. Ctrl.”. Utilisez cette commande pour effacer un type spécifique de commande de contrôle ou pour effacer des données de commandes de contrôle dans un emplacement “Beat.Tick” spécifique.

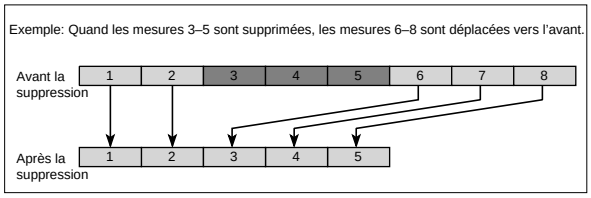
Delete Measure (supprimer des mesures)

Cette commande supprime les mesures spécifiées.
Une fois la commande “Delete Measure” exécutée, les données musicales suivant les mesures effacées sont ramenées vers le début du morceau afin de “boucher le trou”.

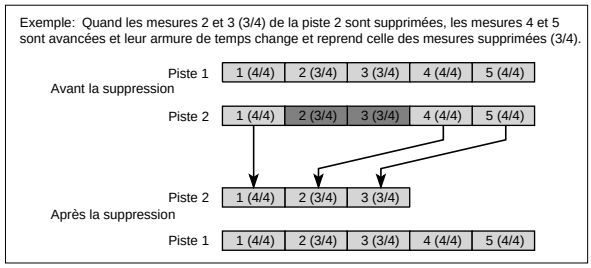
① Choisissez une piste avec “Track Select”.
② Choisissez la commande “Delete Measure” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Choisissez la première mesure à supprimer avec “From Measure” et la dernière mesure à supprimer avec “To End of Measure”. (Par défaut, le KARMA assigne aux paramètres “From Measure” et “To End of Measure” la plage définie à la page Track Edit.)
④ **Cochez** la case “All Tracks” si vous voulez effacer des données de toutes les pistes y compris la piste maître.
Si cette case n'est **pas cochée**, les données seront effacées uniquement de la piste choisie avec “Track Select”.
⑤ Pour exécuter la commande “Delete Measure”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).



Si la case “All Tracks” n’est pas cochée à l’étape ④ et que vous exécutez cette commande, la piste maître ne sera pas affectée. L’armure de temps et les données de tempo resteront inchangées sauf pour les mesures ramenées vers le début de la piste après la suppression: celles-ci auront l’armure de temps et les données de tempo des mesures supprimées.

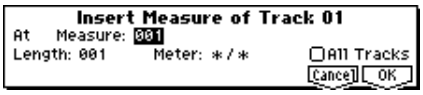


Si vous avez coché la case “All Tracks” à l’étape ④ et que vous exécutez cette commande, les mesures spécifiées seront supprimées de toutes les pistes y compris la piste maître, ce qui signifie que les données d’armure de temps et de tempo seront également avancées.
Si les données de contrôle couvrent une zone plus large que la zone supprimée, seules les données se trouvant dans la zone supprimée seront réellement supprimées. De plus, si vous effacez des mesures qui contenaient une note maintenue sur plusieurs mesures hors de la zone de suppression, les données de note des mesures suivantes seront également effacées.

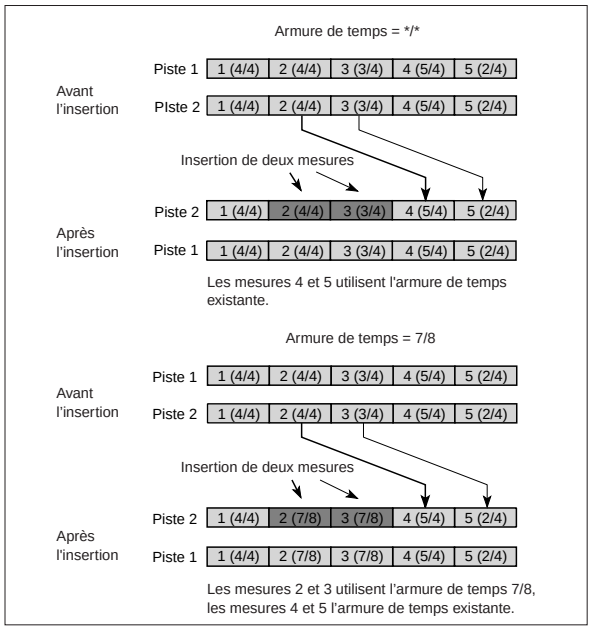
Insert Measure (insérer des mesures)

Cette commande permet d'insérer le nombre souhaité de mesures dans la piste spécifiée. Quand vous exécutez la commande "Insert Measure", les mesures suivant l'endroit d'insertion seront reculées en direction de la fin du morceau. Si les nouvelles mesures sont insérées dans une zone chevauchée par une longue note, le temps de relâchement de la note sera adapté pour que celle-ci soit coupée juste avant l'insertion. Cela signifie donc que la dernière partie de la note sera effacée.

① Choisissez la piste dans laquelle vous voulez insérer des mesures avec "Track Select".
② Choisissez la commande "Insert Measure" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



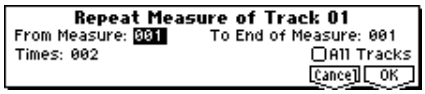
③ Pour "At Measure", spécifiez l'emplacement de la première mesure insérée. (Par défaut, le KARMA assigne la mesure "Measure (From)" spécifiée à la page Track Edit.)
④ Choisissez le nombre de mesures à insérer avec "Length".
⑤ Choisissez pour "Meter" l'armure de temps des mesures à insérer.
Si vous voulez que l'armure de temps des mesures insérées corresponde à celle qui existe déjà, réglez ce paramètre sur */*. Si le réglage est différent de */*, l'armure de temps des mesures insérées changera et toutes les pistes seront reproduites avec l'armure de temps choisie pour les mesures insérées.
⑥ Si vous désirez insérer des mesures dans toutes les pistes, y compris la piste maître, **cochez** la case "All Tracks" (toutes les pistes). Toutes les mesures suivant la zone insérée seront donc reproduites comme avant.
Si la case "All Tracks" n'est **pas cochée**, les mesures ne seront insérées que dans la piste spécifiée. N'oubliez cependant pas que même si les mesures suivantes sont reculées suite à l'insertion, les données d'armure de temps et de tempo ne bougent pas.
⑦ Pour exécuter la commande "Insert Measure", appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").



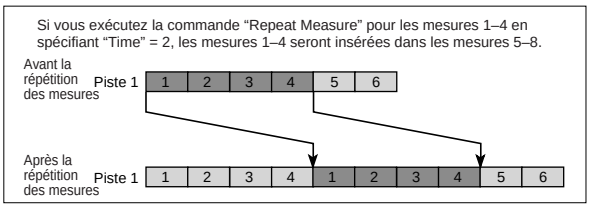
Repeat Measure (répétition de mesures)

Cette commande de menu permet d'insérer de manière répétée les mesures spécifiées (en précisant le nombre de répétitions). Quand vous exécutez la commande "Repeat Measure", les mesures choisies sont insérées après la mesure définie avec "To End of Measure" et les données musicales suivant les mesures insérées sont déplacées vers la fin du morceau. Cette commande vous sera par exemple utile quand vous reproduisez un morceau sur le KARMA avec la fonction "Track Play Loop" (1.2–1(2)a) et que vous voulez exporter ces données en format SMF.

① Choisissez la piste dont vous voulez répéter des mesures avec "track Select".
② Choisissez la commande "Repeat Measure" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



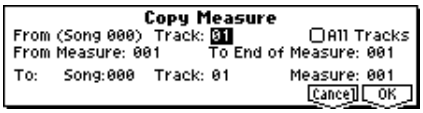
③ Définissez la plage des mesures répétées avec "From Measure" et "To End of Measure". (Par défaut, le KARMA assigne les mesures "From Measure" et "To End of Measure" spécifiées à la page Track Edit.)
④ Spécifiez le nombre de répétitions avec "Times". Si par exemple vous assignez **001** à "From Measure", **004** à "To End of Measure" et **2** à "Times", les données musicales des mesures 1–4 seront insérées dans les mesures 5–8. Ce qui signifie donc que les mesures 1–4 seront jouées deux fois.
⑤ Pour répéter les données musicales de toutes les pistes (y compris la piste maître), **cochez** la case "All Tracks".
⑥ Pour exécuter la commande "Repeat Measure", appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").



Copy Measure (copier des mesures)

Cette commande permet de copier des mesures de la piste de source spécifiée dans les mesures définies.
Quand vous exécutez la commande "Copy Measure", les données sont écrasées dans l'emplacement de destination.

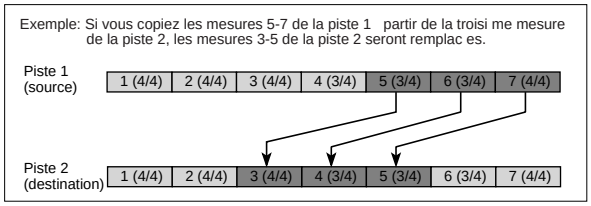
① Choisissez le morceau contenant les mesures à copier.
② Choisisez la commande "Copy Measure" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Spécifiez la piste de source pour la copie avec "From: Track". (Par défaut, le KARMA sélectionne la piste choisie avec "Track Select".)
Si vous voulez copier des mesures de toutes les pistes, y compris la piste maître, **cochez** la case "All Track".
④ Spécifiez la plage des mesures à copier avec "From Measure" et "To End of Measure". (Par défaut, le KARMA assigne les mesures "From Measure" et "To End of Measure" spécifiées à la page Track Edit.)
⑤ Choisissez le morceau de destination pour la copie avec "To: Song". Pour "Track" (si "All Tracks" n'est **pas coché**), spécifiez la piste de destination. Définissez via "Measure"

la mesure à partir de laquelle les mesures à copier seront insérées.

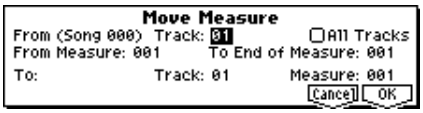
⑥ Pour exécuter la commande “Copy Measure”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).



Move Measure (déplacer des mesures)

Cette commande déplace les mesures spécifiées de la piste choisie dans l’emplacement de destination. Quand vous exécutez la commande “Move Measure”, les données suivant les mesures déplacées à la source sont avancées pour boucher le trou et les données suivant les mesures déplacées à la destination sont reculées pour faire de la place.

① Choisissez la commande “Move Measure” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez la piste de source pour le déplacement avec “From: Track”. (Par défaut, le KARMA affiche la piste choisie dans la zone “Track Select”.)
Si vous voulez déplacer des mesures dans toutes les pistes (y compris la piste maître), **cochez** “All Tracks”.

③ Spécifiez la plage de mesures à déplacer avec “From Measure” et “To End of Measure”. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures “From Measure” et “To End of Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

④ Choisissez la piste de destination pour les mesures déplacées avec “To: Track” (si la case “All Tracks” n’est **pas cochée**). “Measure” sert à définir la première mesure d’arrivée.

⑤ Pour exécuter la commande “Move Measure”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Create/Ers. Ctrl (Create/Erase Control Data)

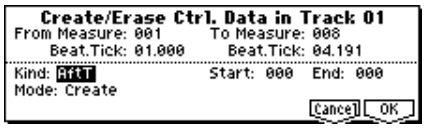
Cette commande permet d’insérer (de créer) ou d’effacer des données de contrôle (ex.: commandes de contrôle, Aftertouch, Pitch Bend ou tempo) dans la zone spécifiée.

Create Ctrl (Create Control Data)

Cette section vous montre comment insérer (créer) divers types de données dans la zone spécifiée.

① Spécifiez la piste sur laquelle vous désirez créer des données de contrôle avec “Sélection de piste”. Pour créer des données de tempo, choisissez **Master Track** (piste maître). Dans ce cas, le paramètre “Kind” de l’étape ⑤ sera remplacé par le réglage **Tempo**.

② Choisissez la commande “Create/Ers. Ctrl” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



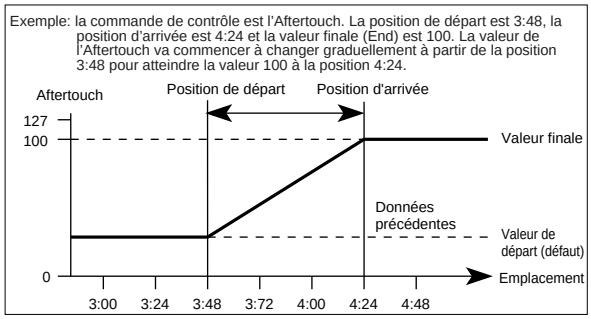
③ Choisissez la plage de mesures dans laquelle les commandes de contrôle seront insérées. Spécifiez les mesures avec “From Measure” et “To Measure” et le temps ainsi que la pulsation de l’horloge via “Beat.Tick”. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures “From Measure” et “To Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

④ Réglez “Mode” sur **Create**.

⑤ Pour “Kind”, sélectionnez le type de données musicales que vous voulez créer:
Ctl.C: Insertion de commandes de contrôle. Dans ce cas, choisissez le numéro de contrôle avec “#”.
AftT: Insertion de données d’Aftertouch.
BEND: Insertion de données de Pitch Bend.

⑥ Spécifiez les valeurs pour les positions de départ et de fin des données à insérer.
“Start” permet de spécifier la valeur de la position de départ et “End” la valeur de contrôle à la position finale. Par défaut, la valeur “Start” correspond à la valeur en vigueur à la position de départ. Pour créer des commandes de contrôle changeant en douceur depuis la position de départ, conservez la valeur “Start” et modifiez uniquement la valeur “End”.

⑦ Pour exécuter la commande “Create Control Data”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).



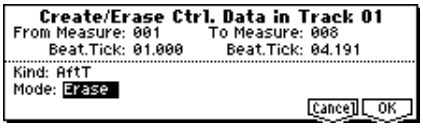
L’exécution de la commande “Create Control Data” consomme une grande partie de mémoire du séquenceur. Si la mémoire disponible n’est plus suffisante, il ne sera pas possible de faire appel à cette commande. Dans ce cas, utilisez la commande “Quantize” auparavant pour éliminer les données de contrôle inutiles. Il est également possible de quantifier les données créées par cette commande après coup.

Ers. Ctrl Data (Erase Control Data)

Cette section vous montre comment effacer divers types de données dans la zone spécifiée.

① Choisissez la piste où vous voulez effacer des données de contrôle avec “Track Select”. Pour effacer des données de tempo, choisissez **Master Track** (piste maître). Dans ce cas, le paramètre “Kind” de l’étape ⑤ sera remplacé par le réglage **Tempo**.

② Choisissez la commande “Create/Ers. Ctrl” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Choisissez la plage de mesures dans laquelle les commandes de contrôle seront effacées. Spécifiez les mesures avec “From Measure” et “To Measure” et le temps ainsi que la pulsation de l’horloge avec “Beat.Tick”. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures “From Measure” et “To Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

④ Réglez “Mode” sur **Erase**.

⑤ Pour “Kind”, choisissez le type de données musicales que vous voulez effacer:

Ctl.C: Effacement des commandes de contrôle. Dans ce cas, choisissez le numéro de contrôle avec "#".
AftT: Effacement des données d'Aftertouch.
BEND: Effacement des données de Pitch Bend.

⑥ Pour exécuter la commande "Erase Control Data", appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

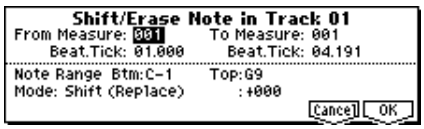
note Si vous voulez effacer toutes les données de commandes de contrôle des mesures spécifiées, vous pouvez aussi exécuter la commande "Erase Measure" et choisir **Ctl.C** avec "Kind". Notez cependant que la commande "Erase Control Data" vous permet de définir la position avec le paramètre "Beat.Tick" (temps et pulsation d'horloge) et d'effacer uniquement les types souhaités de données de contrôle.

Quantize (quantification)

Cette commande quantifie (corrige le timing) les données musicales enregistrées sur une piste.
Cette commande affecte les données musicales comme suit:

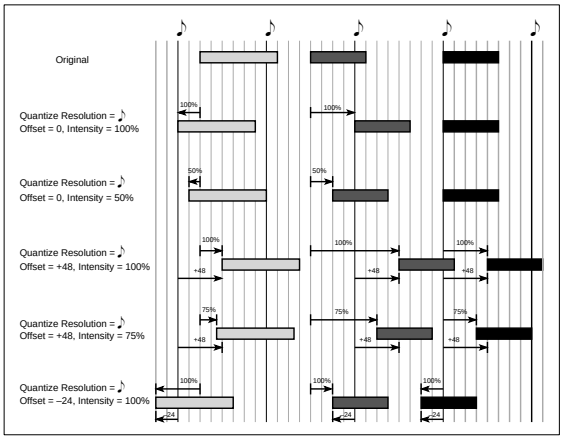
- Lors de la quantification, le moment de l'enfoncement de la touche est quantifié mais la longueur de note n'est pas affectée par le processus.
- Si la résolution de quantification est **Hi**, la quantification se fera sur base de la résolution la plus haute (𝅗𝅥/192). Dans ce cas, le timing des données de note ne change pas. Les commandes de contrôle (le joystick ou l'Aftertouch, par ex.), par contre, seront quantifiées (s'il y en a deux ou plus à un même endroit, elles seront combinées), ce qui économise la mémoire de séquenceur.
  De même, plusieurs événements de type identique existant à un même endroit sont combinés en un événement unique afin de gagner de la mémoire.

① Choisissez la piste avec "Track Select".
② Choisissez la commande "Quantize" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Spécifiez la plage de mesures à quantifier à l'aide de "From Measure" et "To Measure". "Beat.Tick" sert à définir le temps et la pulsation de l'horloge. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures "From Measure" et "To End of Measure" spécifiées à la page Track Edit.)
④ Pour "Kind", sélectionnez le type de données que vous voulez quantifier:
All: Toutes les donnés sont quantifiées.
Note: Les données de notes sont quantifiées. Spécifiez la plage de notes avec les paramètres "Range" "Btm (Bottom)" et "Top". Ce paramètre vous sera utile pour quantifier uniquement certaines notes (la caisse claire de la piste de batterie, par exemple). "Btm (Bottom)" définit la limite inférieure de la plage de notes. Pour quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur **C–1**. "Top" définit lui la limite supérieure de la plage de notes. Si vous voulez quantifier toutes les notes, réglez ce paramètre sur **G9**. Vous pouvez aussi définir ces limites en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] et en pressant une touche.
Ctl.C: Quantification des commandes de contrôle. Dans ce cas, spécifiez, le type de commande avec "#".
AftT: Quantification des données d'Aftertouch et d'Aftertouch polyphonique.
BEND: Quantification des données de Pitch Bend.
PROG: Quantification des données de changement de programme.

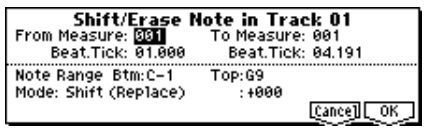
⑤ Pour "Resolution", choisissez la résolution temporelle de la quantification.
En adoptant une résolution inférieure, vous pouvez économiser de la mémoire, mais notez cependant que le timing de la reproduction pourrait en être affecté.
⑥ "Offset" spécifie en clocks le décalage entre le timing standard et la position à laquelle les données seront placées. Si vous choisissez la valeur **96**, les données seront déplacées d'une croche (♪), tandis que la valeur **48** produit un décalage équivalant à une double-croche (♬). Les données sont avancées avec des valeurs positives (**+**) et reculées avec des valeurs négatives (**–**). Vous pourrez ainsi "pousser" ou "tirer" le temps.
⑦ "Intensity" précise le degré de quantification c.-à-d. le pourcentage d'application des étapes ⑤ et ⑥.
Pour une valeur "Intensity" de **0**, les données ne sont pas déplacées du tout. Si la valeur "Intensity" est de **100**, les données seront amenées jusqu'à l'emplacement spécifié par les réglages des étapes ⑤ et ⑥.
⑧ Pour exécuter la commande "Quantize", appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").
Selon les réglages "Offset" et "Intensity", la commande "Quantize" entraînera les changements suivants.



Shift/Er. Note (Shift/Erase Note)

Cette commande de menu transpose ou efface une plage de hauteur donnée dans la piste et les mesures choisies.

① Choisissez la piste sur laquelle vous voulez exécuter la commande "Shift/Erase Note" avec "Track Select".
② Choisissez "Shift/Ers. Note" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Définissez la plage dans laquelle vous voulez transposer ou effacer des notes. Spécifiez la plage de mesures avec "From Measure" et "To Measure". "Beat.Tick" sert à définir le temps et la pulsation de l'horloge. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures "From Measure" et "To Measure" spécifiées à la page Track Edit.)
④ Spécifiez la plage de notes à transposer ou effacer. "Note Range: Btm (Bottom)" détermine la note la plus basse et "Top" la limite supérieure. Pour éditer toutes les notes, réglez "Btm (Bottom)" sur **C–1** et "Top" sur **G9**. Vous pouvez aussi définir ces limites en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.

Pour transposer des notes

⑤ Réglez “Mode” sur “Shift (Replace)” ou “Shift (Create)” et précisez l’intervalle de transposition avec le paramètre affiché à droite.
Cet intervalle est calculé par pas de demi-tons sur une plage de –127 à +127. +1 transpose les notes d’un demi-ton vers le haut.

⑥ Choisissez “Shift (Replace)” pour changer de numéro de note ou “Shift (Create)” pour créer des notes supplémentaires.
Si par exemple vous éditez une piste utilisant un Program de batterie, vous pouvez choisir “Replace” pour changer un son de caisse claire en le remplaçant par un autre son de caisse claire ou “Create” pour ajouter un effet au son de caisse claire. “Create” vous permet aussi d’ajouter une octave afin de doubler une phrase de guitare existante, etc.

⑦ Pour exécuter la commande “Shift Note”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Pour effacer des notes

⑤ Réglez “Mode” sur **Erase**.
Pour effacer toutes les données de notes dans les mesures spécifiées, vous pouvez aussi utiliser la commande “Erase Measure” en choisissant le réglage **Note** au paramètre “Kind”. Notez cependant que pour l’opération décrite ici, vous pouvez définir la position via le paramètre “Beat.Tick” (temps et pulsation d’horloge) afin d’effacer uniquement les données de note souhaitées.

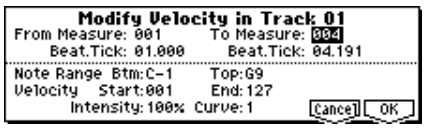
⑥ Pour exécuter la commande “Erase Note”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Modify Velocity (modifier le toucher)

Cette commande de menu Utility modifie les valeurs de toucher de façon progressive pour la zone spécifiée en fonction de la courbe choisie, produisant ainsi un effet de crescendo ou de decrescendo.

① Choisissez la piste dont vous voulez modifier le toucher avec “Track Select”.

② Choisissez la commande “Modify Velocity” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



③ Spécifiez la plage de mesures dans laquelle le toucher changera. “From Measure” et “To Measure” définissent respectivement la mesure initiale et la mesure finale, tandis que “Beat.Tick” permet de choisir le temps et la pulsation d’horloge. (Par défaut, le KARMA assigne les mesures “From Measure” et “To Measure” spécifiées à la page Track Edit.)

④ Spécifiez la plage de notes à laquelle la commande “Modify Velocity” sera appliquée. Note Range “Btm (Bottom)” spécifie la note la plus basse et “Top” la limite supérieure. Pour éditer toutes les notes, réglez “Btm (Bottom)” sur **C–1** et “Top” sur **G9**. Vous pouvez aussi définir ces limites en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.

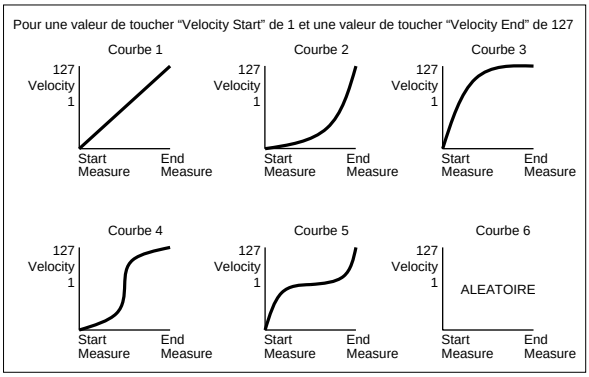
⑤ Pour “Velocity Start”, spécifiez la valeur de toucher à la position de départ et pour “Velocity End” la valeur de toucher visée. Vous pouvez aussi définir ces réglages en appuyant sur le bouton [ENTER] tout en enfonçant une touche du clavier.

⑥ Pour “Intensity”, déterminez à quel point le toucher se conformera à la courbe choisie à l’étape ⑦. Si vous choisissez **0** [%], le toucher gardera ses valeurs originales. Si vous choisissez **100** [%], le toucher correspondra exactement à la courbe spécifiée.

⑦ Pour “Curve”*, sélectionnez la courbe (parmi 6) de modification du toucher dans le temps.

⑧ Pour exécuter la commande “Modify Velocity”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

* Voici les six courbes disponibles:



Set Song Length (longueur du morceau)

Cette commande permet de modifier la longueur du morceau choisi. L’exécution de cette commande influence la longueur de la piste maître et le nombre de mesures jouées.

① Choisissez la commande “Set Song Length” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez la longueur (en mesures) du morceau avec “Length”.

③ Pour exécuter la commande “Set Song Length”, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour l’annuler, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

N’oubliez pas que si vous raccourcissez le morceau, vous effacez non seulement des données dans la piste maître, mais aussi dans les autres pistes.

SEQ 6.1: KARMA

Cette page permet d'effectuer les réglages de fonction KARMA utilisés par le séquenceur. Le mode Sequencer permet d'utiliser jusqu'à quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).

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. Dans ce cas, vous pouvez piloter les phrases et les motifs en temps réel pendant l'enregistrement avec les commandes [1]~[8] ou les boutons [1]/[2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS, etc. Durant la reproduction de Song ou de motif, vous pouvez appliquer la fonction KARMA en temps réel à votre jeu sur le clavier ou quand vous jouez en temps réel avec la fonction RPPR.

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.

Vous activez et coupez la fonction KARMA avec le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS. Chaque Song permet de mémoriser le statut des boutons [LATCH], [SCENE], [1]/[2] et des commandes [1]~[8] de la section KARMA REALTIME CONTROLS, plus les réglages de notes/de toucher spécifiés avec les boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].

La commande de menu Utility "Copy KARMA Module" permet de copier facilement les réglages de module KARMA d'un Program ou d'une Combination. Utilisez cette commande pour enregistrer la phrase ou le motif généré par la fonction KARMA pour un Program sur le séquenceur.

La commande "Copy From Combi" permet de copier tous les réglages d'une Combination pour ensuite les utiliser lors d'un enregistrement multipiste (Multi REC) de tout ce que produit la fonction KARMA.

Vous ne pouvez pas régler séparément le tempo du Song et de la fonction KARMA.

Si vous avez réglé "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur Internal, vous pourrez synchroniser le module KARMA avec le déclenchement initial du séquenceur interne.

- Si vous appuyez sur le bouton [START/STOP] quand la fonction KARMA est activée, cette dernière se synchronise avec le timing du Song joué.
- Si vous appuyez alors à nouveau sur le bouton [START/STOP], la fonction KARMA s'arrête de jouer en même temps que le séquenceur. Pour arrêter uniquement la fonction KARMA, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF].

MIDI Si vous avez réglé "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **External**, vous pourrez obtenir la même synchronisation en utilisant le signal d'horloge (Clock) d'un dispositif MIDI branché au KARMA ("Synchronisation de la fonction KARMA", ☞Mdb p.88).

6.1–1: Setup

Cette page permet de spécifier un algorithme GE de façon indépendante pour chaque module KARMA. Comme nous l'avons vu, le mode Sequencer vous permet d'utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).



6.1–1a: GE Category, GE Select

GE Category **[00: name...]**

Cette zone indique la catégorie du GE choisi pour chaque module KARMA.

☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, "GE Category"

GE Select **[0000: Arp Model 1 Up/Dn...]**

Permet de choisir le GE.

☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, "GE Select"

6.1–1b: GE Name, case Run, case Solo

GE Name

Cette plage affiche le nom du GE choisi sous "GE Select".

Case Run **[Off, On]**

Seuls les modules KARMA qui sont cochés (On) fonctionnent.

Case Solo **[Off, On]**

Cochez cette case si vous voulez isoler le son d'un module KARMA spécifique quand la fonction KARMA est activée.

☞p.47 COMBI 1.1–4b: Setup, case Solo

Ce réglage est initialisé quand vous choisissez un autre Song ou quittez temporairement le mode Sequencer. Il n'est pas mémorisé lors de la sauvegarde du Song.

6.1–1c: Selected GE Information, Init K.RTC

Cette zone affiche des informations sur le module KARMA [A], [B], [C] ou [D] en cours d'édition.

GE No., GE Name

☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup, "GE No., GE Name"

MIDI In/Out Ch

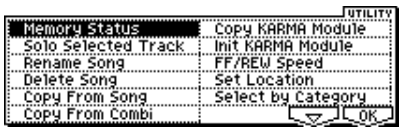
☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup, "MIDI In/Out Ch"

Vous pouvez effecteur ces réglages avec les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (6.1–2a) de la page SEQ 6.1–2: MIDI I/O.

Init K.RTC (KARMA Real-time Controls–Use GE's Value) **[Off, On]**

☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup, "Init K.RTC"

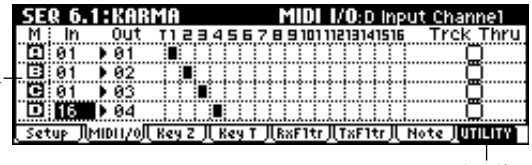
■ 6.1–1d: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b)
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–2: MIDI I/O

Permet de spécifier les canaux d'entrée et de sortie MIDI pour les quatre modules KARMA utilisés par un Song en mode Sequencer.
Les données MIDI générées sur le clavier ou reçues à la prise MIDI IN et dont le numéro de canal MIDI correspond à celui d'un module KARMA sont transmises au module en question. (Voyez ci-dessous le schéma "KARMA – MIDI Input/Output Channel").
Les données MIDI générées par chaque module KARMA sont transmises sur le canal de sortie MIDI affecté au module en question et pilotent les pistes de canaux correspondants.
Lors d'enregistrements en temps réel, les données sont enregistrées sur les pistes réglées sur les mêmes canaux.



6.1–2a

6.1–2b

note Ces réglages vous permettent d'utiliser plusieurs modules KARMA et de reproduire simultanément plusieurs pistes affectées à des canaux MIDI différents. Pour enregistrer votre jeu en temps réel, utilisez le mode multi-piste (Multi REC (1.1–6a)).

6.1–2a: Input Channel, Output Channel, T.Thru (KARMA Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Tch]

Permet de spécifier le canal d'entrée MIDI de chaque module KARMA.
Les données MIDI générées sur le clavier ou reçues via la prise MIDI IN et correspondant au numéro de canal MIDI spécifié sont transmises au module KARMA en question.

Tch: S'aligne automatiquement sur le numéro de canal MIDI (3.1–1(2)a) de la piste choisie avec "Track Select" (1.1–1c).

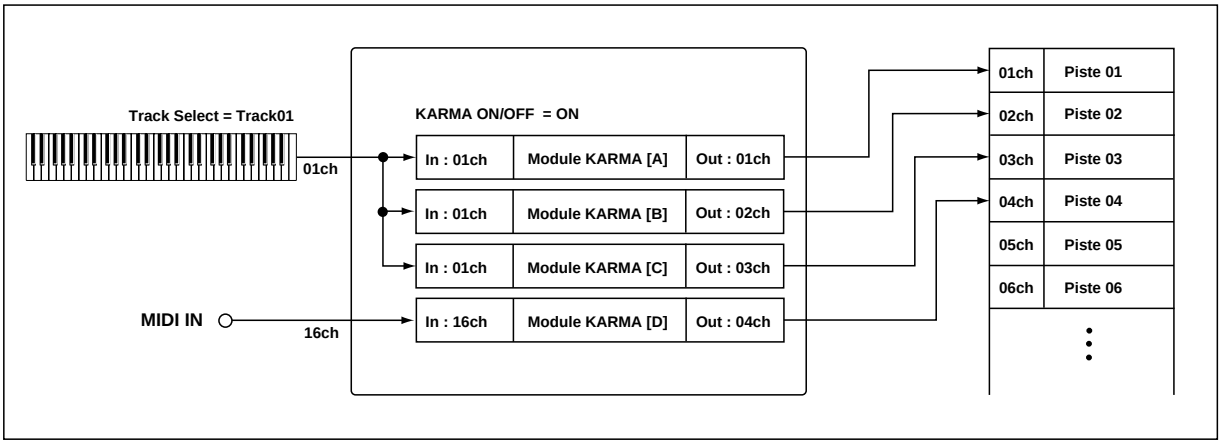
A/B/C/D Output Channel [01...16, Tch]

Permet de spécifier le canal de sortie MIDI de chaque module KARMA. Les données MIDI de chaque module KARMA sont transmises sur le canal MIDI spécifié et pilotent les pistes de canal MIDI correspondant.
Tch: S'aligne automatiquement sur le numéro de canal MIDI (3.1–1(2)a) de la piste choisie avec "Track Select" (1.1–1c).

[Exemple 1]
Avec les réglages suivants, quand vous choisissez une autre piste avec "Track Select" (la piste reproduite) pour changer de Programs, le KARMA change simultanément de module et joue ainsi une autre phrase. (Voyez le schéma "Exemple 1" en bas de la page suivante.)

① Réglez la piste 1 comme suit:
"Program Select": Program de catégorie **Guitar**
"MIDI Channel": **01**
② Pour la piste 2:
"Program Select": Program de catégorie **Bass**
"MIDI Channel": **02**
③ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de la catégorie de GE **Guitar**
"Input Channel": **01**
"Output Channel": **01**

KARMA - MIDI Input / Output Channel



④ Réglez le module KARMA [B] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Bass**
"Input Channel": **02**
"Output Channel": **02**

⑤ Choisissez **T01:Track01** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
(fonction KARMA activée)
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Guitar.

⑥ Choisissez **T02:Track02** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
(fonction KARMA activée)
Le riff de catégorie Bass du module KARMA [B] est joué avec un Program de type Bass.

[Exemple 2]

Avec les réglages décrits dans cet exemple, quand vous choisissez une autre piste avec "Track Select" (la piste jouée) pour changer de Programs, l'instrument ne passe pas à un autre module KARMA -- par conséquent, c'est la même phrase qui est jouée. (Voyez le schéma "Exemple 2" en bas de page.)

① Réglez la piste 1 comme suit:
"Program Select": un Program de catégorie **Guitar**
"MIDI Channel": **01**

② Pour la piste 2:
"Program Select": un Program de catégorie **Bass**
"MIDI Channel": **02**

③ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Guitar**
"Input Channel": **Tch**
"Output Channel": **Tch**

④ Choisissez **T01:Track01** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Guitar.

⑤ Choisissez **T02:Track02** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Bass.

[Exemple 3]

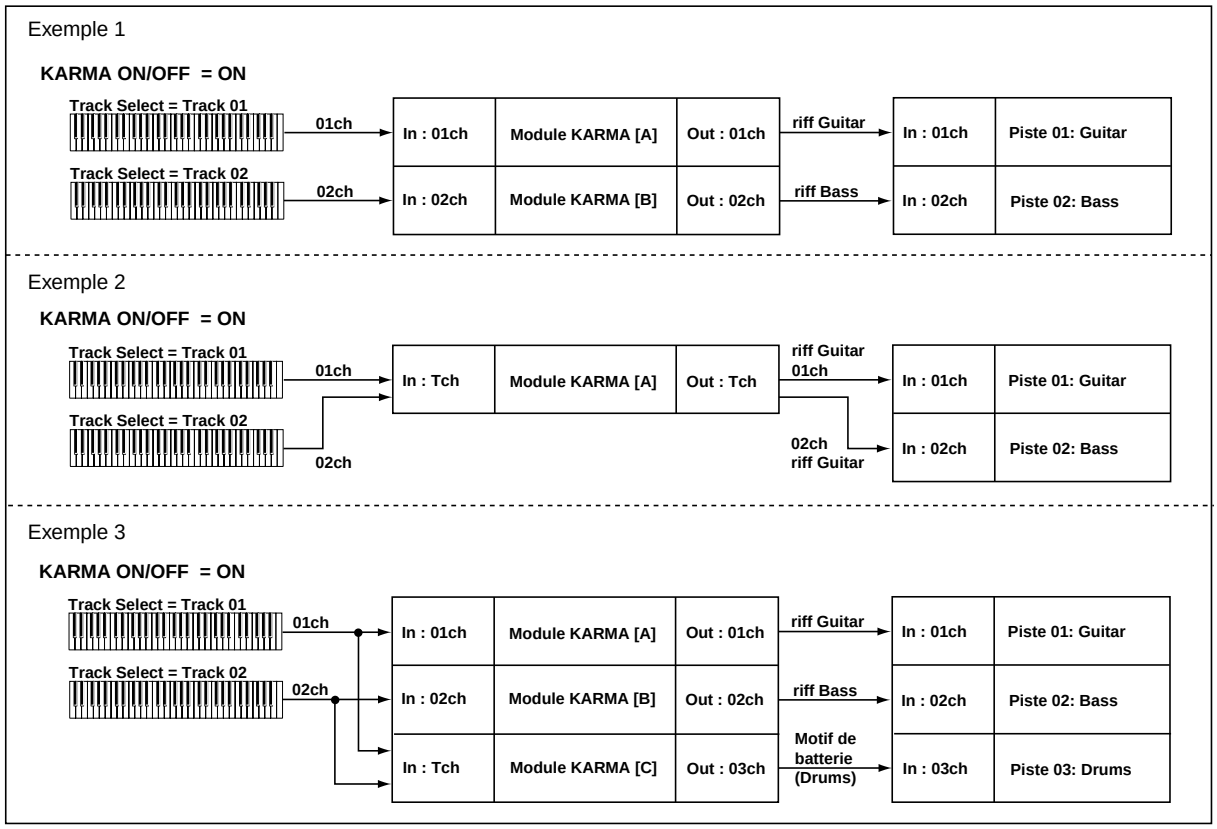
Avec les réglages suivants, quand vous choisissez une autre piste avec "Track Select" (la piste reproduite) pour changer de Programs, le KARMA change simultanément de module et joue ainsi une autre phrase. (Voyez le schéma "Exemple 3" en bas de page.)

① Réglez la piste 1 comme suit:
"Program Select": un Program de catégorie **Guitar**
"MIDI Channel": **01**

② Pour la piste 2:
"Program Select": un Program de catégorie **Bass**
"MIDI Channel": **02**

③ Réglez la piste 3 comme suit:
"Program Select": un Program de batterie (catégorie **Drums**)
"MIDI Channel": **03**

④ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE **Guitar**
"Input Channel": **01**
"Output Channel": **01**



⑤ Réglez le module KARMA [B] comme suit:
"GE Select": un riff de catégorie GE Bass
"Input Channel": **02**
"Output Channel": **02**

⑥ Réglez le module KARMA [C] comme suit:
"GE Select": un motif de batterie (de catégorie GE **Drums**)
"Input Channel": **Tch**
"Output Channel": **03**

⑦ Choisissez **T01:Track01** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
(fonction KARMA activée)
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Guitar.
Le motif de batterie du module KARMA [C] est reproduit simultanément par le Program Drums.

⑧ Choisissez **T02:Track02** avec "Track Select" et jouez sur le clavier.
(fonction KARMA activée)
Le riff de catégorie Bass du module KARMA [B] est joué avec un Program de type Bass.
Le motif de batterie du module KARMA [C] est reproduit simultanément par le Program Drums.

KARMA Routing Map

Cette zone affiche la piste jouée par chaque module KARMA, conformément aux réglages de canal de sortie MIDI de chaque module et de canal MIDI de chaque piste (3.1–1a).

Trck Thru (T.Thru (KRM Off)) [Off, On]

Les réglages "Input Channel" et "Output Channel" sont en principe uniquement actifs quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **activé**.
"Trck Thru" constitue une exception à ce mode de fonctionnement: il permet de spécifier si les données MIDI reçues par un module KARMA sont ou non envoyées (Thru) à la piste quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**.

On (coché): Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, les données MIDI reçues par un module KARMA sont envoyées à la piste via le canal "Output Channel".
Off (non coché): Quand le bouton KARMA [ON/OFF] est **désactivé**, les données MIDI reçues par un module KARMA ne sont pas transmises à la piste.
Pour des exemples d'utilisation de ce paramètre, voyez la description du paramètre "Timb Thru" à la p.58 du mode Combination, page COMBI 6.1–2a: MIDI I/O.

■ 6.1–2b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

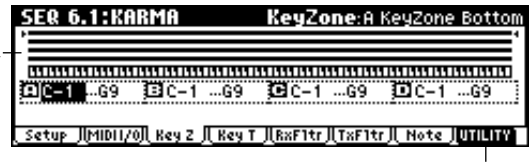
6.1–3: KeyZ (Key Zone)

Permet de spécifier la plage de notes (zone de clavier) pilotant chaque module KARMA.

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru

MIDI En mode Sequencer, les données MIDI pour chaque module KARMA sont reçues et transmises via les canaux affectés à chaque module avec les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (6.1–2a).

6.1–3a



6.1–3b

6.1–3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

Cette plage vous indique la zone de clavier de chaque module KARMA à l'aide d'une ligne épaisse.

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru, "Zone Map"

A/B/C/D KeyZone Bottom [C–1...G9]
A/B/C/D KeyZone Top [C–1...G9]

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru, "KeyZone Bottom", "KeyZone Top"

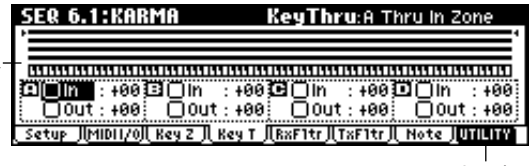
■ 6.1–3b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location", (1.1–1d)
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b)
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–4: Key T (KeyThru)

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

6.1–4a



6.1–4b

6.1–4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone [Off, On]
A/B/C/D Transpose InZ [–36...+36]
A/B/C/D Thru out Zone [Off, On]
A/B/C/D Transpose OutZ [–36...+36]

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

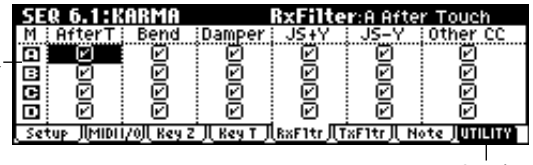
■ 6.1–4b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b)

6.1–5: RxFiltr (Receive Filter)

☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter
p.60 COMBI 6.1–5a: Rx Filter

6.1–5a



6.1–5b

6.1–5a: Rx Filter

A/B/C/D AfterT (After Touch) [Off, On]
A/B/C/D Bend (Pitch Bend) [Off, On]
A/B/C/D Damper (Damper CC#64) [Off, On]
A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01) [Off, On]
A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02) [Off, On]
A/B/C/D Other CC [Off, On]

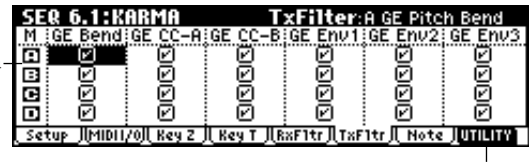
☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter

■ 6.1–5b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–6: TxFiltr (Transmit Filter)

6.1–6a



6.1–6b

☞p.29 PROG 6.1–4: TxFltr (TX Filter)
p.60 COMBI 6.1–6: TxFltr (TX Filter)

6.1–6a: Tx Filter

A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend) [Off, On]
A/B/C/D GE CC-A [Off, On]
A/B/C/D GE CC-B [Off, On]
A/B/C/D GE Env.1 [Off, On]
A/B/C/D GE Env.2 [Off, On]
A/B/C/D GE Env.3 [Off, On]

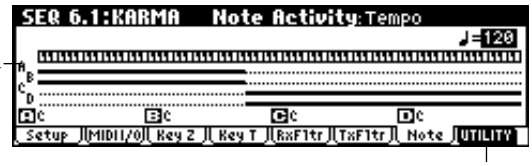
☞p.29 PROG 6.1–4a: Tx Filter

■ 6.1–6b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–7: Note (Note Activity)

6.1–7a



6.1–7b

6.1–7a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D
Chord Name A, B, C, D

☞p.48 COMBI 1.1–6: Note (Note Activity)

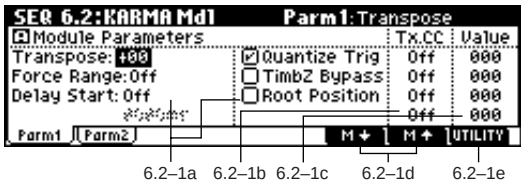
■ 6.1–7b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

SEQ 6.2: KARMA Mdl

Cette page permet de régler les paramètres des modules KARMA. Tout comme le mode Combination, le mode Sequencer permet d'utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C], [D]). Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] (M+) et [F7] (M+) (6.2–1d).

6.2–1: Parm1 (Parameter 1)



6.2–1a: Module Parameters

Le module KARMA choisi est indiqué à l'écran avec [A], [B], [C] ou [D].

Transpose **[–36...+36]**

Force Range
[Off, Lowest, Highest, C3–B3[1], C3–B3[2]]

Delay Start **[Off, Fixed, 𝅘𝅥𝅯₃...4x𝅝]**

Delay Start Fixed **[0000ms...5000ms]**

Quantize Trig **[Off, On]**

☞p.30 PROG 6.2–1a: Module Parameters, ☞Mdb p.88 "A propos de la fonction KARMA" — "Synchronisation de la fonction KARMA"

TimbZ Bypass (TimbZone Bypass) **[Off, On]**

Spécifie si les réglages de la zone de clavier (3.3–1b) et de la zone de toucher (3.4–1(2)b) de la piste en question sont assignés ou non à la phrase ou au motif produit par le module KARMA.

On (coché): Les réglages de zone de clavier et de zone de toucher de la piste sont contournés pour la phrase ou le motif joué par le module KARMA. Ces réglages sont donc ignorés et les notes générées par le module KARMA sont jouées.
Off (non coché): Les réglages de zone de clavier et de zone de toucher de la piste s'appliquent à la phrase ou au motif joué par le module KARMA. Les notes produites par le module KARMA ne sont pas jouées si elles se trouvent en dehors de la zone de clavier définie pour la piste.

Root Position **[Off, On]**

☞p.30 PROG 6.2–1a: Module Parameters

6.2–1b: Tx CC (Transmit CC)

☞p.31 PROG 6.2–1b: Tx CC

Ces données sont transmises via le canal "Output Channel" (6.1–2a) affecté au module KARMA.

Tx CC1...4 Number **[Off, 000...095]**

☞p.31 PROG 6.2–1b: Tx CC

Quand vous activez le bouton KARMA [ON/OFF] pour un Song dans lequel la fonction KARMA est active, les commandes de contrôle spécifiées sont aussi transmises. Si le GE choisi génère la commande de contrôle spécifiée ici, la priorité sera accordée à l'effet de la commande de contrôle produite par le GE.

6.2–1c: Value (Tx CC Value)

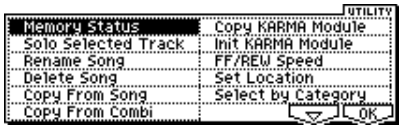
Value (Tx CC1...4 Value) **[000...127]**

☞p.31 PROG 6.2–1c: Value (Tx CC Value)

6.2–1d: M+, M+

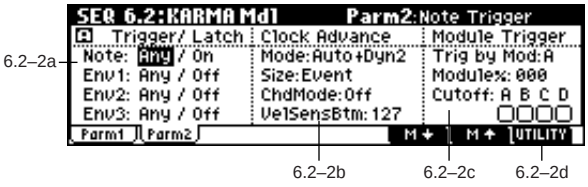
Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] (M+) et [F7] (M+).

■ 6.2–1e: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.2–2: Parm2 (Parameter 2)



6.2–2a: Trigger/Latch

Permet de régler les conditions de déclenchement et d'activer/de couper la fonction Latch pour le GE affecté à chacun des modules KARMA [A]~[D].

Note:

Note Trigger **[Any, AKR, 1st, Dyn]**

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Trigger"

Note Latch **[Off, On]**

☞p.32 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

Le mode Sequencer vous permet d'activer/de couper ce réglage séparément pour chaque module KARMA. Pour les modules dont vous avez **activé** ce paramètre, la fonction **Latch** est **active (On)** quand le bouton [LATCH] est activé (que son témoin est allumé).
☞p.32 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

Env1:/Env2:/Env3:

Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger
[Any, AKR, 1st, Dyn]

Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch
[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch.

6.2–2b: Clock Advance

☞p.32 PROG 6.2–2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) **[Auto...Auto+Dyn2]**
Size (Clk Adv. Size) **[𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯𝅘𝅥𝅯...♩, Event]**
ChdMode (Chord Mode)
[Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]
VelSensBtm (Vel Sens Bottom) **[001...127]**

☞p.32 PROG 6.2–2b: Clock Advance

6.2–2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module) **[Off, A, B, C, D]**
Module% **[000...100]**
Cutoff (Cutoff Module) **[Off, On]**

☞p.62 COMBI 6.2–2C: Parm2, Module Trigger

■ 6.2–2d: UTILITY

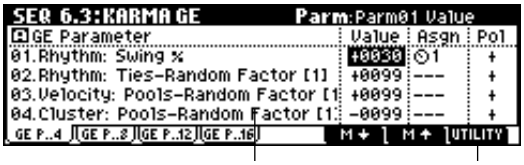
☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

SEQ 6.3: KARMA GE

Cette page permet de régler les paramètres du GE spécifié pour chaque module KARMA. En assignant des paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS, vous pourrez piloter la phrase ou le motif en temps réel quand vous jouez ou effectuez un enregistrement.

Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] (M+) et [F7] (M+) (6.2–1d).

6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4)
6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8)
6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...12)
6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16)



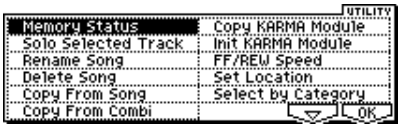
6.3–1a 6.3–1b

6.3–1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter
Value
Asgn (Assign) **[---, ⏲1...Dyn4]**
Pol (Polarity) **[–, +]**

☞p.34 PROG 6.3–1a: "GE Parameter Value", "Asgn", "Pol"

■ 6.3–1(2)(3)(4)b: UTILITY



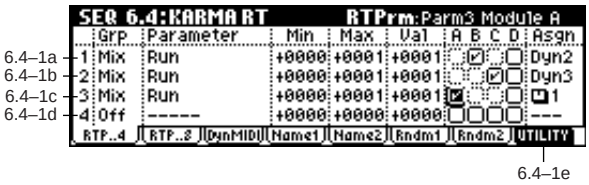
☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

SEQ 6.4: KARMA RT

☞p.35 PROG 6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1–4), 6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5–8)

6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1...4)

6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5...8)

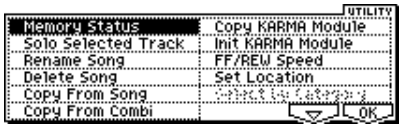


6.4–1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) **[Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]**
Parameter **[---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]**
Min (Parm Min Value) **[---, –0036...+5000]**
Max (Parm Max Value) **[---, –0036...+5000]**
Value (Parm Value) **[---, –0036...+5000]**
A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) **[Off, On]**
Asgn (Parm Assign) **[---, 1...Dyn4]**

☞p.35 PROG 6.4–1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

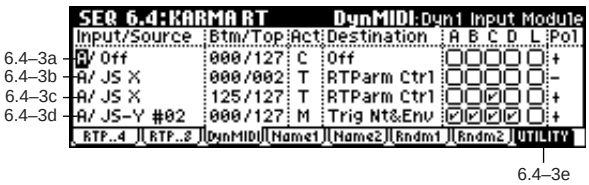
■ 6.4–1(2)e: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d), "Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞p.37 PROG 6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)



6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

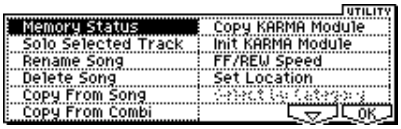
Input (Dyn1...4 Input Module) **[A...D]**

Ce paramètre permet de choisir le module KARMA ([A], [B], [C] ou [D]) utilisé comme source d'entrée "Source" pour la fonction Dynamic MIDI.
C'est la commande de contrôle MIDI correspondant au réglage "Input Channel" (6.1–2a) défini pour le module KARMA choisi qui est utilisée comme "Source". Si le paramètre "Source" est réglé sur "Note In Z" ou "Note Out Z", c'est la zone de clavier (6.1–3a) du module KARMA choisi ici qui servira de source.

Source (Dyn1...4 Source) **[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]**
Btm (Dyn1...4 Range-Btm) **[000...127]**
Top (Dyn1...4 Range-Top) **[000...127]**
Act (Dyn1...4 Src Action) **[M, T, C]**
Destination (Dyn1...4 Destination) **[Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]**
A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) **[Off, Off]**
L (Dyn1...4 Last Triggered) **[Off, On]**
Pol (Dyn1...4 Polarity) **[Off, On]**

☞p.37 PROG 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4
p.63 COMBI 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

■ 6.4–3e: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d), "Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–4: Name1

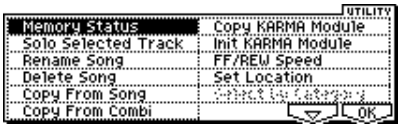
6.4–5: Name2



6.4–4(5)a: Knob 1...8, Switch 1/2

☞p.38 PROG 6.4–4: Name1, PROG 6.4–5: Name2

■ 6.4–4(5)b: UTILITY

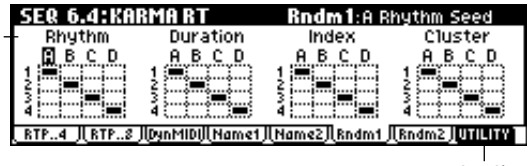


☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d), "Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–6: Rndm1 (Random 1)

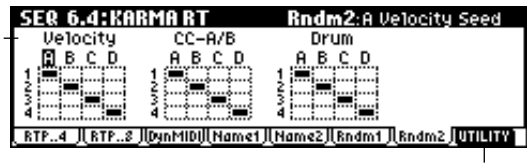
6.4–7: Rndm2 (Random 2)

6.4–6a



6.4–6b

6.4–7a



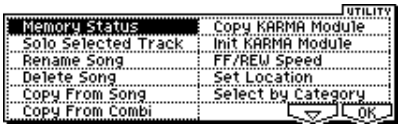
6.4–7b

6.4–6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC–A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
Duration (Duration Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
Index (Index Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
Cluster (Cluster Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
Velocity (Velocity Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
CC–A/B (CC–A/B Seed)	**[1, 2, 3, 4]**
Drum (Drum Seed)	**[1, 2, 3, 4]**

☞p.64 COMBI 6.4–6(7)a: Rndm 1/2

■ 6.4–6(7)b: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "Rename Song", "Delete Song", "Copy From Song", "Copy From Combi", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 3.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

SEQ 7.1: BUS

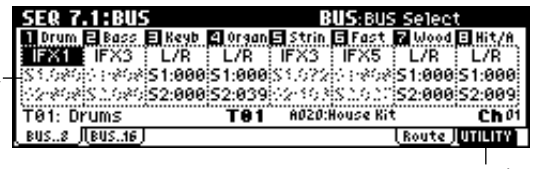
Définissez ici le bus via lequel le signal de l'oscillateur ou des oscillateurs assignés au Program de chacune des pistes 1~8, 9~16 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler le niveau d'envoi aux effets maîtres.

☞Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.1–1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1–2: BUS..16 (BUS T09...16)

7.1–1a



7.1–1b

7.1–1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select **[DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]**

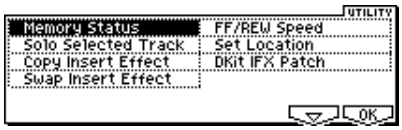
Spécifie pour chacune des pistes 1~8 et 9~16 le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés.
La page Route sert à vérifier ces réglages (☞COMBI 7.1–1a).

S1 (Send1(MFX1))	**[000...127]**
S2 (Send2(MFX2))	**[000...127]**

Spécifie pour chacune des pistes 1~8, 9~16 le volume (niveau d'envoi) aux effets maîtres 1 et 2. Ces réglages sont uniquement disponibles si "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**. Si **IFX 1**, **2**, **3**, **4** ou **5** est assigné à "BUS Select", les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis avec les paramètres "Send1" et "Send2" de la page Insert FX, après que le signal soit passé par les blocs d'insertion IFX1~5.
Ces réglages n'auront pas d'effet si "BUS Select" est réglé sur **1**, **2** ou **1/2**.
Les réglages de niveau d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés lorsque vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis son début. Si vous modifiez ces réglages durant l'enregistrement, ces changements seront enregistrés avec les données musicales et niveau d'envoi sera modifié à la reproduction des données. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si vous avez enregistré des données de niveau d'envoi 1 et 2, le KARMA changera les réglages en conséquence durant la reproduction.

MIDI Si "Status" (3.1–1a/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pourrez envoyer des commandes de contrôle CC#93 et #91 au KARMA pour contrôler respectivement le niveau d'envoi 1 et 2 et changer les réglages. Quand vous changez de Song ou retournez au début d'un Song, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettent ces réglages de niveau d'envoi via MIDI. Ces données sont transmises sur le canal MIDI assigné à chaque piste via le paramètre "MIDI Channel" (3.1–1(2)a). Le KARMA calcule les niveaux d'envoi en multipliant les valeurs définies pour les commandes de contrôle par les valeurs de niveau d'envoi ("S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" (PROG 7.2–1a) attribuées à chaque oscillateur utilisé par le Program assigné à la piste.

■ 7.1–1(2)b: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "FF.REW Speed", "Set Location" (1.1–1d) "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1–1b)

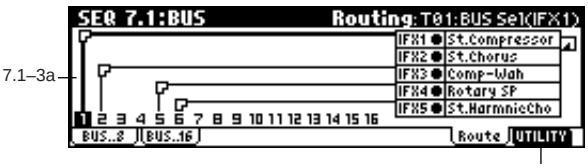
Copy Insert Effect

☞PROG 7.1–1c
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" à la page 7.2: Insert FX, Setup ne sera pas copié.

Swap Insert Effect

☞PROG 7.1–1c
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" à la page 7.2: Insert FX, Setup ne sera pas échangé.

7.1–3: Route (Routing)



7.1–3a: Routing Map, BUS Select

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion: l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page 7.2: Insert FX, Setup.

T01...16: BUS Sel [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Vous pouvez spécifier le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés pour chacune des pistes 1~16 et visualiser les réglages à l'écran.
Choisissez une piste avec les boutons de curseur [◄], [►] et réglez le paramètre "BUS Select" (7.1–1a/2a) avec les boutons VALUE [▲], [▼] ou la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi effectuer ces réglages avec "BUS Select" (7.1–1/2).

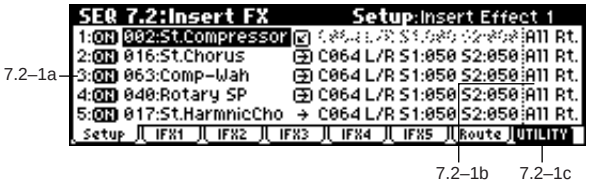
■ 7.1–3b: UTILITY

☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1b/2b), "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1–1b)

SEQ 7.2: Insert FX

7.2–1: Setup

Cette page permet de spécifier le type de chaque effet d'insertion, d'activer/couper l'effet et d'effectuer les réglages de chaîne.



7.2–1a: Insert FX Setup

IFX1 — IFX5 On/Off	**[Off, ON]**
Insert Effect 1, 5	**[000...089: name]**
Insert Effect 2, 3, 4	**[000...102: name]**
Chain	**[(Off), (ON)]**
Pan(CC#8)	**[L000...C064...R127]**
BUS Select	**[L/R, 1, 2, 1/2, Off]**
S1 (Send1 (MFX1))	**[000...127]**
S2 (Send2 (MFX2))	**[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés en mode Program (☞PROG 7.2–1).
Toutefois, contrairement au mode Program, le paramètre "Control Channel" (7.2–1b) correspond au canal MIDI contrôlant le modulateur dynamique (Dmod) appliqué aux effets d'insertion et aux paramètres "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" suivant les blocs d'insertion.
Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.
Les réglages de panoramique (CC#8) et d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés quand vous reproduisez ou enregistrez le morceau depuis son début. Si vous modifiez ces réglages durant l'enregistrement, ces changements seront enregistrés avec les données musicales et les réglages seront modifiés à la reproduction des données. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si vous avez enregistré des données de panoramique (CC#8), de niveau d'envoi 1 ou de niveau d'envoi 2, le KARMA changera les réglages en conséquence durant la reproduction.

MIDI Si "Status" (3.1–1(2a)) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pourrez envoyer au KARMA des commandes de contrôle CC#8, #93 et #91 pour contrôler r espectivement le panoramique après l'effet d'insertion, le niveau d'envoi 1 et 2 et changer les réglages. Quand vous changez de Song ou retournez en début de morceau, les pistes pour lesquelles "Status" est mis sur BTH, EXT ou EX2 transmettent ces réglages via le canal MIDI choisi avec "Control Channel" (7.2–1a).

7.2–1b: Control Channel

Control Channel **[Ch01...16, All Rt.]**

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet, le panoramique après le traitement du bloc d'insertion "Pan (CC#8)", le niveau d'envoi 1 "Send 1 (MFX1)" et le niveau d'envoi 2 "Send 2 (MFX2)".

Le numéro de canal MIDI des pistes passant par un bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de **Ch01–16**). Quand plusieurs pistes disposant de canaux MIDI différents sont acheminées dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

All Rt. (All Routed): L'effet d'insertion peut être contrôlé via tout canal MIDI des pistes passant dans le bloc en question.

Si vous avez réglé "BUS Select" (7.1–1a/2a) sur **DKit** pour une piste disposant d'un Program de batterie, le canal MIDI attribué à cette piste sera disponible si tout bloc d'insertion IFX1~5 est réglé sur **All Rt.**, cela quels que soient les réglages du paramètre "BUS (BUS Select)" (GLOBAL 5.1–3a) du Drum Kit ou de la commande de menu Utility "DrumKit IFX Patch".

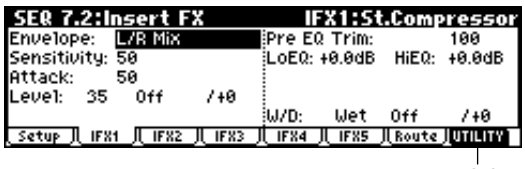
■ 7.2–1c: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1b/2b), "Select by Category" (PROG 7.2–1b)

7.2–2: IFX1 (Insert Effect1)
7.2–3: IFX2 (Insert Effect2)
7.2–4: IFX3 (Insert Effect3)
7.2–5: IFX4 (Insert Effect4)
7.2–6: IFX5 (Insert Effect5)

Vous pouvez régler les paramètres d'effet pour les blocs d'insertion IFX 1~5 choisis à la page Setup (☞p.112).



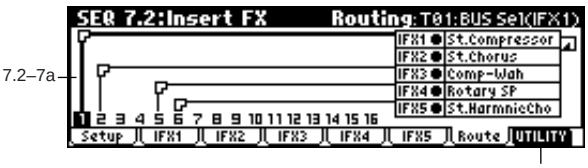
7.2–2a

■ 7.2–2(...6)a: UTILITY



☞"Memory Status" (1.1–1d)

7.2–7: Route (Routing)



7.2–7a

7.2–7b

7.2–7a: Routing Map

Cette page affiche le statut des effets d'insertion. Son contenu est identique à celui de la page 7.1: BUS, Routing (☞7.1–3).

■ 7.2–7b: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect" (7.1–1b/2b), "Select by Category" (PROG 7.2–1b)

SEQ 7.3: Master FX

☞Pour en savoir plus sur les effets maîtres, ☞p.159 "7. Guide d'effets".

7.3–1: Setup

Dans cette page, vous choisissez le type de chaque effet maître, vous activez/coupez l'effet, effectuez les réglages de chaîne et d'égaliseur maître.
Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés dans le mode Program, sauf les réglages "MFX1 Control Ch", "MFX2 Control Ch" et "MEQ Control Ch" (☞PROG 7.3: Ed-MasterFX).



7.3–1a
7.3–1b
7.3–1c
7.3–1d
7.3–1e

7.3–1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off **[Off, ON]**
Master Effect 1, 2 **[000...089: name]**
Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program. Voyez "PROG 7.3–1: Setup". Cependant, contrairement au mode Program, les effets maîtres sont pilotés via le canal MIDI spécifié avec "MFX 1, 2 Control Ch". Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.

MFX1, 2 Control Ch **[Ch01...16, G ch]**

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet maître.

G ch: L'effet est contrôlé via le canal Global MIDI spécifié avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

7.3–1b: Master FX Chain

MFX Chain **[Off, On]**
Direction (Chain Direction)
[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Signal (Chain Signal) **[LR Mix, L Only, R Only]**
Level (Chain Level) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program. Voyez "PROG 7.3–1: Setup".

7.3–1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) **[Ch01...16, G ch]**

MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l'égaliseur maître.

G ch: L'effet est contrôlé via le canal Global MIDI spécifié avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

7.3–1d: Master EQ Gain [dB]

Low **[–18.0...+18.0]**
Mid **[–18.0...+18.0]**
High **[–18.0...+18.0]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program (☞PROG 7.3–1: Setup).

■ 7.3–1e: UTILITY



☞"Memory Status", "Solo Selected Track", "FF/REW Speed", "Set Location" (1.1–1c), "Select by Category" (PROG 7.3–1d)

Copy Master Effect

☞p.42 PROG 7.3–1d
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" des pages MFX1 et 2 ne sera pas copié.

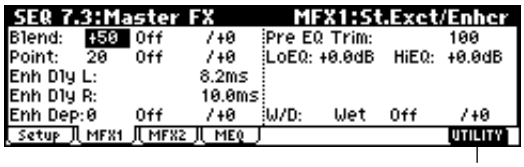
Swap Master Effect

☞p.42 PROG 7.3–1d
Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" des pages MFX1 et 2 ne sera pas échangé.

7.3–2: MFX1 (Master Effect1)

7.3–3: MFX2 (Master Effect2)

Réglez avec ces pages les paramètres des effets maîtres "Master Effect1" et "Master Effect2" définis à la page Setup (☞p.113).



7.3–2a

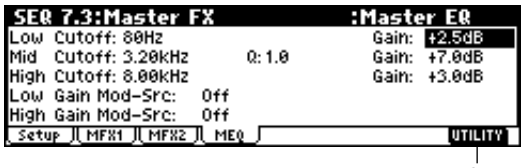
■ 7.3–2(3)a: UTILITY



☞"Memory Status" (1.1–1d)

7.3–4: Master EQ (Master EQ)

Cette page propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R bus aux bornes AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO et R (☞p.220).



7.3–4a

■ 7.3–4a: UTILITY

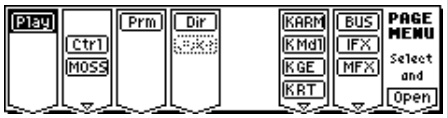
☞"Memory Status" (1.1–1d)

4. Mode Song Play

En mode Song Play, vous pouvez charger des fichiers standard MIDI (SMF) à partir de disquettes et les reproduire directement durant le chargement. Vous disposez d'une fonction Jukebox qui vous permet de reproduire ces fichiers SMF dans l'ordre voulu. Vous pouvez également vous servir de la fonction KARMA ou des fonctions de jeu en temps réel durant la reproduction. Ce mode est donc idéal pour les applications Minus-One. En mode Song Play, vous pouvez reproduire des données SMF et effectuer des réglages.
Le KARMA peut reproduire des données SMF de **format 0** ou de **format 1**.

S.PLAY PAGE MENU

Pour en savoir plus sur la sélection des pages en mode Song Play, voyez p.1.

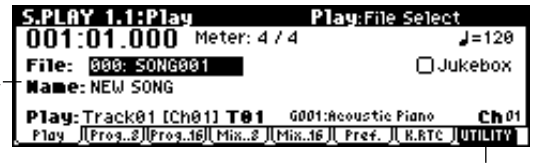


Play	1.1: Play	Reproduction et réglages SMF. Choix des Programs, panoramique et volume de chaque piste (☞p.115).
Ctrl	2.2: Controller	Réglages des fonctions de jeu (☞p.119)
MOSS	2.3: MOSS	S'affiche si vous avez installé l'option EXB-MOSS. Sert à régler les paramètres EXB-MOSS (☞p.119).
Prm1	3.1: Parm	Sert à activer les pistes jouées via les réglages KARMA ON/OFF et à régler les paramètres MIDI et de gamme pour chaque Timbre (☞p.120)
Dir	4.1: Select Directory	Choix du dossier qui contient le SMF à reproduire (☞p.121)
Juke	4.2: JukeBox	Est affiché quand vous cochez "JukeBox". Permet de créer une liste Kukebox et de définir l'ordre de reproduction des fichiers SMF (☞p.121)
KARM	6.1: KARMA	Choix et réglages de l'algorithme KARMA GE, canal MIDI, paramètres de zone de Progam et réglages de filtre MIDI (☞p.122)
K Mdl	6.2: KARMA Mdl	Réglages des paramètres de modules (transposition, plage de hauteur de la phrase produite, déclenchement, etc.) (☞p.126)
K GE	6.3: KARMA GE	Réglages des paramètres GE et assignations aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS (☞p.127)
K RT	6.4: KARMA RT	Réglages des paramètres KARMA RT et de la fonction Dynamic MIDI (☞p.128)
BUS	7.1: BUS	Réglages de bus et de niveau d'envoi aux effets maîtres pour chaque piste (☞p.129).
IFX	7.2: InsertFX	Choix, routage et réglages des effets d'insertion (☞p.130)
MFX	7.3: MasterFX	Choix et réglages des effets maîtres. Réglages de l'égaliseur maître (☞p.131)

S.PLAY 1.1: Play

1.1–1: Play

Effectuez ici les réglages de reproduction pour les fichiers SMF.



1.1–1a

1.1–1b

1.1–1a: Location, Meter, ♩ (Tempo), File, Name, Play(Track Select), Selected Track Information

Location **[001:01:000...999:16.191]**

Indique la position actuelle dans le morceau choisi sous forme (de gauche à droite) de mesure, de temps et de clocks. Vous pouvez modifier ces valeurs pour vous déplacer dans le morceau.

MIDI Quand vous changez de position dans le morceau, l'instrument transmet un message MIDI Song Position Pointer (indicateur de position dans le morceau).

Meter

Indique l'armure de temps valable à la position actuelle du fichier SMF.

♩ (Tempo) **[40...240]**

Définit le tempo de reproduction du morceau SMF.
En mode Song Play, ce tempo est d'application quel que soit le réglage "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–2a).

File (File select) **[000...999: name]**

Sélectionnez le fichier SMF à reproduire sur disquette.
Vous avez le choix parmi les fichiers SMF du dossier actuel. Pour changer de dossier, utilisez la commande S.PLAY 4.1: Select Directory.
Quand "Jukebox" (1.1–1a) est **coché**, vous pouvez choisir des fichiers SMF dans la liste Jukebox sous S.PLAY 4.2: Jukebox.
Ce paramètre n'est pas affiché s'il n'existe pas de fichiers SMF dans le dossier ou si la liste Jukebox ne contient pas de fichier SMF.

Jukebox **[Off, On]**

On (coché): Les fichiers SMF de la liste Jukebox sont reproduits successivement. Cochez aussi cette case pour créer une liste Jukebox.
Choisissez **Juke** sous le menu de page, appelez la page S.PLAY 4.2: Jukebox et créez la liste.

Name

Affiche le titre du morceau SMF choisi.

Play (Track Select) [Track01[Ch01]...Track16[Ch 16]]

Sélectionne la piste (le canal) utilisée quand vous jouez sur le clavier.

MIDI En mode Song Play, les canaux MIDI 1–16 correspondent aux pistes 1–16.

Selected Track Information

Cette zone affiche les informations concernant la piste (1~16) sélectionnée pour l'édition.

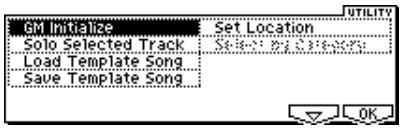
T (Track) No.: Bank No.: Prog No. and name

Affiche le numéro de la piste, la banque, le numéro et le nom du Program sélectionné pour cette piste.

Ch 01...16

Affiche le numéro de canal MIDI de la piste.

■ 1.1–1b: UTILITY



Pour en savoir plus sur la sélection des commandes du menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

GM Initialize

Cette commande transmet un message GM System On en mode Song Play afin de ramener tous les réglages de piste aux réglages GM (voyez le tableau ci-dessous).

MIDI Quand l'instrument reçoit un message GM System On en mode Song Play à partir d'un dispositif externe ou d'un fichier SMF contenant ce type de message, le générateur de sons adopte les réglages GM comme si vous aviez exécuté cette commande. (Dans ce cas, toutefois, les paramètres 7.3: Master Fx ne sont pas modifiés).

Solo Selected Track

Quand vous choisissez cette commande et cochez la page de menu, seule la piste sélectionnée est audible et les autres pistes sont coupées (fonction Solo). Pour isoler une autre piste, sélectionnez un des paramètres de la piste voulue (☞SEQ 1.1–1d)).

MIDI Si une piste coupée par la fonction Mute ou Solo a un réglage "Status" (3.1–1(2)a) **EXT** ou **BTH**, les messages MIDI de note enclenchée/coupée pour cette piste ne sont pas transmis.

Load Template Song

Cette commande charge un morceau de base préprogrammé (un parmi les seize types P00~15) ou un morceau de base utilisateur (un parmi les seize types U00~15) dans le morceau (☞SEQ 1.1–1d).

Save Template Song

Cette commande sauvegarde les Programs, les paramètres de piste, les réglages d'effet, etc., sous forme de morceau de base utilisateur U00~15 (☞SEQ 1.1–1d).
Les réglages sauvegardés ici peuvent également être chargés en mode Sequencer.

Set Location

En appuyant sur le bouton [LOCATE], vous passez directement à la position choisie ici (☞SEQ 1.1–1d).

GM Initialize Parameters

	Paramètres	PIstes 1~9, 11~16	Piste 10	
1.1	Bank/Program	G000:*A.Piano	g(d)000:STANDARD Kit	
	Pan	C064	C064	
	Volume	100	100	
3.1	Status	–	–	Le réglage reste inchangé.
3.2	Use Program's Scale	–	–	Le réglage reste inchangé.
7.1	IFX/Indiv.Out BUS Select	L/R	DKit	
	Send1(MFX1)	0	0	
	Send2(MFX2)	40	40	
7.2	IFX1–5	–	–	Le réglage reste inchangé.
	Pan(CC#8)	–	–	Le réglage reste inchangé.
	BUS Select	–	–	Le réglage reste inchangé.
	Send1	–	–	Le réglage reste inchangé.
	Send2	–	–	Le réglage reste inchangé.
	Autres paramètres d'effets d'insertion	–	–	Le réglage reste inchangé.
7.3	MFX1	–	–	016: St. Chorus
	MFX2	–	–	053: Rev Smth. Hall
	Return1	–	–	127
	Return2	–	–	050
	Autres paramètres d'effets maîtres et de l'égaliseur maître	–	–	Réglages par défaut

* Les divers paramètres KARMA des pages S.PLAY 6.1~6.4 conservent leurs valeurs et ne sont pas initialisés.

1.1–2: Prog..8 (Program T01...08)

1.1–3: Prog..16 (Program T09...16)

Permet de choisir la banque du Program utilisé par chaque piste.



1.1–2(3)a: ProgramSelect, PLAY/MUTE, SOLO On/Off

Program Select [A...F/000...127, G001...128 g001:1...g128: d]

Sélectionne le Program utilisé par chaque piste.

Les Programs **F000~127** sont uniquement disponibles si vous avez installé l'option EXB-MOSS.
Une fois que vous avez sélectionné ce paramètre, vous pouvez choisir les Programs avec les commandes VALUE.
Quand vous choisissez un Program, le témoin du bouton BANK correspondant s'allume pour vous indiquer la banque du Program en question.
L'écran affiche aussi le numéro de la piste et une abréviation du nom de catégorie sous "Program Select".

note Vous pouvez aussi choisir une des pistes "T1"~"T16" en maintenant enfoncé le bouton [TIMBRE/TRACK] et en appuyant sur le bouton [F1](T1/T9)~[F8](T8/T16) correspondant.
Enfin, les boutons [A]~[G] permettent de choisir directement les banques de Programs.

note Vous pouvez aussi choisir les Programs en fonction de leur catégorie avec la commande de menu Utility "Select by Category" (☞p.2).

MIDI Quand le paramètre "Status" (3.1–1(2)a) d'une piste est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pouvez sélectionner des Programs en envoyant des messages de changement de programme MIDI. Les pistes 1~16 sont contrôlées par les canaux MIDI 1~16 respectivement.

PLAY/MUTE [PLAY, MUTE]

Détermine le statut de chaque piste: active ou muette.

PLAY: La piste est active et joue.
MUTE: La piste est muette.

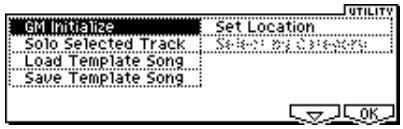
SOLO ON/OFF [SOLO On, SOLO Off]

Active/coupe la fonction Solo.
Choisissez la case de sélection à droite de "PLAY/MUTE" et activez/coupez ce réglage. Une piste pour laquelle vous avez **activé (On)** la fonction Solo affiche "S" dans cette case. Seule cette piste sera jouée. Les autres pistes sont étouffées.

MIDI Si une piste coupée avec la fonction Mute ou Solo a un réglage "Status" (3.1–(2)a) **EXT** ou **BTH**, les messages MIDI de note enclenchée/coupée pour cette piste ne sont pas transmis. (Exception faite, cependant, de la piste sélectionnée par ""Play (Track Select)" (1.1–1a).

Si la commande de menu Utility "Solo Selected Track" (1.1–1d) est cochée, son réglage Solo a priorité (quand elle est sur ON). Si vous activez "SOLO On/Off" ou choisissez un paramètre d'une autre piste, seule cette piste sera audible (solo).

■ 1.1–2(3)c: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Load Template Song", "Save Template Song", "Set Location" (SEQ 1.1–1d)

Select by Category

Permet de choisir le Program de chaque piste en fonction de sa catégorie. Cette commande ne s'affiche et n'est disponible que si vous choisissez "Program Select".

1.1–4: Mix..8 (Mixer T01...08)

1.1–5: Mix..16 (Mixer T09...16)

Détermine la position stéréo (pan) et le volume pour chaque piste (canal).



1.1–4(5)a: Pan, Volume

Pan (Panpot) [RND, L001...C064...R127]

Détermine le panoramique de chaque piste (canal) 1~16 (☞SEQ 1.1–4(5)a).

MIDI Vous pouvez régler le panoramique des pistes dont "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH** en transmettant la commande de contrôle MIDI CC10. Avec une commande CC10, une valeur **0** ou **1** représente l'extrême gauche, **64** le centre et **127** l'extrême droite. Les pistes 1~16 sont respectivement contrôlées par les canaux MIDI 1–16.

Volume **[0...127]**

Détermine le volume de chaque piste (canal) 1–16.

MIDI Vous pouvez régler le volume des pistes dont “Status” (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH** en transmettant la commande de contrôle MIDI CC7. Le volume réel d’une piste est obtenu en multipliant les valeurs MIDI de volume (CC07) et d’expression (CC11). Les pistes 1~16 sont respectivement contrôlées par les canaux MIDI 1–16.

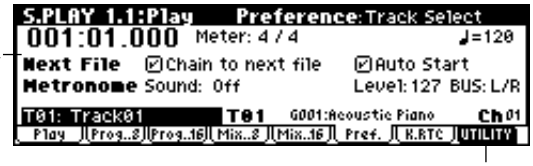
■ 1.1–4(5)b: UTILITY

☞“GM Initialize” (1.1–1b), “Solo Selected Track”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “Set Location” (SEQ 1.1–1d)

1.1–6: Preference

Permet de régler la reproduction consécutive des fichiers SMF et le métronome.

1.1–6a



1.1–6b

1.1–6a: Preference

Next File:

Détermine si le fichier suivant succède ou non au fichier SMF actuellement reproduit.

Chain to next file **[Off, On]**

On (coché): A la fin de la reproduction du fichier sélectionné, le fichier suivant est automatiquement sélectionné.

Auto Start **[Off, On]**

On (coché): A la fin de la reproduction du fichier SMF sélectionné, la reproduction du fichier suivant commence automatiquement. Pour cela, il faut que l’option “Chain to next file” soit cochée.

Metronome:

Permet d’effectuer les réglages concernant le métronome.

Sound (Metronome Sound) **[Off, On]**

On (coché): Le métronome est audible pendant la reproduction. Le son du métronome est transmis au bus sélectionné avec “BUS Select”.

Level **[000...127]**

Détermine le volume du métronome.

BUS (BUS Select) **[L/R, L, R, 1, 2, 1/2]**

Détermine la destination de sortie du son du métronome (☞SEQ 1.1–6b).

■ 1.1–6b: UTILITY

☞“GM Initialize” (1.1–1b), “Solo Selected Track”, “Load Template Song”, “Save Template Song”, “Set Location” (SEQ 1.1–1d)

1.1–7: K.RTC (KARMA RTC)

1.1–7a



1.1–7b

1.1–7a: RTC Parameter

Cette plage affiche le nom des commandes et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS ainsi que les réglages de ces commandes et boutons effectués en mode Song Play.

La zone [----] précédant le nom de la commande [1]~[8] ou du bouton [1]/[2] correspond à l’abréviation du nom de catégorie du Program choisi pour la piste pilotée par le module KARMA, lui-même piloté par la commande ou le bouton en question. Si plusieurs pistes comportent des Programs de catégories différentes, cette zone indiquera **[MLTI]**.

Vous pouvez assigner les paramètres aux pages S.PLAY 6.3: KARMA GE: Parm (6.3–1(2)(3)(4)) et S.PLAY 6.4: KARMA RT, RTPrm (6.4–1(2)).

Quant au nom de ces commandes, vous pouvez le modifier à la page S.PLAY 6.4–4/5: KARMA RT, Name 1/2.
Vous pouvez utiliser les boutons SCENE [1]/[2] pour alterner entre deux sets de réglages des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Les réglages des commandes et boutons affichés à cette page changent aussi en fonction de la scène choisie (SCENE 1/2).

Représentation graphique des commandes et boutons

Quand vous manipulez une commande [1]~[8] ou un bouton [1]/[2] pour modifier les valeurs en vigueur au moment de l’activation du mode Song Play, l’écran affiche en contrasté (en noir) la représentation graphique de la commande ou du bouton en question.
Quand vous rappelez la valeur d’origine (d’entrée en mode Song Play) en manipulant une commande ou un bouton, la représentation graphique de la commande ou du bouton en question retourne aussi au mode d’affichage précédent. Cette fonction est utile quand vous venez d’effectuer un réglage avec une commande ou un bouton et souhaitez retrouver le réglage initial.

Le mode Song Play dispose d’une structure différente de celle d’un Program ou d’une Combination et adopte donc une valeur de référence différente pour la commande ou le bouton représenté à l’écran. Dans le cas d’un Program ou d’une Combination, la valeur de référence correspond à la valeur mémorisée. Par contre, en mode Song Play, ce sont les réglages en vigueur au moment de l’activation du mode qui constituent la valeur de référence. (Il s’agit donc des réglages spécifiés quand vous avez quitté le mode pour la dernière fois.) Voyez l’explication ci-dessous.

① Activez le mode Song Play.
② Au moment de l’entrée en mode Song Play, la commande 1 se trouve au centre (64).
La représentation graphique de la commande 1 correspond alors à ⏱1.
③ Tournez la commande 1 à fond à droite (127).
La commande 1 est affichée en contrasté (⏱1).
④ Choisissez un autre mode.
Quittez temporairement le mode Song Play.

⑤ Retournez au mode Song Play.
⑥ La commande 1 est réglée à fond à droite (127). Sa représentation à l'écran correspond alors à ⊙1.

Le mode Song Play n'offre pas la fonction **"Rappeler les réglages d'origine du Program entier"** disponible pour les modes Program et Combination. Vous pouvez cependant utiliser les fonctions **"Rappeler uniquement les réglages de SCENE"** et **"Rappeler uniquement les réglages des commandes et boutons"** pour retrouver les réglages en vigueur au moment de la sélection du mode Song Play (Mode Program, ☞p.6 "[Rappeler uniquement les réglages de SCENE]", "[Rappeler uniquement les réglages des commandes [1]~[8] et des boutons [1]/[2]").

■ 1.1–7b: UTILITY

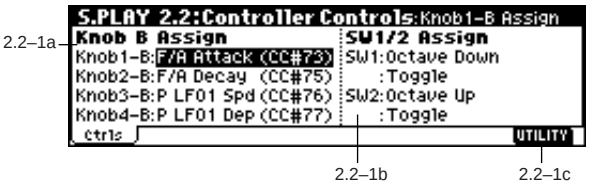
☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Load Template Song", "Save Template Song", "Set Location" (SEQ 1.1–1d)

S.PLAY 2.2: Controller

Détermine les fonctions pour les boutons [SW1] et [SW2] et pour le mode B des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] en mode Song Play. Les fonctions que vous choisissez ici seront disponibles quand vous jouerez la piste sélectionnée avec "Play Track Select" (1.1–1a).

MIDI Si "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **BTH** ou **EXT** pour la piste choisie avec "Track Select" (1.1–1a), l'instrument transmet des commandes de contrôle MIDI sur le canal MIDI affecté à cette piste quand vous manipulez une fonction de jeu (à condition d'avoir choisi une commande de contrôle).

2.2–1: Ctrls (Controls)



2.2–1a: Knob B-Assign

Spécifie les fonctions du mode B (principalement divers types de commandes de contrôle) pour les commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] en face avant (☞p.231 "Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS").
Vous pourrez piloter les fonctions définies ici en manipulant les commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] en mode B.

Comme les fonctions des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4] en mode B des Programs assignés à chaque piste ne sont pas d'application, vous pouvez effectuer de nouveaux réglages ici.

Knob1–B (Knob1–B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]
Knob2–B (Knob2–B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]
Knob3–B (Knob3–B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]
Knob4–B (Knob4–B Assign) AMSource [Off...MIDI CC#95]

☞p.10 PROG 2.2–1a: "Knobs B-Assign".

2.2–1b: SW1/2 Assign

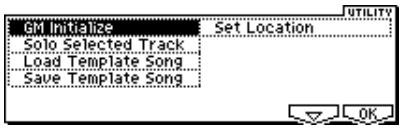
Permet de spécifier la fonction des boutons [SW1] et [SW2] (☞p.230 "Liste des assignations SW1 et SW2").

Comme les fonctions [SW1] et [SW2] du Program assigné à chaque pistes ne sont pas d'application, vous pouvez effectuer de nouveaux réglages ici.

SW1 (SW1 Assign) AMSource [Off, ..., AfterT Lock]
Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]
SW2 (SW2 Assign) AMSource [Off, ..., AfterT Lock]
Toggle/Momentary [Toggle, Momentary]

☞p.10 PROG 2.2–1b: "SW1/2 Assign".

■ 2.2–1c: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Load Template Song", "Save Template Song", "Set Location" (SEQ 1.1–1d)

S.PLAY 2.3: MOSS

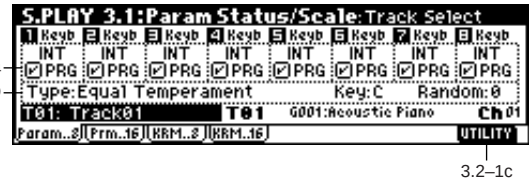
2.3–1: MOS..8 (MOSS T01...08)
2.3–2: MOS..16 (MOSS T09...16)

Cette page s'affiche si vous avez installé l'option EXB-MOSS.
(☞Manuel d'utilisation EXB-MOSS & p.270 "EXB-MOSS option")

S.PLAY 3.1: Param

3.1–1: Param..8 (Status/Scale T01...08)

3.1–2: Prm..16 (Status/Scale T09...16)



3.1–1(2)a: Status

Status **[INT, Off, BTH, EXT]**

Détermine pour chaque piste si elle transmet/reçoit des données MIDI et/ou utilise le générateur de sons interne.

INT: Quand vous reproduisez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du KARMA alors que ""Play (Track Select)" (1.1–1a) concerne une piste dont le réglage est **INT**, le générateur de sons interne du KARMA est utilisé mais aucun message MIDI ne sera transmis à des appareils externes.
Off: Le Program choisi est inaudible et aucun message MIDI n'est transmis.
BTH: Les opérations internes (**INT)** et externes (**EXT)** ont lieu. Quand vous jouez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du KARMA alors que "Play (Track Select)" (1.1–1a) concerne une piste dont le réglage est **BTH**, le générateur de sons interne du KARMA est utilisé et des messages MIDI sont transmis à des appareils externes.
EXT: Quand vous jouez les données musicales de cette piste ou que vous jouez sur le clavier ou avec les fonctions de jeu du KARMA alors que "Play (Track Select)" (1.1–1a) concerne une piste dont le réglage est **EXT**, des messages MIDI sont transmis à des appareils externes mais le générateur de sons interne n'est pas utilisé.
Un message GM System On transmet une commande d'initialisation GM via MIDI.

	Données musicales Jeu sur le clavier & fonctions de jeu		Données reçues	
Statut	Générateur de sons interne	MIDI OUT	Générateur de sons interne	MIDI OUT
INT	●	×	●	—
EXT	×	●	×	—
BTH	●	●	●	—

Use Prog's Scale **[Off, On]**

Pour chaque piste, vous pouvez préciser si la gamme spécifiée pour le Program avec "Type" (PROG 2.1–1c) doit être utilisée.

On (coché): La gamme spécifiée pour le Program est utilisée.
Off (non coché): La gamme spécifiée sous "Type" (3.1–1(2)b) est d'application.

3–1(2)b: Scale

Sélectionnez la gamme utilisée en mode Song Play.
Ce réglage est uniquement disponible quand "Use Prog's Scale" est réglé sur **Off**.

Type (SPlay's Scale)
[Equal Temperament...User Octave Scale15]

Sélectionne le type de gamme (☞p.7 PROG 2.1–1c: "Type").

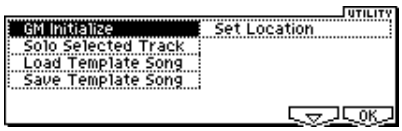
Key (Scale Key) **[C...B]**

Détermine la tonique de la gamme choisie (☞p.8 PROG 2.1–1c: "Key").

Random **[0...7]**

Plus vous augmentez la valeur de ce paramètre, plus la variation aléatoire de hauteur sera prononcée pour chaque note produite (☞p.8 PROG 2.1–1c: "Random").

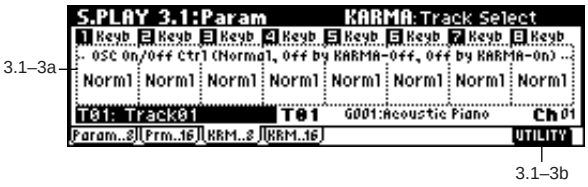
■ 3.1–1(2)c: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Load Template Song", "Save Template Song", "Set Location" (SEQ 1.1–1d)

3.1–3: KRM..8 (KARMA T01...08)

3.1–4: KRM..16 (KARMA T09...16)



3.1–3(4)a: OSC On/Off Ctrl

OSC On/Off Ctrl **[Norml, by Off, by On]**

☞p.51 COMBI 3.2–1: KARMA "OSC On/Off Ctrl."

■ 3.1–3(4)b: UTILITY

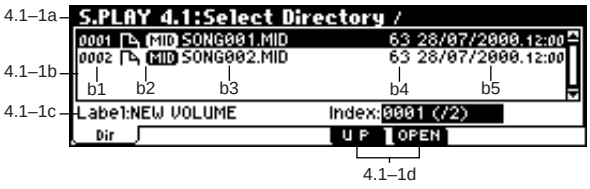
☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Load Template Song", "Save Template Song", "Set Location" (SEQ 1.1–1d)

S.PLAY 4.1: Select Directory

Cette page est uniquement disponible si vous n'avez **pas coché** "Jukebox" (1.1–1a).

4.1–1: Select Directory

Choisissez le dossier contenant le fichier SMF voulu dans la liste affichant le contenu de la disquette insérée dans le lecteur de disquette.



4.1–1a: Current directory

Nous avons choisi d'appeler "dossier actuel" ou "current directory" le dossier affiché et sélectionné pour diverses opérations.
La hiérarchie complète du dossier est affichée à l'écran. Une barre oblique "/" indique les différents niveaux hiérarchiques.
Vous pouvez utiliser le bouton [F6] ("Open") et le bouton bouton [F5] ("Up") pour choisir un autre dossier.

4.1–1b: Directory window

Vous trouverez les informations sur le contenu du dossier actuel ici. Cette fenêtre permet de choisir un fichier ou un dossier.

b1: File index

Affiche l'index du fichier.

b2: Files/icons

Ces icônes indiquent les fichiers SMF et DOS. (Pour en savoir davantage sur les icônes, voyez le mode Disk, ☞p.149 "Fichiers, dossiers et icônes").

b3: File name

Il s'agit du nom du fichier SMF.

b4: Size

Indique la taille (le nombre d'octets) du fichier SMF.

b5: Save date

Indique la date (de gauche à droite: jour, mois, année) assignée au fichier SMF lors de sa sauvegarde.

4.1–1c: Label, Index

Label

Le label du volume assigné au support est affiché. Si le support n'a pas de label de volume, l'écran affiche "no label". Si le support n'est pas formaté, "Unformatted" apparaît.

Index

La zone "Index" affiche le fichier/dossier sélectionné dans la fenêtre Directory. Le nombre total de fichiers du dossier actuel est affiché dans la zone "(/)."

Choisissez "File Select" avec les boutons [UP], [OPEN] et spécifiez directement le fichier ou le dossier voulu avec les boutons numériques.

4.1–1d: UP, OPEN

Indique le dossier actuel ("current directory").
Vous pouvez choisir le dossier actuel avec le bouton [F5] ("Up") et le bouton [F6] ("Open").

UP : Monte dans la hiérarchie des dossiers.
OPEN : Descend dans la hiérarchie des dossiers.

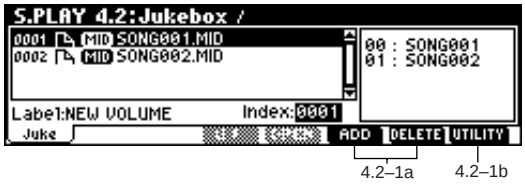
S.PLAY 4.2: Jukebox

Cette page est uniquement disponible si vous avez **coché** "Jukebox" (1.1–1a).

4.2–1: Jukebox

Vous pouvez créer ici une liste jukebox précisant l'ordre de reproduction des morceaux SMF. Cette liste peut compter jusqu'à 100 morceaux. Vous pouvez sauvegarder et charger les listes jukebox respectivement avec les commandes de menu Utility "Save Jukebox List" et "Load Jukebox List."

Avant de sauvegarder sur disquette, n'oubliez pas de désactiver la protection de la disquette.



4.2–1a: ADD, DELETE

Permet d'ajouter ou d'effacer un fichier SMF dans la liste.

ADD : Permet d'ajouter un fichier à la liste jukebox.
Dans la fenêtre Directory, sélectionnez le fichier SMF que vous voulez ajouter à liste jukebox et appuyez sur le bouton [F6] ("ADD") pour effectuer l'ajout.
DELETE : Permet d'effacer un fichier SMF dans la liste jukebox.
Le dernier fichier de la liste jukebox est effacé quand vous appuyez sur le bouton [F7] ("DELETE").

■ 4.2–1b: UTILITY



Pour en savoir plus sur la sélection des commandes du menu Utility, voyez la section "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Load Jukebox List

Cette commande charge la liste jukebox choisie.

① Dans la fenêtre Directory, sélectionnez un fichier de liste jukebox (extension .JKB) et sélectionnez ensuite cette commande.
La fenêtre de dialogue suivante apparaît.



② Pour charger la liste jukebox, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour y renoncer, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Save Jukebox List

Cette commande permet de sauvegarder la liste jukebox que vous venez de créer sous forme de fichier.

① Créez une liste jukebox et sélectionnez cette commande pour ouvrir la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour passer à la fenêtre d’édition de texte et entrez un nom de fichier.
③ Pour sauvegarder la liste jukebox, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour y renoncer, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Quand vous appuyez sur le bouton [F8] (“OK”), le fichier de liste jukebox est sauvegardé sur la disquette.

S.PLAY 6.1: KARMA

Cette page permet d’effectuer les réglages de fonction KARMA utilisés en mode Song Play. Le mode Song Play permet d’utiliser jusqu’à quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).

En mode Song Play, vous pouvez utiliser la fonction KARMA quand vous accompagnez un fichier SMF (Standard MIDI File). Vous pouvez aussi effectuer les réglages de sorte que quand vous changez de piste, le module KARMA change aussi simultanément de phrase.

Les données du fichier SMF ne sont pas transmises aux modules KARMA. En outre, vous ne pouvez pas utiliser les données de note des fichiers SMF pour déclencher des phrases, etc. de la fonction KARMA.

La commande de menu Utility “Copy KARMA Module” vous permet de copier facilement les réglages du module KARMA utilisé par un Program ou une Combination. Exécutez cette commande quand vous voulez jouer une phrase ou un motif KARMA du mode Program avec le mode Song Play.

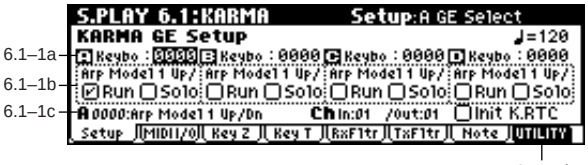
Vous ne pouvez pas régler séparément le tempo du fichier SMF et de la fonction KARMA.

Vous pouvez synchroniser le module KARMA avec le déclenchement initial du séquenceur interne.

- Si vous appuyez sur le bouton [START/STOP] quand la fonction KARMA est activée, cette dernière sera synchronisée avec le timing du séquenceur.
  Si vous appuyez alors à nouveau sur le bouton [START/STOP], la fonction KARMA s’arrête de jouer en même temps que le séquenceur. Pour arrêter uniquement la fonction KARMA, appuyez sur le bouton (KARMA) [ON/OFF] (“Synchronisation de la fonction KARMA”, ☞Mdb p.88).

6.1–1: Setup

Cette page permet de spécifier un algorithme GE de façon indépendante pour chaque module KARMA. Comme nous l’avons vu, le mode Song Play vous permet d’utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C] et [D]).



6.1–1a: GE Category, GE Select

GE Category **[00: name...]**

Cette zone indique la catégorie du GE choisi pour chaque module KARMA.

☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, “GE Category”

GE Select **[0000: Arp Model 01 Up/Dn...]**

Permet de choisir le GE.

☞p.5 PROG 1.1–3a: KARMA GE Setup, “GE Select”

6.1–1b: GE Name, case Run, case Solo

GE Name

Cette plage affiche le nom du GE choisi sous “GE Select”.

Case Run [Off, On]

Seuls les modules KARMA qui sont **cochés (On)** fonctionnent.

Case Solo [Off, On]

Cochez cette case si vous voulez isoler le son d’un module KARMA spécifique quand la fonction KARMA est activée.
☞p.47 COMBI 1.1–4b: Setup, case Solo

Ce réglage est initialisé quand vous quittez le mode Song Play.

6.1–1c: Selected GE Information, Init K.RTC

Cette zone affiche des informations sur le module KARMA [A], [B], [C] ou [D] en cours d’édition.

GE No., GE Name

☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup, “GE No., GE Name”

MIDI In/Out Ch

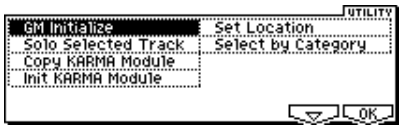
☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup, MIDI In/Out Ch

Vous pouvez effecteur ces réglages avec les paramètres “Input Channel” et “Output Channel” (6.1–2a) de la page S.PLAY 6.1–2: MIDI I/O.

Init K.RTC (KARMA Real-time Controls-Use GE’s Value) [Off, On]

☞p.47 COMBI 1.1–4c: Setup “Init K.RTC”

■ 6.1–1d: UTILITY

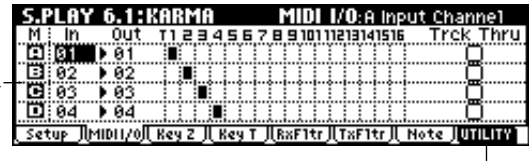


☞“GM Initialize” (1.1–1b),
“Solo Selected Track”, “Set Location” (SEQ 1.1–1d),
“Copy KARMA Module” (PROG 6.1–1c), “Select by Category” (PROG 1.1–3b),
“Init KARMA Module” (COMBI 6.1–1d)

6.1–2: MIDI I/O

Permet de définir les canaux d’entrée et de sortie MIDI pour les quatre modules KARMA utilisés en mode Song Play.
Les données MIDI générées sur le clavier ou reçues à la prise MIDI IN et dont le numéro de canal MIDI correspond à celui d’un module KARMA sont transmises au module en question.
Les données MIDI générées par chaque module KARMA sont transmises sur le canal de sortie MIDI affecté au module en question et pilotent la piste du canal correspondant.

6.1–2a



6.1–2b

6.1–2a: Input Channel, Output Channel, KARMA Routing Map, T.Thru (KARMA Off)

A/B/C/D Input Channel [01...16, Tch]
A/B/C/D Output Channel [01...16, Tch]

☞p.104 SEQ 6.1–2a: MIDI I/O “A/B/C/D Input Channel”, “A/B/C/D Output Channel”

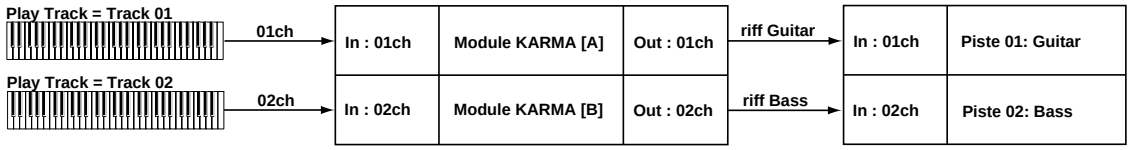
Tch: S’aligne automatiquement sur le numéro de canal MIDI de la piste choisie avec “Play (Track Select” (1.1–1c). (Les pistes 01~16 sont fixées sur les canaux MIDI 1~16.)

[Exemple 1]
Avec les réglages suivants, quand vous choisissez une autre piste avec “Play (Track Select)” (la piste que vous jouerez vous-même) pour changer de Programs, le KARMA change simultanément de module et joue ainsi une autre phrase. (Voyez le schéma ci-dessous.)

① Réglez la piste 1 (MIDI Channel: ch.1) comme suit:
“Program Select”: Program de catégorie **Guitar**
② Pour la piste 2 (MIDI Channel: ch.2):
“Program Select”: Program de catégorie **Bass**
③ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
“GE Select”: un riff de la catégorie de GE **Guitar**
“Input Channel”: **01**
“Output Channel”: **01**

Exemple 1

KARMA ON/OFF = ON



④ Réglez le module KARMA [B] comme suit:
"GE Select": un riff de la catégorie de GE **Bass**
"Input Channel": **02**
"Output Channel": **02**
⑤ Choisissez **T01:Track01** avec "Play (Track Select)" et jouez sur le clavier. (fonction KARMA **activée**)
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Guitar.
⑥ Choisissez **T02:Track02** avec "Play (Track Select)" et jouez sur le clavier.
Le riff de catégorie Bass du module KARMA [B] est joué avec un Program de type Bass.

[Exemple 2]
Avec les réglages décrits dans cet exemple, quand vous choisissez une autre piste avec "Play (Track Select)" (la piste que vous jouez) pour changer de Programs, l'instrument ne passe pas à un autre module KARMA -- par conséquent, c'est la même phrase qui est jouée. (Voyez le schéma "Exemple 2" ci-dessous.)

① Réglez la piste 1 (MIDI Channel: ch.1) comme suit:
"Program Select": Program de catégorie **Guitar**
② Pour la piste 2 (MIDI Channel: ch.2):
"Program Select": Program de catégorie **Bass**
③ Réglez le module KARMA [A] comme suit:
"GE Select": un riff de la catégorie de GE Guitar
"Input Channel": **Tch**
"Output Channel": **Tch**
④ Choisissez **T01:Track01** avec "Play (Track Select)" et jouez sur le clavier.
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Guitar.
⑤ Choisissez **T02:Track02** avec "Play (Track Select)" et jouez sur le clavier.
Le riff de catégorie Guitar du module KARMA [A] est joué avec un Program de type Bass.

KARMA Routing Map

Cette zone affiche la piste jouée par chaque module KARMA, conformément aux réglages de canal de sortie MIDI de chaque module et de canal MIDI de chaque piste (les pistes 01~16 sont fixées sur les canaux MIDI 1~16).

Trck Thru (T.Thru (KRM Off)) [Off, On]

☞p.106 SEQ 6.1–2a: MIDI I/O "T.Thru (KRM Off)"

■ 6.1–2b: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–3: Key Z (KeyZone)

Permet de spécifier la plage de notes (zone de clavier) pilotant chaque module KARMA.

MIDI En mode Song Play, les données MIDI pour chaque module KARMA sont reçues et transmises via les canaux affectés à chaque module avec les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (6.1–2a).

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru



6.1–3a: Zone Map, KeyZone Bottom, KeyZone Top

Zone Map

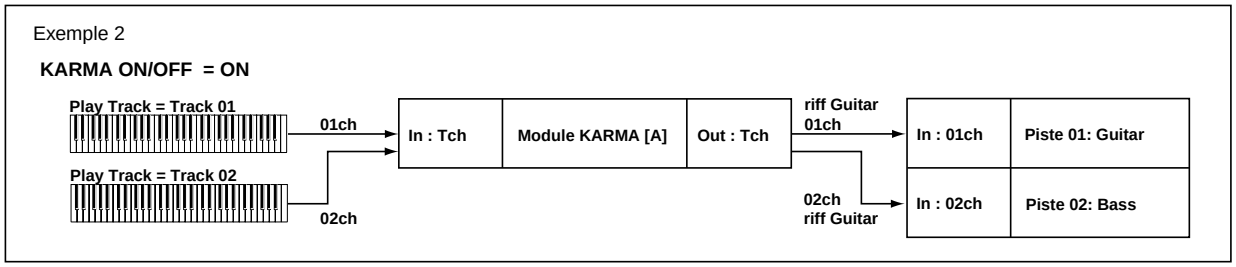
Cette plage vous indique la zone de clavier de chaque module KARMA à l'aide d'une ligne épaisse.
☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru, "Zone Map"

A/B/C/D KeyZone Bottom [C–1...G9]
A/B/C/D KeyZone Top [C–1...G9]

☞p.27 PROG 6.1–2a: Key Z/Thru, "KeyZone Bottom", "KeyZone Top"

■ 6.1–3b: UTILITY

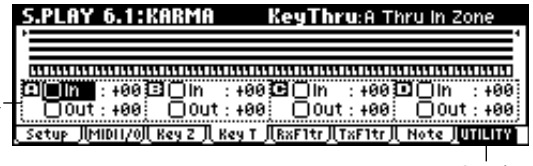
☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)



6.1–4: Key T (Key Thru)

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

6.1–4a



6.1–4b

6.1–4a: Thru In Zone, Transpose InZ, Thru Out Zone, Transpose OutZ

A/B/C/D Thru In Zone **[Off, On]**
A/B/C/D Transpose InZ **[–36...+36]**
A/B/C/D Thru Out Zone **[Off, On]**
A/B/C/D Transpose OutZ **[–36...+36]**

☞p.27 PROG 6.1–2b: Key Z/Thru

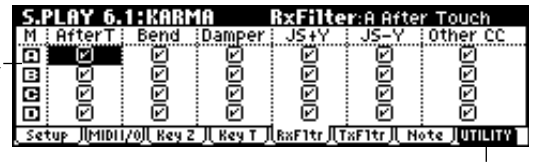
■ 6.1–4b: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–5: RxFiltr (Receive Filter)

☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter
p.60 COMBI 6.1–5a: Rx Filter

6.1–5a



6.1–5b

6.1–5a: Rx Filter

A/B/C/D AfterT (After Touch) **[Off, On]**
A/B/C/D Bend (Pitch Bend) **[Off, On]**
A/B/C/D Damper (Damper CC#64) **[Off, On]**
A/B/C/D JS+Y (JS+Y CC#01) **[Off, On]**
A/B/C/D JS-Y (JS-Y CC#02) **[Off, On]**
A/B/C/D Other CC **[Off, On]**

☞p.28 PROG 6.1–3a: Rx Filter

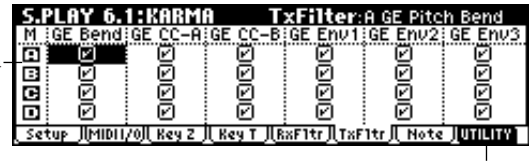
■ 6.1–5b: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–6: TxFiltr (Transmit Filter)

☞p.29 PROG 6.1–4: TxFltr (TX Filter)
p.60 COMBI 6.1–6: TxFltr (TX Filter)

6.1–6a



6.1–6b

6.1–6a: Tx Filter

A/B/C/D GE Bend (GE Pitch Bend) **[Off, On]**
A/B/C/D GE CC–A **[Off, On]**
A/B/C/D GE CC–B **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.1 **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.2 **[Off, On]**
A/B/C/D GE Env.3 **[Off, On]**

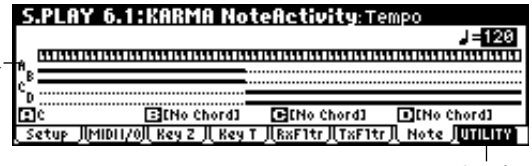
☞p.29 PROG 6.1–4a: Tx Filter

■ 6.1–6b: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.1–7: Note Activity

6.1–7a



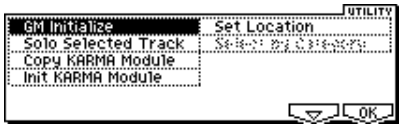
6.1–7b

6.1–7a: Note Activity Display, Chord Name

Note Activity Display A, B, C, D
Chord Name A, B, C, D

☞p.48 COMBI 1.1–6: Note (Note Activity)

■ 6.1–7b: UTILITY

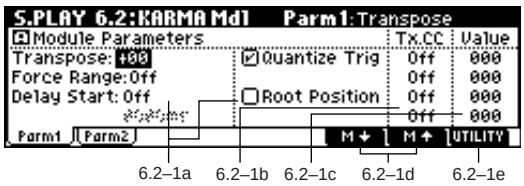


☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

S.PLAY 6.2: KARMA Mdl

Cette page permet de régler les paramètres des modules KARMA. Tout comme les modes Combination et Sequencer, le mode Song Play permet d'utiliser simultanément quatre modules KARMA ([A], [B], [C], [D]). Choisissez le module KARMA que vous voulez éditer avec les boutons [F6] (M+) et [F7] (M+) (6.2–1d).

6.2–1: Parm1 (Parameter 1)



6.2–1a: Module Parameters

Le module KARMA choisi est indiqué à l'écran avec [A], [B], [C] ou [D].

Transpose **[–36...+36]**

Force Range
[Off, Lowest, Highest, C3–B3[1], C3–B3[2]]

Delay Start **[Off, Fixed, 𝅘𝅥𝅯₃...4x𝅝]**

Delay Start Fixed **[0000ms...5000ms]**

Quantize Trig **[Off, On]**

☞p.30 PROG 6.2–1a: Module Parameter, ☞Mdb p.88 "A propos de la fonction KARMA" — "Synchronisation de la fonction KARMA"

Root Position **[Off, On]**

☞p.31 PROG 6.2–1a: Module Parameter

6.2–1b: Tx CC (Transmit CC)

Tx CC1 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC2 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC3 Number **[Off, 000...095]**
Tx CC4 Number **[Off, 000...095]**

☞p.31 PROG 6.2–1b: Tx Filter

Quand vous activez le bouton KARMA [ON/OFF], les commandes de contrôle spécifiées sont aussi transmises. Si le GE choisi génère la commande de contrôle spécifiée ici, la priorité sera accordée à l'effet de la commande de contrôle produite par le GE.

6.2–1c: Tx CC Value

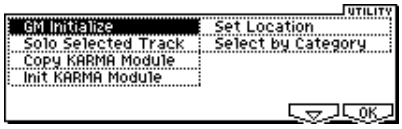
Tx CC1 Value **[000...127]**
Tx CC2 Value **[000...127]**
Tx CC3 Value **[000...127]**
Tx CC4 Value **[000...127]**

☞p.31 PROG 6.2–1c: Value (Tx CC Value)

6.2–1d: M+ , M+

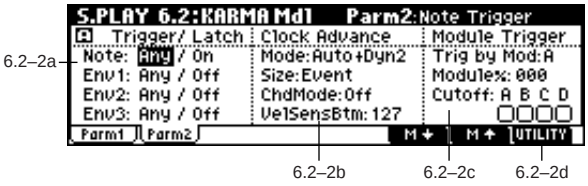
☞p.61 COMBI 6.2–1d: M+ , M+

■ 6.2–1e: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.2–2: Parm2 (Parameter 2)



6.2–2a: Trigger/Latch

Permet de régler les conditions de déclenchement et d'activer/de couper la fonction Latch pour le GE affecté à chacun des modules KARMA [A]~[D].

Note:

Note Trigger **[Any, AKR, 1st, Dyn]**

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Trigger"

Note Latch **[Off, On]**

☞p.32 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

Le mode Song Play vous permet d'activer/de couper ce réglage séparément pour chaque module KARMA. Pour les modules dont vous avez **activé (On)** ce paramètre, la fonction Latch est **active (On)** quand le bouton [LATCH] est activé (que son témoin est allumé).
☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch, "Note Latch"

Env1:/Env2:/Env3:
Env1 Trigger/Env2 Trigger/Env3 Trigger **[Any, AKR, 1st, Dyn]**
Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch **[Off, Sus1, Rel1, Sus2, Rel2]**

☞p.31 PROG 6.2–2a: Trigger/Latch

6.2–2b: Clock Advance

Mode (Clk Adv. Mode) **[Auto...Auto+Dyn2]**
Size (Clk Adv. Size) **[𝅘𝅥𝅯₃...𝅗𝅥, Event]**
ChdMode (Chord Mode) **[Off, 1st, Chrd1, Chrd2, Chrd3]**
VelSensBtm (Vel Sens Bottom) **[001...127]**

☞.p.32 PROG 6.2–2b: Clock Advance

6.2–2c: Module Trigger

Trigger by Mod (Trigger by Module) **[Off, A, B, C, D]**
Module% **[000...100]**
Cutoff (Cutoff Module) **[Off, On]**

☞p.62 COMBI 6.2–2c: Parm2, Module Trigger

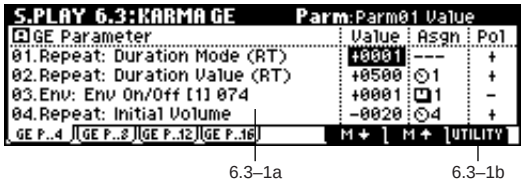
■ 6.2–2d: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

S.PLAY 6.3: KARMA GE

Cette page permet de régler les paramètres du GE spécifié pour chaque module KARMA. En assignant des paramètres GE aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS, vous pourrez piloter la phrase ou le motif en temps réel pendant la reproduction.

6.3–1: GE P..4 (GE Parameter 1...4)
6.3–2: GE P..8 (GE Parameter 5...8)
6.3–3: GE P..12 (GE Parameter 9...12)
6.3–4: GE P..16 (GE Parameter 13...16)



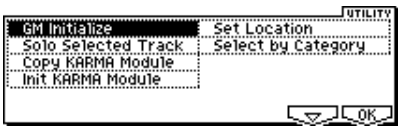
6.3–1a 6.3–1b

6.3–1(2)(3)(4)a: GE Parameter, Value, Asgn (Assign), Pol (Polarity)

GE Parameter
Value
Asgn (Assign) **[---, ⏲1...Dyn4]**
Pol (Polarity) **[–, +]**

☞p.34 PROG 6.3–1a: "GE Parameter", "Value", "Asgn", "Pol"

■ 6.3–1(2)(3)(4)b: UTILITY



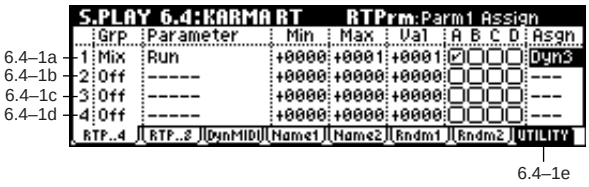
☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

S.PLAY 6.4: KARMA RT

6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1...4)

6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5...8)

☞p.35 PROG 6.4–1: RTP..4 (RT Parameter 1–4), 6.4–2: RTP..8 (RT Parameter 5–8)

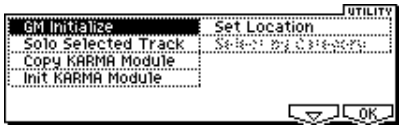


6.4–1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8

Grp (Parm Group) **[Off, Mix, Ctrl, Trig, Zone]**
Parameter **[---, Run...Tr.Oct/5 OutZ]**
Min (Parm Min Value) **[---, –0036...+5000]**
Max (Parm Max Value) **[---, –0036...+5000]**
Value (Parm Value) **[---, –0036...+5000]**
A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D) **[Off, On]**
Asgn (Parm Assign) **[---, ⏲1...Dyn4]**

☞p.35 PROG 6.4–1(2)a/b/c/d: RT Parm 1...4, RT Parm 5...8
p.63 COMBI 6.4–1(2)a/b/c/d: RT Param1...4, RT Parm 5...8

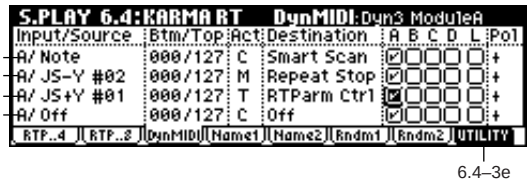
■ 6.4–1(2)e: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)

☞p.37 PROG 6.4–3: DynMIDI (Dynamic MIDI)



6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

Input (Dyn1...4 Input Module) **[A...D]**

☞p.63 COMBI 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI, "Input (Dyn1/4 Input Module)"

Source (Dyn1...4 Source) **[Off, JS+Y #01...Vel Out Z]**
Btm (Dyn1...4 Range-Btm) **[000...127]**
Top (Dyn1...4 Range-Top) **[000...127]**
Act (Dyn1...4 Src Action) **[M, T, C]**
Destination (Dyn1...4 Destination) **[Off, RTParm Ctrl...Buffer Latch]**
A/B/C/D (Dyn1...4 Module A/B/C/D) **[Off, Off]**
L (Dyn1...4 Last Triggered) **[Off, On]**
Pol (Dyn1...4 Polarity) **[Off, On]**

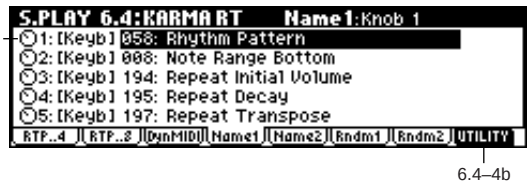
☞p.37 PROG 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4
☞p.63 COMBI 6.4–3a/b/c/d: Dyn MIDI1...4

■ 6.4–3e: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–4: Name1

6.4–5: Name2



6.4–4(5)a: Knob1...8, Switch1, 2

☞p.38 PROG 6.4–4(5): Name 1/2

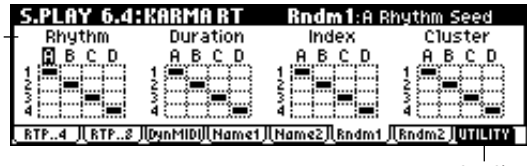
■ 6.4–4(5)b: UTILITY

☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

6.4–6: Rndm1 (Random 1)

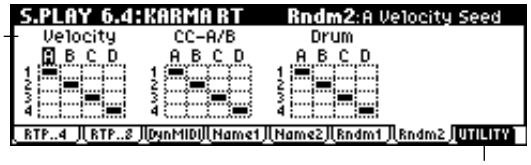
6.4–7: Rndm2 (Random 2)

6.4–6a



6.4–6b

6.4–7a



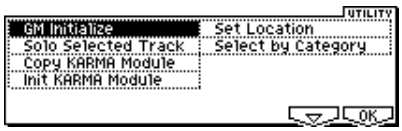
6.4–7b

6.4–6(7)a: Rhythm, Duration, Index, Cluster, Velocity, CC–A/B, Drum

Rhythm (Rhythm Seed) **[1, 2, 3, 4]**
Duration (Duration Seed) **[1, 2, 3, 4]**
Index (Index Seed) **[1, 2, 3, 4]**
Cluster (Cluster Seed) **[1, 2, 3, 4]**
Velocity (Velocity Seed) **[1, 2, 3, 4]**
CC–A/B (CC–A/B Seed) **[1, 2, 3, 4]**
Drum (Drum Seed) **[1, 2, 3, 4]**

☞p.64 COMBI 6.4–6a/7a: Rndm 1/2

■ 6.4–6(7)b: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b),
"Solo Selected Track", "Set Location" (SEQ 1.1–1d),
"Copy KARMA Module" (PROG 6.1–1c), "Select by Category" (PROG 1.1–3b),
"Init KARMA Module" (COMBI 6.1–1d)

S.PLAY 7.1: BUS

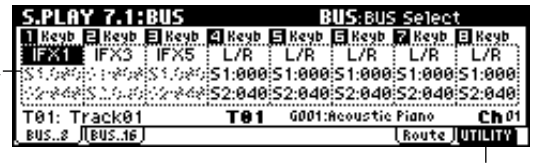
Définissez ici le bus via lequel le signal de l'oscillateur ou des oscillateurs assignés au Program de chacune des pistes 1~8, 9~16 sera envoyé. Vous pouvez aussi régler le niveau d'envoi aux effets maîtres.

☞Pour en savoir plus sur les effets d'insertion, p.159 "7. Guide d'effets".

7.1–1: BUS..8 (BUS T01...08)

7.1–2: BUS..16 (BUS T09...16)

7.1–1a



7.1–1b

7.1–1(2)a: BUS Select, Send1(MFX1), Send2(MFX2)

BUS Select **[DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]**

Spécifie pour chacune des pistes 1~8 et 9~16 le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés. La page Route sert à vérifier ces réglages (☞COMBI 7.1–1a).

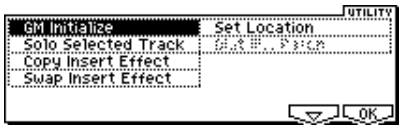
S1 (Send1(MFX1)) **[000...127]**
S2 (Send2(MFX2)) **[000...127]**

Spécifie pour chacune des pistes 1~8, 9~16 le volume (niveau d'envoi) aux effets maîtres 1 et 2. Ces réglages sont uniquement disponibles si "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**. Si **IFX 1**, **2**, **3**, **4** ou **5** est assigné à "BUS Select", les niveaux d'envoi aux effets maîtres 1 et 2 sont définis avec les paramètres "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" de la page 7.2: Insert FXl, Setup, après que le signal soit passé par les blocs d'insertion IFX1~5.
Ces réglages n'auront pas d'effet si "BUS Select" est réglé sur **1, 2** ou **1/2**.

Les réglages de niveau d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés quand vous reproduisez le morceau SMF depuis le début. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si le morceau SMF contient des réglages de niveau d'envoi 1 et 2, le KARMA changera les réglages en conséquence durant la reproduction.

MIDI Si "Status" (3.1–1(2)a) est réglé sur **INT** ou **BTH**, vous pourrez envoyer des commandes de contrôle CC#93 et #91 au KARMA pour contrôler respectivement le niveau d'envoi 1 et 2 et changer les réglages. Les pistes 1~16 sont pilotées respectivement par les données reçues via les canaux MIDI 1~16. Le KARMA calcule les niveaux d'envoi en multipliant les valeurs définies pour les commandes de contrôle par les valeurs de niveau d'envoi "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" (Program 7.2–1a) attribuées à chaque oscillateur utilisé par le Program assigné à la piste.

■ 7.1–1(2)b: UTILITY

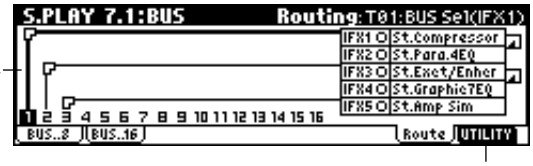


☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Set Location", (SEQ 1.1–1d), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect", "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1–1d)

7.1–3: Route (Routing)

Vous pouvez aussi spécifier le bus utilisé pour le Program utilisé par chacune des pistes 1~16.

7.1–3a



7.1–3b

7.1–3a: Routing Map, BUS Select

Cette zone affiche le statut des effets d'insertion: l'acheminement, le nom, le statut activé/coupé et le réglage de chaîne de chaque effet d'insertion. Les réglages de type d'effet d'insertion, de statut activé/coupé et de chaîne sont définis à la page 7.2: Insert FX, Setup.

T01...16: BUS Sel [DKit, L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Vous pouvez spécifier le bus auquel le ou les oscillateurs utilisés par le Program sont connectés pour chacune des pistes 1~16 et visualiser les réglages à l'écran.
Choisissez une piste avec les boutons de curseur [◄], [►] et réglez le paramètre "BUS Select" (7.1–1a) avec les boutons VALUE [▲], [▼], le curseur [VALUE] ou la molette [VALUE].

Vous pouvez aussi effectuer ces réglages avec "BUS Select" (7.1–1a).

■ 7.1–3b: UTILITY

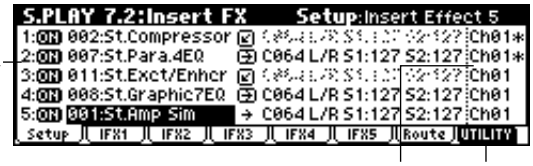
☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Set Location", (SEQ 1.1–1c), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect", "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1–1d)

S.PLAY 7.2: Insert FX

7.2–1: Setup

Cette page permet de spécifier le type de chaque effet d'insertion, d'activer/couper l'effet et d'effectuer les réglages de chaîne.

7.2–1a



7.2–1b 7.2–1c

7.2–1a: Insert FX Setup

IFX1 — IFX5 On/Off	**[Off, ON]**
Insert Effect 1, 5	**[000...089: name]**
Insert Effect 2, 3, 4	**[000...102: name]**
Chain	**[(Off), (ON)]**
Pan(CC#8)	**[L000...C064...R127]**
BUS Select	**[L/R, 1, 2, 1/2, Off]**
S1 (Send1 (MFX1))	**[000...127]**
S2 (Send2 (MFX2))	**[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux proposés en mode Program (☞PROG 7.2–1).
Toutefois, contrairement au mode Program, le paramètre "Control Channel" (7.2–1b) correspond au canal MIDI contrôlant le modulateur dynamique (Dmod) appliqué aux effets d'insertion et aux paramètres "Pan (CC#8)", "Send 1 (MFX1)" et "Send 2 (MFX2)" suivant les blocs d'insertion. Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.

Les réglages d'envoi 1 et 2 définis ici seront utilisés quand vous reproduisez le morceau SMF depuis le début. Vous pouvez aussi changer ces réglages durant la reproduction. Cependant, si le morceau SMF contient des données de niveau d'envoi 1 ou de niveau d'envoi 2, le KARMA changera les réglages en conséquence durant la reproduction.

7.2–1b: Control Channel

Control Channel [Ch01...16, All Rt.]

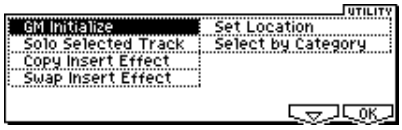
MIDI Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l'effet, le panoramique après le traitement du bloc d'insertion "Pan (CC#8)", le niveau d'envoi 1 "Send 1 (MFX1)" et le niveau d'envoi 2 "Send 2 (MFX2)".

Le numéro de canal MIDI des pistes passant par un bloc d'insertion est suivi d'un astérisque "*" (affiché à droite de **Ch01–16**). Quand plusieurs pistes disposant de canaux MIDI différents sont acheminées dans le même bloc d'insertion, ce paramètre permet de choisir lequel de ces canaux sera utilisé pour contrôler l'effet.

All Rt. (All Routed): L'effet d'insertion peut être contrôlé via tout canal MIDI des pistes passant dans le bloc en question.
Le numéro de canal Ch des pistes acheminées est suivi d'un astérisque "*".

Si vous avez réglé “BUS Select” (7.1–1a/2a) sur **DKit** pour une piste disposant d’un Program de batterie, le canal MIDI attribué à cette piste sera disponible si tout bloc d’insertion IFX1~5 est réglé sur **All Rt.**, cela quels que soient les réglages du paramètre “BUS (BUS Select)” (GLOBAL 5.1–3a) du Drum Kit ou de la commande de menu Utility “DrumKit IFX Patch”.

■ 7.2–1c: UTILITY



☞“GM Initialize” (1.1–1b), “Solo Selected Track”, “Set Location”, (SEQ 1.1–1d), “Copy Insert Effect”, “Swap Insert Effect”, “DKit IFX Patch” (COMBI 7.1–1d), “Select by Category” (PROG 7.2–1b)

7.2–2: IFX1 (Insert Effect1)

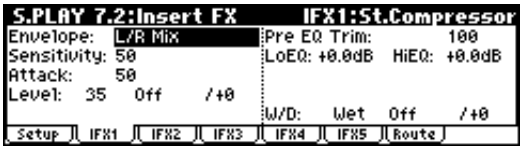
7.2–3: IFX2 (Insert Effect2)

7.2–4: IFX3 (Insert Effect3)

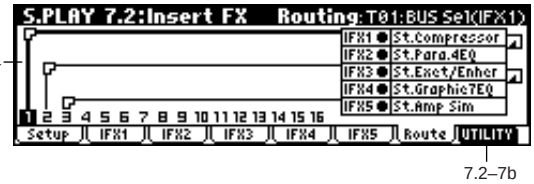
7.2–5: IFX4 (Insert Effect4)

7.2–6: IFX5 (Insert Effect5)

Vous pouvez régler les paramètres d’effet pour les blocs d’insertion IFX 1~5 choisis à la page Setup (☞p.168).



7.2–7: Route (Routing)



7.2–7a: Routing Map

Cette page affiche le statut des effets d’insertion. Son contenu est identique à celui de la page 7.1: BUS, Routing (☞7.1–3).

■ 7.2–7b: UTILITY

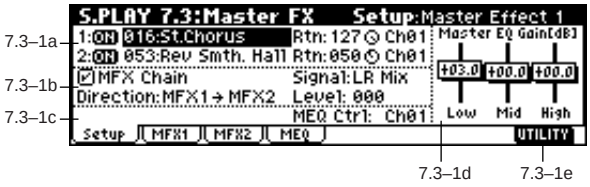
☞“GM Initialize” (1.1–1b), “Solo Selected Track”, “Set Location”, (SEQ 1.1–1d), “Copy Insert Effect”, “Swap Insert Effect”, “DKit IFX Patch” (COMBI 7.1–1d)

S.PLAY 7.3: Master FX

☞Pour en savoir plus sur les effets maîtres, ☞p.159 “7. Guide d’effets”.

7.3–1: Setup

Dans cette page, vous choisissez le type de chaque effet maître, vous activez/coupez l’effet, effectuez les réglages de chaîne et d’égaliseur maître.
Les paramètres de cette page sont identiques à ceux proposés dans le mode Program, sauf les réglages “MFX1 Control Ch”, “MFX2 Control Ch” et “MEQ Control Ch” (☞PROG 7.3: Ed-MasterFX).



7.3–1a: Master FX Setup

MFX1 On/Off, MFX2 On/Off **[Off, ON]**
Master Effect 1, 2 **[000...089: name]**
Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program. Voyez “PROG 7.3–1: Setup”. Cependant, contrairement au mode Program, les effets maîtres sont pilotés via le canal MIDI spécifié avec “MFX 1, 2 Control Ch”. Les commandes de contrôle sont identiques à celles utilisées en mode Program.

MFX1, 2 Control Ch **[Ch01...16, G ch]**

Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) de l’effet maître.
G ch: L’effet est contrôlé via le canal Global MIDI spécifié avec “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a). En temps normal, vous réglerez ce paramètre sur **Gch**.

7.3–1b: Master FX Chain

MFX Chain
Direction (Chain Direction)
[MFX1→MFX2, MFX2→MFX1]
Signal (Chain Signal) **[LR Mix, L Only, R Only]**
Level (Chain Level) **[000...127]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program. ☞p.41, “PROG 7.3–1: Setup”.

7.3–1c: MEQ Ctrl

MEQ Ctrl (MEQ Control Ch) **[Ch01...16, G ch]**

Ce paramètre spécifie le canal MIDI utilisé pour contrôler la modulation dynamique (Dmod) appliquée à l’égaliseur maître.

G ch: L’effet est contrôlé via le canal Global MIDI spécifié avec “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a). En temps normal, vous réglerez ce paramètre sur **Gch**.

7.3–1d: Master EQ Gain [dB]

Low **[–18.0...+18.0]**
Mid **[–18.0...+18.0]**
High **[–18.0...+18.0]**

Ces paramètres sont identiques à ceux du mode Program (☞p.41, PROG 7.3–1: Setup).

■ 7.3–1e: UTILITY



☞"GM Initialize" (1.1–1b), "Solo Selected Track", "Set Location", (SEQ 1.1–1d), "Copy Insert Effect", "Swap Insert Effect", "DKit IFX Patch" (COMBI 7.1–1d), "Select by Category" (PROG 7.2–1b)

Copy Master Effect

☞p.42 PROG 7.3–1d

note Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" des pages MFX1 et 2 ne sera pas copié.

Swap Master Effect

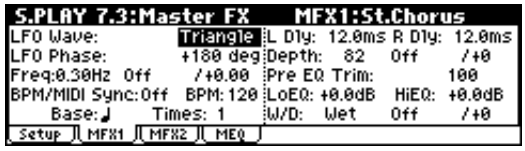
☞p.42 PROG 7.3–1d

note Notez cependant que le canal MIDI défini pour le paramètre "Control Channel" (7.3–1a) des pages MFX1 et 2 ne sera pas échangé.

7.3–2: MFX1 (Master Effect1)

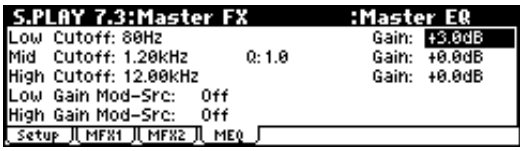
7.3–3: MFX2 (Master Effect2)

Réglez avec ces pages les paramètres des effets maîtres "Master Effect1" et "Master Effect2" définis à la page Setup (☞p.131).



7.3–4: MEQ (Master EQ)

Cette page propose un égaliseur maître stéréo à trois bandes. Utilisez l'égaliseur maître pour régler le timbre général du son juste avant de le transmettre via le bus L/R bus aux bornes AUDIO OUTPUT (MAIN OUT) L/MONO et R (☞p.220).



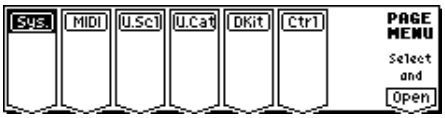
5. Mode Global

Le mode Global permet d'effectuer des réglages qui portent sur toutes les sections de l'instrument, tels que l'accord global (Master Tune), les réglages MIDI et le verrouillage de la mémoire. Vous pouvez aussi éditer les gammes utilisateur, les Drum Kits, etc.

Si vous désirez conserver les réglages du mode Global à la mise hors tension, vous devez les sauvegarder. Pour ce faire, utilisez la commande "Write Global Setting" ou "Write Drum Kits" du menu Utility. Vous pouvez aussi utiliser le bouton [REC/WRITE] pour accéder aux fonctions "Update Global Setting" et "Update Drum Kits". Ces commandes permettent de sauvegarder simultanément les réglages en question.

GLOBAL PAGE MENU

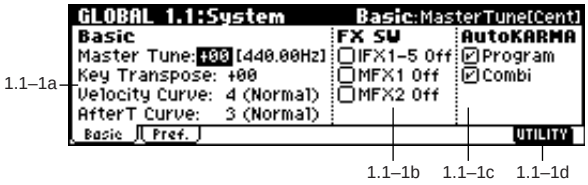
Pour en savoir plus sur la choix des pages et des paramètres, ☞p.1 "PROG PAGE MENU" du mode Program.



Sys.	1.1: System	Réglages de base de l'instrument (☞p.133).
MIDI	2.1: MIDI	Paramètres MIDI de votre KARMA (☞p.137)
U.Scl	3.1: User Scale	Les gammes utilisateur. Il existe 16 gammes d'une octave et une gamme couvrant toutes les notes (☞p.141).
U.Cat	4.1: Category Name	Edition des noms des catégories de Program et de Combination (☞p.142).
DKit	5.1: DKit	Edition de Drum Kits (☞p.143)
Ctrl	6.1: Controller	Paramètres de pilotage pour les pédales, etc. branchées aux prises en face arrière. Réglages MIDI des commandes KARMA REALTIME CONTROLS. (☞p.147)

GLOBAL 1.1: System

1.1–1: Basic



1.1–1a: Basic

Master Tune (Master Tune [Cent])
[–50cent (427.47Hz)…+50cent (452.89Hz)]

Ce paramètre permet de modifier l'accord de toutes les sections du KARMA par pas de 1 cent (un demi-ton= 100 cents) sur une plage de ±1 demi-ton (**±50** cents). La valeur **0** représente la fréquence 440Hz pour le La4 (La central).

L'accord de l'A4 mentionné ici s'applique uniquement à la gamme (Scale) **Equal Temperament**. Pour les autres gammes, l'A4 peut différer de 440 Hz.

Key Transpose **[–12…+12]**

Ce paramètre permet de transposer la hauteur par pas de demi-tons avec un maximum de **±1** octave.
Ce réglage est appliqué à la position (**Pre MIDI** ou **Post MIDI**) définie sous "Convert Position" (2.1–1a).

Numéro de note transmis

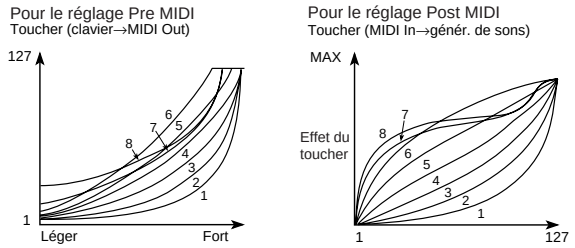
Transpose	–12	0	+12
Numéro de note	24…84 (C1…C6)	36…96 (C2…C7)	48…108 (C3…C8)

MIDI Le réglage d'accord "Master Tune" peut aussi être modifié via MIDI (avec le message SysEx universel Master Fine Tuning (accord fin global)) (F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7: nn= canal MIDI, vv/mm= valeur).
Le paramètre "Key Transpose" peut aussi être modifié avec des messages MIDI SysEx universels Master Coarse Tuning (F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7: nn= canal MIDI, vv/mm= valeur).
Ces messages sont reçus sur le canal MIDI choisi avec "MIDI Channel" (2.1–1a).

En modes Program, Combination et Sequencer et Song Play, vous pouvez aussi modifier l'accord du Program, des Timbres (mode Combination) ou des pistes (modes Sequencer/Song Play). Il s'agit là d'un décalage par rapport à la valeur "Master Tune" définie avec les messages MIDI RPN Fine Tune.
En mode Program, ces messages RPN sont reçus sur le canal Global choisi avec "MIDI Channel" (2.1–1a). Dans les autres modes, ces messages sont reçus sur les canaux MIDI affectés aux Timbres (mode Combination) ou aux pistes (modes Sequencer/Song Play). (☞ page COMBI 3.1–3a, 3.1–5(6)a, paramètres "Detune", "Transpose")

Velocity Curve [1…8]

Ce paramètre spécifie la façon dont le volume et/ou le timbre changent en fonction de la force de frappe (toucher/dynamique).
Quand "Convert Position" (2.1–1a) est réglé sur **Pre MIDI**, les variations de toucher influencent le toucher et les données de toucher transmises conformément aux courbes illustrées ci-dessous à gauche. Les données de toucher reçues adoptent automatiquement la courbe de toucher **4** illustrée ci-dessous à droite.
Si vous avez réglé ce paramètre sur **Post MIDI**, les variations de toucher de votre jeu et des données MIDI reçues se répercuteront conformément aux courbes illustrées ci-dessous à droite. Si vous pilotez le générateur de sons du KARMA avec un séquenceur ou un clavier externe MIDI et que le timbre général vous semble constamment trop brillant ou trop sourd, réglez le paramètre "Convert Position" sur **Post MIDI** et choisissez la courbe de toucher offrant les meilleurs résultats. Pour les données transmises, l'instrument choisit automatiquement la courbe de toucher **4** illustrée ci-dessous à gauche.

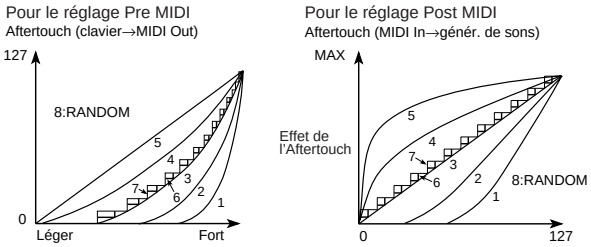


1: Seules de grandes valeurs de toucher produisent des effets audibles.
2, 3: |
4(Normal): Il s'agit de la courbe normale.
5: |
6: Le son change déjà de façon significative quand vous frappez relativement faiblement.
7: Même des valeurs de toucher faibles produisent déjà un effet audible.
8: Cette courbe produit l'effet le plus régulier. Choisissez-la lorsque la sensibilité au toucher vous dérange plus qu'elle ne vous aide ou pour éviter des sauts de volume/timbre trop importants. Notez toutefois que le contrôle du timbre/volume sera plus difficile quand vous frappez faiblement. Il s'ensuit qu'il vaut toujours mieux choisir la courbe qui correspond le plus a votre façon de jouer ou à l'effet désiré.
Par défaut, ce paramètre est réglé sur la courbe 4.

AfterT Curve (AfterTouch Curve)

Cette courbe permet de choisir la façon dont le volume et/ou le timbre varient en fonction de la pression (Aftertouch) exercée après que vous ayez enfoncé une touche.

Quand vous avez réglé "Convert Position" (2.1–1a) sur **Pre MIDI**, les variations d'Aftertouch influencent l'effet d'Aftertouch et les données d'Aftertouch transmises conformément aux courbes illustrées ci-dessous à gauche. Les données d'Aftertouch reçues adoptent automatiquement la courbe d'Aftertouch **3** illustrée ci-dessous à droite.
Si vous avez réglé ce paramètre sur **Post MIDI**, les variations d'Aftertouch de votre jeu et des données reçues se répercuteront conformément aux courbes illustrées ci-dessous à droite. Pour les données transmises, l'instrument choisit automatiquement la courbe d'Aftertouch **3** illustrée ci-dessous à gauche.



1: Seules de fortes pressions produisent un effet audible.
2: |
3(Normal): Il s'agit de la courbe normale.
4: |
5: Cette courbe produit même de l'effet pour une pression relativement faible.
6, 7: Vu que ces deux courbes présentent respectivement 24 et 12 "étages", elles sont donc utiles quand vous voulez enregistrer les données d'Aftertouch avec un séquenceur externe tout en économisant de la mémoire. (Réglez alors "Convert Position" sur PreMIDI.) La courbe **7** ne laisse passer que 12 valeurs différentes et conviendrait donc lorsque vous utilisez l'Aftertouch pour modifier la hauteur par pas de demi-tons (car une octave comprend douze demi-tons).
8: Voici une courbe aléatoire. Utilisez-la pour obtenir des effets spéciaux du genre modulation aléatoire pour de la musique Dance etc.
Par défaut, ce paramètre est réglé sur la courbe 3.

MIDI Si vous avez réglé "Convert Position" (2.1–1a) sur **Pre MIDI**, le réglage que vous effectuez ici est appliqué juste après le clavier, ce qui signifie qu'il a un impact sur les données transmises par MIDI mais n'affecte nullement la réception des données.
Si vous avez choisi **Post MIDI**, le réglage spécifié ici est appliqué juste avant le générateur de sons interne de l'instrument. Ce la veut donc dire que ce réglage influence la manière dont les données MIDI sont reçues mais n'a aucun impact sur la transmission de ces données.
Le réglage "Convert Position" n'a aucune influence quand vous pilotez le générateur de sons interne avec le clavier de l'instrument.

1.1–1b: FX SW

IFX1–5 Off [Off, On]

On (coché): Tous les effets d'insertion (IFX1~5) sont coupés.
Off (non coché): Les réglages "IFX1 On/Off"~"IFX5 On/Off" définis à la page Setup (7.2–1) des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play sont valides.

MFX1 Off [Off, On]

On (coché): L'effet maître 1 (MFX1) est coupé.
Off (non coché): Les réglages "MFX1 On/Off" définis à la page Master Effect Setup (7.3–1) des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play sont valides.

MFX2 Off [Off, On]

On (coché): L'effet maître 2 (MFX2) est coupé.
Off (non coché): Les réglages "MFX2 On/Off" définis à la page Master Effect Setup (7.3–2) des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play sont valides.

MIDI Lors de la coupure ou l'activation globale de "IFX1"~"IFX5 On/Off" ou de "MFX1 On/Off", "MFX2 On/Off", le KARMA transmet des commandes de contrôle CC#92 (pilotage de l'effet 2), CC#94 (pilotage de l'effet 4) et CC#95 (pilotage de l'effet 5) avec la valeur 0 pour "coupé" et la valeur 127 pour "activé".

1.1–1c: Auto KARMA

Program (Auto KARMA Prog) [Off, On]

On (coché): Quand vous changez de Program, l'instrument active automatiquement les réglages de module KARMA mémorisés dans le nouveau Program choisi.
Off (non coché): Les réglages de module KARMA ne changent pas, même quand vous choisissez un autre Program. Utilisez donc ce réglage pour changer uniquement le son du Program sans influencer les réglages de module KARMA.

Combi (Auto KARMA Combi) [Off, On]

On (coché): Quand vous changez de Combination, l'instrument active automatiquement les réglages de module KARMA mémorisés dans la nouvelle Combination choisie.
Off (non coché): Les réglages de module KARMA ne changent pas, même quand vous choisissez une autre Combination. Utilisez donc ce réglage pour changer uniquement le son de la Combination sans influencer les réglages de module KARMA.

■ 1.1–1d: UTILITY



Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes de menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Write Global Setting

Cette commande permet de sauvegarder tous les réglages du mode Global (exception faite des Drum Kits).

① Choisissez la commande "Write Global Setting" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

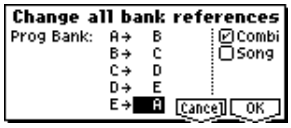


② Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour sauvegarder vos réglages. Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").
Vous pouvez aussi utiliser le bouton [REC/WRITE] pour sauvegarder les données comme avec la commande "Write Global Setting".
Appuyez sur le bouton [REC/WRITE] pour afficher la fenêtre de dialogue "Update Global Setting" et appuyez sur le bouton [F8] pour effectuer la sauvegarde.
Pour sauvegarder un Drum Kit, exécutez la commande ad hoc du menu Utility (☞5.1–1d "Write Drum Kits").

Change all bank references

Cette commande permet de modifier les banques de Program pour les Timbres d'une Combination ou les pistes d'un Song.

① Choisissez la commande "Change all bank references" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Si vous voulez exécuter cette commande pour des Combinations, cochez "Combi". Pour l'exécuter sur des Songs, **cochez** "Song". Si vous **cochez** "Song", les banques Program des données d'événements des Songs seront aussi changées.

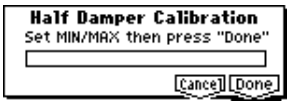
③ Spécifiez les banques à modifier ("Program Bank").
④ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter la commande "Change All Bank References" ou sur le bouton [F7] ("Cancel") si vous avez changé d'avis.

Dites-vous bien que si vous affectez la même banque à deux entrées, il ne sera plus possible de séparer les renvois en deux banques différentes en effectuant une nouvelle conversion (puisqu'il n'y a aucun moyen de savoir quels Timbres/pistes renvoyaient à quelle banque au départ).

Half Damper Calibration

Cette commande permet de calibrer la pédale de maintien continue (comme la DS–1H en option) branchée à la prise DAMPER en face arrière, ce qui est nécessaire quand elle ne produit pas le résultat escompté (encodage erroné).

① Branchez la pédale de maintien continue à la prise DAMPER.
② Choisissez la commande "Half Damper Calibration" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



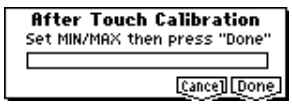
③ Enfoncez la pédale, puis relâchez-la.
④ Appuyez sur le bouton F8 ("Done").
Si le calibrage ne peut pas être effectué correctement, un message d'erreur apparaît. Dans ce cas, répétez la procédure.

Comme la fonction de pédale de maintien continue est extrêmement sensible, il vaut mieux utiliser une pédale DS-1H en option. D'autres pédales peuvent ne pas produire l'effet désiré ou ne permettent pas un calibrage correct.

After Touch Calibration

Si l'intensité d'Aftertouch ne fonctionne pas correctement, vous pouvez en régler la sensibilité. Effectuez le réglage suivant si la sensibilité de l'effet Aftertouch ne vous semble pas correcte, comme c'est par exemple le cas quand vous n'arrivez pas à obtenir la valeur maximum d'Aftertouch.

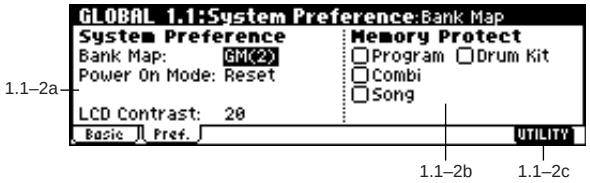
① Choisissez la commande "After Touch Calibration" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Enfoncez puis relâchez une seule touche dont l'intensité d'Aftertouch ne vous satisfait pas.
③ Appuyez sur le bouton F8 ("Done"). Si ce réglage ne peut être effectué correctement, l'écran affichera un message d'erreur. Dans ce cas, effectuez une nouvelle tentative.

La profondeur de l'effet d'Aftertouch pourrait varier quelque peu d'une touche à l'autre.

1.1–2: Pref. (System Preference)



1.1–2a: System Preference

Bank Map [KORG, GM(2)]

Ce paramètre permet de spécifier le système de sélection de banque MIDI (CC#0 pour l'octet supérieur et CC#32 pour l'octet inférieur) utilisé pour les Programs et les Combinations.
Voici les valeurs de sélection de banque qui sont reçues (R) et transmises (T) pour les banques de Program A~F (uniquement pour l'option EXB-MOSS), les banques G, g (1)~g(9), g(d), et les banques Combination A~F.

Banque	Bank Map: KORG	Bank Map: GM(2)
Bank A	00. 00 R/T	63. 00 R/T
Bank B	00. 01 R/T	63. 01 R/T
Bank C	00. 02 R/T	63. 02 R/T
Bank D	00. 03 R/T	63. 03 R/T
Bank E	00. 04 R/T	63.04 R/T
Bank F	00. 05 R/T	63. 05 R/T
Bank G, g (0)...g (9)	121. 00, 121. 01…09 R/T	121. 00, 121. 01…09 R/T
	56. 00 R	56. 00 R 00. 00, 00. 01...(XG) R 00. 00, 01. 00...(GS) R
Bank g (d)	120. 00 R/T	120. 00 R/T
	62. 00 R	62. 00 R
		63. 127 R (→Korg MUTE)

Valeur: décimale, R: Receive, T: Transmit

Power On Mode [Reset, Memorize]

Sert à spécifier ce que fait le KARMA lors de la mise sous tension.
Reset: Le KARMA saute à la page COMBI 1.1: Play du mode Combination et sélectionne la Combination A000.
Memorize: Le KARMA retourne à l'endroit (le mode et la page) sélectionné au moment de la mise hors tension et recharge le Program ou la Combination que vous aviez sélectionné en dernier lieu.

Notez que cette fonction ne conserve pas les éditions non sauvegardées. N'oubliez donc pas de les sauvegarder dans la mémoire interne ou de les sauvegarder sur disquette (dans ce cas après les avoir mémorisés avec Write) en mode Disk avant la mise hors tension.

LCD Contrast [0…62]

Ce paramètre sert à régler le contraste de l'écran LCD.
Plus vous choisissez une valeur élevée, plus le contraste augmente.

note Si en raison de la température ou de tout autre facteur, l'écran LCD est illisible à la mise sous tension, réglez le contraste en suivante la procédure suivante.

① Appuyez trois fois sur [EXIT], puis enfoncez [GLOBAL].
② Maintenez [EXIT] enfoncé et appuyez sur [REC/WRITE].
③ Réglez le contraste avec la molette [VALUE] ou le curseur [VALUE].

1.1–2b: Memory Protect

Program [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Program interne.

On (coché): La mémoire Program interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

Sauvegarde d'un Program
Réception de blocs de données Program via MIDI
Chargement de Programs d'une disquette

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Program dans la mémoire interne.

Combi (Combination) [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Combination interne.

On (coché): La mémoire Combination interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

Sauvegarde d'une Combination
Réception de blocs de données Combination via MIDI
Chargement de Combinations d'une disquette

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Combination dans la mémoire interne.

Song [Off, On]

Permet de verrouiller la mémoire Song interne.
Notez que les données dans la mémoire Song disparaissent de toute façon à la mise hors tension.

On (coché): La mémoire Song est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

Enregistrement avec le séquenceur
Réception de blocs de données Song via transfert MIDI
Chargement de Songs d'une disquette
Sauvegarde de Song de base en mode Sequencer

Off (non coché): La mémoire Song est accessible.

Drum Kit [Off, On]

Ce paramètre permet de verrouiller la mémoire Drum Kit.
On (coché): La mémoire Drum Kit interne est protégée. Les opérations suivantes ne peuvent dès lors plus être effectuées.

Sauvegarde d'un Drum Kit
Réception de blocs de données Drum Kit via MIDI
Chargement de Drum Kits d'une disquette

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données Drum Kit dans la mémoire interne.

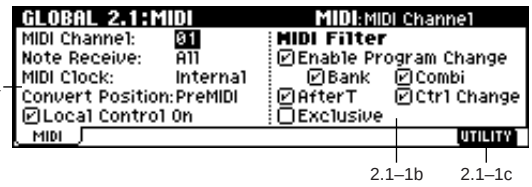
■ 1.1–2c: UTILITY

☞"Write Global Setting", "Change all bank references", "Half Damper Calibration", "After Touch Calibration" (1.1–1d)

GLOBAL 2.1: MIDI

2.1–1: MIDI

Cette page permet d'effectuer tous les réglages MIDI affectant le fonctionnement de l'instrument.



2.1–1a: MIDI Setup

MIDI Channel [1...16]

Permet de spécifier le canal MIDI Global.

Voici les situations auxquelles s'applique le réglage de canal MIDI Global:

- Lors de la transmission et de la réception de données de jeu en mode Program (PROG 1.1: Play);
- Lors du choix de Combinations en mode Combination (COMBI 1.1: Play);
- Quand vous pilotez des Timbres ou des effets auxquels vous avez affecté le canal **Gch** dans divers modes;
- Lors de la transmission et de la réception de messages exclusifs au système.

A propos de la réception MIDI

Pour piloter un Program en mode Program (PROG 1.1: Play), vous devez transmettre les données de l'instrument externe sur le canal MIDI Global. En modes Combination (COMBI 1.1: Play) et Sequencer, par contre, chaque Timbre ou chaque piste peut se voir affecter un canal de réception individuel.
Les changements de programme reçus sur le canal MIDI Global en mode Combination (COMBI 1.1: Play) servent à sélectionner des Combinations.
De plus, le canal Global permet de couper/d'activer tous les effets d'insertion IFX 1~5 d'un coup et les effets maîtres MFX1 et MFX2. Enfin, le canal MIDI Global permet aussi de régler le panoramique du signal sortant des effets IFX, les niveaux d'envoi Send 1/2, les effets MFX 1/2 et l'égaliseur maître (MEQ) en mode Program; en modes Combination, Sequencer et Song Play, ce contrôle doit être effectué sur le canal MIDI affecté à "Control Channel" (toujours pour IFX1~5, MFX1, MFX2 et MEQ). Bien que vous puissiez aussi choisir **Gch** pour "Control Channel", dites-vous bien que dans ce cas, le pilotage des effets via MIDI n'est plus possible.

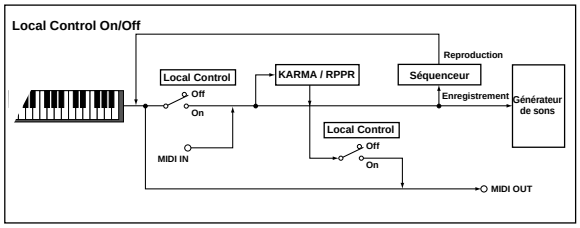
Transmission MIDI quand vous utilisez le clavier et les fonctions de jeu du KARMA

En mode Program, ces données sont transmises sur le canal MIDI Global. En mode Combination, les données du clavier et des fonctions de jeu sont transmises aussi bien sur le canal Global que sur le canal MIDI des Timbres dont le paramètre "Status" (COMBI 3.1–1) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.
En modes Sequencer et Song Play, les données sont transmises sur le canal MIDI de la piste actuellement choisie (tant que son paramètre "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.

Local Control On [Off, On]

On (coché) Local Control On: Les données provenant du clavier, du joystick, des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4], des boutons [SW1] et [SW2], etc. sont transmises au générateur de sons interne. Quand un module KARMA fonctionne, il transmet alors les événements qu'il génère.
Off (non coché) Local Control Off: Les données du produit, joystick, des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4], etc. ne sont plus transmises au générateur de sons interne. De ce fait, quand vous manipulez le joystick de l'instrument (en jouant sur le clavier ou quand le séquenceur fonctionne), il ne produit plus de son.
Ce réglage s'impose quand vous travaillez avec un séquenceur ou logiciel externe dont le paramètre MIDI Echo/Soft Thru etc. est activé afin d'éviter des boucles MIDI (le fait d'entendre chaque note deux fois et de rendre impossible le transfert de données SysEx).
Quand un module KARMA fonctionne, il ne transmet pas les événements qu'il produit.

MIDI Comme nous venons de le dire, "Local" a uniquement trait au générateur de sons interne et n'affecte en rien la réception/transmission via MIDI. Les commandes sont donc toujours transmises au monde extérieur et exécutées lorsqu'elles sont reçues via MIDI.

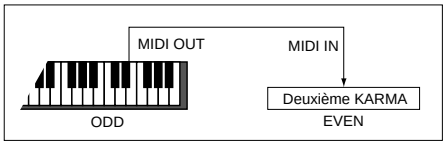


Note Receive [All, Even, Odd]

Voici un paramètre qui permet de spécifier quels numéros de note produits sur le clavier ou reçus via MIDI génèrent du son. Si vous voulez brancher un autre **KARMA** à cet instrument pour doubler la polyphonie, réglez un des deux instruments sur **Even** et l'autre sur **Odd**. De cette façon, le premier ne reproduira que les numéros de note pairs et le second uniquement les numéros de note impairs.

All: Tous les numéros de note sont reçus par le générateur de sons interne. Si vous n'utilisez qu'un KARMA, **All** s'impose.
Even: les notes paires sont reproduites (C, D, E, F#, G#, A#).
Odd: les notes impaires sont reproduites (C#, D#, F , G, A, B).

MIDI Ce réglage n'a aucune incidence sur les commandes de note transmises via MIDI.



MIDI Clock [Internal, External]

Ce paramètre permet de spécifier d'où vient l'horloge MIDI utilisée par le KARMA. C'est là un réglage important pour la synchronisation des modules KARMA et du séquenceur KARMA avec des boîtes à rythmes, des séquenceurs externes, etc.

Internal: Le séquenceur interne et les modules KARMA utilisent l'horloge interne du KARMA (pas de synchronisation via MIDI). Choisissez **Internal** si le KARMA est votre unique instrument MIDI ou s'il est l'instrument **maître** (de contrôle) de votre installation MIDI. Dans ce cas, il faut faire le nécessaire pour que les autres instruments et/ou appareils suivent l'horloge du KARMA.
External: Le séquenceur interne et les modules KARMA suivent l'horloge d'un instrument MIDI externe branché à la prise MIDI IN.

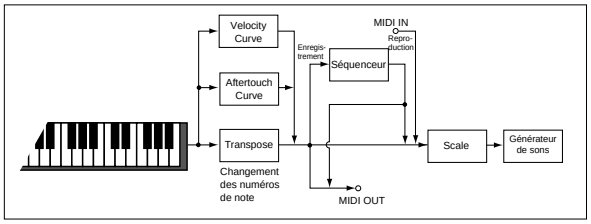
Choisissez **External** quand le KARMA doit se comporter comme instrument **esclave** (suivant le tempo d'un autre instrument) au sein de votre installation MIDI. Le KARMA répond aux messages MIDI en temps réel (Start, Stop, Continue, sélection de morceau et Song Position Pointer) d'un séquenceur externe.

En mode Song Play, le KARMA utilise toujours son horloge MIDI interne, quel que soit le réglage choisi ici.

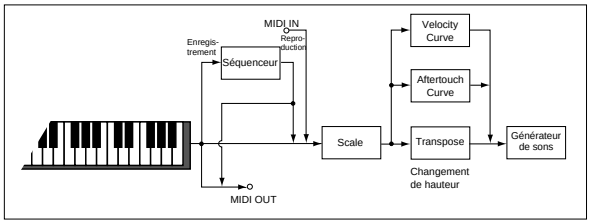
Convert Position [Pre MIDI, Post MIDI]

Ce paramètre permet de choisir l'endroit où la transposition (Transpose) ainsi que les réglages de courbes de toucher (Velocity Curve) et d'Aftertouch (After Touch Curve) influencent les commandes. Ce réglage porte sur les données transmises et reçues ainsi que sur les commandes enregistrées avec le séquenceur interne.
Notez que les réglages Transpose, Velocity Curve et After Touch Curve s'appliquent toujours aux données transmises du clavier au générateur de sons interne, quel que soit le réglage choisi ici.

Pre MIDI: Velocity Curve, After Touch Curve et Key Transpose influencent les données venant du clavier du KARMA. De ce fait, les deux courbes et la transposition s'appliquent aussi bien sur les données transmises via MIDI OUT que celles envoyées au séquenceur interne. Par contre, les données reçues via MIDI IN ou venant du séquenceur interne ne subissent aucun changement.



Post MIDI: Velocity Curve, After Touch Curve et Transpose agissent sur les données à l'entrée du générateur de sons. De ce fait, les deux courbes et la transposition modifient toujours les données produites avec le clavier et le séquenceur du KARMA mais aussi les données reçues via MIDI IN.
Ce réglage n'a aucune incidence sur les données transmises via MIDI OUT ou enregistrées par le séquenceur interne quand vous jouez sur le clavier de l'instrument ou reproduisez des données avec le séquenceur.



2.1–1b: MIDI Filter

Enable Program Change [Off, On]

On (coché): Les changements de programme MIDI sont reçus et transmis.
En mode Program (PROG 1.1: Play), cela signifie que vous pouvez sélectionner des Programs du KARMA à partir d'un autre instrument, pour autant que cet instrument transmette sur le canal spécifié avec "MIDI Channel" (2.1–1a). Chaque fois que vous sélectionnez un Program sur le KARMA, ce dernier transmet un changement de programme sur le canal MIDI Global.
En mode Combination (COMBI 1.1: Play), vous pouvez choisir des Combinations en envoyant des changements de programme sur le canal MIDI Global. Notez toutefois qu'il existe aussi un paramètre "Combi (Combi Change)" qui permet d'empêcher la sélection de Combinations via MIDI. Les changements de programme reçus sur les canaux MIDI affectés aux Timbres avec "MIDI Channel" (COMBI 3.1–1a) permettent de "télécommander" la sélection de Programs pour les Timbres via MIDI. Ici aussi, chaque Timbre propose un paramètre "Program Change" (COMBI 4.1–1a) permettant d'empêcher la réception de ces messages pour chaque Timbre individuellement.
Chaque fois que vous sélectionnez une Combination sur le KARMA, ce dernier transmet le numéro de programme correspondant sur le canal MIDI Global. De plus, tous les Timbres dont "Status" (COMBI 3.1–1a) est réglé sur **EXT** ou **EX2** transmettent le numéro de programme du Program auquel ils font appel.
En mode Sequencer, les changements de programme reçus sur les canaux affectés aux pistes dont "Status" (SEQ 3.1–1/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH** permettent d'affecter d'autres Programs à ces pistes. Chaque fois que vous sélectionnez un Song ou que vous lancez la reproduction de données sur le séquenceur, toutes les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent le numéro du Program qui leur est affecté.
Off (non coché): Le KARMA ne reçoit ni ne transmet de changements de programme.

Bank (Bank Change) [Off, On]

On (coché): Les changements de programme transmis par le KARMA sont aussi accompagnés des messages de sélection de banque. Notez que cela ne sera le cas que si "Enable Program Change" est coché.
Off (non coché): Le KARMA ne transmet ni ne reçoit de messages de sélection de banque.

Le séquenceur interne enregistre toujours les messages de sélection de banque. De ce fait, ce réglage s'applique uniquement à la reproduction du séquenceur.

Combi (Combi Change) [Off, On]

On (coché): Tant que le KARMA se trouve en mode Combination (COMBI 1.1: Play), tout changement de programme reçu sur le canal MIDI Global spécifié avec "MIDI Channel" (2.1–1a) sélectionne la Combination affectée à l'adresse reçue – pour autant que "Enable Program Change" soit coché. Les changements de programme reçus sur un autre canal affecteront le Program en question au Timbre qui reçoit sur ce canal.
Off (non coché): Les changements de programme reçus sur le canal MIDI Global servent à sélectionner des Programs pour le Timbre dont "MIDI Channel" (COMBI 3.1–1a) est réglé sur le canal MIDI Global. Il n'est donc plus possible de sélectionner des Combinations via MIDI.
Notez que seuls les Timbres dont Program Change (COMBI 4.1–1a) est coché reçoivent effectivement des changements de programme.

AfterT (After Touch) [Off, On]

On (coché): les messages d'Aftertouch sont transmis et reçus via MIDI.
Off (non coché): les messages d'Aftertouch ne sont ni transmis ni reçus.
Il vaut mieux désélectionner ce paramètre pour toutes les parties où l'Aftertouch ne joue aucun rôle. Cela vous permet en effet d'économiser de la mémoire.
Ce réglage n'influence en rien la reproduction du séquenceur interne: si une piste contient des données d'Aftertouch, celles-ci sont toujours transmises via MIDI.
Le clavier du KARMA transmet de l'Aftertouch de canal (et

pas d'Aftertouch polyphonique). Le KARMA est cependant capable de recevoir des messages d'Aftertouch via MIDI et de s'en servir comme modulateur alternatif (AMS).

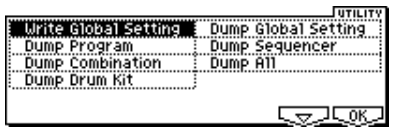
Ctrl Change (Control Change) [Off, On]

On (coché): Le KARMA transmet et reçoit des commandes de contrôle (CC).
Off (non coché): Les commandes de contrôle ne sont ni transmises, ni reçues.
Ce réglage n'influence en rien la reproduction du séquenceur interne: si une piste contient des commandes de contrôle, celles-ci sont toujours transmises via MIDI.

Exclusive [Off, On]

On (coché): Le KARMA transmet et reçoit des données SysEx (exclusives au système). Cochez cette option lorsque vous désirez enregistrer les réglages du KARMA avec un séquenceur externe ou les modifier via MIDI.
Off (non coché): Les messages SysEx ne sont ni reçus ni transmis. Dans la plupart des cas, il vaut mieux décocher cette option.
Notez que ce filtre n'influence en rien la réception ou la transmission de données SysEx tant que l'une des commandes du menu de cette page ("Dump Program" ~ "Dump All") est affichée.

■ 2.1–1c: UTILITY



☞"Write Global Setting" (1.1–1d)

Dump Program
Dump Combination
Dump Drum Kit
Dump Global Setting
Dump Sequencer
Dump All

Ces commandes permettent de transmettre les réglages en question du KARMA à un deuxième **KARMA**, un enregistreur de données MIDI ou à un ordinateur sous forme de blocs de données SysEx (Bulk).

Sélectionnez la commande correspondant aux réglages que vous désirez archiver dans le menu Utility (voyez le tableau plus loin). L'écran affiche alors la fenêtre de dialogue correspondante.
Si nécessaire, spécifiez la banque et le numéro des données à archiver et appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

Dump Program	Transfert de toutes les banques Program, des Programs de la banque choisie ou d'un seul Program.
Dump Combination	Transfert de toutes les banques Combination, des Combinations de la banque choisie ou d'une seule Combination.
Dump Drum Kit	Tous les Drum Kits, un Drum Kit.
Dump Global	Les réglages Global (exception faite des Drum Kits).
Dump Sequencer	Toutes les séquences.
Dump All	Toutes les banques Program + Combination + les Drum Kits + les réglages Global + les séquences.

Transmission

Evitez de manipuler le KARMA ou de le mettre hors tension tant que la transmission est en cours.

Voici comment transférer les blocs de données:

① Connectez le KARMA au dispositif devant recevoir les blocs de données.
Si vous travaillez avec un ordinateur et un logiciel capables de recevoir des messages SysEx, reliez l'interface MIDI (branchée à l'ordinateur) à la prise MIDI OUT du KARMA (☞p.245).
Si vous utilisez un enregistreur de données MIDI, etc., connectez la prise MIDI OUT du KARMA à la prise MIDI IN du destinataire.
② Choisissez Global 2.1: MIDI.
③ Choisissez la commande du menu Utility correspondant aux données à transmettre.
Pour transmettre les données d'une banque spécifique, réglez "Program" sur **Bank** et choisissez le numéro de la banque voulue en dessous de ce paramètre. Pour ne transmettre qu'un seul Program, réglez "Program" sur **Single** et spécifiez le numéro du Program voulu en dessous de ce paramètre.



④ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour transmettre les données.
Pendant la transmission des données, l'écran affiche "Now transmitting data".
La taille des blocs de données et le temps requis dépendent du type de données que vous transmettez. Le tableau suivant donne un aperçu du volume et du temps requis pour le transfert de chaque type de données.

Type de données	Volume (k-octets)		Durée (sec)	
	Cet instrument	Avec EXB-MOSS	Cet instrument	Avec EXB-MOSS
Program All	588,1	715,0	188,2	228,8
Program Bank (A...E)	117,6	---	37,6	---
Program Bank (F)	---	127,0	---	40,6
Program Single (A...E)	0,9	---	0,3	---
Program Single (F)	---	1,0	---	0.3
Combination All	874,2	←	279,7	←
Combination Bank	145,7	←	46,6	←
Combination Single	1,1	←	0,4	←
Drum Kit All	300,8	←	96,2	←
Drum Kit Single	4,7	←	1,5	←
Réglages Global	1,0	←	0,3	←
Données de séquences	5,6–1376,6	←	1,8–440,5	←
All	1769,7–3140,7	1896,6–3267,6	566,2–1004,9	606,8–1045,5

Evitez de faire un seul fichier de plusieurs blocs de données transmis par le KARMA à un enregistreur de données ou un ordinateur. Bien que capable de recevoir de tels blocs multiples, le KARMA sera "débordé" et n'arrivera pas à écrire chaque bloc de données dans sa mémoire avant le transfert du bloc suivant. Cela se solde alors par une réception incomplète.

Réception

Evitez de manipuler le KARMA ou de le mettre hors tension tant que la réception est en cours.

Avant de recevoir des données, nous vous recommandons de fermer les fenêtres de dialogue, du menu de pages ou des commandes de menu Utility (à l'exception de la fenêtre de dialogue "Receive and Save MIDI Exclusive Data", DISK 1.1–2a: Save Exclusive). Si vous avez appuyé sur le bouton [F7] ("EDIT") à la page SEQ 2.1: CUE List du mode Sequencer pour modifier une liste de repères, vous ne pourrez pas recevoir de blocs de données. Dans ce cas, vous devez d'abord appuyer sur le bouton [F7] ("DONE") et quitter la liste de repères avant d'effectuer le transfert de blocs de données.

Au terme de la réception, le KARMA a besoin de 3 secondes pour traiter les données et pour les sauvegarder. C'est pourquoi le message "Now writing into internal memory" apparaît. Ne mettez jamais le KARMA hors tension tant que ce message est affiché, sous peine de créer de sérieux dysfonctionnements qui peuvent aller jusqu'à l'impossibilité de redémarrer le KARMA. Dans ce cas, le seul recours que vous avez est de maintenir les boutons [MENU] et [9] enfoncés pendant que vous rallumez le KARMA. Ce faisant vous l'initialisez – et vous perdez toutes vos données.
Notez que le KARMA ne transmet ni ne reçoit des messages MIDI "musicaux" lors de la réception ou le traitement de blocs de données. Enfin, laissez le temps au KARMA de traiter les données déjà reçues avant de transmettre le bloc suivant.

Blocs reçus	Temps de traitement
All	Environ 3 secondes
All Programs	Environ 1 seconde
1 Program Bank	Environ 1 seconde
All Combination	Environ 2 secondes
1 Combination Bank	Environ 1 seconde
All Drum Kits	Environ 1 seconde
Réglages Global	Environ 1 seconde
Sequencer	Environ 1 seconde

Pendant la sauvegarde de données, le KARMA ne transmet pas de message de contrôle de la communication (Active Sensing, FEh) via la prise MIDI OUT.

Réception de blocs de données

① Connectez le KARMA au dispositif qui contient les données à transférer.
Si vous travaillez avec un ordinateur et un logiciel capable de transmettre des messages SysEx, reliez l'interface MIDI de l'ordinateur à la prise MIDI IN du KARMA (☞p.245).
Si vous utilisez un enregistreur de données MIDI, branchez la prise MIDI IN du KARMA à la prise MIDI OUT de l'expéditeur.

② Réglez le canal MIDI de l'expéditeur (si possible) de façon à ce qu'il corresponde au canal Global du KARMA "MIDI Channel" (2.1–1a). Si vous voulez transmettre au KARMA des données transférées auparavant à un dispositif MIDI externe, réglez le KARMA sur le canal Global MIDI utilisé précédemment lors du transfert des données au dispositif externe.
Voyez le manuel de l'expéditeur pour de plus amples renseignements concernant le réglage du canal de transmission MIDI.

③ **Cochez (On)** la case "Exclusive" (2.1–1b).

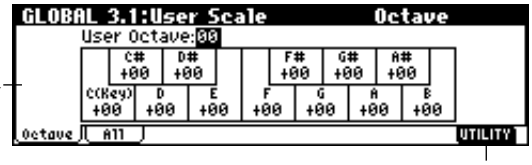
④ Lancez la transmission sur le dispositif externe. Voyez son manuel pour en savoir plus. Pendant la réception des données, l'écran affiche le message "Now received MIDI data".

GLOBAL 3.1: User Scale

Cette page permet de programmer vos propres gammes: seize gammes d'une octave et une gamme pour toutes les notes (All Notes Scale). Ces gammes utilisateur sont disponibles aux pages PROG 2.1–1, COMBI 3.2–1, SEQ 3.2–1/2 et PLAY 3.1–1/2.

N'oubliez pas de sauvegarder la ou les gammes auxquelles vous tenez, sous peine de les perdre à la mise hors tension.
Pour ce faire, utilisez la commande "Write Global Setting" du menu Utility. Vous pouvez aussi appuyer sur [REC/WRITE] pour appeler la fenêtre de dialogue Write Global Setting et exécuter la sauvegarde en appuyant sur le bouton [F8] ("OK").

3.1–1: Octave



3.1–1a

3.1–1b

3.1–1a: User Octave Scale

User Octave **[00...15]**

Ce paramètre permet de choisir la gamme User Octave à éditer.

Tune **[–99...+99]**

Cette plage permet d'accorder les notes d'une octave. L'accord de ces notes (C~B) vaut pour toutes les notes du même nom dans les autres octaves. La modification représente un décalage par rapport au tempérament égal.

La valeur **–99** correspond à plus ou moins un demi-ton en dessous de la hauteur normale.
La valeur **+99** augmente l'accord de la note en question de plus ou moins un demi-ton.

note Vous pouvez spécifier l'accord en maintenant [ENTER] enfoncé et en enfonçant une touche du clavier.

■ 3.1–1b: UTILITY



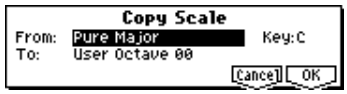
☞"Write Global Setting" (1.1–1d)

Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes de menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Copy Scale

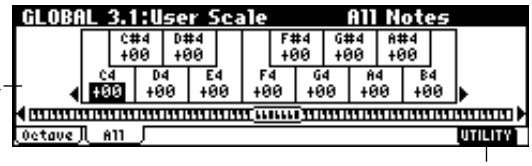
Cette commande permet de copier les réglages d'une gamme préprogrammée ou utilisateur vers une gamme utilisateur. Pour en savoir plus sur les gammes préprogrammées, voyez "Type" (PROG 2.1–1c).

① Choisissez la commande "Copy Scale" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez la gamme dont vous désirez copier les réglages ("From").
Si vous choisissez **Pure Major** ou **Pure Minor**, vous devez aussi spécifier la tonalité "Key" à droite de cette plage.
Stretch est uniquement disponible si "To" est réglé sur **User All Notes Scale**.
③ Choisissez la gamme d'arrivée ("To").
④ Appuyez sur bouton [F8] ("OK") pour exécuter la commande "Copy Scale" ou sur bouton [F7] ("Cancel") si vous avez changé d'avis.

3.1–2: All Notes



3.1–2a

3.1–2b

3.1–2a: User All Notes Scale

Tune **[–99...+99]**

Ces plages permettent de spécifier l'accord désiré pour chacune des 128 notes MIDI.
Réglez la hauteur de chacune des 128 notes (C–1~G9) par pas de demi-ton. Ce réglage se fait par rapport au tempérament égal.

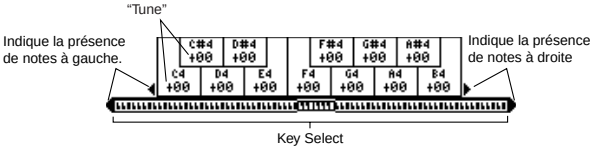
La valeur **–99** correspond à plus ou moins un demi-ton en dessous de la hauteur normale.
La valeur **+99** augmente l'accord de la note en question de plus ou moins un demi-ton.

Pour le paramètre "User All Notes Scale", vous pouvez choisir **Stretch** avec la commande de menu Utility "Copy Scale" (3.1–1b).

note Choisissez la note dont vous voulez régler l'accord avec les boutons de curseur [◄], [►]. Vous pouvez aussi spécifier la note en maintenant [ENTER] enfoncé et en appuyant sur la touche voulue du clavier.

Key Select **[C–1...G9]**

Ce paramètre indique l'emplacement de la note choisie avec "Tune". Vous pouvez vous déplacer par pas d'une octave avec les boutons de curseur [◄], [►].



■ 3.1–2b: UTILITY

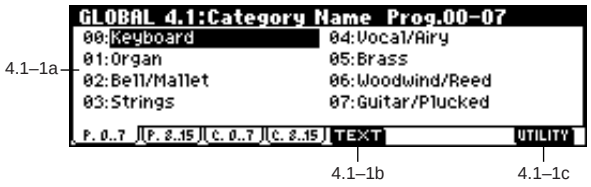
☞"Write Global Setting" (1.1–1d), "Copy Scale" (3.1–1b)

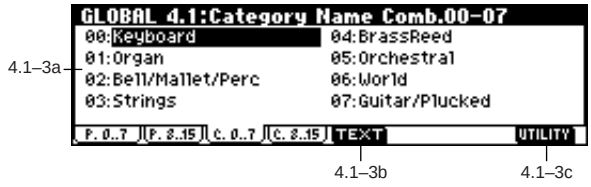
GLOBAL 4.1: Category Name

4.1–1: P.0..7 (Prog.00...07)
4.1–2: P.8..15 (Prog.08...15)
4.1–3: C.0..7 (Comb.00...07)
4.1–4: C.8..15 (Comb.08...15)

Ici, vous pouvez nommer les catégories Program et Combination.
Choisissez la catégorie dont vous voulez changer le nom, appuyez sur [F5] ("TEXT") pour afficher la fenêtre d'édition de texte et entrez-y le nom voulu.
Vos propres noms de catégories peuvent comprendre jusqu'à seize caractères (☞Mdb p.39).
Les noms de catégories que vous programmez ici sont disponibles dans la fenêtre de dialogue affichée lors de la sauvegarde d'un Program ou d'une Combination.
Par défaut, tous les noms de catégorie renvoient à des instruments de musique.
Vous avez le choix entre seize catégories pour chaque Program et Combination.

note Les noms de catégorie édités ici sont disponibles quand vous sauvegardez des données avec la fenêtre "Write Program" (PROG 1.1–c: UTILITY) ou "Write Combination" (COMBI 1.1–c: UTILITY). Vous pouvez naturellement utiliser ces noms de catégorie pour choisir des Programs ou des Combinations avec la fonction "Select by Category" (c.-à-d. en fonction de leur catégorie respective).





Si vous voulez conserver vos réglages de catégories utilisateur, vous devez les sauvegarder avant de mettre l'instrument hors tension. Pour ce faire, choisissez la commande de menu Utility "Write Global Setting" pour afficher la fenêtre de dialogue Write Global Setting. Vous pouvez aussi appuyer sur [REC/WRITE] pour afficher la fenêtre de dialogue Update Global, puis sauvegardez vos réglages en appuyant sur le bouton [F8] ("OK").

4.1–1 (...4)a: Category

Permet de choisir le nom de catégorie à éditer.

■ 4.1–1 (...4)b: TEXT

Cette zone permet de changer le nom de la catégorie choisie. Appuyez sur le bouton [F5] ("TEXT") pour afficher la fenêtre de dialogue d'édition de texte puis entrez un nom de catégorie de maximum 16 caractères.
Pour en savoir plus sur la manière de changer le nom, ☞Mdb p.39.

■ 4.1–1 (...4)c: UTILITY

☞"Write Global Setting" (1.1–1d)

GLOBAL 5.1: DKit (Drum Kit)

Cette page vous permet de créer vos propres Drum Kits en affectant des sons de percussion (échantillons de batterie) à chacune des notes/touches.

Ces Drum Kits peuvent être sélectionnés en mode Program avec le paramètre "Drum Kit" de la page PROG 2.1: Ed–Basic OSC1 (pour autant que "Oscillator Mode" soit réglé sur **Drums**) et se comportent alors comme un oscillateur pouvant être traité par un filtre, un amplificateur et des effets plus ou moins de la même façon qu'un "multi-échantillon" (quand "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**).

Pour pouvoir éditer un Drum Kit, il faut passer en mode Program, sélectionner un Program faisant appel à un Drum Kit (c.-à-d. dont "Oscillator Mode" est réglé sur **Drums**) et enfin sauter à cette page-ci. Un Program de batterie propose déjà des réglages de filtre, d'amplificateur, d'effets etc. convenant pour des sons de batterie. (Tous les Programs dans le fascicule "VNL" avec le symbole ⓓ sont des Programs de batterie.)
Quand vous sélectionnez un Program dont le paramètre "Oscillator Mode" est réglé sur **Single** ou **Double**, il utilise également ses propres réglages de filtre et d'amplification. Les réglages d'effets, par contre, sont ceux du Program sélectionné. Veillez à régler "Octave" (PROG 2.1–2b) sur **+0[8']**. Tout autre réglage signifie en effet que les affectations des sons de percussion aux touches sont décalées d'une ou de plusieurs octaves.

MIDI Si l'option "Exclusive" (2.1–1b) est cochée, vous pourrez aussi éditer les Drum Kits via MIDI (commandes SysEx).

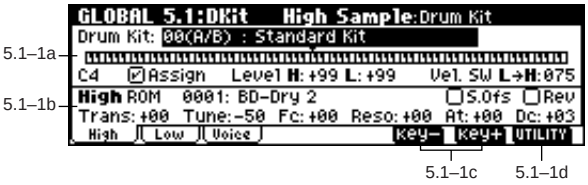
L'édition d'un Drum Kit affecte tous les Programs qui y font appel.

N'oubliez pas de sauvegarder votre Drum Kit après l'avoir édité, sous peine de perdre vos réglages à la mise hors tension.
Choisissez la commande "Write Drum Kits" du menu Utility pour ouvrir la fenêtre de dialogue Write Drum Kits ou appuyez sur [REC/WRITE] pour ouvrir la fenêtre Update Drum Kits, puis appuyez sur le bouton [F8] ("OK").

☞Pour en savoir plus sur l'édition de Drum Kits, ☞Mdb p.90.

5.1–1: High (High Sample)

Cette page permet de sélectionner un Drum Kit, d'affecter des échantillons de batterie aux entrées High et Low Drum Sample pour chaque note et d'éditer d'autres paramètres.



5.1–1a: Drum Kit, Key, Assign, Level H, Level L, Vel. SW L→H

Drum Kit **[00(A/B)...63(User)]**

Sélectionnez ici le Drum Kit que vous désirez éditer.
Pour en modifier le nom, faites appel à la commande "Rename Drum Kit" du menu Utility.

00(A/B) ...15(A/B)	Drum Kits préprogrammés
16(C)...31(C)	(pour les Drum Kits utilisateur et de la série EXB-PCM)
32(D)...47(D)	
48(User)...63(USER)	

Key **[C–1...G9]**

Choisissez ici la note à laquelle vous désirez affecter un autre échantillon de batterie et dont vous voulez modifier les réglages.
Choisissez la note avec les boutons [F6] ("Key–") et [F7] ("Key+"). Vous pouvez aussi spécifier la note en enfonçant la touche voulue sur le clavier tout en maintenant [ENTER] enfoncé.
A l'exception de "Drum Kit", tous les paramètres définis sous 5.1: DKit sont affectés à la note spécifiée ici.
Il est possible d'affecter deux échantillons à chaque note et de commuter entre les deux en frappant plus (High) ou moins (Low) fort.

Assign **[Off, On]**

On (coché): Les échantillons de batterie choisis pour "High" (5.1–1b) et "Low" (5.1–2a) peuvent être pilotés. Dans la plupart des cas, vous cocherez sans doute ce paramètre.
Off (non coché): Les échantillons de batterie choisis ne sont pas pilotés. En revanche, la touche en question pilote les échantillons de batterie de la note située à sa droite. Ces derniers sont alors reproduits un demi-ton plus bas que lorsque vous enfoncez la "touche originale". Ce réglage convient par exemple pour des partitions de timbales: il vous permet en effet de jouer des mélodies avec les mêmes échantillons.

Level H (Level High) **[–99...+99]**
Level L (Level Low) **[–99...+99]**

Spécifie le volume des échantillons de batterie High et Low. Les notes pour lesquelles vous choisissez la valeur **+99** sonneront deux fois plus fort que le volume de l'amplificateur du Program faisant appel à ce Drum Kit. La valeur **0** signifie que le volume est égal à celui réglé avec l'amplificateur du Program en question. **–99** représente le volume minimal auquel les échantillons de la note choisie sont inaudibles.

Vel. SW L→H (Velocity SW Lo→Hi) **[001...127]**

Spécifiez ici la valeur de toucher pivot entre l'échantillon de batterie "Low" et son collègue "High". Toute valeur de toucher supérieure à la valeur entrée ici pilotera l'échantillon "High". "Low", par contre retentit lorsque la force de frappe

est inférieure ou égale à cette valeur. Si vous n'avez pas besoin de cette commutation par toucher, choisissez la valeur **001** et affectez uniquement un échantillon de batterie à "High" (☞"Velocity SW L→H" PROG 2.1–2/3).

note Vous pouvez aussi choisir une note en maintenant enfoncé le bouton [ENTER] tout en enfonçant la touche correspondante sur le clavier.

5.1–1b: High (High Sample)

Drumsample Bank [ROM, EXB*, EXB*]

Spécifie la banque de l'échantillon de batterie High.

ROM: La banque des échantillons de batterie d'usine. Dans ce cas, vous avez accès aux échantillons **0000: BD-Dry 1 ~ 0412: Amp Noise** (☞ "VNL").
EXB*: Vous donne accès aux échantillons d'une carte optionnelle de la série EXB-PCM. Cette banque est uniquement disponible après l'installation d'une telle option. **"*"** représente le type d'option installé.

Lorsqu'un Drum Kit fait appel à un ou plusieurs échantillons d'une option EXB-PCM qui n'est pas installée dans votre KARMA, la mention de banque indiquera **ROM**. Vous n'entendrez cependant rien lorsque vous appuyez sur la touche en question. Pour "activer" la note en question, il suffit de resélectionner la banque.

L'affichage EXB* varie selon le type de l'option installée.

Drumsample [0000: name...]

Permet de choisir l'échantillon de batterie High. Cet échantillon peut être piloté en frappant avec un toucher supérieur à la valeur entrée pour "Vel. SW L→H". (Pour en savoir plus sur chaque échantillon de batterie, ☞ "VNL".)

note Si vous avez réglé "Bank" sur **ROM**, vous pouvez utiliser la commande de menu Utility "Select by Category" pour choisir les échantillons de batterie en fonction de leur catégorie (☞5.1–1d).

Il n'est ni possible d'éditer les noms de ces catégories, ni de modifier l'affectation des échantillons aux catégories.

S.Ofs (Start Offset) [Off, On]

On (coché): La forme d'onde de l'échantillon n'est pas reproduite depuis son début préprogrammé mais à partir d'une position plus loin. La position Start Offset est préprogrammée pour chaque échantillon de batterie. Il existe aussi des échantillons ne proposant pas de position Start Offset.
Off (non coché): La lecture commence à partir du début de la forme d'onde.

Rev (Reverse) [Off, On]

On (coché): L'échantillon de batterie est reproduit de la fin au début (inversement). L'endroit où la lecture inversée commence est préprogrammé pour chaque échantillon de batterie.

Si le réglage en question de l'échantillon produit déjà une lecture inversée, ce paramètre ne change plus la direction de lecture.

Lorsque l'option "Rev (Reverse)" de l'échantillon choisi est déjà cochée, ce paramètre ne modifie plus la direction de lecture.

Trans (Transpose) [–64...+63]

Règle la hauteur par pas de demi-tons. **+12** représente une octave plus haut et **–12** correspond à une transposition d'une octave vers le bas.

Tune [–99...+99]

Permet de régler l'accord fin par pas de cents.
-99 représente un demi-ton plus bas et **+99** un demi-ton plus haut.

Fc (Cutoff) [–64...+63]

Ce paramètre sert à régler la fréquence de coupure du filtre. Cette valeur est additionnée ou soustraite du réglage "Frequency" (PROG 4.1–1b, 4.2–1b) du Program faisant appel à ce Drum Kit.

Reso (Resonance) [–64...+63]

Ce paramètre permet de régler la résonance du filtre. Comme pour la fréquence de coupure, cette valeur est additionnée ou soustraite du réglage "Resonance" (PROG 4.1–1b, 4.2–1b) du Program faisant appel à ce Drum Kit. (Lorsque "Type" (PROG 4.1–1a, 4.2–1a) est réglé sur **Low Pass & High Pass**, la résonance n'est pas disponible.)

At (Attack) [–64...+63]

Voici un autre paramètre relatif servant à modifier le temps d'attaque de l'amplificateur (Amp), valeur qui est ajoutée ou soustraite du réglage EG Attack Time du Program en question.

Dc (Decay) [–64...+63]

Voici un autre paramètre relatif servant à modifier le temps de chute de l'amplificateur (Amp), valeur qui est ajoutée ou soustraite du réglage EG Decay Time du Program en question.

■ 5.1–1c: Key–, Key+

Choisissez ici la note à laquelle vous désirez affecter un autre échantillon de batterie et dont vous désirez modifier les réglages.
☞"Key" (5.1–1a)

■ 5.1–1d: UTILITY



Pour en savoir plus sur la manière de choisir les commandes de menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Write Drum Kits

Cette commande permet de sauvegarder tous les Drum Kits 00 (A/B)~63 (User).

① Choisissez "Write Drum Kits" pour afficher la fenêtre de dialogue.
② Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour exécuter la commande "Write". Pour annuler, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Vous pouvez aussi exécuter cette commande en appuyant sur [REC/WRITE].

Appuyez sur [REC/WRITE] pour afficher la fenêtre de dialogue “Update Drum Kits” et enfoncez [F8] pour sauvegarder les Drum Kits.

Les **mémoires Drum Kit 016 (C)~47 (D)** sont réservées aux Drum Kits de certaines cartes EXB-PCM (disponibles en option).

Rename Drum Kit

Cette commande permet de renommer le Drum Kit choisi. Vous pouvez entrer jusqu’à 16 caractères (☞Mdb p.39).

Copy Drum Kit

Utilisez cette commande pour copier les réglages d’un autre Drum Kit dans celui actuellement sélectionné. Comme vous le savez, les Drum Kits 64 (GM)–72 (GM) ne peuvent pas être édités, mais vous pouvez les copier vers une mémoire utilisateur pour ensuite les modifier.

① Choisissez la commande “Copy Drum Kit” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

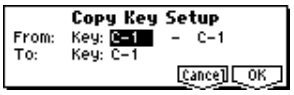


② Choisissez le Drum Kit dont vous voulez copier les réglages (“From”).
③ Appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour exécuter la commande “Copy Drum Kit” ou sur le bouton [F7] (“Cancel”) si vous avez changé d’avis.

Copy Key Setup

Cette commande permet de copier les réglages d’une note vers une autre note du même Drum Kit. Vous pouvez aussi copier les réglages de plusieurs notes avoisinantes.

① Choisissez la commande “Copy Key Setup” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



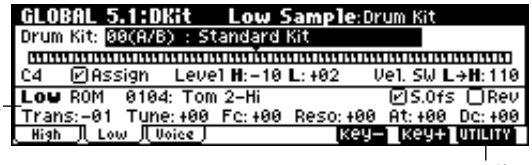
② Spécifiez la ou les notes que vous souhaitez copier (“From Key”).
③ Sélectionnez la ou les notes d’arrivée (“To Key”). Si vous avez choisi une plage de plusieurs notes sous “From Key”, la première note est copiée à l’endroit de “To Key” et les autres sont chaque fois copiées vers les notes suivantes.
④ Appuyez sur le bouton [F8] (“OK”) pour exécuter la commande “Copy Key Setup” ou sur le bouton [F7] (“Cancel”) si vous avez changé d’avis.

Select by Category

Si vous avez réglé “Bank” sur **ROM**, vous pourrez choisir les échantillons de batterie en fonction de leur catégorie. Pour en savoir plus sur la manière de choisir les échantillons selon leur catégorie, voyez “Select by Category” (☞p.2).

Il n’est ni possible d’éditer les noms de ces catégories, ni de modifier l’affectation des échantillons aux catégories.

5.1–2: Low (Low Sample)



5.1–2a

5.1–2b

5.1–2a: Low (Low Sample)

Drumsample Bank **[ROM, EXB*, EXB*]**

Permet de choisir la banque de l’échantillon affecté à “Low” (☞“Drum Sample Bank” 5.1–1b).

Drumsample **[0000: name...]**

Permet d’affecter un échantillon à Low Drumsample. Cet échantillon peut être piloté avec des valeurs de toucher inférieures ou égales aux réglages “Vel. SW L→H” (5.1–1a). (Pour en savoir plus sur chaque échantillon de batterie, ☞ “VNL”.)
Choisissez l’échantillon de batterie avec la commande de menu Utility “Select by Category” (☞5.1–1d).

S.Ofs (Start Offset) **[Off, On]**
Rev (Reverse) **[Off, On]**
Trans (Transpose) **[–64...+63]**
Tune **[–99...+99]**
Fc (Cutoff) **[–64...+63]**
Reso (Resonance) **[–64...+63]**
At (Attack) **[–64...+63]**
Dc (Decay) **[–64...+63]**

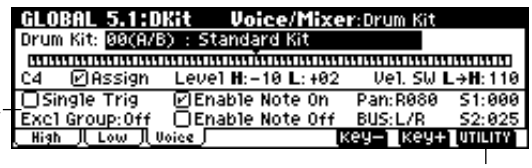
☞“High Drum sample”(5.1–1b)

■ 5.1–2b: UTILITY

☞“Write Drum Kits”, “Rename Drum Kit”, “Copy Drum Kit”, “Copy Key Setup”, “Select by Category” (5.1–1d)

5.1–3: Voice (Voice/Mixer)

Vous pouvez aussi spécifier le comportement de chaque note d’un Drum Kit ainsi que son panoramique, l’acheminement aux effets, etc.



5.1–3a

5.1–3b

5.1–3a: Voice Assign Mode/Mixer

Voice Assign Mode:

Single Trig (Single Trigger) **[Off, On]**

On (coché): Quand vous appuyez plusieurs fois sur la même touche, le son s’arrête chaque fois que vous le redéclenchez. Il n’est donc pas possible de piloter un même échantillon plusieurs fois. Il serait sage de ne pas cocher cette case, surtout pour des sons de cymbale.

Excl Group (Exclusive Group) [Off, 001...127]

001~127: Les groupes exclusifs (qui n'ont rien à voir avec les commandes SysEx) permettent de choisir plusieurs échantillons de batterie affectés au clavier qui ne peuvent jamais sonner simultanément. Aussi, les notes affectées au même groupe exclusif seront monophoniques, ce qui signifie qu'en appuyant sur une autre touche affectée au même groupe, vous étouffez l'échantillon précédent de ce groupe. Ce système de groupes permet d'éviter que le charleston ouvert et fermé sonnent simultanément, ce qui n'est pas possible sur l'instrument en question.
Off: Les notes ne sont pas groupées. Ce réglage convient dans la plupart des cas.

Enable Note On (Note On Receive)

On (coché): Les messages d'enclenchement de note sont reçus. Il vaut bien sûr mieux cocher cette case pour toutes les notes du Drum Kit que vous désirez utiliser. Désélectionnez cette case pour les notes qui ne doivent pas sonner.

Enable Note Off (Note Off Receive)

On (coché): Les commandes de coupure de note sont exécutées. D'habitude, il convient de désélectionner cette case. Ce paramètre n'intervient cependant que lorsque "Hold" (PROG 2.1–1b) est coché (**Hold On**). Pour les Programs Drum il vaut toujours mieux choisir **Hold On**. Si vous **cochez** alors la case "Enable Note Off", les messages de coupure de note permettent d'arrêter une note qui sonne (ce qui revient à dire que la phase Release (relâchement) des enveloppes (EG) est initiée en relâchant la touche en question sur le clavier.

Mixer:

Pan [Rndm, L001...C064...R127]

Permet de spécifier le panoramique de la note choisie. Le réglage **Rndm (Random)** signifie que le panoramique change de façon aléatoire chaque fois que vous enfoncez la touche en question.

BUS (Bus Select) [L/R, IFX1...5, 1, 2, 1/2, Off]

Permet de spécifier le bus auquel le son de chaque note est envoyé.
Ainsi, vous pouvez traiter le son de caisse claire avec l'effet **IFX1** et la grosse caisse avec l'effet **IFX2**, tandis que les autres sons de percussion sont transmis à **L/R** sans transiter par un effet d'insertion.

S1 (Send1 (to MFX1)) [000...127]
S2 (Send2 (to MFX2)) [000...127]

Ces paramètres permettent de régler le niveau d'envoi à l'effet maître 1 ou 2 pour chaque note, mais uniquement lorsque "BUS Select" (5.1–3a) est réglé sur **L/R** ou **Off**.
Tant que "BUS Select" est réglé sur **IFX1~5**, le niveau d'envoi de la note aux effets maîtres dépend des paramètres "S1 (Send1 (MFX1)" et "S2 (Send2 (MFX2)" défini à la page 7.2–1 Setup des modes Program, Combination, Sequencer et Song Play. Dans ce cas, vous spécifiez donc le niveau d'envoi des effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4 et 5 aux effets maîtres.

Les Drum Kits utilisent les réglages du Program choisi en mode Program. Les paramètres suivants n'entrent en vigueur que lorsque vous **cochez** l'option "Use DKit Setting" (PROG 5.1–1b) ou "Use DKit Setting" (PROG 7.1–1a). De ce fait, toute modification de l'un des paramètres suivants est uniquement audible quand vous avez activé l'une des deux fonctions "Use".

■ 5.1–3b: UTILITY

☞"Write Drum Kits", "Rename Drum Kit", "Copy Drum Kit", "Copy Key Setup" (5.1–1d)

GLOBAL 6.1: Controller

6.1–1: Foot

Utilisez ce paramètre pour régler la polarité et la fonction de la pédale ou du commutateur branché en face arrière.



6.1–1a: Damper/Assignable Foot Switch, Pedal

Foot SW Assign [Off...Cue Repeat Control]

Ce paramètre permet d'affecter la fonction désirée au commutateur au pied (un PS-1 disponible en option) connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH (☞p.232 "Liste des assignations pour le commutateur au pied").

Foot Pedal Assign [Off...MFX Send 2(CC#91)]

Ce paramètre permet d'affecter la fonction désirée à la pédale d'expression (XVP-10 ou EXP-2 disponible en option) connectée à la prise ASSIGNABLE PEDAL (☞p.233 "Liste des assignations pour la pédale assignable").

Damper Polarity [(–) KORG Standard, (+)]

Utilisez ce paramètre pour régler la polarité de la pédale de maintien branchée à la prise DAMPER en face arrière.
Si vous utilisez un KORG DS-1H (option), la polarité est (↓). Dans ce cas, choisissez "**(–) KORG Standard**" ici. Si vous travaillez avec une pédale dont la polarité est positive (↑), choisissez "**(+)**". (↓ correspond au type ouvert, ↑ au type fermé.) Si la polarité n'est pas correcte, la pédale transmet un message "actif" à chaque fois que vous le relâchez et un message "coupé" quand vous l'enfoncez. Choisissez "**(–) KORG Standard**" si vous n'utilisez pas de pédale de maintien.

Foot Switch Polarity [(–) KORG Standard, (+)]

Ce paramètre sert à régler la polarité du commutateur au pied connecté à la prise ASSIGNABLE SWITCH.
Si vous utilisez un KORG PS-1H (option), la polarité est (↓). Dans ce cas, choisissez "**(–) KORG Standard**" ici. Si vous travaillez avec un commutateur dont la polarité est positive (↑), choisissez "**(+)**". (↓ correspond au type ouvert, ↑ au type fermé.) Si la polarité n'est pas correcte, le commutateur transmet un message "actif" à chaque fois que vous le relâchez et un message "coupé" lorsque vous l'enfoncez. Choisissez "**(–) KORG Standard**" si vous n'utilisez pas de commutateur au pied.

■ 6.1–1b: UTILITY

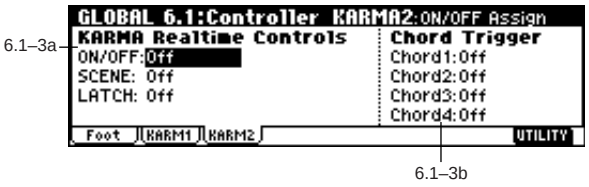
☞"Write Global Setting" (1.1–1d)

6.1–2: KARMA1

6.1–3: KARMA2

Cette page permet d'assigner des commandes de contrôle aux commandes et boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS.
Quand vous manipulez les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, l'instrument transmet les commandes de contrôle MIDI correspondantes via la prise MIDI OUT.
Vous pouvez aussi définir la commande de contrôle d'une commande ou d'un bouton KARMA REALTIME CONTROLS avec un dispositif MIDI branché à la prise MIDI IN.





6.1–2a: KARMA Real-time Controls

Knob1...Knob8 (Knob1...8 Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande de contrôle à chacune des commandes [1]~[8] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

6.1–2b: SW Assign

SW1/SW2 (SW1/SW2 Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande de contrôle aux boutons [1] et [2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

■ 6.1–2c: UTILITY



☞"Write Global Setting" (1.1–1d)

Reset KARMA Ctrls Assign

Cette opération permet d'initialiser les réglages de commandes de contrôle que vous avez définis pour les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS effectués aux pages 6.1–2: KARMA 1 et 6.1–3: KARMA2. Ce faisant, vous retrouvez les valeurs originales (ou Off).

① Choisissez la commande "Reset KARMA Ctrls Assign" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Spécifiez la méthode d'initialisation voulue dans la zone "To".
Default Setting permet de retrouver les valeurs d'origine des réglages en question.
All Off permet de désactiver (Off) tous les réglages.
Exécutez cette opération avec le réglage **Default Setting** si vous voulez enregistrer l'action des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS en mode Sequencer ou si vous voulez utiliser ces fonctions de jeu pour piloter des dispositifs MIDI externes.
Bien que vous puissiez affecter toute commande de contrôle voulue aux fonctions de jeu KARMA REALTIME CONTROLS, nous vous conseillons de choisir en temps normal l'option **Default Settings**.

③ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour initialiser les réglages. Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Default Setting (valeurs d'origine)

KARMA REALTIME CONTROLS

Fonction de jeu	Commande de contrôle
Knob[1]	MIDI CC#22
Knob[2]	MIDI CC#23
Knob[3]	MIDI CC#24
Knob[4]	MIDI CC#25
Knob[5]	MIDI CC#26
Knob[6]	MIDI CC#27
Knob[7]	MIDI CC#28
Knob[8]	MIDI CC#29
SW1	MIDI CC#85
SW2	MIDI CC#86
ON/OFF	MIDI CC#14
SCENE	MIDI CC#30
LATCH	MIDI CC#31

CHORD TRIGGER

Fonction de jeu	Commande de contrôle
CHORD1	MIDI CC#87
CHORD2	MIDI CC#88
CHORD3	MIDI CC#89
CHORD4	MIDI CC#90

6.1–3a: KARMA Real-time Controls

ON/OFF (ON/OFF Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande contrôle au bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

SCENE (SCENE Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande contrôle au bouton [SCENE] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

LATCH (LATCH Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande contrôle au bouton [LATCH] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

6.1–2b: Chord Trigger

Chord1...4 (Chord1...4 Assign) [Off...CC#95]

Permet d'assigner une commande contrôle aux boutons CHORD TRIGGER [1]~[4] de la section KARMA REALTIME CONTROLS.

6. Mode Disk

En mode Disk, vous pouvez utiliser des 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.
Le KARMA accepte des disquettes 3,5 pouces formatées MS-DOS de type 2HD. Une fois formatées, ces disquettes ont une capacité de 1,44 Mo (18 secteurs/piste).

Fichiers, dossiers et icônes

Le KARMA organise ses fichiers de façon hiérarchique en utilisant des fichiers et des dossiers. Le contenu d'un fichier (qu'il s'agisse d'un fichier ou d'un dossier, et dans le cas d'un fichier, son contenu) sont identifiables aussi bien à leur nom qu'au moyen d'une icône. L'aspect des icônes vous indique d'ailleurs s'il s'agit d'un fichier ou d'un dossier.

Dans ce manuel, les données pouvant être reconnues par MS-DOS (c.-à-d. pouvant être lues par un ordinateur MS-DOS) s'appellent des "fichiers DOS" et les dossiers pouvant être reconnus par MS-DOS s'appellent des "dossiers DOS".

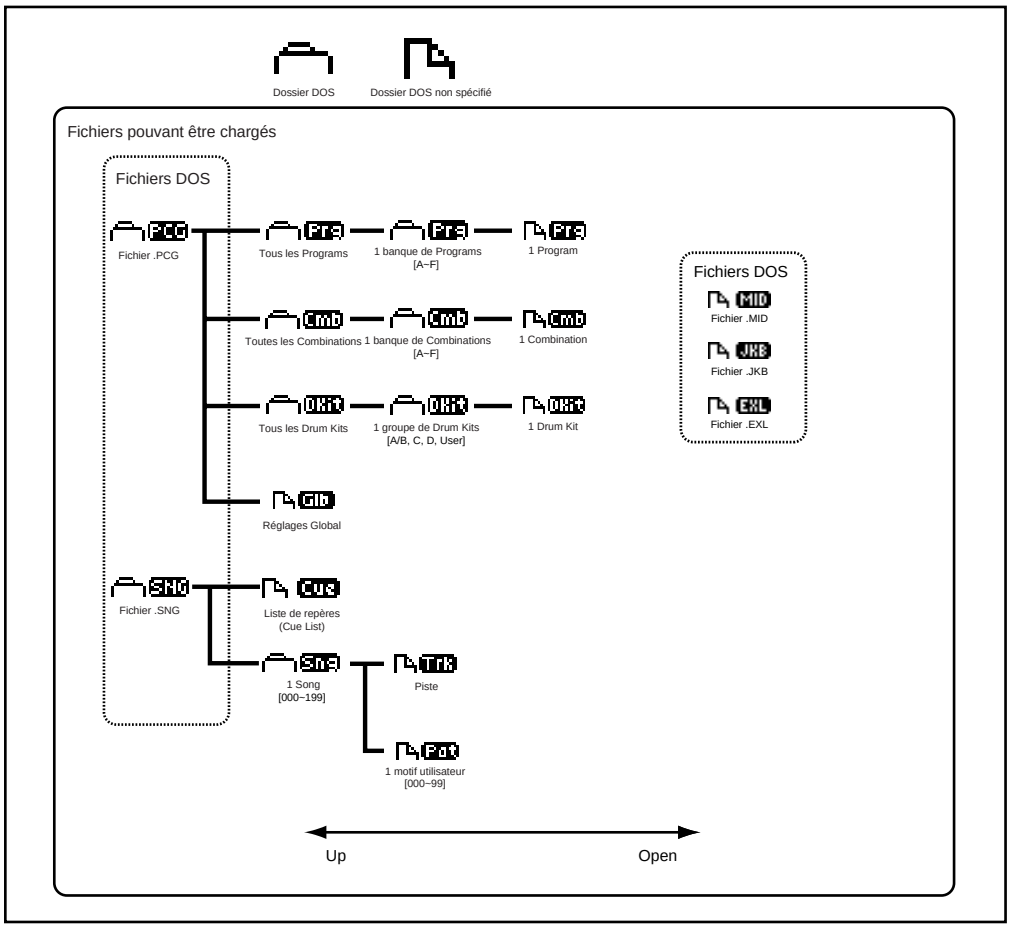
Le KARMA utilise plusieurs types de fichiers DOS qui ont des extensions différentes.
Dans le cas d'un fichier DOS comportant une extension autre que celles énumérées ci-dessous, quand vous exécutez la commande "Load selected", ce fichier est considéré comme un fichier Standard MIDI File (SMF). Mais vu qu'il ne s'agit pas d'un fichier SMF, il ne pourra être chargé.
Quand vous sauvegardez un fichier sur le KARMA, ce dernier ajoute automatiquement une extension de fichier appropriée lui permettant de reconnaître le fichier.

Si vous changez l'extension d'un fichier après sa sauvegarde, vous ne pourrez plus charger ce fichier dans le KARMA et les données en question seront donc inutilisables.

Extension	Type
.PCG	Paramètres Program, Combination, Drum Kit, réglages Global
.SNG	Morceaux (Songs) et listes de repères (Cue List)
.JKB	Liste Jukebox
.MID	Fichier Standard MIDI (SMF)
.EXL	Données SysEx (exclusives au système)

Les fichiers .JKB ne peuvent être ni chargés ni sauvegardés en mode Disk – ces opérations sont uniquement effectuées en mode Song Play.

Les fichiers du KARMA présentent la structure indiquée ci-dessous. Comme les fichiers .PCG et .SNG peuvent être ouverts et traités indépendamment, leurs icônes représentent en fait des dossiers à l'écran.



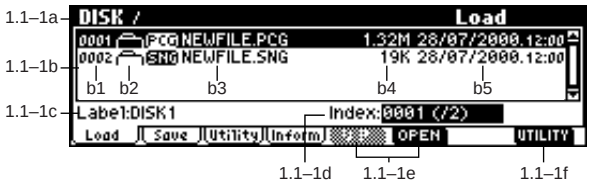
DISK PAGE MENU

Choisissez la page voulue du mode Disk avec les boutons [F1]~[F4] correspondants.

Load	Chargement d'un fichier ou d'un dossier en mémoire interne (☞p.150).
Save	Sauvegarde des données de la mémoire interne sur disquette (☞p.153).
Utility	Renommer, copier, effacer un fichier ou un dossier sur une disquette, création de nouveaux dossiers, entrée de la date et de l'heure (☞p.155).
Media Information	Informations sur la disquette (☞p.157).

1.1–1: Load

Cette page permet de charger le fichier ou le dossier choisi dans la mémoire interne.
Utilisez les boutons [F5] ("Up") et [F6] ("Open") pour sélectionner le fichier ou le dossier souhaité. Activez ensuite la commande de menu Utility "Load selected" (1.1–1f) afin de choisir et de charger les données.



1.1–1a: Current directory

Convenons d'appeler le dossier auquel s'appliquent les commandes le *dossier actif* ("current directory").
L'écran indique chaque fois l'adresse complète des dossiers. Un slash ("/") délimite un dossier (il s'agit là du caractère qui indique la structure hiérarchique). Pour sélectionner un autre dossier, utilisez les boutons [F5] ("Up") et [F6] ("Open").

1.1–1b: Directory window

Fenêtre de dossiers

Cette zone contient davantage de renseignements sur les fichiers au sein du dossier actif.
Cette fenêtre permet de choisir un fichier ou un dossier.

b1: Index de fichier
Cette plage affiche l'index de fichier.

b2: Fichier/icône
L'icône affichée porte bien sûr sur le type de données.
Pour en savoir plus sur les icônes, ☞p.149.

b3: Nom du fichier
Indique le nom du fichier (fichier DOS).

b4: Volume
Indique le volume (capacité de mémoire requise) en octets.

b5: Date et heure de la sauvegarde
Indique la date et l'heure à laquelle vous avez sauvegardé ce fichier. De gauche à droite, l'écran affiche le jour, le mois, l'année, les heures et les minutes.
Comme le KARMA ne propose pas de fonction calendrier ni d'horloge, vous devez spécifier la date et l'heure avec la commande "Set Date/Time" (1.1–3a) avant de sauvegarder les données.

1.1–1c: Label

Cette zone affiche le libellé de la disquette utilisée pour charger ou sauvegarder des données.
Quand vous chargez une disquette et que vous appuyez sur le bouton [DISK] ou un bouton de fonction pour que l'instrument identifie la disquette, l'écran affiche le libellé de la disquette en question. Si elle n'a pas de nom, l'écran affiche "no label". Pour une disquette non formatée, l'écran affiche "Unformatted".

1.1–1d: Sélection de fichier

Le fichier/dossier choisi dans la fenêtre de dossier est affiché à droite de "Index:". Le nombre total de fichiers contenus par le dossier choisi est indiqué sous "(/)".

■ 1.1–1e: UP, OPEN

Permet de sélectionner le dossier souhaité.
Utilisez pour cela les boutons [F5] ("Up") et [F6] ("Open").

UP : Vers un dossier plus haut dans la hiérarchie.
OPEN : Vers un dossier subordonné.

■ 1.1–1f: UTILITY



Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Hide unknown file

Choisissez "Hide unknown file" dans le menu Utility et appuyez sur le bouton [F8]. L'écran affiche alors un repère à gauche de "Hide unknown file". Dans ce cas, les fichiers avec des extensions inconnues n'apparaissent pas dans la fenêtre de dossiers. Ce ne sera cependant le cas que pour des dossiers DOS.

Load selected

Cette commande sert à charger le fichier ou le dossier sélectionné avec la fenêtre de dossiers (1.1–1b) dans la mémoire interne.
Quand vous choisissez cette commande de menu Utility, l'écran affiche une fenêtre de dialogue dont l'aspect dépend toutefois du type de fichier que vous vous apprêtez à charger.

1) Load .PCG: **icône choisi** PCG

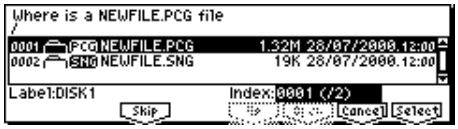
Toutes les données du fichier .PCG seront chargées.



① Choisissez le fichier .SNG avec la case "Load ****** .SNG too.
Si vous **cochez** "Load ******.SNG too", le KARMA chargera également le fichier .SNG portant le même nom que le fichier .PCG choisi.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Si le fichier à charger est introuvable ou si vous chargez un fichier sauvegardé en plusieurs parties

Si le KARMA ne trouve pas le fichier à charger dans le dossier choisi ni dans un dossier inférieur de la hiérarchie, il affiche une fenêtre de dialogue (Where is a ...).



C'est par exemple le cas lorsque…

- lors du chargement d'un fichier .PCG réparti sur plusieurs volumes, le premier volume a été chargé et qu'il faut ensuite charger la seconde disquette, etc.;
- lors du chargement simultané d'un fichier .PCG et du fichier .SNG correspondants, le KARMA ne trouve pas le fichier .SNG du nom spécifié dans le dossier du fichier .PCG chargé.

Si cette fenêtre d'affiche, effectuez les étapes suivantes.

① Choisissez le dossier contenant le fichier spécifié par "Where is a ...".
Si le fichier en question se trouve sur une autre disquette, changez de disquette et appuyez sur le bouton [DISK] ou sur un bouton de fonction pour que le KARMA détecte la disquette. Choisissez ensuite le dossier voulu.

La fenêtre de dialogue "Where is a ..." ne permet pas d'ouvrir des fichiers .PCG ni .SNG. Le bouton [F6] ("Open") n'est pas disponible pour les fichiers .PCG et .SNG.

② Appuyez sur le bouton [F8] ("Select") pour charger la deuxième disquette. Pour arrêter le chargement, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").
Dans ce cas, suivez les instructions de la fenêtre de dialogue et appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour arrêter le chargement.
Le bouton [F3] ("Skip") permet de "sauter" un fichier que vous ne souhaitez pas charger et de passer au chargement du fichier suivant.
A l'exception de rares cas (quand la disquette contenant le fichier est endommagée ou illisible), appuyez sur [F8] ("Select") pour poursuivre le chargement.

2) Load Programs: icône choisi Prg

Le KARMA charge toutes les données de Program du fichier .PCG.



① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

3) Load Program Bank [A...F]: icône choisi Prg

Le KARMA charge toutes les données des Programs de la banque choisie dans la banque de destination spécifiée.



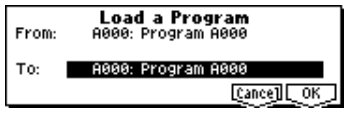
① Choisissez la banque de destination pour le chargement avec "To".

Les données de Program de la banque F peuvent être uniquement chargées dans la banque F. Si vous avez choisi une banque A~E, vous ne pourrez pas sélectionner la banque F comme destination pour "To".

② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

4) Load a Program: icône choisi Prg

Le KARMA charge les données du Program choisi dans la banque/le numéro de Program spécifiés.



① Pour charger un Program autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Program souhaité dans la zone "From".
② Pour "To", spécifiez la banque et le Program où les données seront chargées.
Pour un Program de la banque F, les données peuvent uniquement être chargées dans la banque F. Si vous avez choisi une banque A~E avec "From", vous ne pourrez pas choisir la banque F avec "To".
③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

5) Load Combinations: icône choisi Cmb

Le KARMA charge toutes les Combinations du fichier .PCG.



① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

6) Load Combination Bank [A...F]: icône choisi Cmb

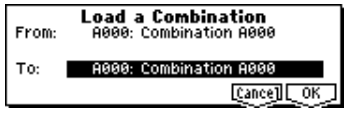
Le KARMA charge toutes les Combinations de la banque choisie dans la banque spécifiée.



① Choisissez pour "To" la banque de destination pour le chargement.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

7) Load a Combination: icône choisi Cmb

Le KARMA charge la Combination choisie dans la banque/le numéro de Combination de destination spécifié.



① Pour charger une Combination autre que celle déjà sélectionnée, choisissez la Combination souhaitée dans la zone "From".
② Pour "To", spécifiez la banque et la Combination où les données seront chargées.

③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

8) Load Drum Kits: **icône choisi** DRK

Le KARMA charge tous les Drum Kits du fichier .PCG.



① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

9) Load Drum Kit [00-15(A/B),16-31(C, 32...47(D), 48...63(User)]:

icône choisi DRK

Le KARMA charge toutes les données du bloc de Drum Kits sélectionné dans le bloc de Drum Kits de destination spécifié.



① Pour “To”, choisissez le bloc de Drum Kits dans lequel vous souhaitez charger les données.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

10) Load a Drum Kit: **icône choisi** DRK

Le KARMA charge le Drum Kit choisi dans le numéro de Drum Kit spécifié comme destination.



① Pour charger un Drum Kit autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Drum Kit souhaité dans la zone “From”.
② Pour “To”, spécifiez le Drum Kit de destination.
③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

11) Load Global Setting: **icône choisi** Glb

Le KARMA charge les données de réglages Global du fichier .PCG.



Ces données comprennent des paramètres du mode Global autres que ceux des Drum Kits.
Les réglages de verrouillage de la mémoire et de contraste de l’écran LCD ne sont pas chargés.

① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

12) Load .SNG: **icône choisi** SNG

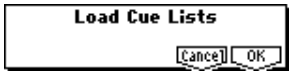
Le KARMA charge toutes les données du fichier .SNG (morceau).
Si le dossier choisi contient un fichier .PCG du même nom, vous pouvez cocher la case “Load ********.PCG too” pour charger également le fichier .PCG en question.



① Si le dossier choisi contient un fichier .PCG du même nom, vous pouvez cocher les cases “Load ********.PCG too”.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

13) Load Cue Lists: **icône choisi** CUE

Le KARMA charge les données de la liste de repères contenue dans le fichier .SNG.



① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

14) Load a Song: **icône choisi** SNG

Le KARMA charge les données du Song (morceau) choisi dans le numéro du Song de destination spécifié.



15) Load tracks: **icône choisi** Trk

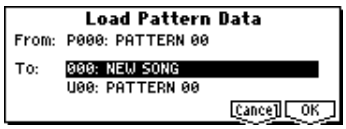
Le KARMA charge les événements de toutes les pistes du Song choisi dans la mémoire Song spécifiée. Il n’est pas possible de choisir une mémoire Song qui ne contient pas encore de données.



① Pour “Song”, choisissez le Song (morceau) de destination.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

16) Load Pattern Data: **icône choisi** Pat

Le KARMA charge les événements de ce Pattern (motif) utilisateur dans une mémoire Pattern utilisateur du Song spécifié. Vous ne pouvez pas choisir de mémoire Song qui ne contienne pas encore de données.



① Pour charger un Pattern (motif) utilisateur autre que celui déjà sélectionné, choisissez le Pattern souhaité dans la zone “From”.
② Pour “To” et “Pattern”, spécifiez le Song et le Pattern utilisateur de destination.
③ Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

17) Load Standard MIDI File: **icône choisi** MID

Le KARMA charge le fichier Standard MIDI dans la mémoire Song choisie.



① Pour "To", choisissez la mémoire Song de destination.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

La banque de Programs et les numéros de Programs seront chargés dans le Song conformément au réglage du paramètre "Bank Map" (GLOBAL 1.1–2a). Si **KORG** est assigné à "Bank Map", la banque A sera choisie pour la commande de sélection de banque 00.00 (MSB.LSB). Si "Bank Map" est réglé sur **GM(2)**, la banque G sera choisie.

Si vous choisissez un fichier d'une extension non reconnue et que vous choisissez "Load selected", le KARMA considère qu'il s'agit d'un fichier Standard MIDI File et affiche la fenêtre "Load Standard MIDI File". Quand vous exécutez le chargement, les données sont chargées dans le Song choisi comme destination. Toutefois, s'il s'avère que le format du fichier n'est pas approprié, le chargement sera interrompu et l'écran affichera un message d'erreur.

18) Load and Transmit MIDI Exclusive Data:
icône choisi EXL

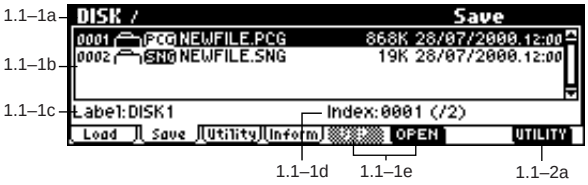
Le KARMA charge toutes les données du fichier .EXL et les transmet via la prise MIDI OUT.



① Si le fichier .EXL contient deux ou plus de deux blocs de données exclusives, spécifiez avec "Transmit Interval Time" l'intervalle de transfert qui sera inséré entre chaque bloc de données SysEx. Si vous envoyez les données vers un autre **KARMA**, l'intervalle de transfert nécessaire dépendra du type des données transférées. Le transfert de toutes les données Combination demande un intervalle d'environ 2 secondes. Pour en savoir plus, voyez la section du mode Global consacrée à la transmission (☞GLOBAL 2.1–1c). Si vous utilisez un autre instrument MIDI, veuillez consulter son manuel.
② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").
Le volume des données que vous pouvez transmettre dépend de la mémoire de Song encore libre. L'espace maximum est de 1199.604 octets.

1.1–2: Save

Cette page permet de sauvegarder les différents types de données de la mémoire interne sur disquette. Utilisez les boutons [F5] ("Up") et [F6] ("Open") pour naviguer au sein des différents dossiers (c.-à-d. pour changer de dossier actif) puis choisissez la commande de menu Utility [F8].
Quand vous exécutez une commande Save, les données sont sauvegardées au même niveau hiérarchique que celui indiqué dans la fenêtre de dossiers.
Il est possible de spécifier la date et l'heure avant la sauvegarde via la commande "Set Date/Time" (1.1–3a).



■ 1.1–2a: UTILITY



☞"Hide unknown file" (1.1–1f)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez "PROG 1.1–1c: UTILITY".

Quand vous sauvegardez des Combinations avec la commande "Save All" ou "Save PCG", veillez aussi à sauvegarder simultanément les Programs utilisés par chaque Timbre (ainsi que les Drum Kits utilisés par les Programs).
De même, quand vous sauvegardez des Programs, veillez à sauvegarder simultanément le Drum Kit employé par le Program.

Save All (PCG and SNG)

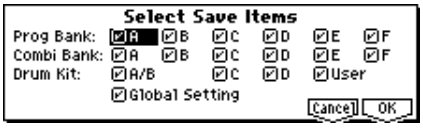
Quand vous exécutez cette commande de menu, le KARMA sauvegarde sur disquette toutes les Combinations, tous les Programs, les Drum Kits et les réglages Global en mémoire interne sous forme d'un fichier .PCG et les Songs sous forme d'un fichier .SNG.
Cette opération n'est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

① Choisissez "Save All" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

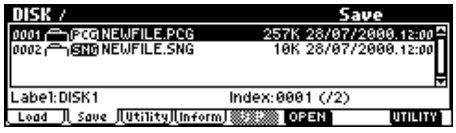


② Appuyez sur le bouton [F5] ("Name") pour afficher la fenêtre d'édition de texte et programmez le nom du fichier (☞Mdb p.39).
Si par exemple vous assignez le nom NEWFILE et effectuez la sauvegarde, le KARMA sauvegardera sur la disquette les fichiers NEWFILE.PCG et NEWFILE.SNG.

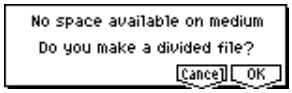
③ Appuyez sur le bouton [F6] (“S.Item”) pour afficher la fenêtre de dialogue “Select Save Items” et choisissez le type de données à sauvegarder.
Effectuez ce choix en cochant les cases Bank et Global Setting.
Les banques dont la case n’est pas cochée ne sont pas sauvegardées.



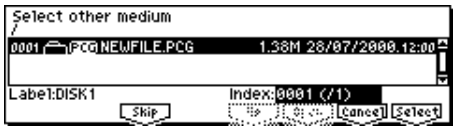
④ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Quand vous exécutez cette commande, le KARMA crée les fichiers dans le dossier choisi.



Si les données sont sauvegardées sur plusieurs disquettes
Si vous sauvegardez un fichier .PCG avec la commande “Save All” ou “Save PCG” et que les données ne “rentrent” pas sur une seule disquette, l’écran affichera la fenêtre de dialogue “No space available on medium”.



① Préparez plusieurs disquettes pour la sauvegarde et appuyez sur [F8] (“OK”). La sauvegarde commence.
Dès que la première disquette est remplie, la fenêtre de dialogue suivante s’affiche.



② Retirez la première disquette, chargez la disquette suivante et appuyez sur le bouton [DISK] ou un bouton de fonction pour que le KARMA détecte la disquette.
③ Appuyez sur le bouton [F8] (“Select”) pour sauvegarder les données sur la deuxième disquette.
Si vous appuyez sur [F7] (“Cancel”), la sauvegarde sera annulée. Une fenêtre de dialogue s’affiche alors. Pour terminer la sauvegarde à ce stade, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”).
Si après avoir exécuté “Save All”, vous appuyez sur [F3] (“Skip”), le fichier (.PCG) affiché ne sera pas sauvegardé. Le KARMA passe alors à la sauvegarde du fichier suivant. Si vous exécutez l’opération “Save All”, la sauvegarde sera entièrement effectuée.

Save PCG

Quand vous exécutez cette commande de menu, le KARMA sauvegarde sur le support spécifié tous les réglages internes des Programs, Combinations, Drum Kits et les réglages Global en mémoire interne sous forme d’un fichier .PCG.
Cette opération n’est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

① Choisissez la commande “Save PCG” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

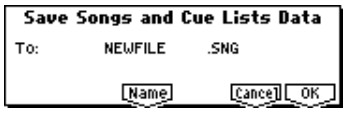


② Appuyez sur [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et programmez le nom du fichier (☞Mdb p.39). Si par exemple vous assignez le nom **NEWFILE** et effectuez la sauvegarde, le KARMA sauvegardera un fichier du nom de **NEWFILE.PCG** sur la disquette.
③ Appuyez sur le bouton [F6] (“S.Item”) pour afficher la fenêtre de dialogue “Select Save Items” permettant de spécifier les banques à sauvegarder et **cochez** les cases des banques que vous voulez sauvegarder. Les banques dont les cases ne sont **pas cochées** ne seront pas sauvegardées.
☞Save All (PCG and SNG): ③
④ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Save SEQ (Songs and Cue Lists)

Cette commande permet de sauvegarder tous les Songs (morceaux) et listes de repères en mémoire interne sous forme d’un fichier .SNG.
Cette opération n’est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

① Choisissez “Save SEQ” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) et programmez le nom du fichier dans la fenêtre d'édition de texte. Si par exemple vous assignez le nom **NEWFILE** et effectuez la sauvegarde, le KARMA sauvegardera le fichier **NEWFILE.SNG** sur la disquette.
③ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Save to Std MIDI File (Save Song as Standard MIDI File)

Cette commande permet de sauvegarder le Song choisi sous forme de fichier .MID (fichier Standard MIDI) sur disquette.
Cette opération n’est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

① Choisissez la commande “Save to Std MIDI File” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Pour “Song”, choisissez le Song (morceau) à sauvegarder.
③ Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et programmez le nom du fichier (☞Mdb p.39). Par défaut, le KARMA assigne les huit premiers caractères (en majuscules) du nom de morceau.

④ Choisissez le format dans lequel vous voulez sauvegarder le fichier Standard MIDI avec “Format”.
Si vous choisissez **0**, les données comme l’armure de temps et le tempo seront sauvegardées avec les données d’événements dans une seule piste.
Si vous choisissez **1**, les données d’armure de temps, de tempo, etc. et les données d’événements seront sauvegardées dans des pistes différentes.

⑤ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Les données de Song sauvegardées ici peuvent être lues par n’importe quel séquenceur capable de reproduire des fichiers Standard MIDI. Tant que vous vous limitez à reproduire les données sur votre KARMA, nous vous conseillons cependant d’effectuer la sauvegarde avec la commande “Save SEQ”, car ces types de fichiers contiennent en effet des informations plus détaillées.

Save Exclusive (Receive and Save MIDI Exclusive Data)

Cette commande stocke temporairement les blocs de données SysEx (Dumps) reçus dans la mémoire interne encore disponible puis les sauvegarde sur disquette en tant que fichier .EXL.
(La quantité de mémoire interne disponible dépend du volume de données monopolisé par le mode Sequencer.)
Cette opération n’est pourtant possible que si le dossier actuel est un dossier DOS.

① Quand vous choisissez la commande “Save Exclusive” dans le menu Utility, le KARMA attend l’arrivée des données SysEx. La fenêtre ci-contre s’affiche alors.



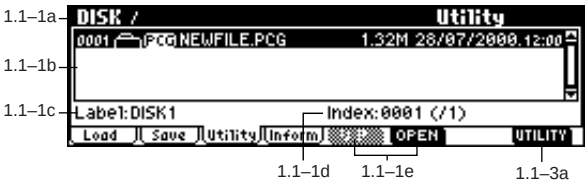
② Transmettez les données SysEx à sauvegarder sur le KARMA. Durant la réception des données, l’écran indique “Status=RECEIVING MIDI DATA” (réception de données MIDI). Une fois la réception terminée, le KARMA affiche la taille des données reçues et la quantité de mémoire encore disponible. L’écran indique alors “Status=AWAITING MIDI DATA” (attente des données MIDI) et vous pouvez continuer à transmettre les données SysEx à l’instrument. Pendant la réception des données, vous ne pouvez utiliser ni [F7] (“Cancel”) ni [F8] (“OK”).

③ Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et spécifiez le nom de fichier (☞Mdb p.39).

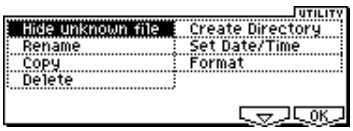
④ Pour sauvegarder les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

1.1–3: Utility

La page Utility permet de changer le nom, de copier ou d’effacer la disquette ou le fichier sélectionné, de créer un nouveau dossier et de définir la date et l’heure.
Choisissez d’abord la disquette ou le fichier voulu et appuyez sur le bouton [F8] pour afficher le menu Utility.



■ 1.1–3a: UTILITY



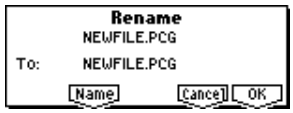
☞“Hide unknown file” (1.1–1f)

Pour en savoir plus sur la sélection des commandes de menu Utility, voyez “PROG 1.1–1c: UTILITY”.

Rename

Cette commande permet de renommer le fichier ou le dossier sélectionné.
Cette opération n’est possible que si le dossier/fichier sélectionné est un dossier/fichier DOS.

① Choisissez la commande “Rename” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



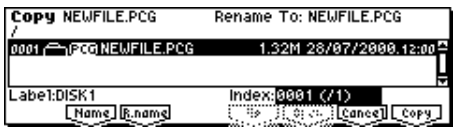
② Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et modifiez le nom (☞Mdb p.39).

③ Pour rebaptiser le fichier ou le dossier, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Copy

Cette commande permet de copier le fichier ou le dossier sélectionné.
Cette opération n’est possible que si le dossier/fichier sélectionné est un dossier/fichier DOS.

① Choisissez “Copy” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



Dans la zone “Copy” du coin supérieur gauche de la fenêtre, le KARMA indique le nom du fichier ou du dossier choisi.
Si vous voulez changer le fichier ou le dossier à copier, appuyez sur le bouton [F2] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom voulu (☞Mdb p.39).

Quand vous appuyez sur [F2] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et spécifier le nom du fichier à copier, vous pouvez choisir les caractères génériques “*” et “?”. Par exemple, si vous spécifiez dans l’exemple ci-dessus **PRELOAD1.*** (au lieu de PRELOAD1.PCG), le KARMA copiera simultanément tous les noms de fichier commençant par PRELOAD1. (quelle que soit leur extension): ainsi, le KARMA copiera les fichiers PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, …
[Exemple]
PRELOAD1.*: PRELOAD1.PCG, PRELOAD1.SNG, ...
PRELOAD?.PCG: PRELOAD1.PCG, PRELOAD2.PCG, PRELOAD3.PCG, ...

Quand vous utilisez les caractères génériques, le KARMA copie uniquement les fichiers. Les dossiers ne sont donc pas copiés.

② Utilisez [F5] (“Up”) et [F6] (“Open”) pour choisir le dossier de destination souhaité.

Vous ne pouvez pas ouvrir de fichiers .PCG ni .SNG pendant le choix de la destination de copie. Le bouton [F6] (“Open”) n’est donc pas disponible pour les fichiers .PCG ou .SNG.

③ Si vous voulez copier le fichier ou le dossier sous un nom différent, appuyez sur le bouton [F3] (“R.Name”) (à la ligne inférieure de l’écran) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom sous lequel le fichier ou dossier sera copié (☞Mdb p.39).

Si vous utilisez des caractères génériques pour copier des fichiers multiples, vous ne pourrez pas modifier le nom de fichier.

④ Pour copier les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Vous ne pouvez pas copier les données d’une disquette sur une autre disquette.

Delete

Cette commande permet d’effacer le fichier ou le dossier sélectionné.
Un dossier peut uniquement être effacé s’il ne contient pas de fichiers.
Cette opération n’est possible que si le dossier/fichier sélectionné est un dossier/fichier DOS.

① Choisissez la commande “Delete” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.
“Delete” spécifie le nom du fichier ou du dossier à effacer.



② Si vous souhaitez changer le fichier ou le dossier à effacer, appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et entrez-y le nom voulu (☞Mdb p.39).
(Can use */? as Wildcard): Si appuyez sur [F5] (“Name”) et spécifiez le nom du fichier à effacer dans la fenêtre d'édition de texte, vous pouvez choisir les caractères génériques “*” et “?”. Ceux-ci vous permettent d’effacer simultanément plusieurs fichiers comportant le même nom et une extension différente ou encore des fichiers dont les noms se ressemblent (☞“Copy” (1.1–3a)).

Quand vous utilisez les caractères génériques, le KARMA efface uniquement les fichiers. Les dossiers ne sont donc pas effacés.

③ Pour effacer le fichier ou le dossier sélectionné, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Create Directory

Cette commande permet de créer un nouveau dossier au sein du dossier actif.

① Choisissez la commande “Create Directory” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) pour afficher la fenêtre d’édition de texte et spécifiez le nom du nouveau dossier (☞Mdb p.39).
③ Pour créer le nouveau dossier, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).

Set Date/Time

Cette commande permet de programmer la date et l’heure en vue de repérer la sauvegarde des fichiers.

① Choisissez la commande “Set Date/Time” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Réglez chaque paramètre.
“Year” 1980–2079
“Month” 1–12
“Day” 1–31
“Hour” 0–23
“Minute” 0–59
“Second” 0–59 (seules les valeurs paires de secondes seront assignées aux fichiers)

③ Pour enregistrer les réglages de la date et de l’heure, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
La fenêtre de dossiers n’affiche pas les secondes (“Second”).

Format

Cette commande sert à formater la disquette. Le libellé (le nom de la disquette) que vous spécifiez ici sera attribué à la disquette. Ce libellé apparaît dans la zone “Label” (1.1–1c). Ce libellé peut comprendre jusqu’à 11 caractères.

Durant le formatage, toutes les données déjà contenues sur la disquette en question sont effacées. Avant de formater, assurez-vous donc bien que la disquette contient pas de données nécessaires.

Une fois le formatage effectué, le bouton [COMPARE] ne permet pas de retrouver les réglages antérieurs.

① Insérez la disquette que vous voulez formater dans le lecteur.
② Appuyez sur le bouton [DISK] ou un bouton de fonction pour que le KARMA identifie la disquette.

③ Choisissez la commande “Format” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



④ Appuyez sur le bouton [F5] (“Name”) afin d’afficher la fenêtre d’édition de texte et programmez-y le libellé “Volume Label” (☞Mdb p.39).

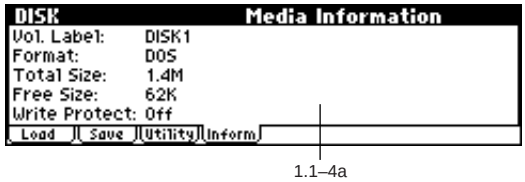
Dans cette fenêtre, “Volume Label” indique le libellé du volume déjà spécifié. Si aucun libellé n’est assigné à la disquette ou si vous avez inséré une disquette ne répondant pas au format DOS, le KARMA affichera “NEW VOLUME”.

⑤ Spécifiez l’option d’initialisation. Normalement, il vaut mieux initialiser la disquette avec **Quick Format** et réserver l’option **Full Format** pour les cas où l’écran afficherait le message d’erreur “Disk not Formatted”.

Quick Format: Choisissez cette option si la disquette a déjà été formatée physiquement. Vu que seule la zone du système de la disquette doit être formatée, cette opération sera effectuée plus rapidement.
Full Format: Choisissez cette option si la disquette n’a pas déjà été formatée physiquement.

⑥ Pour formater la disquette, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur le bouton [F7] (“Cancel”).
Une fois formatées sur le KARMA, les 2HD ont une capacité de 1,44 Mo (18 secteurs/piste).

1.1–4: Media Information



1.1–4a: Media Information

Cette page affiche des informations sur la disquette.

Vol. Label (Volume Label):

Indique le libellé de la disquette.

Format (Format Type):

Indique le type de format de la disquette. Si cette dernière n’est pas formatée, l’écran affichera “Unformatted” dans cette zone.

Total Size:

Indique la capacité totale de la disquette (en octets).

Free Size:

Indique l’espace libre sur la disquette (en octets).

Write Protect:

Indique le statut de protection contre l’écriture de la disquette. Si la disquette est protégée contre l’écriture, l’écran affichera “On”. Dans le cas contraire, “Off” sera affiché.

7. Guide d'effets

Tour d'horizon

La section d'effets du KARMA est constituée d'effets d'insertion à cinq canaux (**Insert Effects**), d'effets maîtres à deux canaux (**Master Effects**), d'un égaliseur maître à un canal (**Master EQ**) (stéréo, à trois bandes) et d'une section de mixage (**Mixer)** qui contrôle l'acheminement des effets.
Vous avez le choix parmi **102** effets d'insertion numériques et **89** effets maîtres numériques repris ci-dessous.

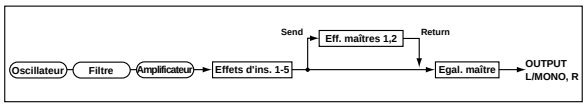
Classification des 102 effets

000~015	Filtres et effets de dynamique tels qu'égalisation et compression
016~031	Effets de modulation de hauteur et de phase, tels que Chorus et Phaser
032~040	Autres effets de changement de hauteur et de modulation tels que haut-parleur rotatif et Pitch Shifter
041~051	Premières réflexions et effets de retard (Delay)
052~057	Réverbérations
058~089	Effets mono et chaînes d'effets mono dans lesquelles deux effets mono sont reliés en série.
090~102	Effets à double dimension (uniquement pour effets d'insertion)

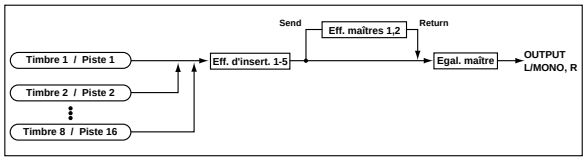
Sélectionnez les effets voulus **000~089** avec IFX 1, 2, 3, 4, et 5 et MFX 1 et 2. Les effets **090~102** sont des effets à double dimension par rapport aux autres effets. Ils peuvent être sélectionnés sous IFX 2, 3 et 4.

1. Effets pour chaque mode

En **mode Program**, vous pouvez traiter des sons avec les effets d'insertion ou **Insert Effects**. Cela ressemble au traitement du signal d'un oscillateur (OSC) avec un filtre et un amplificateur. Ensuite, vous pouvez appliquer un effet de modulation et de réverbération ou tout autre effet maître **(Master Effect**) au son traité afin de lui conférer une certaine atmosphère et une dimension spatiale. Enfin, avant la sortie du son via les connecteurs OUTPUT (MAIN) L/MONO, et R, vous pouvez affiner le timbre en vous servant de l'égaliseur maître stéréo à trois bandes (**Master EQ)**. Vous pouvez effectuer ces réglages pour chaque Program individuel.



En modes **Combination**, **Sequencer** et **Song Play**, vous pouvez traiter des Programs pour chaque Timbre et piste en vous servant des **effets d'insertion** puis conférer une certaine atmosphère et une dimension spatiale au son avec les **effets maîtres** avant d'ajuster le timbre global avec **l'égalisation maître**.
Vous pouvez effectuer ces réglages pour chaque Combination en mode Combination, pour chaque Song en mode Sequencer et pour chaque mode individuel en mode Song Play.



2. Dynamic modulation (Dmod)

Dynamic modulation (Dmod) ou la modulation dynamique permet d'utiliser les fonctions de jeu du KARMA et des messages MIDI pour modifier certains paramètres*1 du KARMA en temps réel.
Vous pouvez également piloter les paramètres d'effets avec la fonction BPM/MIDI Sync*2. Elle permet de synchroniser la vitesse de LFO des effets de modulation ou le temps de retard des effets Delay avec le tempo des modules KARMA ou du séquenceur.
Pour en savoir plus sur ces fonctions, ☞p.227 "Dmod: modulation dynamique".

*1 Ces paramètres d'effet portent le label D Mod (☞p.168~).

*2 Les paramètres d'effet portant le label Sync sont compatibles avec cette fonction (☞p.177~).

3. Effect I/O

Pour obtenir un timbre de qualité optimale, les signaux envoyés aux effets d'insertion et aux effets maîtres devraient être produits à un niveau maximum avant saturation. Utilisez de plus le paramètre "W/D" ("Wet/Dry") pour les effets d'insertion et le paramètre "Output Level" ou "Rtn (Return1, 2)" pour les effets maîtres afin de régler le niveau de sortie du signal d'effet.

Le KARMA ne dispose pas d'indicateur de niveau permettant de vérifier le niveau d'entrée de l'effet. Si le niveau d'entrée est trop faible, le rapport S/B (signal/bruit) peut être moins bon. D'autre part, si le niveau d'entrée est trop élevé, il y a risque de saturation.

Les tableaux suivants reprennent les paramètres concernés par les réglages de niveau:

Mode Program

Entrée	OSC1/2 High, Low Level	(PROG 2.1)
	Filter1/2 Trim	(PROG 4.1, 4.2)
	Amp1/2 Level	(PROG 5.1, 5.2)
	OSC1/2 Send1/2	(PROG 7.1)
	Paramètre Trim *1	(PROG 7.2, 7.3)
Sortie	Paramètre W/D	(PROG 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(PROG 7.3)

Mode Combination

Entrée	Volume	(COMBI 1.1, 2.1)
	S1/2 (Send1/2)	(COMBI 7.1)
	Paramètre Trim *1	(COMBI 7.2, 7.3)
Sortie	Paramètre W/D	(COMBI 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1, 2)	(COMBI 7.3)

Mode Sequencer

Entrée	Volume	(SEQ 1.1)
	S1/2 (Send1/2)	(SEQ 7.1)
	Paramètre Trim *1	(SEQ 7.2, 7.3)
Sorrtie	Paramètre W/D	(SEQ 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1. 2)	(SEQ 7.3)

Mode Song Play

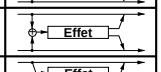
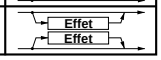
Entrée	Volume	(S.PLAY 1.1)
	S1/2 (Send1/2)	(S.PLAY 7.1)
	Paramètre Trim *1	(S.PLAY 7.2, 7.3)
Sortie	Paramètre W/D	(S.PLAY 7.2, 7.3)
	Rtn1/2 (Return1. 2)	(S.PLAY 7.3)

*1 Certains effets peuvent être dépourvus de ces paramètres.

Insert Effects (IFX 1, 2, 3, 4, 5)

1. Entrée/Sortie

Les **effets d'insertion** (**IFX 1**, **2**, **3**, **4**, **5**) ont une **entrée stéréo** et une **sortie stéréo**. Si vous sélectionnez **Dry** (signal sec, sans effet) pour le paramètre "W/D", le signal d'entrée stéréo sera produit en stéréo sans le moindre traitement. Si vous sélectionnez **Wet** (signal avec effet), le signal traité est produit d'une des façons suivantes:

Wet	Entr e mono - Sortie mono	
	Entr e mono - Sortie st r o	
	Entr e st r o - Sortie st r o	

Si vous sélectionnez **000: No Effect**, les signaux d'entrée stéréo sont produits en stéréo sans subir de traitement. L'acheminement possible d'entrées et de sorties stéréo est indiqué dans le coin supérieur gauche du schéma logique.

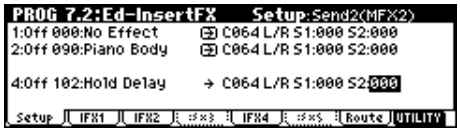
Les réglages "On/Off" des pages 7.2: Ed-Insert FX, Setup IFX1~5 de chaque mode permettent **d'activer/de couper** les effets d'insertion. Avec un réglage **Off**, l'effet est contourné et le signal d'entrée stéréo est produit en stéréo sans subir de traitement, comme pour **000: No Effect**.

MIDI En plus de ce réglage "On/Off", le KARMA peut également couper les effets IFX1~5 à la réception d'une commande de contrôle MIDI CC92. La valeur 0 coupe les effets d'insertion tandis qu'une valeur comprise entre 1 et 127 les active. Vous pouvez aussi utiliser "FX SW" (GLOBAL 1.1–1b) pour activer et couper les effets d'insertion IFX1~5. Cette commande MIDI est transmise sur le canal MIDI Global défini avec "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

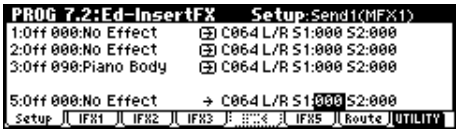
Effets à double dimension

Les effets doubles 090~102 ont besoin de deux fois plus de place que les autres effets.
Vous pouvez les attribuer aux **effets d'insertion IFX2**, **IFX3**, et **IFX4**. Notez que si vous sélectionnez un effet double pour IFX2, vous ne pouvez pas utiliser IFX3. De même, si vous sélectionnez un effet double pour IFX3 ou IFX4, il est impossible d'utiliser respectivement IFX4 ou IFX5.

Sélection d'effets doubles pour IFX2 et IFX4



Sélection d'effets doubles pour IFX3



2. Routing (acheminement)

Vous pouvez vous servir de cinq canaux (IFX 1, 2, 3, 4 et 5) pour les **effets d'insertion** dans tous les modes.

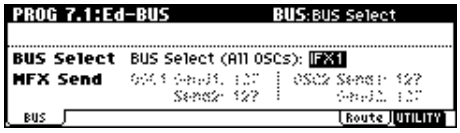
2–1. Mode Program

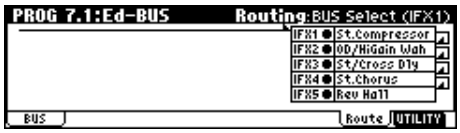
Utilisez **"BUS Select"** (PROG 7.1–1a) pour déterminer le bus de destination du signal de l'oscillateur.
L/R: Le signal n'est pas envoyé aux effets d'insertion mais aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R après l'égaliseur maître.
IFX1~5: Le signal est envoyé aux effets d'insertion IFX 1, 2, 3, 4, 5.
1, 2, 1/2: Le signal est envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1, 2 (☞p.166 "Sorties individuelles"). Le signal n'est envoyé ni aux effets d'insertion, ni aux effets maîtres ni à l'égaliseur maître.
Off: Le signal n'est pas envoyé aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN L/MONO, R, (INDIVIDUAL) 1 ou 2. Après les effets maîtres, le signal est transmis aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN). Optez pour cette possibilité si vous placez les effets d'insertion et les effets maîtres en série avec un niveau d'envoi spécifié par les paramètres "MFX1 Send1"et "MFX2 Send2".

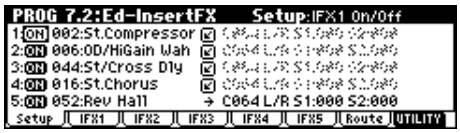
Utilisez **MFX1 Send "Send1"** et **"Send2"** (PROG 7.1–1a) pour déterminer le niveau d'envoi pour les effets maîtres. Ce réglage est valide si "BUS Select" (PROG 7.1–1a) est sur **L/R** ou **Off**.
Si "BUS Select" est réglé sur **IFX1~5**, utilisez "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))"(PROG 7.2–1) pour spécifier le niveau d'envoi du signal post-IFX (☞p.162 "3. Mixer").

MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91. Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI.

Si vous branchez les effets d'insertion en série, effectuez les réglages "Chain" (PROG 7.2–1a). Si vous réglez "Chain" de IFX1 sur ☑, le signal de sortie d'IFX1 est envoyé à IFX2. Quand les effets d'insertion sont branchés en série, les valeurs des paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" du signal post-IFX sont d'application (☞p.162 "3. Mixer").
L'illustration suivante montre un exemple où les sorties des oscillateurs 1 et 2 sont transmises à IFX1. Si vous réglez tous les paramètres "Chain" sur ☑, les effets sont connectés en série dans cet ordre: IFX1→IFX2→IFX3→IFX4→IFX5. Les valeurs des paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" du signal post-IFX5 sont d'application.







— Réglages pour Programs Drum —

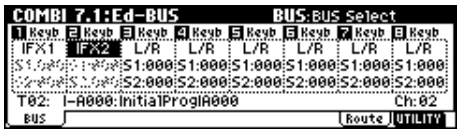
Si vous avez réglé "Oscillator Mode" (PROG 2.1–1a) sur **Drums** pour un Program, la case "Use DKit Setting" (PROG 7.1–1b) est accessible. Si vous **cochez cette case**, le paramètre "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) devient disponible pour chaque note du Drum Kit (batterie). Cela vous permet, par exemple, d'envoyer un son de caisse claire à IFX1 pour lui appliquer un effet Gate, d'envoyer un son de grosse caisse à IFX2 pour l'égaliser et d'envoyer d'autres sons aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R sans leur faire subir le moindre traitement. Si vous **désélectionnez la case**, tous les sons de batterie sont envoyés au bus spécifié sous "BUS Select" (PROG 7.2–1a). Vous pouvez leur appliquer n'importe quel effet d'insertion, quels que soient les réglages DrumKit.

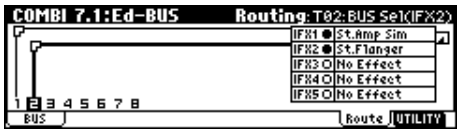
2–2. Modes Combination, Sequencer et Song Play

Utilisez "BUS Select" (COMBI 7.1–1a, SEQ 7.1–1(2a) et S.PLAY 7.1 (2a)) pour les Timbres (Combination) et les pistes (Sequencer, Song Play) afin de sélectionner un effet d'insertion à appliquer aux Timbres et pistes correspondants. Vous pouvez acheminer plusieurs Timbres ou pistes vers un même effet d'insertion.
Comme en mode Program, sélectionnez **L/R, IFX1–5, 1, 2, 1/2** ou **Off** pour chaque Timbre et piste.
"S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" deviennent disponibles si "BUS Select" est sur **L/R** ou **Off**.
Si vous avez opté pour **IFX1–5**, servez-vous de "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour régler le signal post-IFX (☞p.162 "3. Mixer").

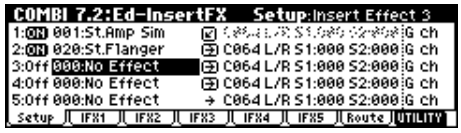
MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91. Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs (choisis pour les Timbres et les pistes) par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI (☞p.162 "3–3. Send level").

L'illustration suivante montre un exemple tiré du mode Combination. Le Timbre 1 est envoyé à **IFX1** et le Timbre 2 à **IFX2** par le réglage "BUS Select". D'autres Timbres sont envoyés aux sorties **L/R**. Le signal de sortie passe par l'égaliseur maître avant d'arriver aux sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO et R. Il n'est pas envoyé aux effets d'insertion.





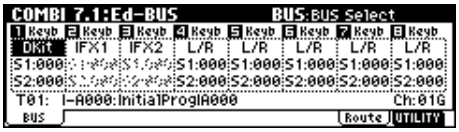
Dans l'exemple suivant, "Chain" de IFX1 est réglé sur ☑ de sorte que la sortie d'IFX1 est envoyée à IFX2.
"IFX1: **001:St.Amp Sim**" et "IFX2: **020: St.Flanger**" sont insérés dans le chemin du Timbre 1. "IFX2:**020: St.Flanger**" est inséré dans le Timbre 2. L'illustration ci-dessus (page Routing) montre ces réglages. (Cet exemple ne fait pas appel aux effets d'insertion IFX 3, 4 et 5.)

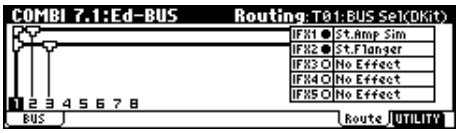


— Réglages pour Programs Drum —

Si vous attribuez un Program Drum ("OSC Mode" réglé sur **Drums**) aux Timbres en **mode Combination** et aux pistes en **modes Sequencer** et **Song Play**, vous pouvez régler "BUS Select" sur **DKit**. Si vous optez pour "DKit", les réglages "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) pour chaque touche entrent en vigueur et chaque instrument de batterie est acheminé au bus choisi (exemple: le son de caisse claire est envoyé à IFX1, la grosse caisse à IFX2 et les autres aux sorties L/MONO et R). Si vous optez pour un réglage autre que **DKit**, vous pouvez appliquer n'importe quel effet d'insertion à tous les instruments de batterie, quels que soient les réglages DrumKit.

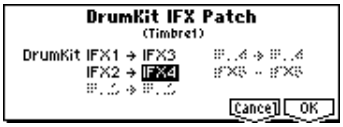
Si vous avez réglé "BUS Select" sur **DKit**, vous pouvez choisir la commande "DKit IFX Patch" du menu Utility. Cette option permet de changer temporairement l'acheminement des effets d'insertion en modifiant le réglage "BUS Select" pour chaque touche. Imaginons, par exemple, que l'assignation des touches du Drum Kit fasse qu'un son de caisse claire soit envoyé à IFX1 et un son de grosse caisse à IFX2. Si vous souhaitez appliquer les effets d'insertion aux Programs utilisés par d'autres timbres ou pistes, vous pouvez visualiser le chemin afin d'acheminer ces sons Drum Kit vers IFX3 et IFX4 respectivement (dans ce cas, le son de caisse claire est envoyé à IFX3 et le son de grosse caisse à IFX4. Ce type de connexion n'est disponible que pour les touches dont le paramètre "BUS Select" est sur **IFX1–5**. Vous pouvez vérifier vos réglages avec la page d'acheminement (Routing). Après avoir réglé le paramètre "DKit IFX Patch", appuyez sur le bouton [F8] ("OK") pour confirmer le réglage. Pour retourner au réglage DrumKit original, choisissez IFX1→IFX1, IFX2→IFX2, IFX3→IFX3, IFX4→IFX4, IFX5→IFX5.
Dans l'exemple suivant, le Program de batterie est attribué au Timbre 1 tandis que des Programs normaux sont assignés aux Timbres 2 et 3. "BUS Select" est réglé sur **DKit** pour le Timbre 1, **IFX1** pour le Timbre 2 et **IFX2** pour le Timbre 3. Pour le Timbre 1, le paramètre "BUS Select" (GLOBAL 5.1–3a) pour le réglage DrumKit devient accessible.



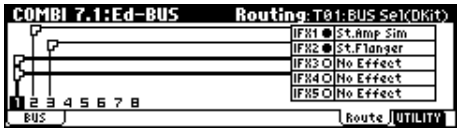


Imaginons, par exemple, qu'un son de caisse claire soit envoyé à IFX1 et un son de grosse caisse à IFX2 et que vous souhaitiez utiliser un effet pour un Program Drum qui soit différent des effets pour les Timbres 2 et 3. Dans ce cas, faites appel à la fonction "DrumKit IFX Patch". Sélectionnez "DKit IFX Patch" dans le menu Utility pour modifier temporairement le réglage du DrumKit et le faire passer de IFX1 à IFX3 et de IFX2 à IFX4. Une fois le nouveau réglage confirmé, la caisse claire est envoyée à IFX3 et la grosse caisse à IFX4.

Fenêtre de dialogue DrumKit IFX Patch

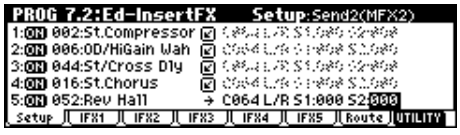


Après réglage des paramètres



3. Mixer

Utilisez les paramètres "Pan (CC#8)", "BUS Select", "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" de la page 7.2: Ed-InsertFX (ou Insert FX) Setup pour le signal post-IFX dans tous les modes afin de régler le panoramique, le bus et le niveau d'envoi aux effets maîtres MFX1 et MFX2. Si vous avez réglé "Chain" sur ☑ pour connecter les effets d'insertion en série, ces paramètres deviennent disponibles pour le signal post-IFX (dernier effet d'insertion de la chaîne).

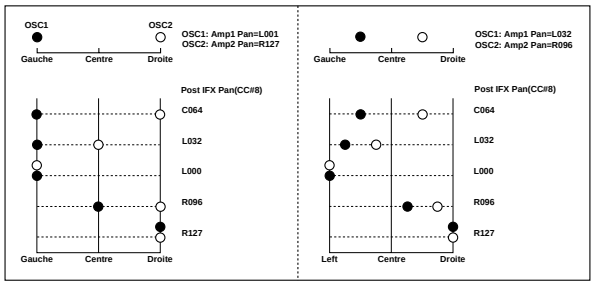


3–1. Pan (CC#8)

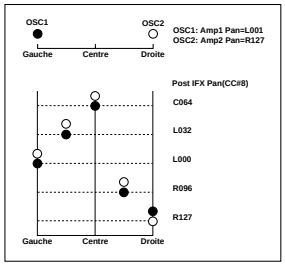
Ce paramètre permet de régler le panoramique (la position stéréo) du signal post-IFX.
Si vous utilisez les effets d'insertion **Stereo In–Stereo Out** (☞"Entrée/Sortie"), réglez ce paramètre sur **C064** pour activer les réglages "Pan" des oscillateurs (PROG 5.1–1, PROG 5.2–1), Timbres (COMBI 1.1–3, 2.1–2) et pistes (SEQ 1.1–4/5, S.PLAY 1.1–4/5).

Avec des effets d'insertion **Mono In-Stereo Out** ou **Mono In-Mono Out** (☞ "Entrée/Sortie"), les réglages "Pan" des oscillateurs, Timbres, des pistes et des entrées/sorties (voyez ci-dessus) sont ignorés et réglés en position centrale. Dans ce cas, le réglage "Pan (CC#8)" (7.2–1) post-IFX détermine le panoramique final du signal. **L001** correspond à l'extrême gauche et **R127** à l'extrême droite.

Effet d'insertion = entrée stéréo - sortie stéréo



Effet d'insertion = Entr e mono - Sortie st r o
Entr e mono - Sortie mono



MIDI Vous pouvez contrôler ces paramètres avec la commande de contrôle MIDI CC#8.

3–2. BUS Select

Ce paramètre permet de déterminer le bus de destination pour les signaux post-IFX.
"**L/R**" est un réglage commun pour envoyer les signaux à l'égaliseur maître avant de les acheminer vers les sorties OUTPUT (MAIN) L/MONO et R.
Sélectionnez **1, 2** ou **1/2** pour acheminer les signaux vers les sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 ou 2 (☞p.166 "Sorties individuelles"). Avec "**Off**", les sorties L/MONO, R, 1 et 2 ne produisent aucun signal. Les signaux sont alors acheminés des effets maîtres vers AUDIO OUTPUT (MAIN). Ce réglage est d'application lorsque vous connectez les effets d'insertion et les effets maîtres en série avec "S1 (Send1(MFX1))" et S2 (Send2(MFX2))".

3–3. Send level

Ces paramètres permettent de déterminer le niveau d'envoi des signaux acheminés aux effets maîtres MFX1 et MFX2. Ils n'entrent en vigueur que lorsque "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**.
Si vous n'utilisez aucun effet d'insertion, servez-vous des paramètres "Send1" et "Send2" sous PROG 7.1–1 MFX Send, des paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sous COMBI 7.1–1 ou des paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sous SEQ 7.1–1/2 ou encore des paramètres "S1 (Send1 (MFX1)) et "S2 (Send2 (MFX2))" sous S.PLAY 7.1–1/2 pour régler le niveau d'envoi aux effets maîtres MFX1 et MFX2.

MIDI "Send1" réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et "Send2" à la commande de contrôle MIDI CC91.

4. Contrôle des effets d'insertion via MIDI

La fonction Dynamic Modulation (Dmod) permet de contrôler tous les paramètres d'effet en temps réel durant le jeu avec les fonctions de jeu du KARMA ou via un séquenceur MIDI connecté. Vous pouvez aussi piloter les paramètres "**Pan (CC#8)**", "**S1 (Send 1 (MFX1))**" et "**S2 (Send 2)**" des signaux post-IFX de cette façon.

4–1. Mode Program

Vous pouvez contrôler les paramètres sur le canal MIDI Global ("MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

4–2. Mode Combination

Utilisez les paramètres "Control Channel" de la page Setup pour configurer les canaux de contrôle des effets d'insertion IFX1, 2, 3, 4 et 5. Vous avez le choix parmi les options **Ch01–16**, **Gch**, et **All Rt**.
Ch01–16: Choisissez cette option si vous souhaitez contrôler les paramètres pour chaque effet d'insertion sur des canaux différents. L'astérisque "*" s'affiche à droite du numéro du canal assigné à l'effet d'insertion correspondant.
Gch: Choisissez cette option si vous voulez contrôler les paramètres via le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). C'est un réglage courant.
All Rt: Cette option permet de contrôler les paramètres sur les canaux (les canaux Ch1–16 marqués d'un astérisque "*") pour les Timbres envoyés aux effets d'insertion correspondants.

4–3. Modes Sequencer et Song Play

Utilisez les paramètres "Control Channel" de la page Setup pour configurer les canaux de contrôle pour les effets d'insertion IFX1, 2, 3, 4 et 5. Vous avez le choix parmi les options **Ch01–16** et **All Rt**.
Ch01–16: Choisissez cette option si vous voulez contrôler les paramètres pour chaque effet d'insertion sur des canaux différents. L'astérisque "*" s'affiche à droite du numéro du canal de la piste acheminée à l'effet d'insertion correspondant. Cette option est recommandée quand vous envoyez plusieurs pistes aux effets d'insertion sur différents canaux et que vous voulez piloter les paramètres avec une des pistes.
All Rt.: Cette option permet de contrôler les paramètres sur les canaux (les canaux Ch1–16 marqués d'un astérisque "*") pour les pistes envoyées aux effets d'insertion correspondants.
"**All Rt.**" est une option courante. Si vous souhaitez piloter les paramètres sur un canal, choisissez-en un: **Ch01–16.**

Master Effects (MFX1, 2)

1. Entrée/Sortie

Les **effets maîtres MFX1** et **MFX2** ont une entrée mono et une sortie stéréo: **mono-in/stereo-out**. "Send Level 1" et "Send Level 2 déterminent le niveau d'envoi aux effets maîtres (☞"Routing" et "Mixer"). Les signaux stéréo sont automatiquement combinés pour former un signal mono envoyé ensuite aux effets.
Les effets maîtres ne produisent aucun signal sec (**Dry**, un signal direct, non traité par des effets) mais uniquement un signal traité (**Wet**) (défini par le paramètre "W/D" des pages "MFX1" et "MFX2"). Les signaux sortant des effets maîtres sont envoyés au bus **L/R** avec un niveau de sortie défini sous "Rtn (Return1, Return2)". Ces signaux sont ensuite mixés avec les signaux de sortie du bus spécifié à la page BUS **L/R**, ou avec les signaux de sortie du bus spécifié sous "BUS Select" (page Setup de chaque mode) **L/R**, avant d'être envoyé à l'égaliseur maître.



L'option "**000: No Effect**" coupe la sortie du signal d'effet maître. Le signal d'effet est produit de diverses manières, selon le type d'**effet 001~089.**

Wet	Entr e mono - Sortie mono	Effet
	Entr e mono - Sortie st r o	Effet
	Entr e st r o - Sortie st r o	Effet / Effet

L'acheminement possible du signal d'effet est indiqué dans le coin supérieur gauche du schéma des effets.

Le paramètre "On/Off" à la page 7.3: Ed-MasterFX (ou Master FX) Setup permet **d'activer/de couper** les effets maîtres MFX1 et 2. Avec **Off**, les signaux d'effet sont coupés (comme pour le réglage **000: No Effect**).

MIDI Le KARMA peut également activer et couper les effets maîtres MFX 1 et 2 à la réception des commandes de contrôle MIDI CC#94 et CC#95 r espectivement. La valeur 0 coupe les effets tandis qu'une valeur 1 à 127 les active. Vous pouvez aussi utiliser "FX SW" (GLOBAL 1.1–1b) pour activer/couper les effets maîtres MFX1 et 2. Ce contrôle MIDI se fait sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Effets de dimension double

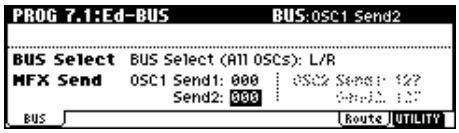
Vous ne pouvez pas sélectionner d'effets doubles pour les **effets maîtres MFX1** et **MFX2**.

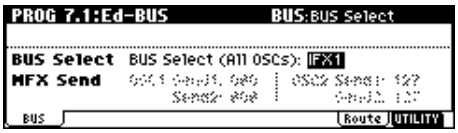
2. Routing

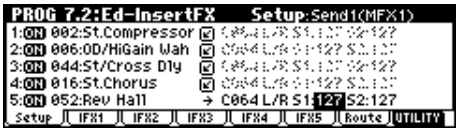
Dans tout mode, vous pouvez vous servir de deux canaux (MFX1 et 2) pour les effets maîtres. Si vous n'utilisez aucun effet d'insertion dans aucun mode, les niveaux d'envoi aux effets maîtres sont déterminés par les paramètres "Send Level 1/2 (MFX2)" spécifiés indépendamment pour les oscillateurs (Program), Timbres (Combination) et pistes (Sequencer et Song Play). Vous pouvez, par exemple, appliquer une réverbération substantielle à un son de piano assigné au timbre et aux pistes, une légère réverbération aux cordes et pas de réverbération à la basse. Si vous vous servez d'effets d'insertion, utilisez les paramètres "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour les signaux post-IFX.

2–1. Mode Program

Utilisez les paramètres "Send 1" et "Send 2" sous PROG 7.1–1a MFX Send ou les paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sous PROG 7.2–1a pour les signaux post-IFX1–5 afin de régler le niveau d'envoi aux effets maîtres.
Si "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**, les paramètres "Send 1" et "Send 2" sous PROG 7.1–1a MFX Send sont accessibles. Ces paramètres peuvent être déterminés individuellement pour les oscillateurs 1 et 2.
Si "BUS Select" est réglé sur **IFX1–5**, les paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sous PROG 7.2–1a pour les signaux post-IFX1~5 sont accessibles. Si vous avez connecté les effets d'insertion en série (chaîne), les paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" seront disponibles pour les signaux post-IFX (après le dernier effet d'insertion).
Si "BUS Select" est réglé sur **1**, **2** ou **1/2**, les signaux d'oscillateur sont envoyés directement aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL)1, 2 (☞p.166 "Sorties individuelles"). Les réglages Send 1 et Send 2 sont ignorés et il n'y a pas de traitement par les effets maîtres.







MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC93 et Send2 à la commande de contrôle CC91 sur le canal MIDI Global "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a). Le niveau d'envoi réel correspond à la multiplication des valeurs Send 1 et 2 pour les oscillateurs 1 et 2 des Programs par les valeurs Send 1 et 2 reçues via MIDI.

Si vous avez réglé le paramètre "Oscillator Mode" (PROG 2.1–1a) d'un Program sur **Drums**, la case "USE DKit Setting" (PROG 7.1–1b) est disponible.
Si vous **cochez** cette case, les réglages définis pour chaque note du Drum Kit seront utilisés. Si "BUS (Bus Select)" (GLOBAL 5.1–3a) est sur **L/R** ou **Off** pour une touche correspondant à un instrument de batterie, "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" (GLOBAL 5.1–3a) deviennent disponibles. Si **IFX1–5** est utilisé, les réglages "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" (PROG 7.2–1a) sont utilisés à la sortie des blocs IFX1~5.
Si vous ne **cochez pas** cette case, les réglages "Send 1" et "Send 2" (PROG 7.1–1a, MFX Send) ou "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" (PROG 7.2–1a) pour les signaux post-IFX1~5 deviennent disponibles pour les instruments de batterie. (Ce réglage est identique à celui obtenu en réglant "Oscillator Mode" sur **Single** ou **Double**.)

2–2. Modes Combination, Sequencer et Song Play

Utilisez "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" (7.1–1(2)a) pour les Timbres (Combination) et les pistes (Sequencer et Song Play) afin de régler les niveaux Send1 et 2 pour chaque Timbre et piste. Comme en mode Program, si "BUS Select" est réglé sur **L/R** ou **Off**, "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sont disponibles. Dans ce cas, les niveaux d'envoi réels correspondent au réglage du Program (PROG 7.1-1a) utilisé par le Timbre/la piste multiplié par le niveau d'envoi spécifié ici.

– Niveau d'envoi –

Si par exemple le paramètre "OSC1 Send1" d'un Program est sur **127**, "Send2" sur **064**, "OSC2 Send1" sur **064**, "Send2" sur **127**, le paramètre "Send1" d'une Combination sur **064** et "Send2" sur **127**, les niveaux d'envoi réels de la Combination sont calculés de la façon suivante:

OSC1 Send1=127 (100%)*064(50%)=064(50%)
OSC1 Send2=064 (50%)*127(100%)=064(50%)
OSC2 Send1=064 (50%)*064(50%)=032(25%)
OSC2 Send2=127 (100%)*127(100%)=127(100%)

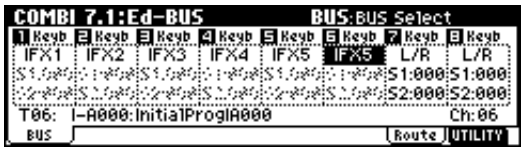
Si vous avez choisi **IFX1–5** pour "BUS Select", utilisez les paramètres "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour les signaux post-IFX.
Si vous avez choisi **1**, **2**, ou **1/2**, ces réglages Send sont ignorés et il n'y pas de traitement des effets maîtres.

MIDI Send1 réagit à la commande de contrôle MIDI CC#93 et Send2 à la commande de contrôle CC#91. Si "Send1 (MFX1)" et "Send2 (MFX2)" pour chaque Timbre/piste sont disponibles, les paramètres seront contrôlés sur les canaux MIDI définis pour les Timbres et pistes correspondants. Si les paramètres "Send1(MFX1)" et "Send2(MFX2)" pour les signaux post-IFX1~5 sont actifs, ils peuvent être contrôlés sur les canaux MIDI assignés aux effets d'insertions IFX1~5.

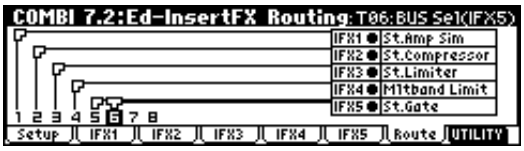
Voici des exemples en mode Combination. Dans l'illustration (1), "BUS Select" est réglé de sorte à envoyer le Timbre 1 à l'effet d'insertion **IFX1**, le Timbre 2 à **IFX2**, le Timbre 3 à **IFX3**, le Timbre 4 à **IFX4**, les Timbres 5 et 6 à **IFX5**, et les Timbres 7 et 8 aux sorties **L/R**. Utilisez alors "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour le signal post-IFX1 (**001: St. Amp Simulation**) de l'illustration (3) afin de définir le niveau d'envoi du Timbre 1 envoyé à l'effet maître. (Dans cet exemple, ces paramètres sont réglés sur **032** et **127**.) De même, utilisez "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour les signaux post-IFX2, 3 et 4 afin de déterminer les niveaux d'envoi des Timbres 2, 3 et 4. Servez-vous enfin des paramètres "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" pour le signal post-IFX5 afin de déterminer les niveaux d'envoi des Timbres 5 et 6. Pour les Timbres 7 et 8, les réglages des paramètres "S1 (Send1(MFX1))" et "S2 (Send2(MFX2))" de l'illustration (1) seront en vigueur. (Les niveaux d'envoi réels correspondent à ces valeurs Send1 et 2

multipliées par les valeurs Send des oscillateurs 1 et 2.)

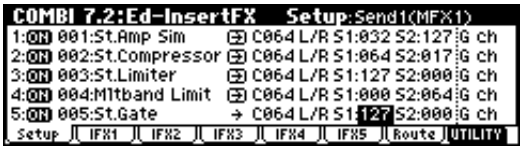
(1)



(2)



(3)



Si vous attribuez un Program Drum pour un Timbre en mode Combination ou une piste en mode Sequencer ou Song Play, vous pouvez régler "BUS Select" sur **DKit**. Si vous optez pour **DKit**, les réglages "BUS (BUS Select)" (GLOBAL 5.1–3a) pour chaque touche entrent en vigueur et chaque instrument de batterie est acheminé au bus choisi. Les niveaux d'envoi réels correspondent aux valeurs "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" définies ici multipliées par les valeurs "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" pour chaque touche du Drum Kit. (Utilisez les paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" pour le signal post-IFX1~5 afin de régler les niveaux d'envoi pour les touches du Drum Kit dont le paramètre "BUS (BUS Select)" est sur **IFX1–5**.) Si vous avez choisi **L/R** ou **Off**, les niveaux d'envoi définis avec PROG 7.1–1a "OSC1 Send 1" et "Send 2" sont multipliés par les valeurs "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" spécifiées ici. (Ce réglage est identique à celui obtenu en réglant "Oscillator Mode" sur **Single** ou **Double**). Si vous avez choisi **IFX1–5**, utilisez les paramètres "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" pour le signal post-IFX. Si vous avez choisi une des options **1**, **2** ou **1/2**, les réglages "S1 (Send 1 (MFX1))" et "S2 (Send 2 (MFX2))" sont ignorés.

3. Mixer

Les niveaux d'envoi déterminent les niveaux d'entrée des oscillateurs (Program), Timbres (Combination) et pistes (Sequencer et Song Play) envoyés aux effets maîtres. Les pages 7.3: Ed–MasterFX (ou Master FX) de tous les modes permettent de déterminer les niveaux de sortie et le gain de l'égaliseur maître ainsi que de brancher les effets maîtres en série (chaîne).

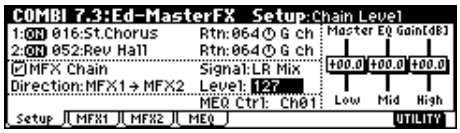
3–1. Rtn (Return1, Return2)

Ces paramètres déterminent le niveau de sortie des signaux des effets maîtres MFX1 et MFX2. La valeur située à gauche du paramètre "W/D" pour l'effet attribué à MFX 1 et 2 sert de niveau de sortie; par ex. 25% avec un réglage "W/D" de **25:75**, 100% avec le réglage **Wet** et 0% avec le réglage **Dry**. Ce niveau multiplié par la valeur du réglage "Rtn (Return 1, Return 2)" est envoyé aux bus L/R puis est mélangé avec les signaux de sortie dont "BUS Select" (7.1–1a) est réglé sur **L/R** ou "BUS Select" (7.2–1a) est réglé sur **L/R**.
Ainsi, avec un réglage MFX1 ""W/D" de **50:50** (50%) et un réglage "Rtn (Return1)" de **64** (50%), le niveau d'effet résultant sera de 25%. Le niveau d'effet est au maximum (100%) quand "W/D" est réglé sur "**Wet**" et "Rtn (Return1)" sur **127**.

3–2. MFX Chain

Appuyez sur cette case pour relier MFX1 et MFX2 en chaîne.

L'illustration suivante montre que le signal d'effet produit par "MFX1:**016: Stereo Chorus**" est ajouté au signal envoyé à "MFX2: **052: Reverb Hall**".



3–3. Chain Direction

Si vous avez coché la case "MFX Chain", vous pouvez déterminer ici la direction de la connexion entre MFX1 et MFX2.

3–4. Chain Signal

Ce paramètre permet de sélectionner les signaux acheminés entre MFX1 et 2. Si la direction (l'ordre) de la chaîne va de **MFX1** à **MFX2**, la sélection de **LR Mix** ajoute les signaux des sorties L/R stéréo de l'effet maître MFX1 à ceux envoyés à MFX2. Ce réglage est pratique pour brancher en série des Delays dont le panoramique est réglé sur gauche et droite (exemple: "**043: LCR Delay**"). Il suffit de choisir **L Only** ou **R Only** pour n'envoyer à MFX2 qu'un canal du signal d'effet stéréo MFX1. Ce réglage est idéal pour une connexion en chaîne d'un effet de réverbération et d'un effet de modulation tel que **016: St. Chorus**.

3–5. Chain Level

Ce paramètre détermine le niveau des signaux venant d'un effet maître et envoyés à l'autre effet maître dans une connexion en chaîne.

3–6. Master EQ Gain[dB]

Ces paramètres servent à régler le gain de l'égaliseur stéréo à 3 bandes (grave, médium, aigu) situé juste avant les sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/Mono et R. L'égalisation du grave et de l'aigu est en plateau tandis que celle du médium

est une égalisation de bande. Ces réglages de curseurs sont liés aux paramètres Low, Mid et High “Gain” de la page MEQ. Utilisez la page MEQ pour déterminer la fréquence centrale, la bande passante (pour le médium) et la modulation dynamique des bandes d’égalisation.

4. Contrôle des effets maîtres via MIDI

La fonction Dynamic Modulation (Dmod) vous permet de contrôler tous les paramètres d’effets maîtres en temps réel durant le jeu avec les fonctions de jeu du KARMA ou via un séquenceur MIDI.

En mode **Program**, les paramètres sont contrôlés sur le canal MIDI Global “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a).
Pour les modes **Combination**, **Sequencer** et **Song Play**, vous pouvez choisir les canaux de contrôle pour MFX1 et MFX2 avec les paramètres “Control Channel” des pages “MFX1–2” Setup. Vous avez le choix entre les options **Ch01–16** et **Gch**.
Ch01–16: Choisissez cette option si vous souhaitez contrôler les paramètres pour chaque effet maître sur des canaux différents.
Gch: Choisissez cette option si vous souhaitez contrôler les paramètres via le canal MIDI Global “MIDI Channel” (GLOBAL 2.1–1a). C’est le réglage le plus courant.

Master EQ

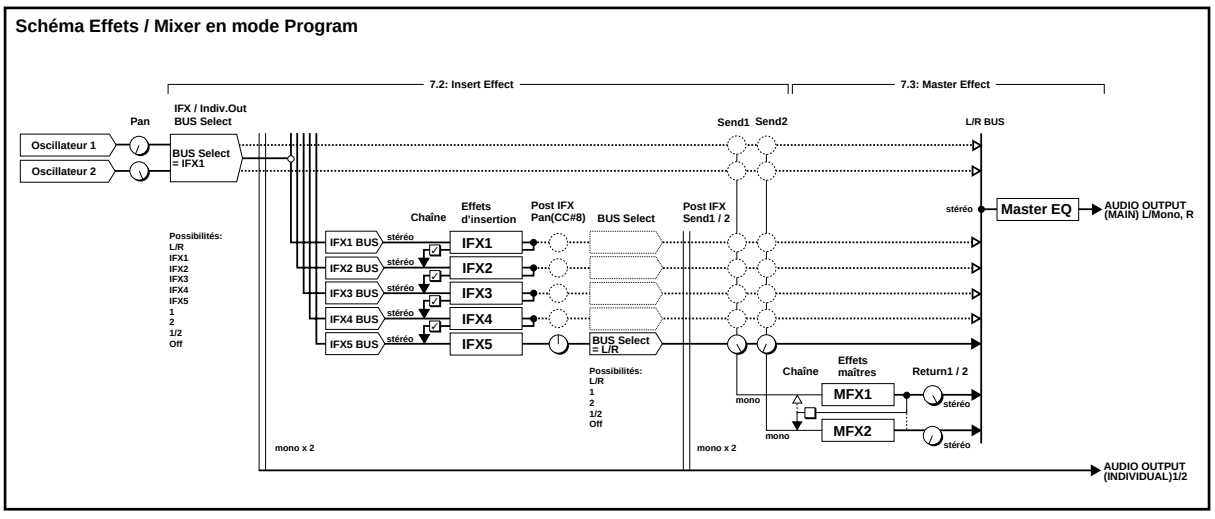
L’égaliseur maître ou Master EQ (stéréo à trois bandes) est situé juste avant les sorties AUDIO OUTPUT (MAIN) L/MONO, R. L’égalisation du grave et de l’aigu est souvent en plateau tandis que celle du médium est en cloche. Vous pouvez contrôler les paramètres Low Gain et High Gain avec un modulateur dynamique.
L’égalisation maître s’applique au signal du bus L/R. Pour en savoir davantage sur les paramètres, ☞p.220.

Sorties individuelles

Le KARMA est doté de deux sorties individuelles AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) 1 et 2. Vous pouvez envoyer les signaux d’oscillateur (Program), de Timbre (Combination) et de piste (Sequencer et Song Play) ou les signaux post-IFX à ces deux sorties individuelles.
Utilisez “BUS Select” (7.1–1a) en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play pour envoyer les signaux d’oscillateur (Program), de Timbre (Combination) et de piste (Sequencer ou Song Play) aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).
Si vous utilisez des effets d’insertion, faites appel au réglage “BUS Select” de la page 7.2: Ed–InsertFX (ou Insert FX), et Setup pour acheminer les signaux post-IFX.
1, 2: Les signaux mono sont envoyés aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).
1/2: Les signaux stéréo sont envoyés aux sorties AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL).

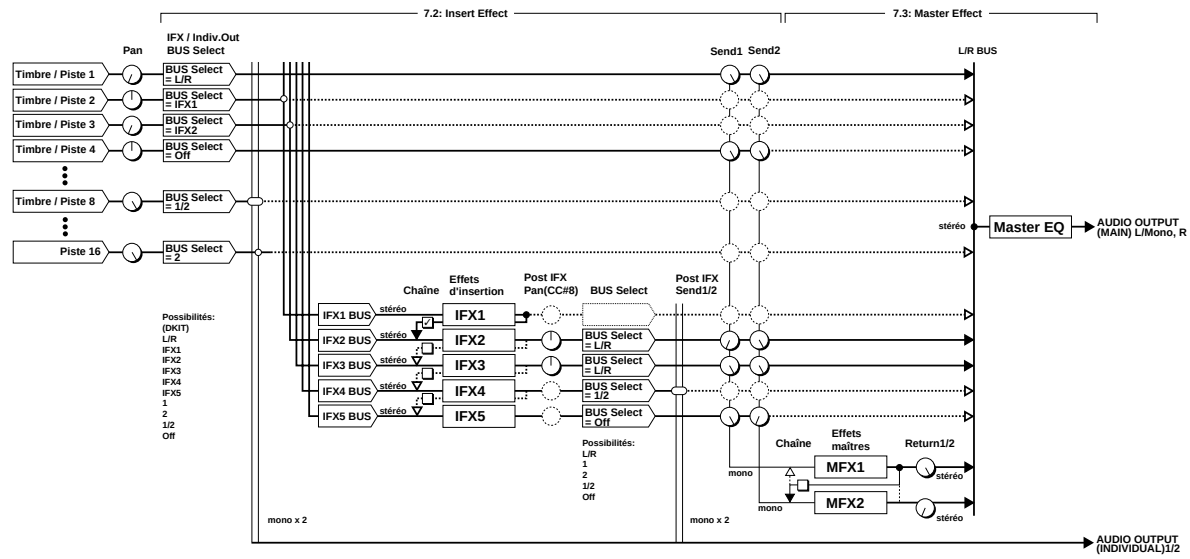
Mode Program

Schéma Effets / Mixer en mode Program



Modes Combination, Sequencer et Song Play

Schéma Effets / Mixer pour les modes Combination / Sequencer / Song Play



Filtre/Dynamique

Effets de contrôle de filtre et de dynamique

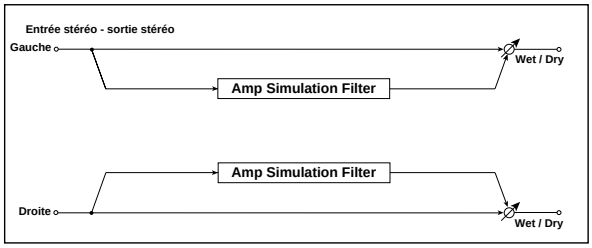
000: No Effect

Choisissez cette option si vous ne voulez pas appliquer d'effets. La section d'effets d'insertion produit des signaux non traités tandis que celle des effets maîtres coupe la sortie de signaux d'effets.

001: St.Amp Sim

(Simulation d'ampli stéréo)

Cet effet simule les caractéristiques de réponse en fréquence d'un amplificateur de guitare. Il est également efficace avec des sons d'orgue et de batterie.

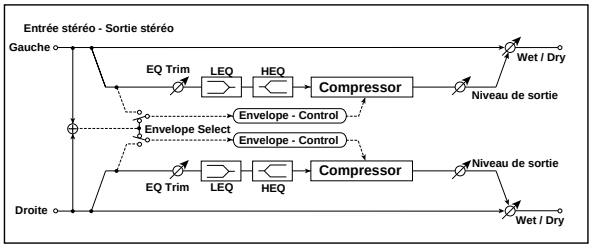


a	Amplifier Type Permet de choisir entre trois simulations d'amplificateur pour guitare.	SS, EL84, 6L6
b	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

002: St.Compressor

(Stereo Compressor)

Cet effet comprime le signal d'entrée pour en uniformiser le niveau et produire un signal plus puissant. Il s'agit d'un effet très utile pour des sons de guitare, de piano et de batterie. Ce compresseur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



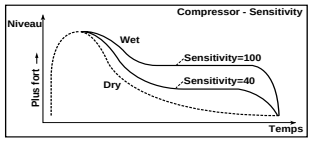
a	Envelope (Envelope Select) Précise si les canaux gauche et droit sont liés ou séparés ☞	L/R Mix, L/R Individually
b	Sensitivity Spécifie la sensibilité ☞	1...100
c	Attack Détermine le niveau d'attaque ☞	1...100
d	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur ☞, D-mod	0...100
	(Source) Source de modulation du niveau de sortie du compresseur	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie du compresseur	–100...+100
e	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Envelope

Ce paramètre permet de lier les canaux gauche et droit pour un contrôle simultané des deux signaux ou de les séparer afin de les contrôler indépendamment l'un de l'autre.

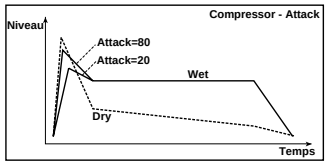
b: Sensitivity, d: Level

Le paramètre 'Sensitivity' sert à spécifier la sensibilité du compresseur. Plus la valeur est élevée, plus les signaux de faible niveau sont amplifiés. Notez qu'une valeur élevée signifie aussi que le niveau du compresseur augmente, ce qui nécessite parfois une correction au moyen du paramètre "Level".



c: Attack

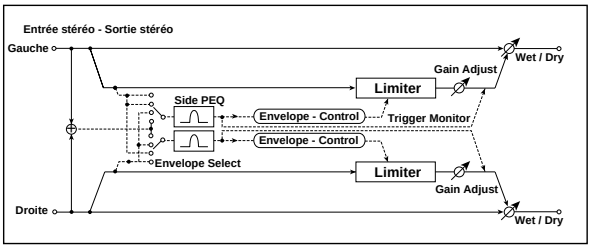
Ce paramètre détermine le niveau d'attaque.



003: St.Limiter

(Stereo Limiter)

Un limiteur uniformise le niveau d'entrée. Bien que similaire à un compresseur, un limiteur ne réduit que les niveaux qui se situent au-delà de la limite spécifiée, sans amplifier les niveaux plus faibles. Ce limiteur est doté d'un égaliseur à crêtes (Peaking), ce qui permet de spécifier les fréquences à limiter en cas d'excès. Vous n'êtes donc pas obligé de limiter toutes les fréquences d'un signal. Ce limiteur est stéréo. Vous pouvez lier les canaux gauche et droit ou les utiliser séparément.



a	Envelope (Envelope Select) L/R Mix, L Only, R Only, L/R Individually Choix parmi 4 options: lien des deux canaux, contrôle exclusif du canal gauche, contrôle exclusif du canal droit, contrôle individuel de chaque canal ☞	
b	Ratio Spécifie le taux de compression ☞	1.0:1...50.0:1, Inf:1
c	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé ☞	–40...0dB
d	Attack Détermine le temps d'attaque ☞	1...100
e	Release Détermine le temps d'étouffement ☞	1...100
f	Side PEQ Insert Active/désactive l'égaliseur ☞	Off, On
g	Trigger Monitor Alterne entre l'écoute du signal d'effet et du signal de déclenchement ☞	Off, On
h	EQ (Side PEQ Cutoff) Détermine la fréquence centrale de l'égaliseur pour le signal de déclenchement ☞	20...12.00kHz
	Q Largeur de bande de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	0.5...10.0
	G (Gain) Gain de l'égaliseur pour le signal de déclenchement	–18.0...+18.0dB
i	G.Adj (Gain Adjust) Spécifie le niveau de sortie ☞, D-mod	–Inf, –38...+24dB
	(Source) Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie	–63...+63
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Envelope

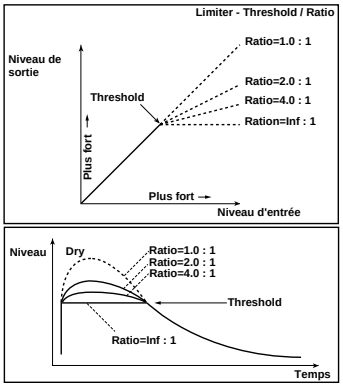
Avec l'option **L/R Mix**, les canaux gauche et droit sont liés pour contrôler le limiteur avec le signal mixé. Si vous choisissez **L Only** (ou **R Only**), le limiteur est contrôlé par le canal gauche (ou droit) uniquement.

Avec **L/R individually**, les canaux gauche et droit contrôlent individuellement le limiteur.

b: Ratio, c: Threshold, i: G.Adj

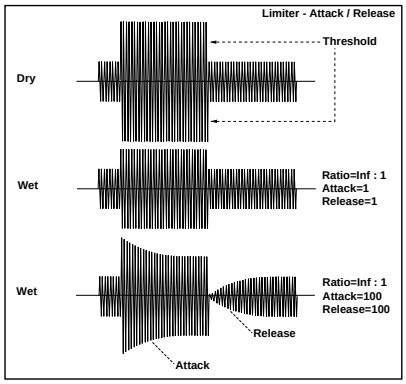
Ce paramètre spécifie le degré de compression. Notez que la compression s'applique uniquement aux signaux dont le niveau dépasse le seuil (Threshold) programmé.

Il est souvent utile d'augmenter le niveau de sortie du limiteur car la compression entraîne une réduction du niveau de sortie.



d: Attack, e: Release

Ces paramètres déterminent la vitesse à laquelle le limiteur se met en marche (Attack) et la vitesse à laquelle il est désactivé (Release). Des valeurs Attack plus importantes signifient que le limiteur met plus de temps à se déclencher.



f: Side PEQ Insert, h: EQ, h: Q, h: G

Ces paramètres déterminent l'égalisation appliquée au signal de déclenchement.

C'est le signal sortant de l'égaliseur qui détermine si le limiteur se met ou non en marche. Ainsi, l'égaliseur vous permet de sélectionner les fréquences à comprimer.

g: Trigger Monitor

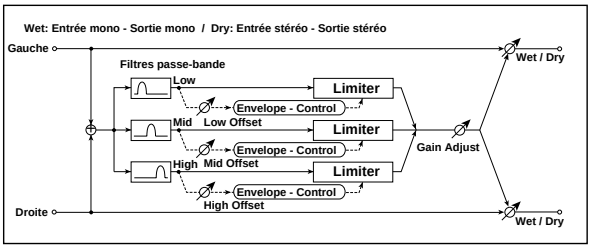
Si vous réglez ce paramètre sur **On,** vous entendrez le signal de déclenchement au lieu du signal d'effet. Ce paramètre vous permet de vérifier si vous avez choisi la bonne bande passante.

En général, ce paramètre doit être sur **Off**.

004: Mltband Limit

(Multiband Limiter)

Cet effet permet d'appliquer le limiteur au grave, au médium et à l'aigu du signal d'entrée. Vous pouvez contrôler la dynamique pour chaque bande afin d'ajuster la pression sonore du grave, du médium et de l'aigu de façon différente de l'égaliseur.



a	Ratio Spécifie le taux de compression ☞ Fx:003	1.0:1...50.0:1, Inf:1
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé ☞ Fx:003	–40...0dB
c	Attack Détermine le temps d'attaque ☞ Fx:003	1...100
d	Release Détermine le temps d'étouffement ☞ Fx:003	1...100
e	Low Offset Gain du signal de la bande des graves ☞	–40...0dB
f	Mid Offset Gain du signal de la bande moyenne ☞	–40...0dB
g	High Offset Gain du signal de la bande des aigus ☞	–40...0dB
h	G.Adj (Gain Adjust) Spécifie le niveau de sortie ☞ Fx:003, D-mod	–Inf, –38...+24dB
	(Source) Sélection de la source de modulation du niveau de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie	–63...+63

i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

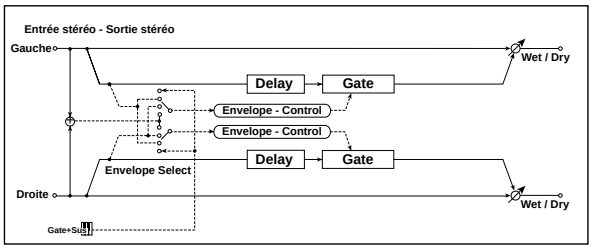
e: Low Offset, f: Mid Offset, g: High Offset

Ces paramètres déterminent le gain du signal de déclenchement. Ainsi, si vous ne voulez pas comprimer la bande des aigus, par exemple, choisissez une valeur "High Offset" inférieure au niveau "Threshold". Le limiteur de la bande des aigus n'appliquera pas de compression.

005: St.Gate

(Stereo Gate)

L'effet Gate étouffe les signaux dont le niveau est inférieur au seuil (Threshold) spécifié. Il inverse également le fonctionnement on/off du Gate et se sert de messages de note enclenchée/coupée pour activer/couper le Gate.



a	Envelope (Envelope Select) Contrôle possible via la source de modulation, un mixage des signaux des canaux gauche et droit, le canal gauche uniquement ou le canal droit uniquement ☞, D-mod	Dmod, L/R Mix, L Only, R Only
b	Env. Dmod Src (Envelope Dmod Source) Sélection de la source de modulation qui pilote le Gate lorsque le paramètre Envelope Select = Dmod	Off...G2+Dmp
c	Threshold Détermine le niveau à partir duquel le Gate est appliqué ☞	0...100
d	Attack Détermine le temps d'attaque ☞	1...100
e	Release Détermine le temps d'étouffement ☞	1...100
f	Polarity Alterne entre un fonctionnement Gate On/Off normal ou inversé ☞	+, –
g	Delay (Delay Time) Spécifie le temps de retard du Gate ☞	0...100ms
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Envelope, b: Env. Dmod Src

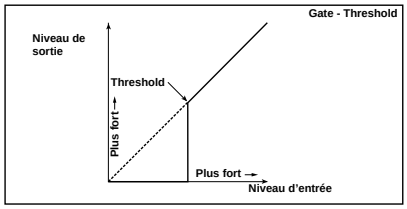
Le paramètre "Envelope" sert à spécifier si le Gate doit fonctionner automatiquement (en fonction du niveau d'entrée) ou manuellement (piloté par un modulateur). Le paramètre Src défini la source de modulation parmi les options **Off** ~ **G2+Dmod**. Avec "Envelope" = **L/R Mix**, un mixage des canaux gauche et droit active/coupe le Gate. Avec **L Only** ou **R Only**, le Gate est piloté par un seul canal (gauche ou droit).

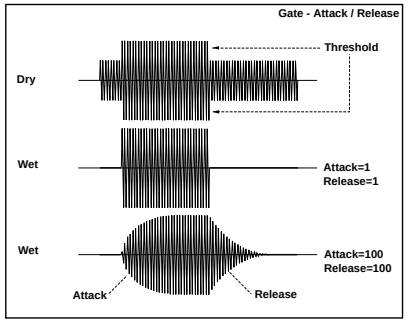
f: Polarity

Ce paramètre inverse le fonctionnement Gate on/off. Avec une valeur **négative**, le Gate se ferme lorsque le niveau du signal excède la valeur seuil (Threshold). Le fonctionnement du Gate piloté par la source de modulation est également inversé.

c: Threshold, d: Attack, e: Release

Ce paramètre détermine le niveau sous lequel le Gate s'applique lorsque "Envelope" est réglé sur **L/R Mix**, **L Only** ou **R Only**. Les paramètres Attack et Release définissent les temps d'attaque et d'étouffement du Gate.





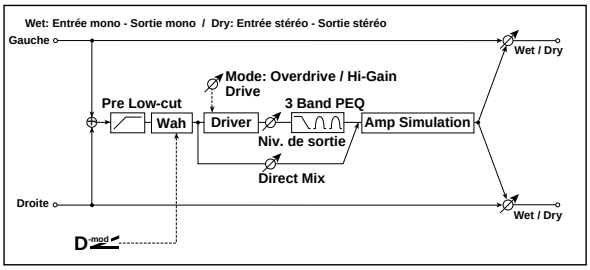
g: Delay

Ce paramètre spécifie le retard du signal transmis au Gate. Si le son a une attaque très rapide, vous avez intérêt à augmenter le retard pour que le signal passe après que le Gate ait été déclenché (ou ouvert) afin de ne pas perdre l'attaque du son.

006: OD/HiGain Wah

(Overdrive/Hi.Gain Wah)

Cet effet de distorsion est doté d'un mode Overdrive (saturation) ainsi que d'un mode Hi-Gain. En utilisant l'effet wah, l'égaliseur à 3 bandes et la simulation d'ampli, vous aurez peu de mal à obtenir le type de distorsion désiré. Idéal pour des sons de guitare et d'orgue.



a	Wah Active/coupe l'effet Wah ☞, D-mod	Off, On
	(Source) Sélection de la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Off...Tempo
	(Sw) Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah ☞	Toggle, Moment
b	SweepRng (Wah Sweep Range) Détermine la plage de Wah ☞, D-mod	–10...+10
	Src (Source) Sélection de la source de modulation de l'effet Wah ☞	Off...Tempo
c	Mode (Drive Mode) Alterne entre une distorsion Hi-gain et Overdrive	Overdrive, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion ☞	1...100
d	Pre Low-cut Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet ☞	0...10

e	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie	0...50 ☞, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie	–50...+50
f	Lo (Low Cutoff) Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.0kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞
	G (Gain) Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 1	–18...+18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞
	G (Gain) Amplification/atténuation pour Mid/High EQ 2	–18...+18dB
i	Direct Mix Niveau du signal direct présent dans le signal de distorsion	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) Active/coupe la simulation de haut-parleur	Off, On
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Wah

Le paramètre Wah active/coupe l'effet wah.

a: (Sw)

Ce paramètre détermine la manière dont l'effet wah est activé/coupé via la source de modulation.
Quand "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, l'effet wah est normalement désactivé. Il est uniquement activé quand vous enfoncez la pédale ou actionnez le joystick.

MIDI Avec une valeur inférieure à 64 pour la source de modulation, "off" est sélectionné; une valeur égale ou supérieure à 64 sélectionne le réglage "on".

Lorsque "(Sw)" = **Tggl (Toggle)**, l'effet wah est activé et coupé en alternance chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Le commutateur est activé/coupé chaque fois que la valeur de la source de modulation excède 64.

b: SweepRng, b: Src (Source)

Ce paramètre détermine la plage de balayage de la fréquence centrale de l'effet wah. Une valeur négative inverse la direction du balayage. La fréquence centrale de l'effet wah peut être contrôlée par le modulateur choisi avec le paramètre "Src (Source)".

d: Drive, e: evel

Le degré de distorsion dépend du niveau d'entrée et de la valeur "Drive". Plus la valeur Drive est élevée, plus le volume total augmente, ce qui nécessite parfois une réduction du niveau sortant au moyen du paramètre "Level". Notez que le paramètre "Level" contrôle le niveau du signal transmis à l'égaliseur à quatre bandes. Si l'égaliseur produit de la distorsion, il convient donc de réduire la valeur "Level".

d: Pre Low-cut

Pour obtenir une distorsion plus mordante, il convient de réduire le niveau des graves du signal transmis à l'effet.

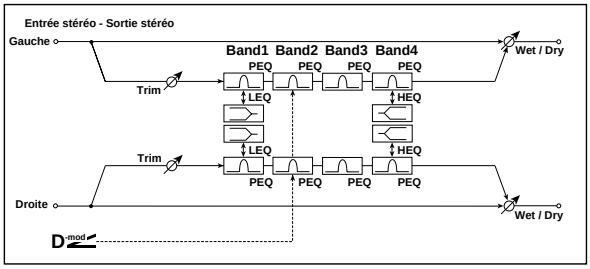
g: Q, h: Q

Ces paramètres détermine la largeur de bande de chaque égaliseur. Plus la valeur est élevée, plus la bande est étroite.

007: St.Para.4EQ

(Egaliseur paramétrique stéréo à 4 bandes)

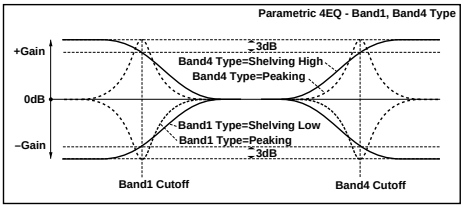
Voici un égaliseur paramétrique stéréo à quatre bandes dont la première et la quatrième peuvent avoir une égalisation en cloche ou en plateau. Le gain de la deuxième bande peut être piloté par de la modulation dynamique.



a	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
b	B1 Type (Band1 Type) Spécifie le type du filtre de la bande 1	Peaking, Shelving-Low ☞
c	B4 Type (Band4 Type) Spécifie le type du filtre de la bande 4	Peaking, Shelving-High ☞
d	B2 Dyn.G Src (Band2 Dynamic Gain Source) Sélection de la source de modulation du gain de la bande2	Off...Tempo ☞
	(Amount) Degré de modulation du gain de la bande2	–18...+18dB ☞
e	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18.0...+18.0dB
f	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18.0...+18.0dB ☞, D-mod
g	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18.0...+18.0dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18.0...+18.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

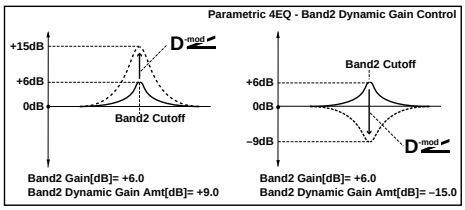
b: B1 Type, c: B4 Type

Spécifie le type du filtre pour les bandes 1 et 4.



d: B2 Dyn.G Src, d: (Amount), f: G

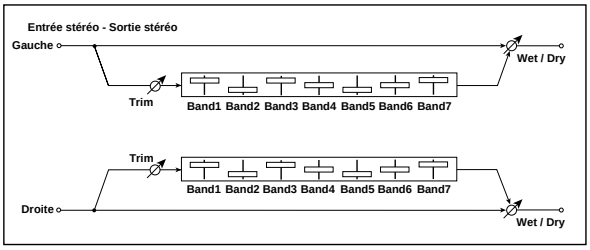
Le gain (l'atténuation/l'amplification) de la bande 2 peut être spécifié par une source de modulation.



008: St.Graphic7EQ

(Egaliseur graphique stéréo à 7 bandes)

Voici un égaliseur graphique stéréo à sept bandes. Le graphique à l'écran vous donne une idée de la réponse en fréquence programmée. Vous pouvez choisir un réglage de fréquence centrale pour chaque bande parmi 12 types selon le son voulu.



a	Type 1:Wide 1, 2:Wide 2, 3:Wide 3, 4:Half Wide 1, 5:Half Wide 2, 6:Half Wide 3, 7:Low, 8:Wide Low, 9:Mid, 10:Wide Mid, 11:High, 12:Wide High Sélection d'une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande ☞	
b	Trim Détermine le niveau d'entrée	0...100
c	(Band1) Détermine le gain de la bande 1	–18.0...+18.0dB
d	(Band2) Détermine le gain de la bande 2	–18.0...+18.0dB
e	(Band3) Détermine le gain de la bande 3	–18.0...+18.0dB
f	(Band4) Détermine le gain de la bande 4	–18.0...+18.0dB
g	(Band5) Détermine le gain de la bande 5	–18.0...+18.0dB
h	(Band6) Détermine le gain de la bande 6	–18.0...+18.0dB
i	(Band7) Détermine le gain de la bande 7	–18.0...+18.0dB
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Type

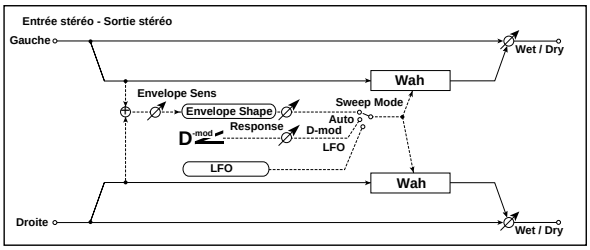
Ce paramètre permet de choisir une combinaison de fréquences centrales pour chaque bande. La fréquence centrale de chaque bande est affichée en haut de l'écran LCD.

Notez que vous pourriez mettre trois égaliseurs graphiques en série pour en arriver à un égaliseur à 21 bandes couvrant les fréquences comprises entre 80Hz et 18kHz et en sélectionnant **7:Low**, **9:Mid** et **11:High** pour les trois égaliseurs.

009: St.Wah/AutoW

(Stereo Wah/Auto Wah)

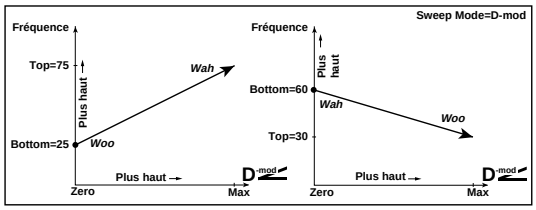
Cet effet Wah stéréo peut être utilisé pour des effets de pédale Wah ou de simulation Wah automatique, tout comme pour d'autres effets.

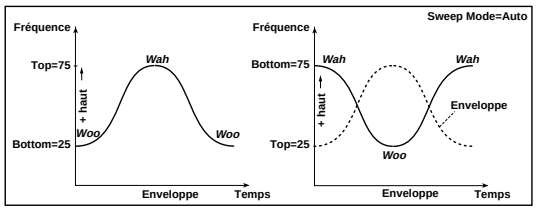


a	FreqBottm (Frequency Bottom) Spécifie la limite inférieure de la fréquence centrale de l'effet wah ☞	0...100
	FreqTop (Frequency Top) Spécifie la limite supérieure de la fréquence centrale de l'effet wah ☞	0...100
b	Swp Mode (Sweep Mode) Spécifie le modulateur: auto-wah, source de modulation ou LFO ☞, D-mod	Auto, Dmod, LFO
	Src (Source) Sélection de la source de modulation pour l'effet wah lorsque Swp Mode=Dmod	Off...Tempo
c	Response Vitesse de réponse du wah avec Swp Mode = Auto ou Dmod	0...100
d	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité de l'auto-wah ☞	0...100
e	Envelope Shape Détermine la courbe de balayage de l'auto-wah ☞	–100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞	x1...x16
h	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Active/coupe le filtre passe-bas de l'effet wah	Off, On
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: FreqBottm, a: FreqTop

La largeur de balayage et la direction du filtre utilisé par le Wah dépendent des réglages “FreqBottm” et “FreqTop”.





b: Swp Mode

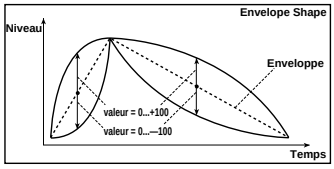
Ce paramètre spécifie la façon dont le Wah est piloté. En mode **Auto**, le Wah est contrôlé par les variations de l’enveloppe du signal entrant. L’effet Auto-wah est souvent utilisé pour des guitares funk ou pour des sons Clavi (clavecin électronique).
En mode **Dmod**, le filtre peut être piloté par le modulateur sélectionné (le plus simple consiste à utiliser une pédale).
En mode **LFO**, l’effet se sert du LFO pour un balayage cyclique.

d: Envelope Sens

Ce paramètre détermine la sensibilité de l’auto-wah. Augmentez la valeur si le signal d’entrée est trop faible pour le balayage. Réduisez la valeur si le signal est si fort qu’il arrête sporadiquement le filtre.

e: Envelope Shape

Ce paramètre détermine la courbe de balayage de l’auto-wah.



f: lfoF, g: BPM/MIDI Sync

Avec “BPM/MIDI Sync”=**Off**, la vitesse du LFO se sert du réglage du paramètre “lfoF“. Avec “BPM/MIDI Sync”=**On**, la vitesse du LFO suit les réglages “BPM”, “Base” et “Times”.

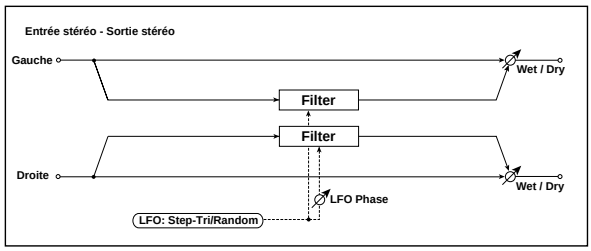
g: BPM, g: Base, g: Times

Un cycle de balayage LFO s’obtient en multipliant la longueur d’une note (𝅘𝅥𝅯…𝅝) (sélectionnée sous “Base”, par rapport au tempo spécifié sous “BPM” ou au tempo MIDI Clock si “BPM” est réglé sur **MIDI**) par la valeur du paramètre “Times”.

010: St.Random Filter

(Filtre aléatoire stéréo)

Ce filtre passe-bande stéréo se sert d’une forme d’onde à paliers et d’un LFO aléatoire pour la modulation. Vous pouvez créer un effet spécial avec l’oscillation du filtre.

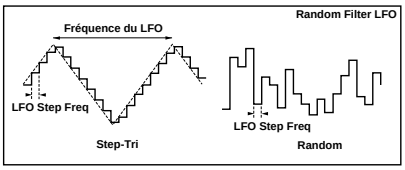


a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d’onde du LFO	Step-Tri, Random ☞
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞, D-mod
	(Source) Source de modulation pour la vitesse du LFO et la vitesse des paliers	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) Détermine la vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz ☞, D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse par palier du LFO	–50.00...+50.00Hz
e	Manual Détermine la fréquence centrale du filtre	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et le recours au tempo et aux notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l’horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009, ☞
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥𝅗𝅥, 𝅗𝅥𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	x1...x16 ☞ Fx:009
g	StepBase (Step Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥𝅗𝅥, 𝅗𝅥𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞, Sync
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse par palier du LFO	x1...x32 ☞
h	Depth Profondeur de modulation de la fréquence centrale du filtre	0...100
	(Source) Source de modulation du filtre	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du filtre	–100...+100
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d’effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d’effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d’effet	–100...+100

a: LFO Wave, c: Freq, d: Step

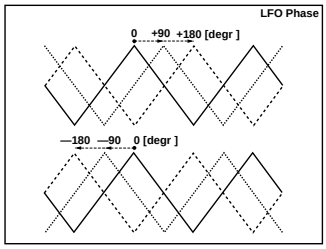
Lorsque “LFO Wave” est sur **Step-Tri**, le LFO a une forme d’onde triangulaire, à paliers . Le paramètre “Freq” détermine la vitesse de la forme d’onde triangulaire originale. Le paramètre “Step” vous permet de régler la largeur des paliers.

Lorsque “LFO Wave” est réglé sur **Random**, le paramètre “Step” se sert d’un cycle LFO aléatoire.



b: LFO Phase

Le décalage des phases gauche et droite change la manière dont la modulation est appliquée aux canaux gauche et droit et “gonfle” le son.



f: BPM, g: StepBase, g: Times

Pour obtenir la largeur d’un “palier” LFO ou un cycle LFO aléatoire, multipliez la longueur d’une note (𝅘𝅥𝅯….𝅝) (sélectionnée sous “Step Base” par rapport au tempo spécifié sous “BPM” ou au tempo **MIDI** Clock si “BPM” est sur MIDI) par la valeur du paramètre “Times”.

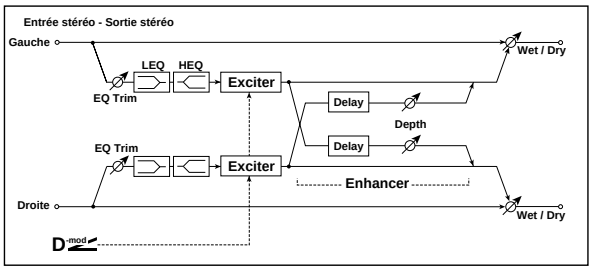
j: W/D

La phase du signal d’effet est inversée lorsque vous choisissez une valeur allant de **–Wet à –1:99**.

011: St.Exct/Enhcr

(Exciter/Enhancer stéréo)

Cet effet combine un Exciter qui ajoute du punch au son et un Enhancer qui lui confère espace et présence.



a	Blend (Exciter Blend) Détermine l’intensité (la profondeur) de l’Exciter	–100...+100 ☞, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de l’intensité de l’Exciter	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l’intensité de l’Exciter	–100...+100
b	Point (Emphatic Point) Spécifie la fréquence à mettre en évidence	0...70 ☞, D-mod
	(Source) Source de modulation de la fréquence à mettre en évidence	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la fréquence à mettre en évidence	–70...+70
c	Enh Dly L (Enhancer Delay L) [msec] Temps de retard du canal gauche de l’Enhancer	0.0...50.0ms ☞
d	Enh Dly R (Enhancer Delay R) [msec] Temps de retard du canal droit de l’Enhancer	0.0...50.0ms
e	Enh Dep (Enhancer Depth) Détermine la profondeur d’application de l’Enhancer	0...100 D-mod
	(Source) Source de modulation de la largeur de l’Enhancer	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la largeur de l’Enhancer	–100...+100
f	Pre EQ Trim Détermine le niveau d’entrée de l’égaliseur à 2 bandes	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d’effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d’effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d’effet	–100...+100

a: Blend

Ce paramètre détermine la profondeur (l’intensité) de l’Exciter. Des valeurs positives produisent un motif de fréquence (à mettre en évidence) différent de celui produit par des valeurs négatives.

b: Point

Ce paramètre spécifie la fréquence à mettre en évidence. Des valeurs élevées mettent des fréquences basses en évidence.

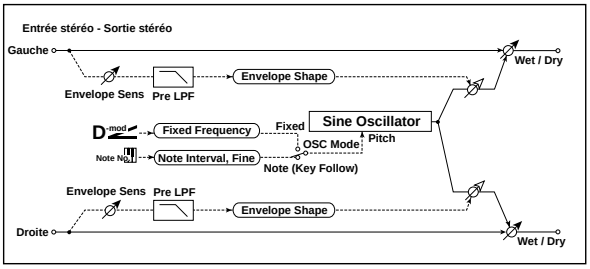
c: Enh Dly L, d: Enh Dly R

Ces paramètres permettent de programmer un retard pour le canal gauche et droit de l’Enhancer. En choisissant des retards légèrement différents pour les deux canaux, vous rendrez le signal de sortie plus “stéréo”, plus profond et plus large.

012: St.Sub OSC

(Stereo Sub Oscillator)

Cet effet ajoute des fréquences très basses au signal d’entrée. Cela permet notamment de simuler un son de batterie vrombissant ou d’accentuer des graves puissants. Cet effet diffère de celui obtenu par un égaliseur car il permet d’ajouter des harmoniques extrêmement graves. Vous pouvez aussi régler la fréquence de l’oscillateur de sorte à ce qu’elle corresponde à un numéro de note et utiliser l’effet comme Octaver.



a	OSC Mode Détermine si la fréquence de l’oscillateur suit le numéro de note ou si elle est fixe	Note (Key Follow), Fixed ☞
b	Note Interval Détermine la différence de hauteur à partir du no. de note lorsque OSC Mode=Note (Key Follow)	–48...0 ☞
c	Fine (Note Fine) Réglage fin de la fréquence de l’oscillateur	–100...+100 ☞
d	Fixed (Fixed Frequency) Détermine la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	10.0...80.0Hz D-mod
	(Source) Source de modulation pour la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la fréquence de l’oscillateur lorsque OSC Mode=Fixed	–80...+80Hz

e	Envelope Pre LPF Fixe la limite supérieure de la plage de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées ☞	1...100
f	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Détermine la sensibilité avec laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées	0...100
g	Envelope Shape Sélection de la courbe de volume de l'oscillateur	–100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: OSC Mode, b: Note Interval, c: Fine

Le paramètre "OSC Mode" sélectionne le mode de fonctionnement de l'oscillateur. Lorsque **Note (Key Follow)** est sélectionné, la fréquence de l'oscillateur dépend du no. de note, ce qui vous permet d'utiliser l'effet comme Octaver. Le paramètre "Note Interval" spécifie le décalage de hauteur à partir du no. de note original par pas de demi-tons. Le paramètre "Fine" permet d'affiner ce réglage par pas de cents.

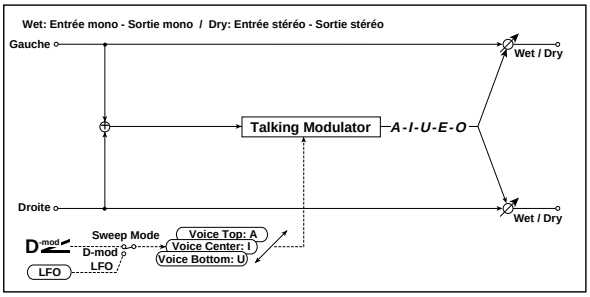
e: Envelope Pre LPF

Ce paramètre détermine la limite supérieure de la bande de fréquences à laquelle des harmoniques très basses sont ajoutées. Réglez ce paramètre si vous ne souhaitez pas ajouter des harmoniques basses aux fréquences plus élevées.

013: Talking Mod

(Talking Modulator)

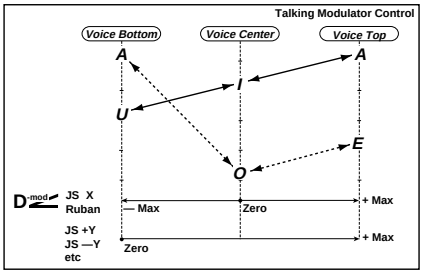
Cet effet confère au signal entrant un caractère plutôt insolite. Il a en effet tendance à rappeler vaguement une voix humaine. En modifiant le timbre avec un modulateur dynamique, vous obtenez un effet qui rappelle les instruments "parlants".



a	Sweep Mode Alterne entre le contrôle par source de modulation et par LFO D-mod	Dmod, LFO
b	Voice Control Contrôle du motif vocal	Bottom, 1...49, Center, 51...99, Top
c	Control Src (Control Source) Source de modulation contrôlant le motif vocal	Off...Tempo
d	Top (Voice Top) Voyelle utilisée pour la plage supérieure ☞	A, I, U, E, O
	Center (Voice Center) Voyelle utilisée pour la plage moyenne ☞	A, I, U, E, O
	Bottom (Voice Bottom) Voyelle utilisée pour la plage inférieure ☞	A, I, U, E, O
e	Formant Shift Détermine la fréquence traitée par l'effet ☞	–100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
g	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
h	Resonance Définit le niveau de résonance de l'effet vocal. ☞	0...100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

d: Top, d: Center, d: Bottom

Ces paramètres servent à affecter des voyelles aux zones supérieure, centrale et inférieure de la source de contrôle utilisée. Exemple: "Top"=**A**, "Center"=**I** et "Bottom"=**U**:
Si "Sweep Mode" est sur **Dmod** et "Control Src" sur **JSX**, il suffit d'actionner le joystick de droite à gauche pour faire passer le son de "a" à "i" puis "u".
Si "Sweep Mode" est sur **LFO**, le son change cycliquement: de "a" à "i," "u," "i," puis "a."



e: Formant Shift

Ce paramètre permet de spécifier la fréquence sur laquelle agit l'effet. Si l'effet doit uniquement porter sur les fréquences aiguës, il convient de choisir une valeur plutôt élevée. Pour traiter les fréquences graves, vous devez donc choisir une valeur relativement basse.

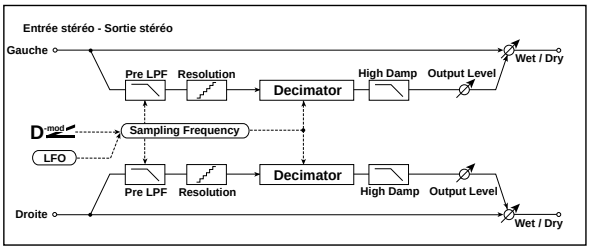
h: Resonance

Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance appliquée au son vocal. Plus la valeur est élevée, plus le son aura "du caractère".

014: St.Decimator

(Stereo Decimator)

Cet effet produit un son plutôt grossier qui rappelle un échantillonneur à bas prix utilisant une fréquence d'échantillonnage en conséquence. Vous pourriez même simuler le souffle typique d'un échantillonneur.



a	Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible ☞	Off, On
b	High Damp Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
c	Fs (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage D-mod	1.00k...48.00kHz
	(Source) Source de modulation de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la fréquence d'échantillonnage	–48.00k...+48.00kHz
d	Resolution Détermine la longueur en bits des données ☞	4...24
e	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie ☞, D-mod	0...100
	(Source) Source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie	–100...+100
f	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
g	Depth Détermine la profondeur de la modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage D-mod	0...100
	(Source) Source de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation LFO de la fréquence d'échantillonnage	–100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Pre LPF

Si un échantillonneur à faible fréquence d'échantillonnage reçoit un son extrêmement aigu (inaudible), il risque de générer un souffle dont la hauteur n'a rien à voir avec le signal original. Réglez "Pre LPF" sur **ON** pour éviter que ce type de souffle ne soit généré.

Si vous réglez "Fs" sur environ **3kHz** et "Pre LPF" sur **OFF**, vous obtenez une sonorité similaire à celle de la modulation bouclée (ring modulator).

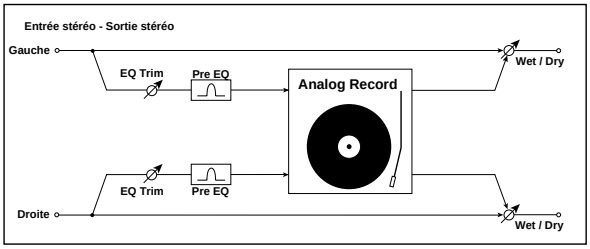
d: Resolution, e: Output Level

Si vous choisissez une valeur plus basse pour le paramètre "Resolution", il y a risque de distorsion. Le volume risque également d'être modifié. Utilisez le paramètre "Level" pour régler le volume.

015: St.AnalogRecd

(Stereo Analog Record)

Cet effet simule le bruit provoqué par les griffes et la poussière sur les disques analogiques. Il reproduit également la modulation produite par un tourne-disque déformé.



a	Speed Vitesse de rotation du disque	33 1/3, 45, 78RPM
b	Flutter Détermine la profondeur de modulation ☞	0...100
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	EQ (Pre EQ Cutoff) Définit la fréquence centrale de l'égaliseur	300...10.00kHz
	Q Définit la largeur de bande de l'égaliseur	0.5...10.0
	G (Gain) Règle le gain de l'égaliseur	–18.0...+18.0dB
e	Noise Density Définit la densité du bruit	0...100
f	Noise Tone Détermine la tonalité du bruit	0...100
g	NoiseLvl (Noise Level) Règle le niveau de bruit D-mod	0...100
	(Source) Sélection de la source de modulation du niveau de bruit	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de bruit	–100...+100
h	ClickLvl (Click Level) Détermine le volume du "clic" ☞, D-mod	0...100
	(Source) Sélection de la source de modulation du volume du clic	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du volume du clic	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

b: Flutter

Ce paramètre vous permet de déterminer la profondeur de la modulation provoquée par un tourne-disque déformé.

h: ClickLvl

Ce paramètre permet de régler le volume du "clic" qui se produit une fois lors de chaque rotation du tourne-disque. Cette simulation reproduit le bruit du disque ainsi que le bruit typique de la fin de la lecture du disque.

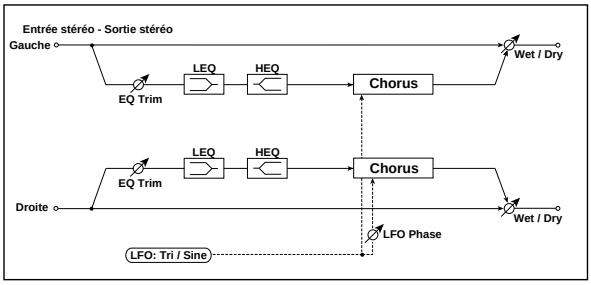
Pitch/Phase Mod.

Effets de modulation de hauteur/de phase

016: St.Chorus

(Stereo Chorus)

Cet effet rend le son plus épais et plus chaud en modulant le temps de retard du signal d'entrée. Vous pouvez également élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, ♪, ♪₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	L Dly (L Pre Delay) Temps de retard du canal gauche ☞	0.0...50.0ms
	R Dly (R Pre Delay) Temps de retard du canal droit ☞	0.0...50.0ms
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO D-mod	0...100
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
g	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
h	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

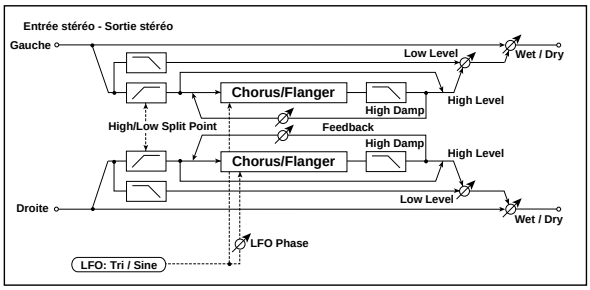
e: L Dly, e: R Dly

Comme vous pouvez programmer le temps de retard des deux canaux séparément, vous pouvez vous-même déterminer la largeur de l'image stéréo.

017: St.HarmnicCho

(Stereo Harmonic Chorus)

Cet effet traite uniquement les fréquences aiguës. Utilisez ce Chorus pour embellir un son de basse sans lui ôter le "punch". Le paramètre Feedback vous permet d'obtenir des effets similaires à ceux d'un Flanger.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, ♪, ♪₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Dly (Delay Time) Retard par rapport au signal original	0.0...50.0ms
	Hi/Lo Split (High/Low Split Point) Fréquence de partage entre la bande grave et la bande aiguë ☞	1...100
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO D-mod	0...100
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
g	Feedback Feedback du chorus (réinjection) ☞	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation de l'aigu du bloc Chorus	0...100%
h	Lo Level (Low Level) Niveau de sortie des graves	0...100
	Hi Level (High Level) Niveau de sortie des aigus (et donc du chorus)	0...100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

e: Hi/Lo Split

Ce paramètre spécifie la fréquence où s'arrête la bande grave et où commence la bande aiguë. Seule la bande aiguë sera traitée par le Chorus.

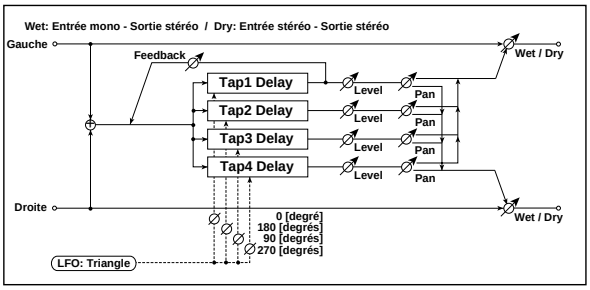
g: Feedback

Spécifie le feedback, soit la réinjection, du signal Chorus. Plus cette valeur est élevée, plus l'effet rappellera un Flanger.

018: MltTap ChoDly

(Multitap Chorus/Delay)

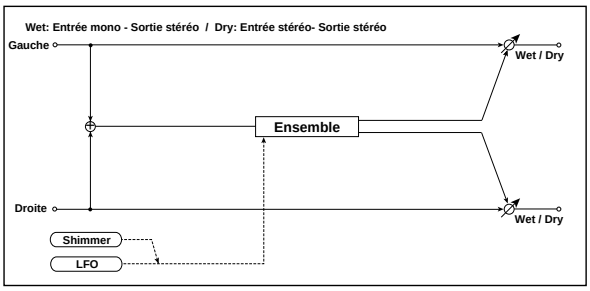
Cet effet se compose de quatre blocs Chorus dont la phase LFO est décalée. Il est donc possible de créer une image stéréo complexe au moyen du temps de retard, de l'intensité, du niveau de sortie et du panoramique de chacun de ces blocs. Vous pouvez aussi programmer un effet hybride Chorus/Delay.



a	LFO Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) Tap1 (phase du LFO=0 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Tap1, intensité du chorus	0...30
	L (Level) Tap1, niveau de sortie	0...30
	P (Pan) Tap1, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
c	T2(180) (Tap2 Delay) Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Tap2, intensité du chorus	0...30
	L (Level) Tap2, niveau de sortie	0...30
	P (Pan) Tap2, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
d	T3(090) (Tap3 Delay) Tap3 (phase du LFO=90 degrés), temps de retard	0…570ms
	D (Depth) Tap3, intensité du chorus	0...30
	L (Level) Tap3, niveau de sortie	0...30
	P (Pan) Tap, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
e	T4(270) (Tap4 Delay) Tap4 (phase du LFO=270 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Tap4, intensité du chorus	0...30
	L (Level) Tap4, niveau de sortie	0...30
	P (Pan) Tap4, position dans l'image stéréo	L6...L1, C, R1...R6
f	T1 Fb (Tap1 Feedback) Réinjection de Tap1	–100...+100 D-mod
	(Source) Source de modulation du feedback de Tap1et de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Tap1, degré de réinjection et degré de modulation.	–100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

019: Ensemble

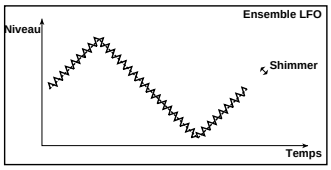
Cet effet Ensemble se compose de trois blocs Chorus qui se servent de LFO pour créer de subtils chatoiements; il confère une profondeur et une largeur inouïes au signal traité qui se situe à gauche, au centre et à droite.



a	Speed Détermine la vitesse du LFO	1...100 D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–100...+100
b	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
c	Shimmer Chatoiement de la forme d'onde du LFO	0...100 ☞
d	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

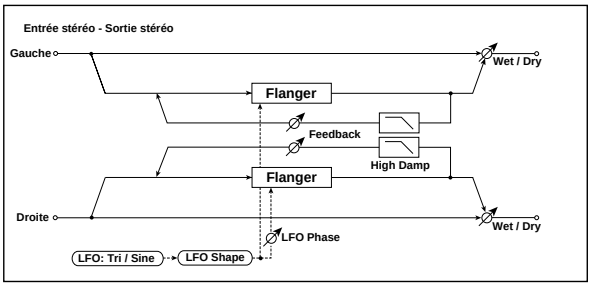
c: Shimmer

Ce paramètre détermine le degré de chatoiement (d'ondulation) de la forme d'onde du LFO. Plus cette valeur est importante, plus le Chorus est complexe et riche.



020: St.Flanger
(Stereo Flanger)

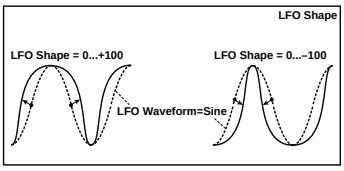
Cet effet confère une montée et un sens de mouvement de la hauteur au signal traité. Il convient surtout pour des sons riches en harmoniques. Ce Flanger est stéréo. Vous pouvez intensifier l'effet stéréo en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie ☞	–100...+100
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Delay (Delay Time) Retard par rapport au signal original	0.0...50.0ms
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
g	Feedback Détermine le degré de réinjection ☞	–100...+100
h	High Damp Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu ☞	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Shape

En modifiant la forme d'onde du LFO, vous spécifiez la montée des crêtes.



g: Feedback, i: W/D

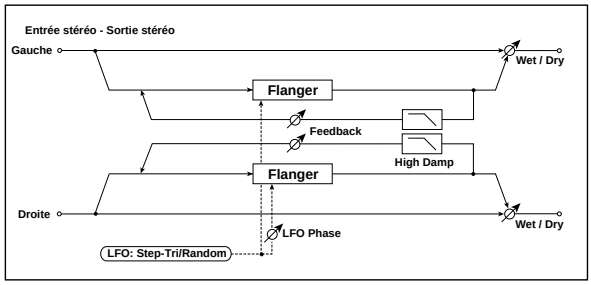
L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs Feedback et W/D soient positives. C'est également le cas pour des valeurs Feedback et W/D négatives.

h: High Damp

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

021: St.Rndm Flang
(Stereo Random Flanger)

Cet effet stéréo se sert d'une forme d'onde à paliers et d'un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui crée un effet Flanger inédit.

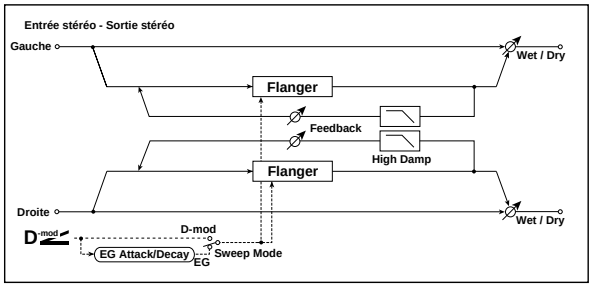


a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO ☞ Fx:010	Step-Tri, Random
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:010, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO et de la vitesse de transition entre les paliers	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Step (LFO Step Frequency) Vitesse de transition entre les paliers du LFO ☞ Fx:010, D-mod	0.05...50.00Hz
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	–50.00...+50.00Hz
e	Delay (Delay Time) Retard par rapport au signal original	0.0...50.0ms
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009, 010	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
g	Step Base (Step Base Note) Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers ☞ Fx:010, Sync	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Détermine le nombre de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers ☞ Fx:010	1...32
h	Feedback Détermine le degré de réinjection ☞ Fx:020	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu ☞ Fx:020	0...100%
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

022: St.Env.Flanger

(Stereo Envelope Flanger)

Ce Flanger se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type d'effet Flanger chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Flanger avec la source de modulation.



a	L Dly Bottom (L Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0ms ☞ Fx:009
b	L Dly Top (L Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal gauche	0.0...50.0ms ☞ Fx:009
c	R Dly Bottom (R Delay Bottom) Limite inférieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0ms ☞ Fx:009
d	R Dly Top (R Delay Top) Limite supérieure du temps de retard sur le canal droit	0.0...50.0ms ☞ Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode) Détermine si le Flanger est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, Dmod ☞, D-mod
	Src (Source) Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Swp Mode) ou qui provoque le balayage du Flanger (lorsque Dmod est sélectionné pour Swp Mode)	Off...Tempo ☞
f	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 ☞
g	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 ☞
h	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
i	High Damp Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:020
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞010, 020, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

e: Swp Mode, e: Src

Ce paramètre spécifie la source de modulation du Flanger. En mode "Swp Mode" = **EG**, le Flanger se base sur le générateur d'enveloppe. Notez qu'il s'agit d'un générateur propre au Flanger qui n'a donc rien à voir avec l'EG des oscillateurs, du filtre ou de l'amplitude.

Le paramètre "Src" spécifie le modulateur qui déclenche l'enveloppe. En choisissant **Gate**, par exemple, vous spécifiez que l'enveloppe démarre dès que vous jouez une note.

Avec "Swp Mode" = **Dmod**, le modulateur dynamique agit directement sur le Flanger. Le paramètre "Src" permet de sélectionner un modulateur.

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "Src" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le générateur d'enveloppe est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

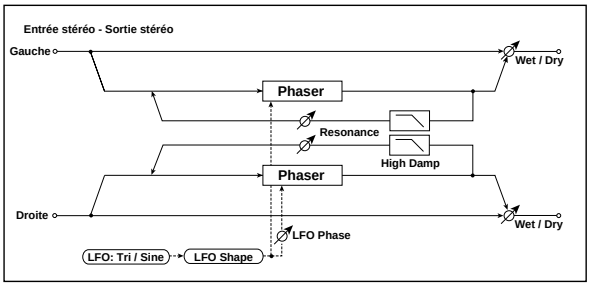
f: EG Attack, g: EG Decay

La vitesse de l'attaque et de la chute (Decay) sont les seuls paramètres réglables pour ce générateur d'enveloppe.

023: St.Phaser

(Stereo Phaser)

Cet effet produit un décalage de phase du signal entrant par rapport à lui-même. Très efficace pour des sons de piano électrique. Vous pouvez élargir le son en décalant la phase du LFO du canal gauche par rapport à celle du canal droit.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞ Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	(Source) Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
g	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞
h	High Damp [%] Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% ☞
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

g: Resonance, i: W/D

L'aspect des crêtes dépend de la valeur Feedback (positive ou négative). Les harmoniques sont mises en évidence lorsque vous ajoutez le signal de l'effet au signal original, à condition que les valeurs "Resonance" et "W/D" soient positives. C'est également le cas pour des valeurs "Resonance" et "W/D" négatives.

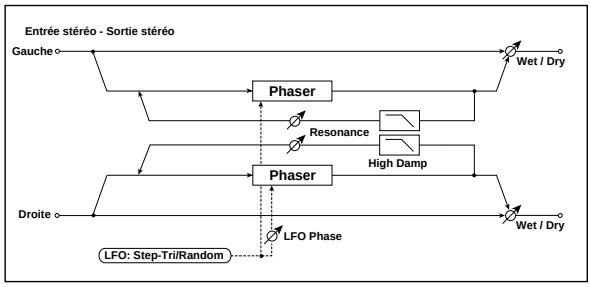
h: High Damp

Ce paramètre détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu. Une valeur élevée coupe les harmoniques dans les hautes fréquences.

024: St.Rndm Phasr

(Phaser aléatoire stéréo)

Ce Phaser stéréo utilise une forme d'onde avec des paliers et un LFO aléatoire pour la modulation, ce qui rend l'effet très intéressant.

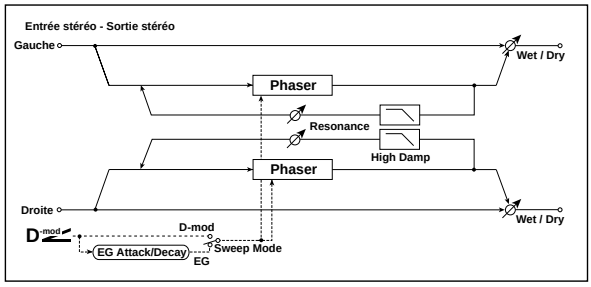


a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Step-Tri, Step-Sin, Random ☞ Fx:010
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞ Fx:010
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation pour la vitesse de LFO et la vitesse de transition entre le paliers	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	Freq (LFO Step Frequency) Vitesse de transition entre les paliers du LFO	0.05...50.00Hz ☞ Fx:010, D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse de transition entre les paliers	–50.00...+50.00Hz
e	Manual Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞009, 010
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
g	Step Base (Step Base Note Sélection du type de notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	𝅘𝅥𝅰, 𝅘𝅥𝅰₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:010, Sync
	Times Nombre de note notes pour spécifier la vitesse de transition entre les paliers	1...32 ☞ Fx:010
h	Resonanc (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
	HiDamp (High Damp) Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:023
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 023, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

025: St.Env.Phaser

(Stereo Envelope Phaser)

Ce Phaser stéréo se sert d'un générateur d'enveloppe (EG) pour la modulation. Vous obtenez le même type de déphasage chaque fois que vous jouez. Vous pouvez également piloter directement le Phaser avec la source de modulation.

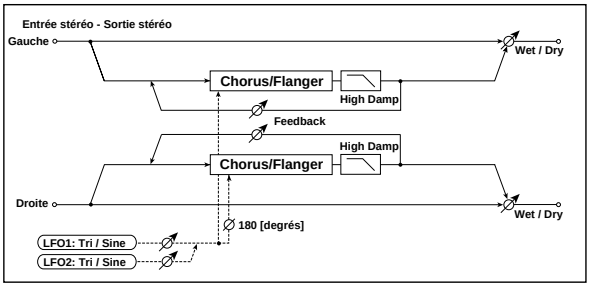


a	L Manu Bottom (L Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 ☞ Fx:009
b	L Manu Top (L Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal gauche	0...100 ☞ Fx:009
c	R Manu Bottom (R Manual Bottom) Limite inférieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 ☞ Fx:009
d	R Manu Top (R Manual Top) Limite supérieure de la bande de fréquence pour l'effet sur le canal droit	0...100 ☞ Fx:009
e	Swp Mode (Sweep Mode) Détermine si le Phaser est piloté par le générateur d'enveloppe (EG) ou par la source de modulation	EG, Dmod ☞ Fx:022, D-mod
	Src (Source) Sélection de la source de modulation qui pilote l'EG (lorsque EG est sélectionné pour Swp Mode) ou qui provoque le balayage du Phaser (lorsque Dmod est sélectionné pour Swp Mode)	Off...Tempo
f	EG Attack Vitesse de l'attaque de l'enveloppe	1...100 ☞ Fx:022
g	EG Decay Définit le temps de chute de l'enveloppe	1...100 ☞ Fx:022
h	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
i	High Damp Atténuation de la résonance dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:023
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, 023, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

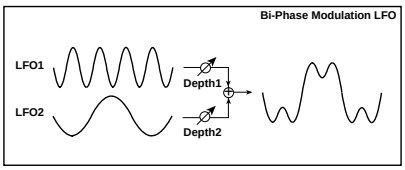
026: St.BiphaseMod

(Stereo Biphase Modulation)

Ce Chorus stéréo additionne deux LFO distincts. Il est possible de spécifier la fréquence et la profondeur de chaque LFO séparément. Selon le réglage de ces deux LFO, les formes d'ondes complexes peuvent produire une modulation fort instable, rappelant l'ère analogique.



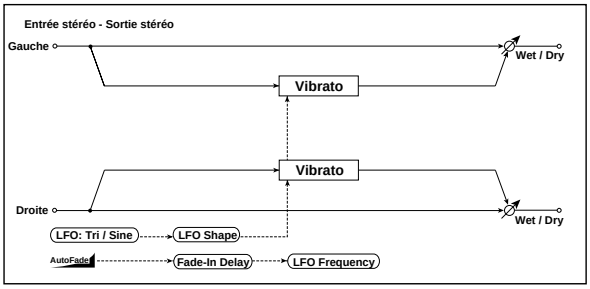
a	LFO1 Wave (LFO1 Waveform) Sélection de la forme d'onde de LFO1	Triangle, Sine
b	LFO2 Wave (LFO2 Waveform) Sélection de la forme d'onde de LFO2	Triangle, Sine
c	LFO Phase Sw Spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit	0, 180degree
d	F1 (LFO1 Frequency) Détermine la vitesse du LFO1	0.02...30.00Hz D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO1	–30.00...+30.00
e	F2 (LFO2 Frequency) Détermine la vitesse du LFO2	0.02...30.00Hz D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO2	–30.00...+30.00
f	L Dly (L Pre Delay) Temps de retard du canal gauche	0.0...50.0ms ☞ Fx:016
	R Dly (R Pre Delay) Temps de retard du canal droit	0.0...50.0ms ☞ Fx:016
g	Depth1 Détermine l'intensité de modulation du LFO1	0...100 D-mod
	(Source) Source de modulation de l'intensité de modulation du LFO1&2	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO1	–100...+100
h	Depth2 Détermine l'intensité de modulation du LFO2	0...100 D-mod
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO2	–100...+100
i	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:017
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet ☞ Fx:010, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100



027: St.Vibrato

(Stereo Vibrato)

Cet effet fait "vibrer" la hauteur du signal entrant. Si vous sélectionnez AutoFade, la vitesse du vibrato peut monter.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
b	LFO Freq Mod (LFO Frequency Mod) Alterne entre DMod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO	Dmod, AUTOFADE ☞
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, ♪, ♪₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du LFO	–100...+100
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Source de modulation qui déclenche la montée automatique (AutoFade)	Off...Tempo ☞, D-mod
g	Fade Rate (Fade-In Rate) Spécifie la vitesse de montée (Fade-In)	1...100 ☞
	Dly (Fade-In Delay) Temps de retard de la montée	00...2000ms ☞
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

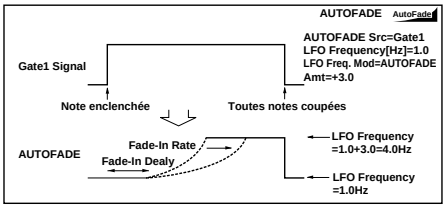
b: LFO Freq Mod, f: AUTOFADE Src, g: Fade Rate, g: Dly

Lorsque "LFO Freq Mod" est sur **AUTOFADE**, vous pouvez utiliser le modulateur choisi pour "AUTO FADE Src" pour déclencher l'effet AutoFade. Lorsque "BPM/MIDI Sync" est sur **On**, vous ne disposez pas de cette possibilité.
Le paramètre "Fade Rate" spécifie la montée du Fade In. Le paramètre "Delay" spécifie le retard entre le déclenchement de l'effet et le début de la montée.

Voici un exemple d'une montée qui entraîne une augmentation de la vitesse du LFO (de "1.0Hz" à "4kHz") à chaque commande d'enclenchement de note.

"AUTOFADE Src"=**Gate1**, "Freq"=**1.00Hz**
"LFO Freq Mod"=**AUTOFADE**, "(Amount)"=+**3.00**

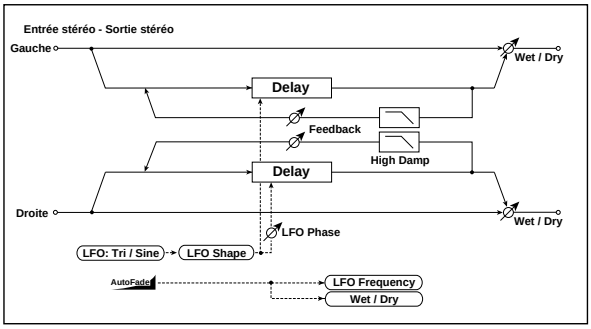
MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "AUTOFADE (Source)" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. La fonction Autofade est enclenchée lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.



028: St.AutoFd Mod

(Stereo Auto Fade Modulation)

Cet effet stéréo Chorus/Flanger permet de contrôler la vitesse du LFO et la balance d'effet avec un auto-fade et d'élargir le son en décalant la phase du LFO des canaux gauche et droit.

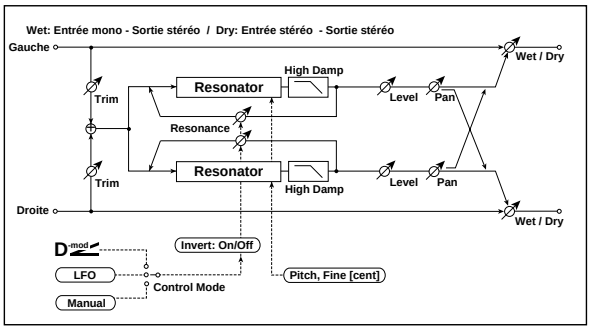


a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie ☞ Fx:020	–100...+100
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞ Fx:010	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	L Dly (L Pre Delay) Détermine le temps de retard du canal gauche	0.0...500.0ms
	R Dly (R Pre Delay) Détermine le temps de retard du canal droit	0.0...500.0ms
e	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...200
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection ☞ Fx:020	–100...+100
	HD (High Damp) Détermine le degré d'atténuation du feedback dans l'aigu ☞ Fx:020	0...100%
f	AUTOFADE Src (AUTOFADE Source) Source de modulation qui déclenche l'AutoFade ☞ Fx:027, D-mod	Off...Tempo
g	Fade Rate (Fade-In Rate) Spécifie la vitesse de montée ☞ Fx:027	1...100
	Dly (Fade-In Delay) Temps de retard de la montée (Fade-In) ☞ Fx:027	00...2000ms
h	Freq Mod (LFO Frequency Mod) Alterne entre D-Mod et AUTOFADE pour piloter la modulation de fréquence du LFO ☞ Fx:027	D-mod, AUTOFADE
i	W/D Mod (Wet/Dry Mod) Alterne entre D-mod et AUTOFADE pour la modulation de la balance d'effet ☞ Fx:027	D-mod, AUTOFADE
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010, 020, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

029: 2Voice Reso

(2Voice Resonator)

Cet effet produit une résonance du signal entrant à la hauteur spécifiée. Il est possible de spécifier la hauteur, le niveau de sortie et le panoramique de deux "résonateurs" individuellement. L'intensité de résonance peut être modulée par un LFO.



a	Ctrl (Control Mode) Sélection du contrôle de l'intensité de résonance ☞, D-mod	Manual, LFO, Dmod
	Invert (LFO/Dmod Invert) Inverse le contrôle de Voice 1 et Voice 2 lorsque vous choisissez LFO/Dmod ☞	Off, On
b	IfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Dmod (Dmod Source) Source de modulation qui agit sur l'intensité de résonance	Off...Tempo
c	Mod Dep (Mod Depth) Degré du contrôle de l'intensité de résonance en mode LFO/Dmod	–100...+100
	Trim Détermine le niveau d'entrée du Resonator	0...100
d	V1 Pitch (Voice1 Pitch) Détermine la hauteur de Voice1	C0...B8
	Fine Accord fin de la hauteur de Voice 1	–50...+50cent
e	V1 Reso (Voice1 Resonance) Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual ☞	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Atténuation de l'aigu du signal de résonance ☞	0...100%
f	V1 Level (Voice1 Level) Détermine le niveau de sortie de Voice1	0...100
	Pan Panoramique (position stéréo) de Voice1	L6...R6
g	V2 Pitch (Voice2 Pitch) Détermine la hauteur de Voice2	C0...B8
	Fine Accord fin de la hauteur de Voice 2	–50...+50cent
h	V2 Reso (Voice2 Resonance) Spécifie l'intensité de résonance en mode Control Mode = Manual ☞	–100...+100
	HiDamp (High Damp) Atténuation de l'aigu du signal de résonance ☞	0...100%
i	V2 Level (Voice2 Level) Détermine le niveau de sortie de Voice2	0...100
	Pan Panoramique (position stéréo) de Voice2	L6...R6

j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Ctrl, e: V1 Reso, h: V2 Reso

Ce paramètre spécifie l'intensité de la résonance.
Avec "Ctrl" = **Manual**, le paramètre "Reso" détermine l'intensité de la résonance. Si ce paramètre a une valeur négative, le contenu des harmoniques change, ce qui produit de la résonance qui se situe une octave plus bas.
Avec "Ctrl" = **LFO**, l'intensité de la résonance varie conformément aux mouvements du LFO. Comme le LFO oscille entre des valeurs positives et négatives, la résonance se situe tantôt à l'octave normale, tantôt à l'octave inférieure.
Avec "Ctrl" = **Dmod**, la résonance est pilotée par le modulateur dynamique sélectionné. S'il s'agit de **JS X** ou **Rbn#16**, il est possible d'alterner entre l'octave normale et l'octave inférieure car le principe est alors le même que celui de l'oscillation du LFO.

a: Invert

En mode "Ctrl" = **LFO** or **Dmod**, les deux voix (Voice 1 et 2) ont une phase opposée. Ainsi, lorsque la hauteur (Pitch) de Voice 1 est positive, la résonance de la deuxième voix se situe à l'octave inférieure (valeur Resonance négative).

d: V1 Pitch, d: Fine, g: V2 Pitch, g: Fine

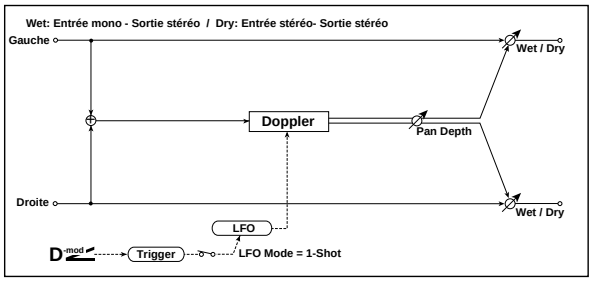
Le paramètre "Pitch" détermine la hauteur de la résonance par noms de note. Le paramètre "Fine" affine ce réglage par cents.

e: HiDamp, h: HiDamp

Ce paramètre détermine l'atténuation de la résonance dans l'aigu. Des valeurs plus basses produisent un son métallique avec davantage d'harmoniques.

030: Doppler

Cet effet simule l'effet "Doppler" (la hauteur du son change proportionnellement à son mouvement), effet bien connu des ambulances qui passent et dont la hauteur de la sirène diminue plus l'ambulance s'éloigne. Traitez un signal direct avec cet effet pour obtenir un Chorus insolite.



a	Mode (LFO Mode) Choix du fonctionnement du LFO	Loop, 1-Shot ☞, D-mod
	Src (Source) Lorsque LFO Mode = 1-Shot, ce modulateur déclenche le LFO	Off...Tempo ☞
b	LFO Sync Permet d'initialiser (On) ou non (Off) le LFO lorsque LFO Mode est sur Loop (boucle)	Off, On ☞
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz

d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Pitch Dep (Pitch Depth) Variation de hauteur du son en mouvement	0...100 ☞, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la variation de hauteur	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la variation de hauteur	–100...+100
f	Pan Dep (Pan Depth) Mouvement panoramique du signal	–100...+100 ☞, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation du mouvement panoramique	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du mouvement panoramique	–100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Mode, a: Src, b: LFO Sync

Le paramètre "Mode" vous permet de spécifier le fonctionnement du LFO. En mode Loop, l'effet Doppler est répétitif. Si "LFO Sync" est sur **On**, le LFO est réinitialisé lorsque le modulateur choisi avec "Src" est activé.
Avec "Mode" sur **1-Shot**, par contre, l'effet Doppler ne se produit qu'une fois en réponse au signal transmis par le modulateur choisi "Src". Lorsque vous ne sélectionnez pas de modulateur pour ce paramètre ("None"), l'effet Doppler ne sera donc pas audible.

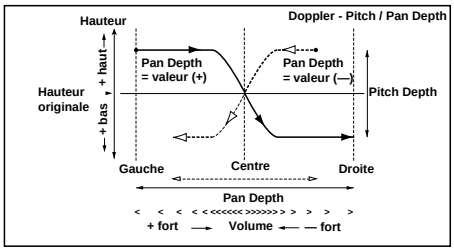
MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation dynamique spécifiée pour le paramètre "Src" est inférieure à 64; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. L'effet Doppler est enclenché lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

e: Pitch Dep

L'effet Doppler signifie que la hauteur du signal augmente lorsque le signal s'approche et qu'elle diminue lorsque le signal s'éloigne. Ce paramètre sert à spécifier cette variation de hauteur.

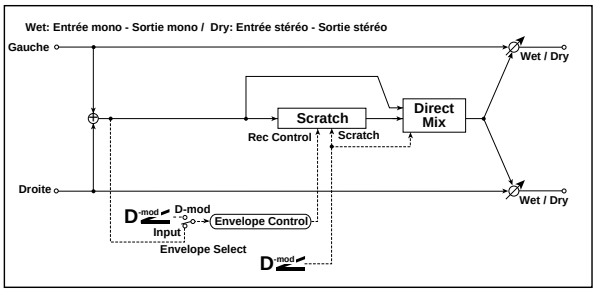
f: Pan Dep

Ce paramètre permet de déterminer la largeur de l'image stéréo du signal d'effet. Avec des valeurs élevées, le son semble venir et aller sur de longues distances. Lorsque les valeurs sont positives, le son va de gauche à droite; il ira de droite à gauche pour des valeurs négatives.



031: Scratch

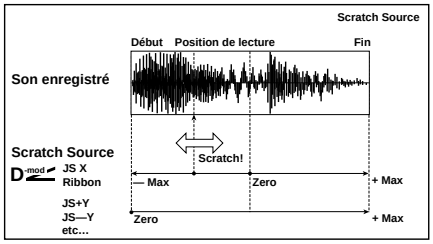
Cet effet s'applique en enregistrant le signal d'entrée et en déplaçant la source de modulation. Cet effet simule les scratches que vous pouvez faire avec un tourne-disque.



a	Scratch Source Sélection de la source de modulation pour contrôler la simulation ☞, D-mod	(Source)Off...Tempo
b	Response(Scratch) Vitesse de la réponse à la source Scratch ☞	0...100
c	Envelope (Envelope Select) Détermine si le début et la fin de l'enregistrement sont pilotés par la source de modulation ou le niveau du signal d'entrée ☞, D-mod	Dmod, Input
	Src (Source) Sélection de la source de modulation qui pilote l'enregistrement lorsque Envelope est sur Dmod ☞	Off...Tempo
d	Threshold Détermine le niveau déclenchant le début de l'enregistrement lorsque Envelope est sur Input ☞	0...100
e	Response Vitesse de la réaction à la fin de l'enregistrement ☞	0...100
f	Direct Mix Sélection du mode de mixage du signal direct ☞	Always On, Always Off, Cross Fade
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Scratch Source, b: Response(Scratch)

Le paramètre "Scratch Source" vous permet de choisir le modulateur qui pilote la simulation. La valeur du modulateur correspond à la position de lecture. Le paramètre "Response(Scratch)" vous permet de déterminer la vitesse de la réaction au modulateur.



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

Lorsque "Envelope" est sur **Dmod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur est égale ou supérieure à 64.

Lorsque "Envelope" est sur **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau dépasse la valeur seuil (Threshold). Le temps d'enregistrement maximum est de 1365msec. Si vous dépassez ce temps, les données enregistrées sont effacées progressivement à partir du début.

e: Response(Env)

Ce paramètre vous permet de déterminer la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement. Optez pour une valeur basse lorsque vous enregistrez une phrase ou un motif rythmique et choisissez une valeur plus élevée si vous n'enregistrez qu'une note.

f: Direct Mix

Avec **Always On**, un signal direct est généralement produit. L'option **Always Off** coupe le signal direct. **Cross Fade** produit généralement un signal sec et n'est coupé que durant le scratching.

Réglez "W/D" sur **Wet** pour exploiter ce paramètre de manière efficace.

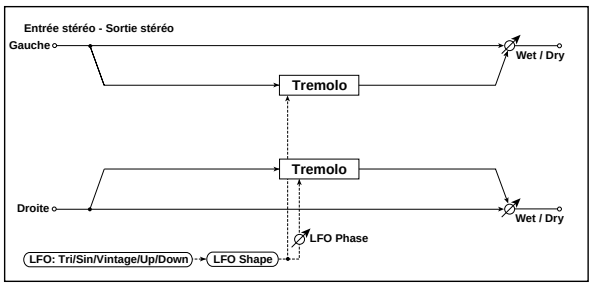
Mod./P.Shift

Autres effets de modulation et de changement de hauteur

032: St.Tremolo

(Stereo Tremolo)

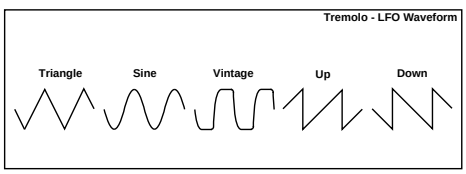
Cet effet stéréo produit une modulation régulière du volume du signal d'entrée. En déphasant le LFO, vous pouvez créer des mouvements entre le canal gauche et droit et produire un trémolo.



a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine, Vintg, Up, Down ☞
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Note (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, 𝅘𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 D-mod
	(Source) Sélection du modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation l'intensité de modulation	–100...+100
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a:LFO Wave

Ce paramètre spécifie la forme d'onde du LFO. **Vintg (Vintage)** convient le mieux pour simuler le trémolo d'un amplificateur de guitare. Ce serait dès lors une bonne idée de combiner cet effet avec "Amp Sim" pour obtenir un son d'ampli de guitare classique.



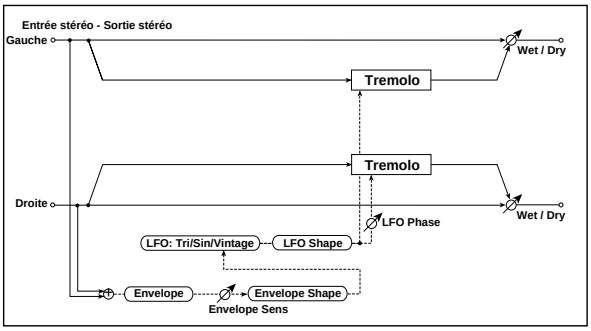
b: LFO Phase

Ce paramètre spécifie le décalage de phase de la forme d'onde des deux LFO. Plus cette valeur est élevée, plus cet effet rappelle un Auto-Pan qui fait alterner un signal entre le canal gauche et droit.

033: St.Env. Tremlo

(Stereo Envelope Tremolo)

Cet effet se sert du niveau du signal d'entrée pour moduler un trémolo stéréo. Vous pouvez simuler un effet trémolo qui s'approfondit en s'estompant tandis que le niveau baisse.

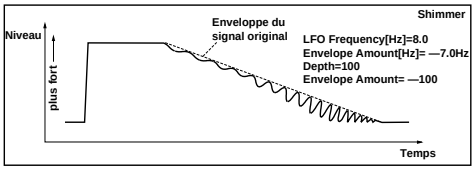


a	Envelope Sens (Envelope Sensitivity) Spécifie la sensibilité de l'enveloppe du signal entrant	0...100
b	Envelope Shape Spécifie la courbe de l'enveloppe du signal entrant	–100...+100
c	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine, Vintg
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
d	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞ Fx:032
e	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz ☞
	(Envelope Amount) Variation de vitesse du LFO en fonction du niveau du signal d'entrée	–20.00...+20.00Hz ☞
f	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100 ☞
	(Envelope Amount) Variation de l'intensité de modulation en fonction du niveau du signal d'entrée	–100...+100 ☞
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

e: Freq, e: (Envelope Amount), f: Depth, f: (Envelope Amount)

Ces paramètres servent à programmer la modulation qui doit être appliquée en fonction de l'enveloppe (du signal entrant).
La vitesse du LFO est le résultat de l'addition de "Freq" au produit de la multiplication "(Envelope Amount)" x niveau du signal entrant. La valeur Depth résulte également de l'addition de la valeur "Depth" à "(Envelope Amount)" x niveau du signal entrant.

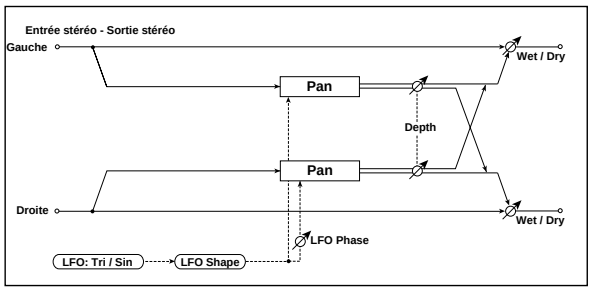
- En voici un exemple: un niveau d'entrée maximal produira 1.0Hz, "Depth"= 0. Un niveau d'entrée égal à "0" produira 8.0Hz,"Depth"= 100.
  "Freq"=**8.00 Hz**, "Envelope Amount [Hz]"=**–7.00**
  "Depth"=**100**, "Envelope Amount"=**–100**



034: St.Auto Pan

(Stereo Auto Pan)

L'effet Auto-Pan fait alterner le signal traité entre le canal gauche et droit. Comme il s'agit d'un effet stéréo, vous disposez de deux LFO dont vous pouvez décaler la phase, de sorte à ce qu'ils agissent dans des directions opposées ou que le deuxième poursuive le premier.



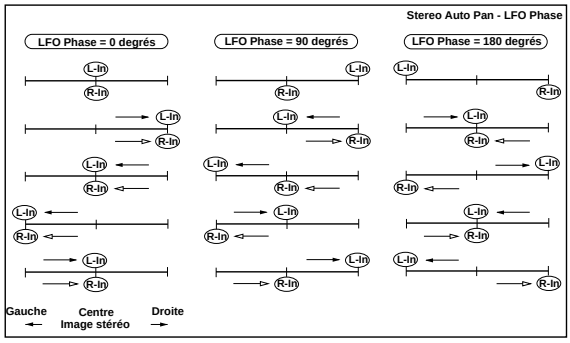
a	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie ☞	–100...+100
b	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite ☞	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO D-mod	0...100
	(Source) Source de modulation de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation	–100...+100
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Shape

La courbe utilisée pour les mouvements panoramiques dépend du choix de la forme d'onde pour le LFO.

b: LFO Phase

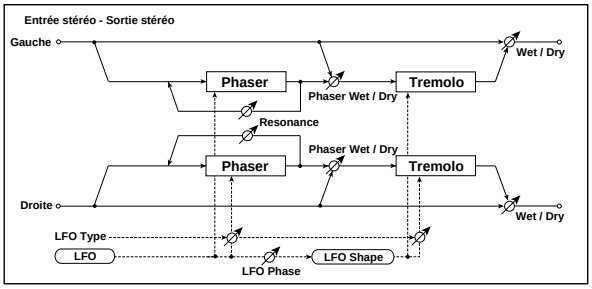
Ce paramètre spécifie le déphasage entre le canal gauche et droit. En choisissant une valeur différente de **0**, les signaux des canaux gauche et droit ont l'air de se pourchasser. Avec une valeur **+180** ou **–180**, vous obtenez deux mouvements panoramiques diamétralement opposés.
Notez qu'il vaut mieux affecter deux signaux différents aux deux LFO – du moins si vous tenez à un effet utilisable.



035: St.Phasr+Trml

(Stereo Phaser + Tremolo)

Cet effet combine les LFO d'un Phaser stéréo et d'un trémolo. Grâce à la montée du Phaser et au chatoiement du trémolo synchronisés, cet effet produit une modulation tout à fait agréable qui convient particulièrement aux sons de piano électrique.



a	Type: Sélection du type de LFO de trémolo et de Phaser ☞	Phs - Trml...Phs LR - Trml LR
b	LFO Phase Détermine le déphasage entre les LFO de trémolo et de Phaser ☞	–180...+180deg
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅮, 𝅘𝅥𝅮₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	P Manu (Phaser Manual) Bande de fréquence traitée par le Phaser	0...100
	Resonanc (Resonance) Intensité de la résonance du Phaser	–100...+100
f	P Dep (Phaser Depth) Intensité de modulation par le LFO du Phaser D-mod	0...100
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du Phaser	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du Phaser	–100...+100
g	P W/D (Phaser W/D) Balance entre le Phaser et le signal direct ☞	–Wet...–2:99, Dry, 2:99...Wet
	T Shape (Tremolo Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO du trémolo change ☞ Fx:020	–100...+100

h	T Dep (Tremolo Depth) Intensité de modulation par le LFO du trémolo	0...100 D-mod
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation du trémolo	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation du trémolo	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Type, b: LFO Phase

Sélection du type de LFO de Phaser et de trémolo pour le paramètre "Type". La façon dont le signal d'effet se déplace ou tourne dépend du type de LFO. "LFO Phase" vous permet de décaler le timing des crêtes du Phaser et d'obtenir ainsi un subtil mouvement de rotation du son.

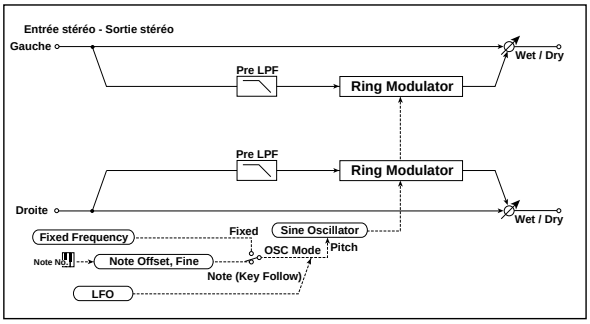
f: P W/D, i: W/D

Le paramètre "P W/D" spécifie la balance entre le signal du Phaser et le signal direct. Le paramètre "W/D", par contre, spécifie la balance entre l'effet résultant de la combinaison du Phaser et du trémolo d'une part et le signal direct d'autre part.

036: St.Ring Mod

(Stereo Ring Modulator)

Cet effet produit un son métallique en injectant le signal entrant à un oscillateur. La modulation sera plus radicale lorsque vous agissez sur l'oscillateur au moyen d'un LFO ou d'un modulateur dynamique. Comme la fréquence de l'oscillateur peut suivre celle du numéro de note, vous pouvez obtenir une modulation bouclée dans la tonalité désirée.



a	Pre LPF Spécifie l'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator	0...100 ☞
b	OSC Mode Spécifie si la fréquence de l'oscillateur est fixe ou contrôlée par les numéros de note	Fixed, Note (Key Follow) ☞
c	F (Fixed Frequency) Fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode est sur Fixed	0...12.00kHz ☞, D-mod
	(Source) Modulateur de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la fréquence de l'oscillateur lorsque OSC Mode = Fixed	–12.00...+12.00kHz
d	Note Offset Ecart (intervalle) par rapport au numéro de note lorsque OSC Mode = Note (Key Follow)	–48...+48 ☞
	Fine (Note Fine) Réglage fin de la fréquence de l'oscillateur.	–100...+100 ☞

e	lfoF (LFO Frequency) Vitesse du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0.02...20.00Hz ☞ Fx:009, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
f	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes	Off, On ☞ Fx:009, Sync
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞ Fx:009
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥𝅯, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥., 𝅗𝅥₃, 𝅘𝅥, 𝅝 ☞ Fx:009
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO	1...16 ☞ Fx:009
g	Depth (LFO Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO qui module la fréquence de l'oscillateur	0...100 D-mod
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'intensité de modulation	–100...+100
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Pre LPF

Ce paramètre spécifie le degré d'atténuation des aigus du signal injecté au Ring Modulator. Si le signal entrant est riche en harmoniques, il a tendance à brouiller l'effet. Dans ce cas, diminuez le volume des aigus avec Pre LPF.

b: OSC Mode

Ce paramètre spécifie si la fréquence de l'oscillateur doit suivre celle du numéro de note reçu.

c: F

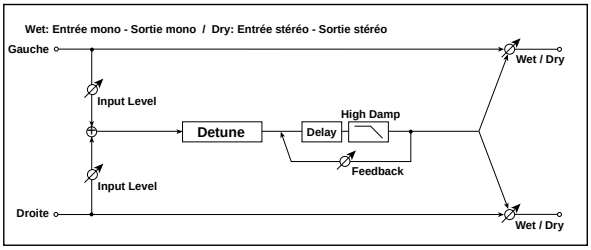
Ce paramètre détermine la fréquence de l'oscillateur lorsque "OSC Mode" = **Fixed**.

d: Note Offset, d: Fine

Voici deux paramètres qui servent uniquement lorsque OSC Mode est sur **Note (Key Follow)**. Le paramètre "Note Offset" détermine l'écart (la différence de hauteur) par rapport aux numéros de note et peut être programmé par pas de demi-tons. Le paramètre "Fine" permet "d'accorder" la hauteur de l'oscillateur par pas d'un cent. En mode Note (Key Follow), la modulation en boucle reste musicale car la fréquence de l'oscillateur suit la hauteur des notes.

037: Detune

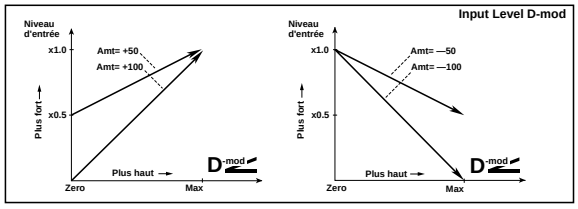
Cet effet produit un signal légèrement désaccordé qui est ajouté au signal original. L'effet est sans doute plus naturel que celui d'un Chorus car la consistance du son produit reste constante.



a	Sft (Pitch Shift) Le décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet	–100...+100cent D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation du désaccord	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du désaccord	–100...+100cent
b	Delay (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0...1000ms
c	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100
d	High Damp Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
e	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞, D-mod
	Src (Source) Source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

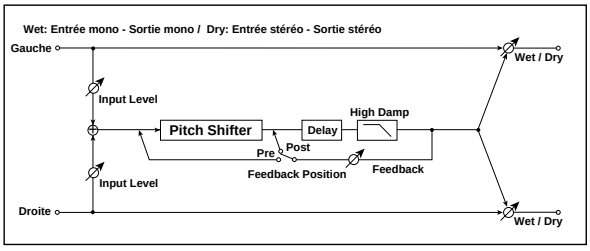
e: InLvl Mod, d: Src

Ce paramètre détermine la modulation dynamique du niveau d'entrée.



038: Pitch Shifter

Cet effet change la hauteur du signal d'entrée. Vous avez le choix parmi 3 types: Fast (réaction rapide), Medium et Slow (plus grande fidélité). En vous servant du Delay et du paramètre Feedback, vous pouvez même créer des effets dont la hauteur monte ou descend progressivement.



a	Mode Détermine le mode Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast ☞
b	Shift (Pitch Shift) Spécifie la transposition par pas de demi-tons	–24...+24 ☞, D-mod
	(Source) Source de modulation de la transposition	Off...Tempo ☞
	(Amount) Degré de modulation de la transposition	–24...+24 ☞
c	Fine Réglage fin de la transposition par pas d'un cent	–100...+100cent ☞, D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la transposition	–100...+100cent ☞
d	Delay (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0...1000ms
e	Feedback Position Sélection de la position du feedback (réinjection).	Pre, Post ☞
f	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Sélection de la source de modulation du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Mode

Ce paramètre permet de sélectionner le mode du Pitch Shifter. En mode **Slow**, la qualité du signal transposé est semblable à celle du signal original. En mode **Fast**, le Pitch Shifter devient plus rapide mais perd sur le plan de la qualité. **Medium** se situe entre ces deux extrêmes. Si l'intervalle désiré n'est pas très grand, vous pouvez sélectionner le mode **Fast**. Pour des transpositions plus importantes, vous avez intérêt à choisir **Slow**.

b: Shift, b: (Source), b: (Amount), c: Fine, c: (Amount)

Le décalage de hauteur du signal de l'effet dépend de deux valeurs: "Shift" (demi-tons) et "Fine" (cents) ainsi que "c: (Amount)" et "d: (Amount)" pour ce qui concerne la modulation dynamique.
Ainsi, le modulateur choisi porte à la fois sur "Shift" et "Fin."

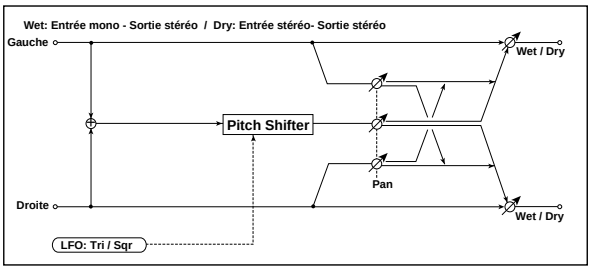
e: Feedback Position, f: Feedback

Lorsque "Feedback Position" est sur **Pre**, le signal transposé est reinjecté à l'effet. Si vous sélectionnez une valeur élevée pour le paramètre Feedback, la hauteur monte (ou baisse) de plus en plus lors de chaque répétition du Feedback.
Si "Feedback Position" est sur **Post**, le signal n'est pas renvoyé au Pitch Shifter. Même si vous spécifiez une valeur plus élevée pour le paramètre "Feedback", le son transposé sera répété à la même hauteur.

039: PitchShft Mod

(Pitch Shift Modulation)

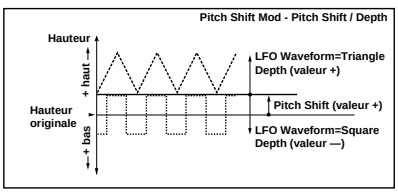
Cet effet module l'accord fin du signal d'effet au moyen d'un LFO, ce qui rend le signal final très vaste grâce à la distribution panoramique du signal direct et du signal traité.
C'est particulièrement efficace lorsque le signal d'effet et le signal sec produit par des enceintes stéréo sont mixés.



a	Pitch Shift Décalage de la hauteur entre le signal entrant et le signal de l'effet ☞	–100...+100cent
b	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Square
c	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO ☞ Fx:009, D-mod	0.02...20.00Hz
	(Source) Source de modulation de la vitesse du LFO	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la vitesse du LFO	–20.00...+20.00Hz
d	BPM/MIDI Sync Alterne entre le recours à la fréquence de la vitesse du LFO et l'utilisation du tempo et des notes ☞ Fx:009, Sync	Off, On
	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:009	MIDI, 40...240
	Base (Base Note) Sélection du type de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, ♪, ♩₃, ♩, 𝅗𝅥₃, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Définit le nombre de notes qui déterminent la vitesse du LFO ☞ Fx:009	1...16
e	Depth Intensité de la modulation de la hauteur par le LFO. ☞, D-mod	–100...+100
	(Source) Modulateur de l'intensité de modulation	Off...Tempo
	(Amount) Degré de variation de l'intensité de modulation	–100...+100
f	Pan Réglage séparé du panoramique du signal original et de l'effet ☞	L, 1:99...99:1, R
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞, D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Pitch Shift [cent], e: Depth

Ces paramètres spécifient l'accord fin (Pitch Shift) ainsi que la modulation de ce dernier par le LFO, ce qui se traduit par de légères fluctuations de la hauteur.



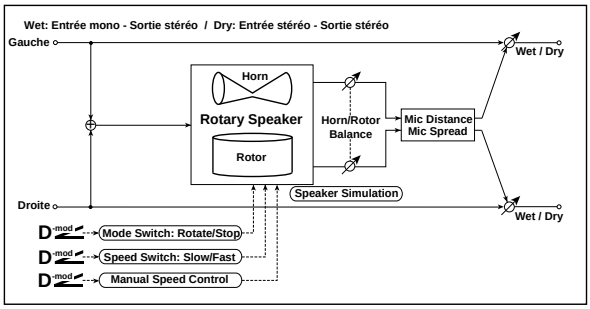
f: Pan, g: W/D

Le paramètre Pan spécifie le panoramique du signal original ainsi que du signal de l'effet. "**L**" signifie que l'effet se trouve tout à fait à gauche, tandis que le signal original se situe à l'extrême droite. En sélectionnant W/D = **Wet**, vous obtenez un volume égal (1:1) du signal d'effet et du signal original.

040: Rotary SP

(Rotary Speaker)

Cet effet simule les hauts-parleurs rotatifs et l'effet est rendu plus réaliste encore par une simulation distincte du rotor des graves et du pavillon des aigus. De plus, cet effet permet de "modifier" l'emplacement des micros.



a	Mode (Mode Switch) Active/coupe la rotation	Rotate, Stop D-mod
	(Source) Source de modulation activant et coupant la rotation.	Off...Tempo
	(Sw) Spécifie la façon dont le modulateur active/coupe la rotation ☞	Tggl, Mmnt
b	Speed (Speed Switch) Sélection de la vitesse lente ou rapide	Slow, Fast D-mod
	(Source) Source de modulation servant à changer la vitesse	Off...Tempo
	(Sw) Spécifie la façon dont le modulateur alterne entre la vitesse lente et rapide ☞	Tggl, Mmnt
c	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) Balance de volume entre les aiguës et les graves	Rot, 1...99, Hrn
	ManuSp (Manual Speed Control) Modulateur permettant de changer la vitesse manuellement ☞, D-mod	Off...Tempo
d	Horn Accel (Horn Acceleration) Vitesse de transition pour l'aigu (rotation du pavillon) ☞	0...100
	Ratio (Horn Ratio) Spécifie la vitesse de rotation pour l'aigu. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
e	Rotor Accel (Rotor Acceleration) Vitesse de transition pour le grave (rotation du rotor) ☞	0...100
	Ratio (Rotor Ratio) Spécifie la vitesse de rotation pour le grave. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation.	Stop, 0.50...2.00
f	MicDistance Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif ☞	0...100
	Spread (Mic Spread) Angle des micros gauche et droit ☞	0...100
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: (Sw)

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre l'état marche/arrêt est effectuée par le modulateur choisi.
Si "(Sw)" est réglé sur **Tggl (Toggle)**, chaque fois que vous appuyez sur la pédale ou actionnez le joystick, vous choisissez "l'autre" état (rotation ou arrêt).

MIDI Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, les haut-parleurs tournent et s'arrêtent alternativement.

Avec "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, les hauts-parleurs tournent constamment et ne sont arrêtés que lorsque vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Lorsque la valeur pour la source de modulation est 63 ou moins, les haut-parleurs tournent. Ils s'arrêteront lorsque la valeur atteint ou dépasse 64.

b: (Sw)

Ce paramètre spécifie comment la commutation entre les vitesses lente et rapide est effectuée par le modulateur choisi.
Avec "(Sw)" = **Tggl (Toggle)**, la vitesse alterne entre le mode rapide et lent chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Les vitesses Slow/fast alternent chaque fois que la valeur du modulateur excède 64.

Avec "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, la vitesse est généralement lente. Elle ne devient rapide que lorsque vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Lorsque la valeur du modulateur est inférieure à 64, "slow" est sélectionné; avec une valeur égale ou supérieure à 64, "fast" est sélectionné.

c: ManuSp

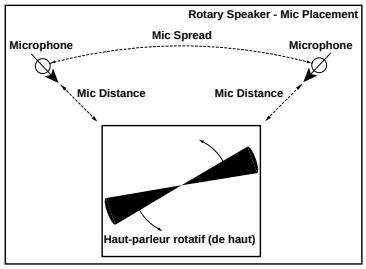
Il est également possible de spécifier la vitesse de rotation de façon manuelle au lieu de commuter entre les vitesses lente et rapide. Il suffit de sélectionner un modulateur pour "ManuSp". Si vous préférez le système conventionnel, veillez à sélectionner **Off**.

d: Horn Accel, e: Rotor Accel

Sur un haut-parleur rotatif réel, la vitesse de rotation change progressivement lorsque vous optez pour l'autre vitesse. Le paramètre "Horn Accel" détermine la vitesse de transition (d'accélération ou de décélération) de la rotation du pavillon.

g: Mic Distance, g: Mic Spread

Simulation de placement de micros stéréo.

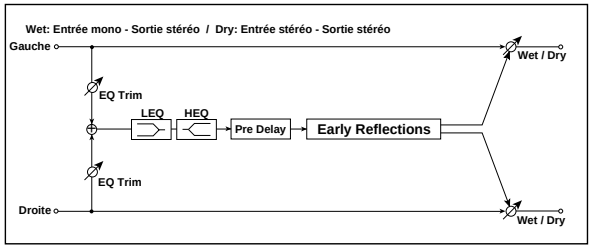


ER/Delay

Effets de retard (Delay) et premières réflexions

041: Early Reflect
(Early Reflections)

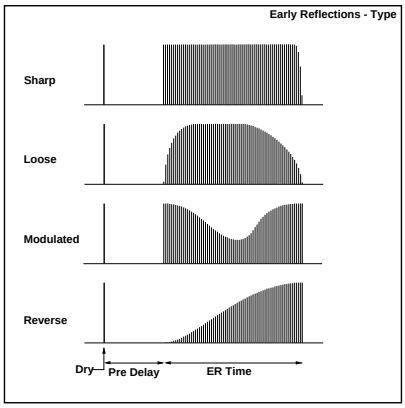
Cet effet simule les toutes premières réflexions qui précèdent la réverbération proprement dite. Souvent, cet effet donne plus de présence au signal traité. Vous avez le choix parmi 4 courbes de chute (Decay).



a	Type Courbe de chute des réflexions premières	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ☞
b	ER Time Durée des réflexions premières	10...800ms
c	Pre Delay Retard des réflexions par rapport au signal original	0...200ms
d	Pre EQ Trim Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	0...100
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

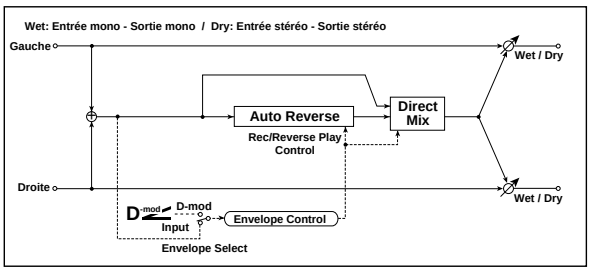
a: Type

Ce paramètre spécifie la courbe de chute des réflexions premières (la vitesse à laquelle l'effet est étouffé).



042: Auto Reverse

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit en l'inversant automatiquement (l'effet ressemble à celui obtenu avec une bande magnétique tournant à l'envers).



a	Rec Mode Détermine le mode d'enregistrement	Single, Multi ☞
b	Reverse Time Détermine la durée maximale de la reproduction inversée	20...1320ms ☞
c	Envelope (Envelope Select) Détermine si le début et la fin de l'enregistrement est contrôlé par le modulateur ou le niveau du signal d'entrée	Dmod, Input ☞, D-mod
	Src (Source) Modulateur pilotant l'enregistrement lorsque "Envelope" est réglé sur Dmod	Off...Tempo ☞
d	Threshold Détermine le niveau seuil pour le début de l'enregistrement lorsque "Envelope" est sur Input	0...100 ☞
e	Response Détermine la vitesse de réaction à la fin de l'enregistrement	0...100 ☞ Fx:031
f	Direct Mix Mode de mixage du signal direct	Always On, Always Off, Cross Fade ☞ Fx:031
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

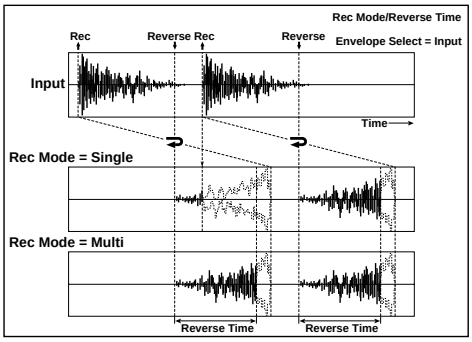
a: Rec Mode, b: Reverse Time

Lorsque "Rec Mode" est sur **Single**, vous pouvez choisir jusqu'à 1320msec pour "Reverse Time". Si l'enregistrement débute durant la reproduction inversée, celle-ci est interrompue.

Avec "Rec Mode" sur **Multi**, vous pouvez effectuer un autre enregistrement durant la reproduction inversée. Cependant, le temps maximum pour "Reverse Time" est de 660msec.

Si vous souhaitez enregistrez une phrase ou un motif rythmique, réglez "Rec Mode" sur **Single**. Pour n'enregistrer qu'une note, optez pour "Rec Mode" = **Multi**.

Le paramètre "Reverse Time" détermine la durée maximum de la reproduction inversée. Toute section excédant cette limite n'est pas reproduite de façon inversée. Si vous souhaitez ajouter de brefs passages de reproduction inversée de notes seules, raccourcissez la valeur "Reverse Time".



c: Envelope, c: Src, d: Threshold

Ces paramètres désignent la source déterminant le début et la fin de l'enregistrement.

Avec "Envelope" = **Dmod**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque la valeur du modulateur sélectionné par le paramètre "Src" est égale ou supérieure à 64.

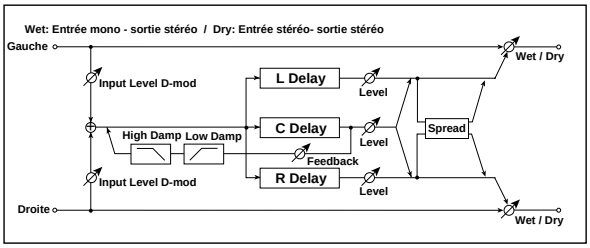
Avec "Envelope" = **Input**, le signal d'entrée n'est enregistré que lorsque son niveau excède le niveau seuil (Threshold).

La reproduction inversée commence dès la fin de l'enregistrement.

043: LCR Delay

(L/C/R Delay)

Ce Multitap Delay produit trois signaux Tap: à gauche, au centre et à droite. Vous pouvez également déterminer la dispersion du signal d'effet à gauche et à droite.



a	L Delay (L Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapL	0...1360ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
b	C Delay (C Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapC	0...1360ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
c	R Delay (R Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapR	0...1360ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) Détermine le degré de réinjection de TapC	–100...+100 D-mod
	(Source) Source de modulation du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du degré de réinjection de TapCt	–100...+100
e	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
g	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 ☞
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

e: HiDamp, e: LoDamp

Ces paramètres déterminent l'atténuation dans l'aigu et dans le grave respectivement. La tonalité du son retardé devient plus sombre/plus clair après réinjection.

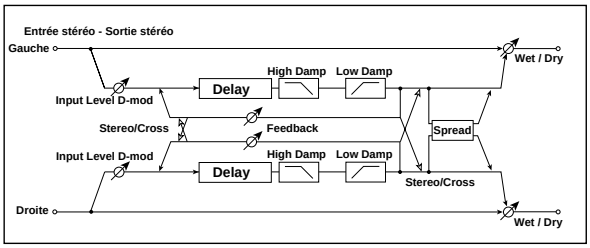
g: Spread

Ce paramètre détermine la dispersion panoramique du signal d'effet. L'image stéréo est au plus large avec une valeur **50** et lorsque le signal d'effet des deux canaux est produit au centre avec une valeur **0**.

044: St/Cross Dly

(Stereo/Cross Delay)

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit et vice versa.

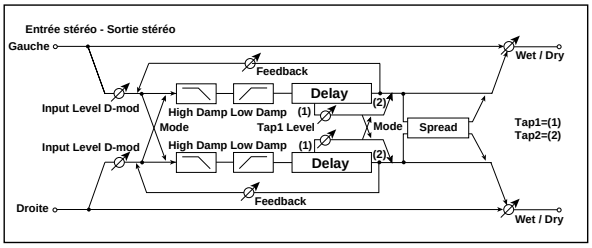


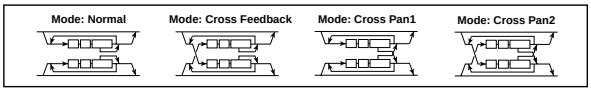
a	Stereo/Cross Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0ms
c	R Delay (R Delay Time) Temps de retard du canal droit	0.0...680.0ms
d	L Fb (L Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	(Amount L) Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100 D-mod
	(Amount R) Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–50...+50 ☞ Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

045: St.MltTap Dly

(Stereo Multitap Delay)

Les Multitap Delays gauche et droit disposent chacun de deux lignes (Taps). En jouant avec la connexion du signal Feedback (voir Mode) et le niveau de sortie des lignes, vous pouvez obtenir des répétitions plutôt complexes.





a	Mode Spécifie la connexion des Delays gauche et droit	Normal, Cross Feedback, Cross Pan1, Cross Pan2 ☞
b	Tap1 Time Temps de retard de la ligne 1	0.0...680.0msec
c	Tap2 Time Temps de retard de la ligne 2	0.0...680.0msec
d	Tap1 Level Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞
e	Fb(T2) (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du degré de réinjection de la ligne 2	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la réinjection de la ligne 2	–100...+100
f	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
g	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
h	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–100...+100 ☞ Fx:043, D-mod
	(Source) Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo de l'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Mode

Ce paramètre permet de spécifier la façon dont les Delays gauche et droit sont disposés dans l'image stéréo (voyez l'illustration ci-dessus). Notez que ce paramètre n'est disponible que lorsque vous transmettez deux signaux distincts à cet effet.

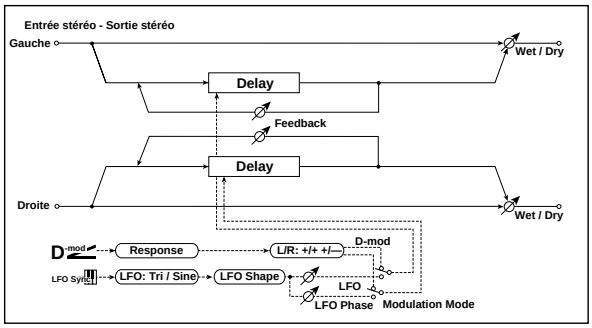
d: Tap1 Level

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de la première ligne (Tap1). S'il est différent du niveau de Tap2, cela ajoute une note exceptionnelle à un effet de Delay/Feedback.

046: St.Mod. Delay

(Stereo Modulation Delay)

Ce Delay stéréo se sert d'un LFO permettant de moduler le temps de retard. La hauteur varie également. Le résultat sonore de cet effet sera une montée des répétitions suivie d'un chatoiement. Vous pouvez aussi piloter le temps de retard avec un modulateur.



a	Mod Mode (Modulation Mode) Choix du modulateur: LFO ou modulateur dynamique	LFO, Dmod
	Src (Source) Modulateur qui contrôle le temps de retard	Off...Tempo
b	Dmod Polarité inversable du modulateur pour les canaux gauche et droit ☞, D-mod	L/R:+/+, L/R:+/–
	Respons (Response) Spécifie à quel degré les commandes du modulateur sont suivies	0...30
c	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
d	LFO Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	LFO Sync Initialisation du LFO possible/impossible ☞, D-mod	Off, On
	Src (Source) Modulateur qui remet le LFO à zéro	Off...Tempo
f	L Phase (L LFO Phase) Phase initiale du LFO (gauche) ☞	–180...+180
	R Phase (R LFO Phase) Phase initiale du LFO (droite) ☞	–180...+180
g	L Depth Intensité de la modulation du LFO gauche	0...200
	R Depth Intensité de la modulation du LFO droit	0...200
h	L Dly (L Delay Time) Temps de retard gauche	0.0...500.0
	R Dly (R Delay Time) Temps de retard droit	0.0...500.0
i	L Fb (L Feedback) Degré de réinjection du Delay gauche	–100...+100
	R Fb (R Feedback) Degré de réinjection du Delay droit	–100...+100
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct ☞ Fx:010, D-mod	–Wet...–1:99, Dry, 1:99...Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

b: Dmod

Lorsque vous utilisez un modulateur dynamique, ce paramètre permet d'inverser la direction de modulation des canaux gauche et droit.

e: LFO Sync, e: Src, f: L Phase, f: R Phase

Il est possible de remettre le LFO à zéro au moyen d'un modulateur.

Le paramètre "Src" spécifie le modulateur servant à remettre le LFO à zéro. Vous pourriez, par exemple, choisir Gate, si bien que le LFO recommence chaque fois à partir de son origine.

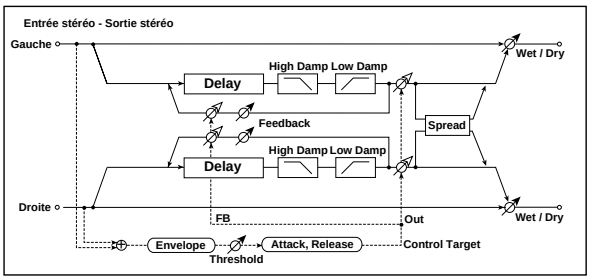
"L Phase" et "R Phase" spécifient la phase obtenue dès que les LFO gauche et droit sont remis à zéro. Ces paramètres permettent donc de programmer des décalages intéressants.

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée avec le paramètre "Src" est inférieure ou égale à 63; l'effet est activé lorsque cette valeur est égale ou supérieure à 64. Le LFO est activé et ramené aux réglages "L Phase" et "R Phase" lorsque la valeur passe de 63 ou moins à 64 ou plus.

047: St.DynamicDly

(Stereo Dynamic Delay)

Avec ce Delay stéréo, le volume des répétitions dépend directement du niveau du signal d'entrée. Vous pourriez donc l'utiliser pour faire en sorte à ce que seules les notes au volume important (ou au contraire au volume plutôt faible) soient répétées (Ducking Delay).



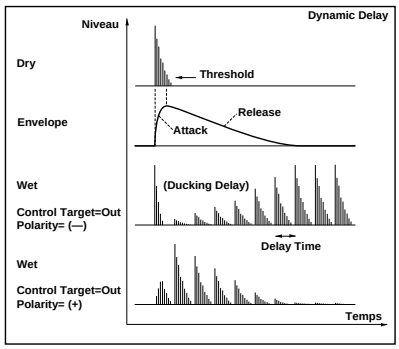
a	Ctrl Target (Control Target) Spécifie le signal pris en considération: aucun, signal d'entrée, signal de sortie, réinjection ☞	None, Out, FB
	Pol (Polarity) Spécifie la polarité du paramètre Control Target ☞	+, –
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel l'effet fonctionne ☞	0...100
	Offset Détermine le décalage du contrôle par le niveau ☞	0...100
c	Attack Temps d'attaque du contrôle par le niveau ☞	1...100
	Release Temps d'étouffement du contrôle par le niveau ☞	1...100
d	L Delay (L Delay Time) Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0ms
e	R Delay (R Delay Time) Temps de retard du canal droit	0.0...680.0ms
f	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–100...+100 ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Ctrl Target

Ce paramètre sert à choisir le signal: aucun signal, signal d'entrée de l'effet, signal de sortie (balance de l'effet) ou le degré de réinjection.

a: Pol, b: Threshold, b: Offset, c: Attack, d: Release

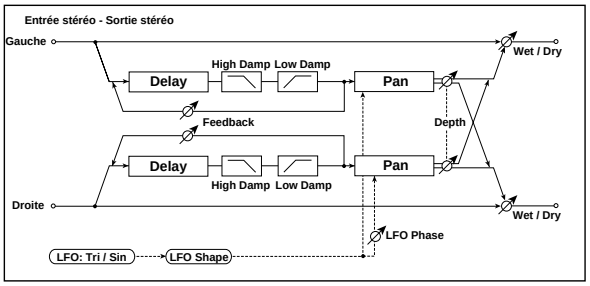
Le paramètre "Offset" détermine la valeur pour le paramètre "Ctrl Target" (réglé sur "None"), exprimée par rapport à la valeur de paramètre (la valeur "W/D" avec "Ctrl Target"=**Out** ou la valeur "Feedback" avec "Ctrl Target"=**FB**).
Lorsque "Pol" a une valeur **positive**, la valeur "Ctrl Target" est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est sous le seuil – Threshold) ou est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est au-delà du seuil.
Lorsque "Pol" a une valeur **négative**, la valeur "Ctrl Target" est égale à la valeur de paramètre si le niveau d'entrée est sous le seuil
ou est le résultat de la multiplication de la valeur de paramètre par la valeur "Offset" (si le niveau d'entrée est au-delà du seuil).
Les paramètres "Attack" et "Release" déterminent le temps d'attaque et d'étouffement du contrôle du Delay par le niveau.



048: St.AutoPanDly

(Stereo Auto Panning Delay)

Ce Delay stéréo produit des répétitions qui se promènent à gauche et à droite dans l'image stéréo grâce à un LFO.

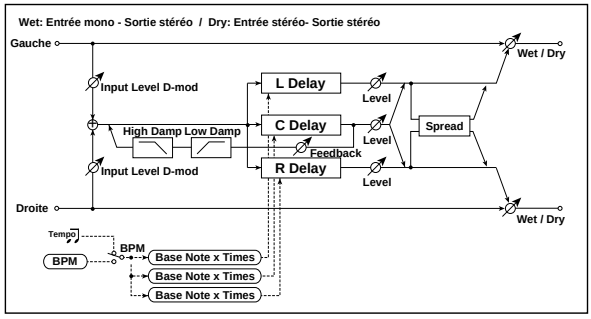


a	L Delay (L Delay Time) Temps de retard du canal gauche	0.0...680.0ms
b	R Delay (R Delay Time) Temps de retard du canal droit	0.0...680.0ms
c	L Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100
d	R Feedback Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100
e	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
f	LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Tri, Sine
	Shape (LFO Shape) Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
g	LFO Phase Différence de phase du LFO entre la gauche et la droite	–180...+180deg ☞ Fx:034
h	Pan Freq (Panning Frequency) Vitesse à laquelle les répétitions changent de position	0.02...20.00Hz
i	Pan Dep (Panning Depth) Ampleur de l'image stéréo du Delay	0...100 D-mod
	(Source) Modulateur de l'ampleur de l'image stéréo	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'ampleur de l'image stéréo	–100...+100
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

049: LCR BPM Delay

(L/C/R BPM Delay)

Ce Delay L/C/R permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez également synchroniser le temps de retard avec l'arpégiateur ou le séquenceur. Si vous programmez le tempo avant de jouer, vous pouvez obtenir un effet Delay synchronisé en temps réel avec le tempo du morceau. Le temps de retard est défini par notes.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo	MIDI, 40...240 ☞, Sync
b	L Bs (L Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour TapL	♪, ♪3, ♩, ♩3, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥3, 𝅝, 𝅝3, 𝅝, 𝅝3, 𝅝, 𝅝

f	Time Over?> Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu ☞ Fx:043	0...100%
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave ☞ Fx:043	0...100%
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée ☞ Fx:037	Off...Tempo
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet ☞ Fx:043	0...50
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: BPM, b: L Bs, b: Times, c: C Bs, c: Times, d: R Bs, d: Times

Le temps de retard correspond à la longueur de la valeur de note obtenue en multipliant la valeur "Bs" par la valeur "Times" en fonction du tempo choisi sous "BPM" (ou du tempo MIDI Clock si "BPM" =**MIDI**).

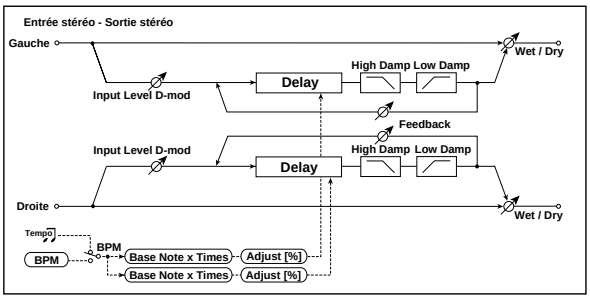
f: Time Over? >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 1365msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!" apparaît. Réglez les paramètre Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

050: St.BPM Delay

(Stereo BPM Delay)

Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:049, Sync	MIDI, 40...240
b	L Bs (L Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche ☞ Fx:049, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Réglage fin du temps de retard du canal gauche	–2.50...+2.50%
c	R Bs (R Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit ☞ Fx:049, Sync	♪, ♪3, ♪., ♩3, ♩., ♩, 𝅗𝅥3, 𝅗𝅥, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard du canal gauche ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Réglage fin du temps de retard du canal droit	–2.50...+2.50%

d	L Fb (L Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche D-mod	–100...+100
	(Source) Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	(Amount L) Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal droit D-mod	–100...+100
	(Amount R) Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	Time Over? L > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal gauche excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
	R > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal droit excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu ☞ Fx:043	0...100%
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave ☞ Fx:043	0...100%
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée ☞ Fx:037	Off...Tempo
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

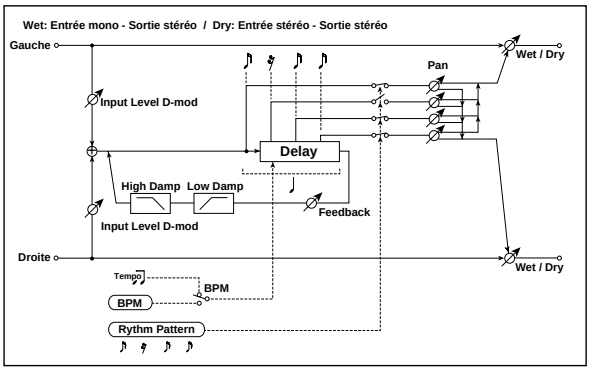
f: Time Over? L >, f: R >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 682msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!" apparaît. Réglez les paramètre Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

051: Sequence Dly

(Sequence Delay)

Ce Delay à quatre lignes vous permet de sélectionner un tempo et un motif de rythme pour chaque ligne.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞, Sync	MIDI, 44...240
	Rhythm (Rhythm Pattern) Sélection d'un motif rythmique ☞, Sync	♪– – – ... ♪♪♪3
b	Tap1 Pan Réglage de la position stéréo de Tap1	L, 1...99, R
c	Tap2 Pan Réglage de la position stéréo de Tap2	L, 1...99, R
d	Tap3 Pan Réglage de la position stéréo de Tap3	L, 1...99, R

e	Tap4 Pan Réglage de la position stéréo de Tap4	L, 1...99, R
f	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la réinjection	–100...+100
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: BPM, a: Rhythm

Avec le tempo spécifié par le paramètre "BPM" (ou le tempo MIDI Clock si "BPM"= **MIDI**), la longueur d'un temps est égale au temps de retard du feedback et l'intervalle entre les lignes devient égal. La sélection d'un motif rythmique active et coupe automatiquement la sortie des lignes (taps). Lorsque "BPM" =**MIDI**, la limite inférieure de "BPM" est **44**.

Reverb

Effets de réverbération

Ces effets simulent la réverbération produite dans des salles de concert.

052: Rev Hall

(Reverb Hall)

Cet effet simule la réverbération d'une salle de concert moyenne.

053: Rev SmoothHall

(Reverb Smooth Hall)

Cet effet simule la réverbération de salles plus grandes que l'effet précédent et offre un étouffement moins abrupt de l'effet.

054: Rev Wet Plate

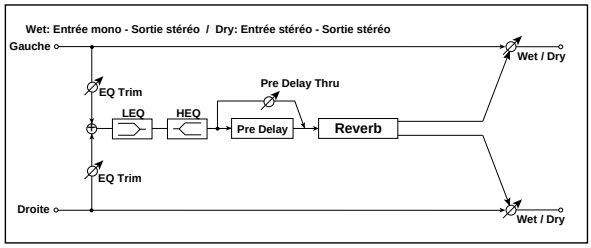
(Reverb Wet Plate)

Cet effet simule une réverbération chaude (dense) de plaque métallique.

055: Rev Dry Plate

(Reverb Dry Plate)

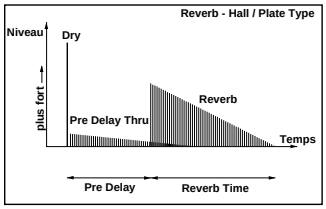
Réverbération de plaque moins prononcée (plus légère).



a	Reverb Time Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0s
b	High Damp Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
c	Pre Delay Retard par rapport au signal original	0...200ms ☞
d	Pre Delay Thru Part du signal original dans le mixage	0...100% ☞
e	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

c: Pre Delay, d: Pre Delay Thru

Le paramètre “Pre Delay” spécifie le temps de retard de l’effet par rapport au signal entrant, ce qui vous permet de contrôler la dimension de l’environnement. Le paramètre “Pre Delay Thru” permet de mixer le signal direct et de souligner l’attaque du son.



056: Rev Room

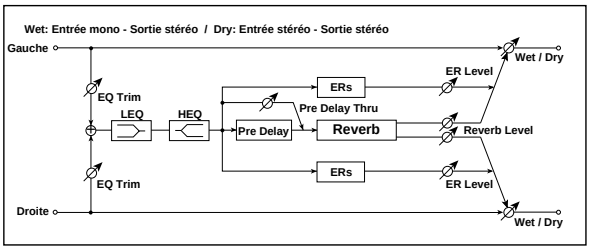
(Reverb Room)

Voici une réverbération qui met l’accent sur les réflexions premières et évoque la réverbération d’une pièce. En agissant sur le niveau des réflexions premières et de la Reverb proprement dite, vous pouvez créer des nuances telles que des variations du type de surfaces murales.

057: Rev BrightRoom

(Reverb Bright Room)

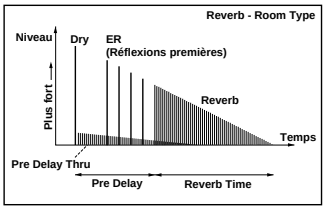
Ce type de réverbération accentue davantage les premières réflexions et est plus brillant. Voyez 056: Reverb Room.



a	Reverb Time Spécifie la durée de la réverbération	0.1...3.0sec
b	High Damp Degré d’atténuation dans l’aigu	0...100%
c	Pre Delay Retard par rapport au signal original	0...200ms ☞ Fx:052
d	Pre Delay Thru Niveau du signal original dans le mixage	0...100% ☞ Fx:052
e	Pre EQ Trim Détermine le niveau d’entrée de l’égaliseur	0...100
f	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
g	ER Level Niveau des réflexions premières	0...100 ☞
h	Reverb Level Niveau de réverbération	0...100 ☞
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d’effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d’effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d’effet	–100...+100

g: ER Level, h: Reverb Level

Voici deux paramètres servant à régler le volume des réflexions premières ainsi que de la réverbération proprement dite.
Ces deux paramètres permettent de déterminer le type de pièce qui doit être simulée. Des valeurs ER Level élevées suggèrent des murs plus durs, qui réfléchissent bien le son. Des valeurs Reverb Level élevées, par contre, suggèrent des murs qui absorbent les aigus.



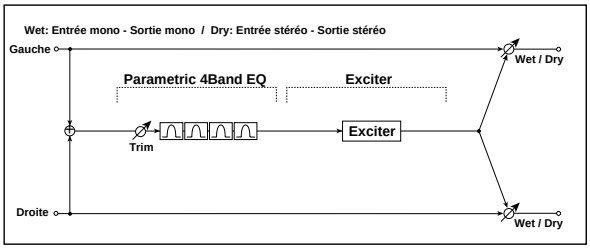
Chaînes d'effets mono

Effets combinant deux effets mono en série

058: P4EQ–Exciter

(Parametric 4-Band EQ – Exciter)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Exciter.

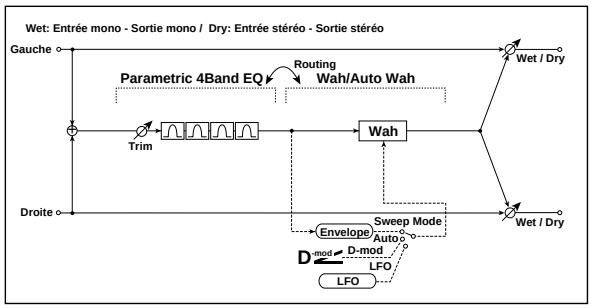


a	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[XCT] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
g	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

059: P4EQ–Wah

(Parametric 4-Band EQ – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de connexion.

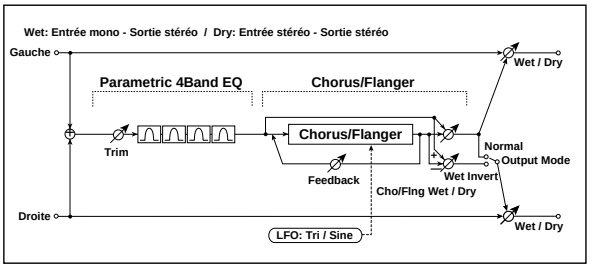


a	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
g	Swp Mode (Sweep Mode) Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, Dmod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src (Source) Modulateur pour l'effet wah lorsque Sweep Mode=D-mod	Off...Tempo
h	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Of, On
i	[Routing] Change l'ordre des effets dans la chaîne	PEQ → WAH, WAH → PEQ
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

060: P4EQ–Cho/Fl

(Parametric 4-Band EQ – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un effet Chorus/Flanger.



a	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

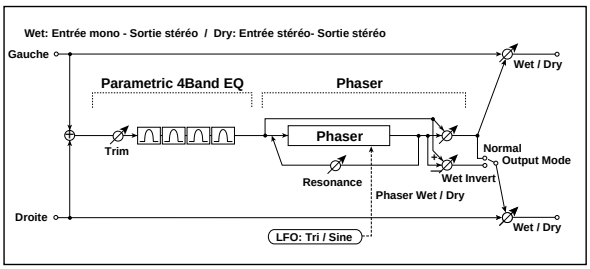
h: Out

Avec **Wet Inv**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger.

061: P4EQ–Phaser

(Parametric 4-Band EQ – Phaser)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un phaser.

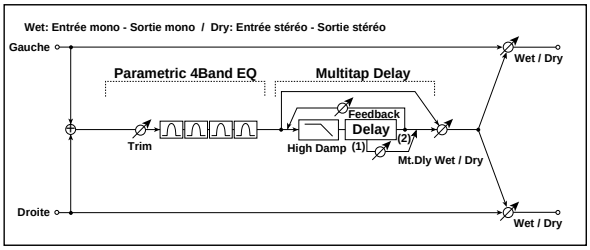


a	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Balance d'effet du phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Mode de sortie du phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

062: P4EQ–M.Dly

(Parametric 4-Band EQ – Multitap Delay)

Cet effet combine un égaliseur paramétrique mono à 4 bandes et un Multitap Delay.

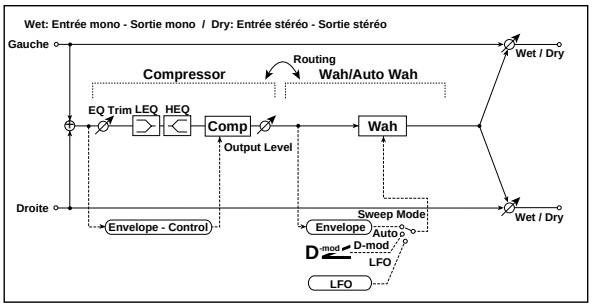


a	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
b	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
c	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
d	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
e	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Détermine la balance d'effet pour le Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

063: Comp–Wah

(Compressor – Wah/Auto Wah)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet wah. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

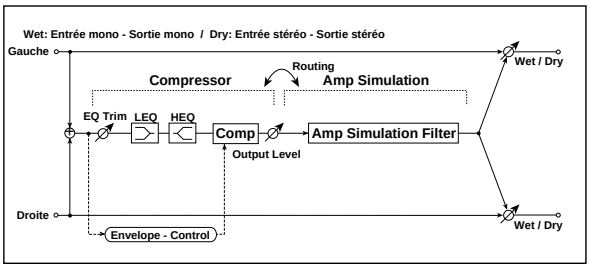


a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[WAH] FreqBtm (Frequency Bottom) Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
f	Swp Mode (Sweep Mode) Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, Dmod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src (Source) Modulateur pour l'effet wah lorsque Swp Mode=Dmod	Off...Tempo
g	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Of, On
h	[Routing] Change l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → WAH, WAH → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

064: Comp–AmpSim

(Compressor – Amp Simulation)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

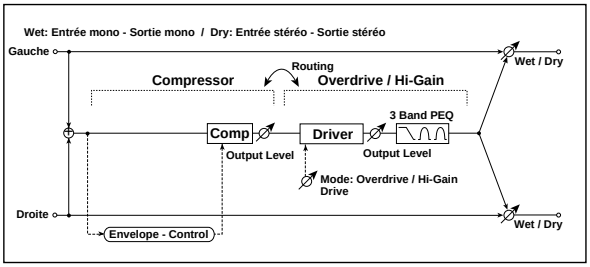


a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[AMP] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → AMP, AMP → CMP
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

065: Comp–OD/HG

(Compressor – Overdrive/Hi.Gain)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet de distorsion overdrive/high-gain. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

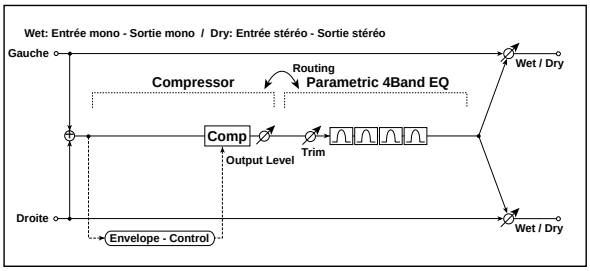


a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[OD] Mode (Drive Mode) Alterne entre overdrive et distorsion high-gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
d	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie de l'overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Modulateur du niveau de sortie de l'overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie de l'overdrive	–50...+50
e	Lo (Low Cutoff) Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
f	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
g	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
h	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → OD, OD → CMP
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

066: Comp–P4EQ

(Compressor – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un compresseur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



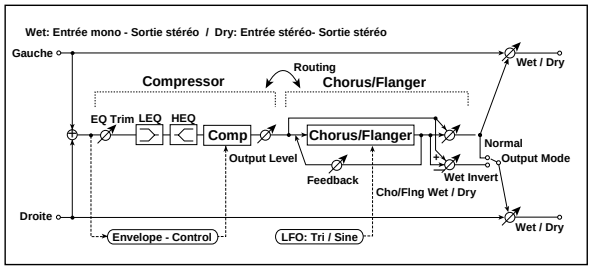
a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
d	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → PEQ, PEQ → CMP
e	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
f	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB

g	E/F W/D(Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
h	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

067: Comp–Cho/Fl

(Compressor – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un compresseur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
g	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞
h	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	CMP → CF/FL, CH/FL → CMP ☞
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

g: Out, h: [Routing]

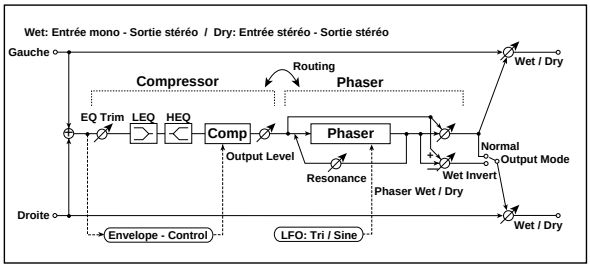
Avec **Wet Inv**, la phase du canal droit du signal Chorus/Flanger est inversée. Cela crée des effets pseudo-stéréo et élargit le son. Cependant, si un effet à entrée mono est connecté derrière cet effet, les signaux gauche et droit risquent de s'annuler et d'éliminer les effets Chorus/Flanger

Lorsque "[Routing]" est sur **CH/FL→CMP**, "Out" est sur **Normal**.

068: Comp–Phaser

(Compressor – Phaser)

Cet effet combine un compresseur mono et un phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

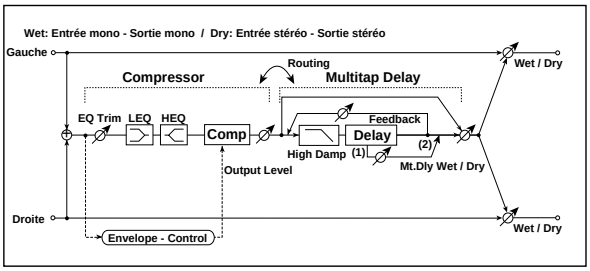


a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
h	[Routing] Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→PHS, PHS→CMP ☞ Fx:067
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

069: Comp–M.Dly

(Compressor – Multitap Delay)

Cet effet combine un compresseur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

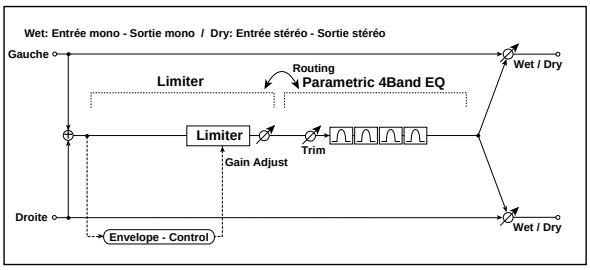


a	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
b	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680msec
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680msec
f	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 (Tap2 Delay) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
h	[Routing] Inverse l'ordre des effets de la chaîne	CMP→DLY, DLY→CMP
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

070: Limiter–P4EQ

(Limiter – Parametric 4-Band EQ)

Cet effet combine un limiteur mono et un égaliseur paramétrique à 4 bandes. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

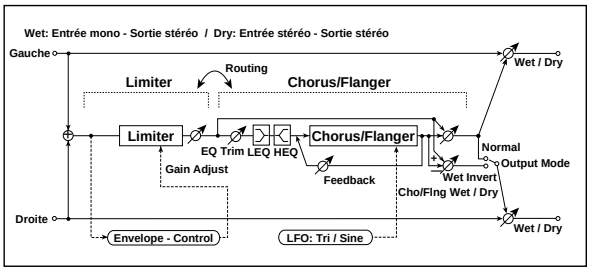


a	[LMT] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
d	[PEQ] Trim Niveau d'entrée de l'égaliseur paramétrique	0...100
e	[Routing] Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PEQ, PEQ→LMT
f	B1 (Band1 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 1	20...1.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 1	–18...+18dB
g	B2 (Band2 Cutoff) Détermine la fréquence centrale de la bande 2	50...5.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 2	–18...+18dB
h	B3 (Band3 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 3	300...10.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 3	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 3	–18...+18dB
i	B4 (Band4 Cutoff) Détermine la fréquence centrale pour la bande 4	500...20.00kHz
	Q Détermine la largeur de la bande 4	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Détermine le gain de la bande 4	–18...+18dB
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

071: Limit–Cho/Fl

(Limiter – Chorus/Flanger)

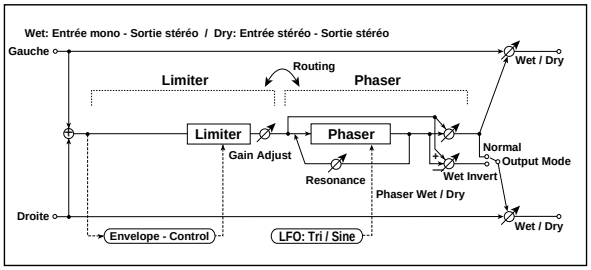
Cet effet combine un limiteur mono et un effet Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.



a	[LMT] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
f	[F] EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
g	[F] Pre LEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	Pre HEQ Gain [dB] Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
h	[F] Cho/Flng W/D Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→CH/FL, CH/FL→LMT ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

072: Limit–Phaser

Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

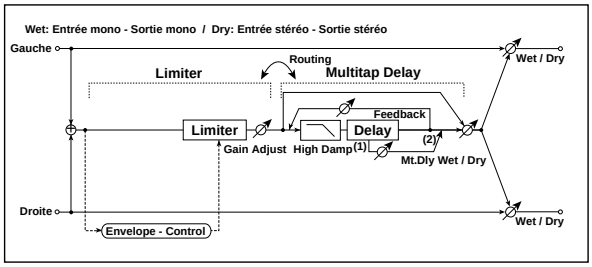


a	[LMT] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
d	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Resonance Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
f	[P] Phaser W/D Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Output Mode Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
b	Routing Inverse l'ordre des effets de la chaîne	LMT→PHS, PHS→LMT ☞ Fx:067
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

073: Limiter–M.Dly

(Limiter – Multitap Delay)

Cet effet combine un limiteur mono et un Multitap Delay. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

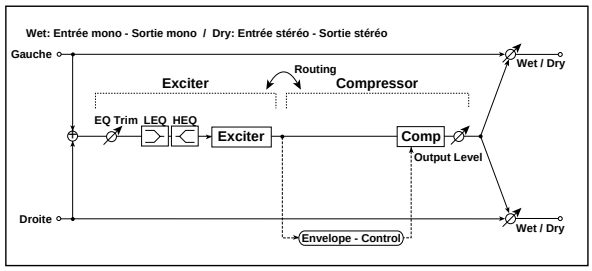


a	[LMT] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshld (Threshold) Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
d	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680ms
e	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
f	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	LMT→DLY, DLY→LMT
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

074: Exct–Comp

(Exciter – Compressor)

Cet effet combine un Exciter mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

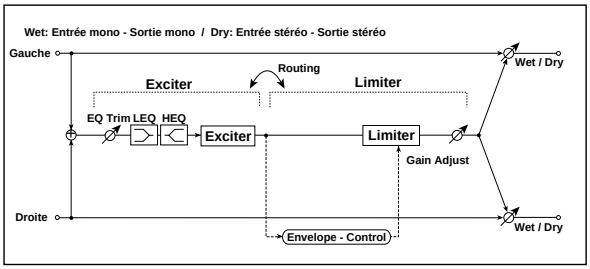


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
f	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
g	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→CMP, CMP→XCT
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

075: Exct–Limiter

(Exciter Limiter)

Cet effet combine Exciter mono et un limiteur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

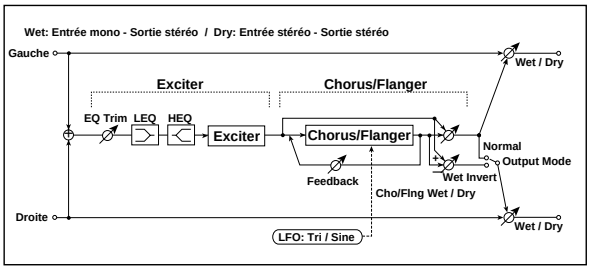


a	[XTC] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[LMT] Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
f	Threshld (Threshold) Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
	G.Adj (Gain Adjust) Gain du niveau de sortie du limiteur	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003
g	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
h	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	XCT→LMT, LMT→XCT
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

076: Exct–Cho/Fl

(Exciter – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un limiteur mono et un Chorus/Flanger.

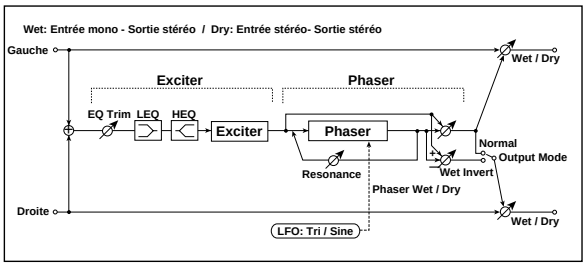


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
f	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
g	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

077: Exct–Phaser

(Exciter – Phaser)

Cet effet combine un limiteur mono et un Phaser.

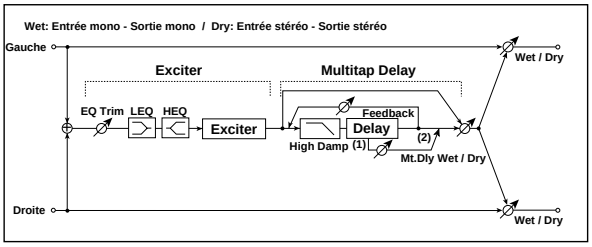


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
f	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
g	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Phase	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie du Phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

078: Exct–M.Dly

(Exciter – Multitap Delay)

Cet effet combine un Exciter mono et un Multitap Delay.

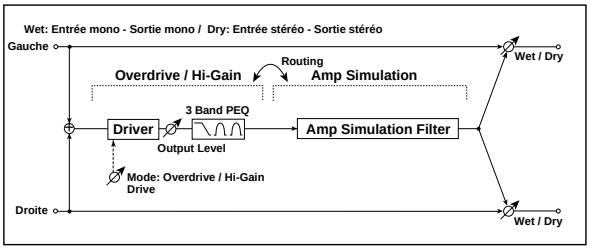


a	[XCT] Blend (Exciter Blend) Détermine l'intensité (la profondeur) de l'Exciter	–100...+100 ☞ Fx:011
b	Emphatic Point Détermine la bande de fréquence à accentuer	0...70 ☞ Fx:011
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680ms
f	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
g	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

079: OD/HG–AmpSim

(Overdrive/Hi.Gain – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet mono de distorsion Overdrive/High-Gain avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

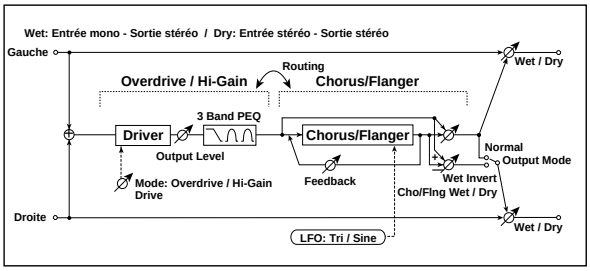


a	[OD] Mode (Drive Mode) Alterne entre Overdrive et High-Gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[AMP] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD→AMP, AMP→OD
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

080: OD/HG–Cho/Fl

(Overdrive/Hi.Gain – Chorus/Flanger)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Chorus/Flanger. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

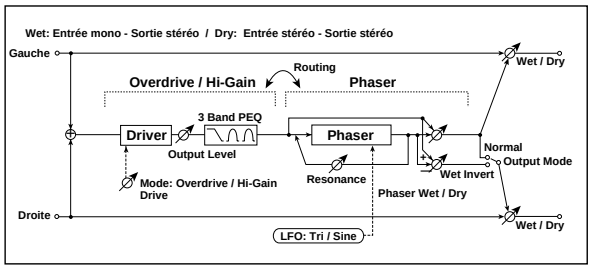


a	[OD] Mode (Drive Mode) Alterne entre Overdrive et High-Gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
g	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie pour le Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → CH/FL, CH/FL → OD ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

081: OD/HG–Phaser

(Overdrive/Hi.Gain – Phaser)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Phaser. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

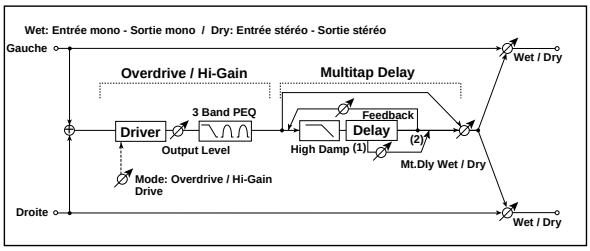


a	[OD] Mode (Drive Mode) Alterne entre Overdrive et High-Gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
g	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
h	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie pour le Phaser	Normal, Wet Inv ☞ Fx:067
i	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	OD → PHS, PHS → OD ☞ Fx:067
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

082: OD/HG–M.Dly

(Overdrive/Hi.Gain – Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de distorsion overdrive/high-gain avec un Multitap Delay.

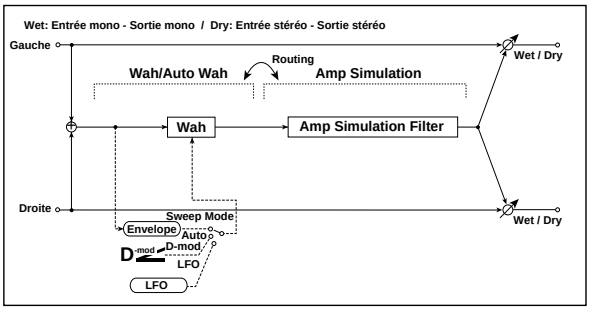


a	[OD] Mode (Drive Mode) Alterne entre Overdrive et High-Gain	OverD, Hi-Gain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...100 ☞ Fx:006
b	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Modulateur du niveau de sortie de l'Overdrive	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie de l'Overdrive	–50...+50
c	Lo (Low Cutoff) Choix de la fréquence centrale pour l'égalisation des graves (plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
d	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande de Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 1	–18...+18dB
e	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
f	[DLY] T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 2:98...98:2, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

083: Wah–AmpSim

(Wah/Auto Wah – Amp Simulation)

Cet effet combine un effet wah mono avec un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

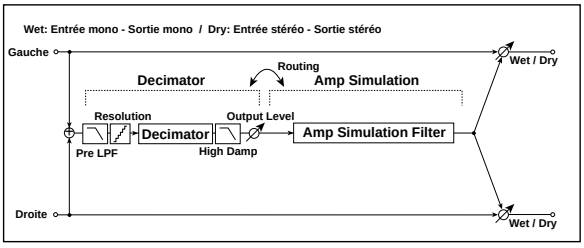


a	[WAH] Freq Btm (Frequency Bottom) Limite inférieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
	Top (Frequency Top) Limite supérieure de la fréquence centrale du wah	0...100 ☞ Fx:009
b	Swp Mode (Sweep Mode) Contrôle: Auto-Wah, modulateur ou LFO	Auto, Dmod, LFO ☞ Fx:009, D-mod
	Src (Source) Modulateur pour l'effet wah lorsque Swp Mode=Dmod	Off...Tempo
c	lfoF (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
d	Resonance Définit le degré de résonance	0...100
	LPF (Low Pass Filter) Active/coupe le filtre passe-bas du wah	Off, On
e	[AMP] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
f	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	WAH → AMP, AMP → WAH
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

084: Deci–AmpSim

(Decimator – Amp Simulation)

Cet effet combine un Decimator mono et un effet de simulation d'ampli. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

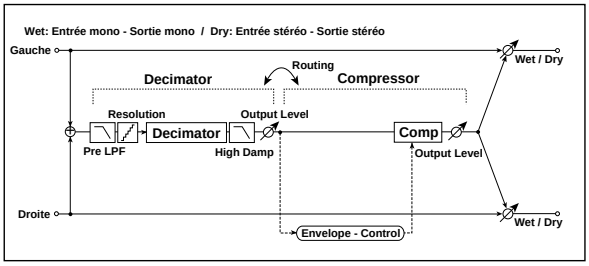


a	[DECI] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On ☞ Fx:014
b	High Damp Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
c	Sampling Freq (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
d	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 ☞ Fx:014
e	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 ☞ Fx:014
f	[AMP] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
g	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→AMP, AMP→DECI
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

085: Deci–Comp

(Decimator – Compressor)

Cet effet combine un Decimator mono et un compresseur. Vous pouvez changer l'ordre de la chaîne.

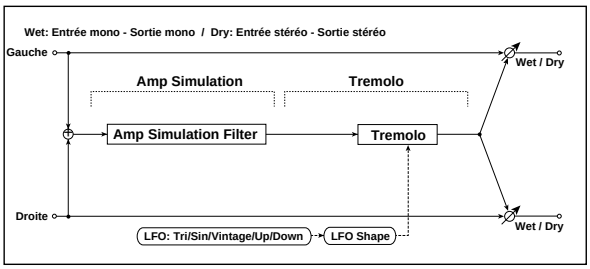


a	[DECI] Pre LPF Spécifie si le souffle d'harmoniques dû à une réduction de la fréquence d'échantillonnage doit être audible	Off, On ☞ Fx:014
	High Damp Degré d'atténuation des fréquences aiguës	0...100%
b	Sampling Freq (Sampling Frequency) Détermine la fréquence d'échantillonnage	1.00k...48.00kHz
c	Resolution Détermine la longueur en bits des données	4...24 ☞ Fx:014
d	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du Decimator	0...100 ☞ Fx:014
e	[CMP] Sensitivity Détermine la sensibilité	1...100 ☞ Fx:002
f	Attack Détermine le niveau d'attaque	1...100 ☞ Fx:002
	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie du compresseur	0...100 ☞ Fx:002
g	[Routing] Inverse l'ordre des effets dans la chaîne	DECI→CMP, CMP→DECI
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

086: AmpSim–Trml

(Amp Simulation – Tremolo)

Cet effet combine un effet mono de simulation d'ampli et un trémolo.

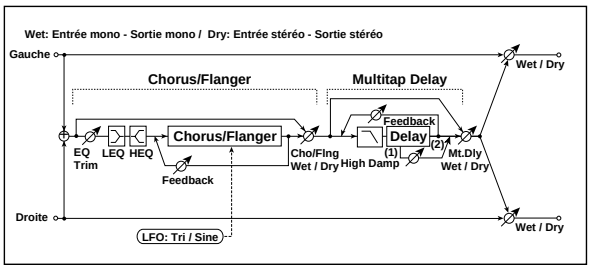


a	[AMP] Amplifier Type Choix du type d'ampli de guitare	SS, EL84, 6L6
b	[TRML] LFO Wave (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO	Triangle, Sine, Vintage, Up, Down ☞ Fx:032
c	LFO Shape Spécifie à quel point la forme d'onde du LFO se modifie	–100...+100 ☞ Fx:020
d	Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	Depth Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

087: Cho/Fl–M.Dly

(Chorus/Flanger – Multitap Delay)

Cet effet combine un effet mono de Chorus/Flanger avec un Multitap Delay.

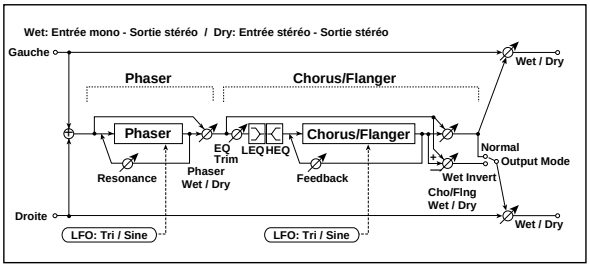


a	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
b	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
f	[DLY]T1 (Tap1 Delay) Temps de retard de la ligne 1	0...680ms
	T2 (Tap2 Delay) Temps de retard de la ligne 2	0...680ms
g	T1 Level (Tap1 Level) Niveau de sortie de la ligne 1	0...100 ☞ Fx:045
	T2 Fb (Tap2 Feedback) Degré de réinjection de la ligne 2	–100...+100
h	Dly W/D (Delay Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Multitap Delay	Dry, 1:99...99:1, Wet
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

088: Phasr–Cho/Fl

(Phaser – Chorus/Flanger)

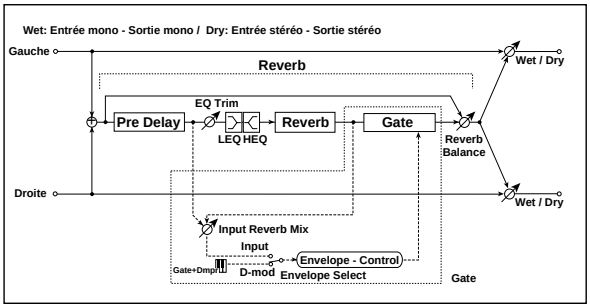
Cet effet combine Phaser mono et un Chorus/Flanger.



a	[PHS] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le phaser	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
b	Manu (Manual) Détermine la fréquence traitée par l'effet	0...100
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Res (Resonance) Définit le degré de résonance	–100...+100 ☞ Fx:023
c	Phs W/D (Phaser Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Phaser	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 023
d	[CH/FL] LFO (LFO Waveform) Sélection de la forme d'onde du LFO pour le Chorus/Flanger	Tri, Sine
	F (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...20.00Hz
e	Dly (Delay Time) Spécifie le temps de retard	0.0...50.0ms
	Dep (Depth) Détermine l'intensité de modulation du LFO	0...100
	Fb (Feedback) Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:020
f	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
g	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
h	C/F W/D (Cho/Flng Wet/Dry) Détermine la balance d'effet du Chorus/Flanger	–Wet...–2:98, Dry, 2:98...Wet ☞ Fx:010, 020
	Out (Output Mode) Sélection du mode de sortie pour Chorus/Flanger	Normal, Wet Inv ☞ Fx:060
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

089: Reverb–Gate

Cet effet combine une réverbération mono et un Gate.



a	[REV] Reverb Time Spécifie la durée de la réverbération	0.1...10.0sec
b	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
	Pre Dly (Pre Delay) Spécifie le temps de retard du signal de réverbération et du signal de contrôle du Gate	0...200ms
c	Pre EQ Trim Détermine le niveau d'entrée de l'égaliseur	0...100
d	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15...+15dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15...+15dB
e	Rev Balance (Reverb Balance) Détermine la balance d'effet de la réverbération	Dry, 1:99...99:1, Wet
f	[GATE] In Rev Mix (Input Reverb Mix) Détermine la balance entre le son direct et le son de réverbération du signal qui contrôle le Gate.	Dry, 1:99...99:1, Wet ☞
g	Envelope (Envelope Select) Alterne entre le contrôle par modulateur et par le signal d'entrée	Dmod, Input ☞
	Src (Source) Modulateur pilotant le Gate lorsque Envelope = Dmod	Off...G2+Dmp ☞
h	Threshold Fixe le niveau seuil du Gate	0...100 ☞
	Polarity Sélectionne la polarité (normale, inversée) de l'état activé/coupé du Gate	+, – ☞ Fx:005
i	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:005
	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:005
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

g: Envelope, g: Src, f: In Rev Mix, h: Threshold

Le paramètre "Envelope" permet de choisir si le Gate est piloté par le niveau du signal d'entrée ou directement par le modulateur. Vous avez le choix parmi les options allant de **Off** à **G2+Dmp** pour désigner le modulateur avec le paramètre "Src". Lorsque "Envelope" est sur **Input**, le Gate est piloté par le niveau de la combinaison du signal sec et du signal de réverbération. Lorsque le niveau excède le seuil, le Gate s'ouvre et le son de réverbération est produit.

En général, "In Rev Mix" est sur **Dry** (le Gate est piloté par le signal direct). Si vous souhaitez allonger le temps du Gate, choisissez une valeur plus élevée pour "In Rev Mix" et ajustez la valeur "Threshold" (seuil).

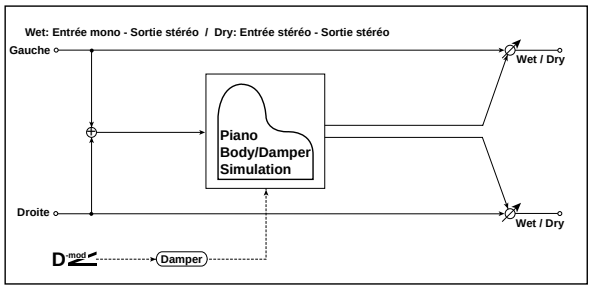
Double Size

Effets de double dimension (pour les effets d'insertion IFX2, 3 et 4)

090: Piano Body

(Piano Body/Damper Simulation)

Cet effet simule les résonances produites par la caisse de résonance d'un piano en réponse aux vibrations des cordes. De plus, il est capable de simuler la vibration des cordes qui résonnent en même temps que celles des notes jouées lorsque l'on enfonce la pédale forte (de maintien). Cet effet convient donc à merveille pour des sons de pianos acoustiques.



a	Sound Board Depth Intensité de la résonance de la caisse	0...100 ☞
b	DamperDep (Damper Depth) Intensité de la vibration des cordes non attaquées lorsque la pédale forte est enfoncée	0...100 ☞, D-mod
	Src (Source) Modulateur de l'effet de maintien (damper)	Off...Tempo ☞
c	Tone Détermine le timbre de l'effet	1...100 ☞
d	Mid Shape Spécifie la bande moyenne de l'effet	0...36 ☞
e	Tune Accord fin	–50...+50 ☞
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Sound Board Depth

Ce paramètre permet de spécifier l'intensité de la résonance du piano imaginaire.

b: DamperDep, b: Src

Ce paramètre se charge de la vibration simultanée d'autres cordes qui résonnent également lorsque la pédale forte est enfoncée. N'oubliez pas de choisir un modulateur qui déclenche cet effet sous "Src". Sans doute opterez-vous pour **Dmp #64** (pédale forte).

MIDI L'effet est coupé lorsqu'une valeur égale ou inférieure à 63 est affectée au paramètre "Src"; l'effet est activé si la valeur est égale ou supérieure à 64.

c: Tone, d: Mid Shape

Ces paramètres permettent d'ajuster le timbre de l'effet.

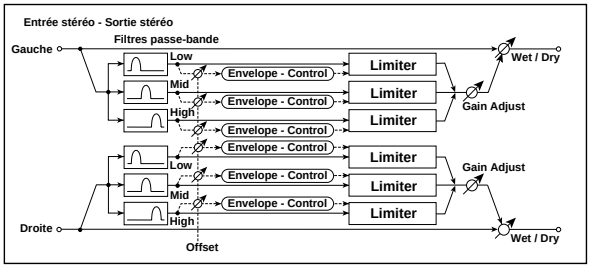
e: Tune

Comme cet effet simule aussi la résonance des cordes, le son résultant dépend en grande partie de la hauteur des notes. Si, pour une raison ou une autre, vous avez modifié l'accord global avec "Master Tune" (GLOBAL 1. 1–1a), ajustez aussi la valeur de ce paramètre.

091: St.MltbandLmt

(Stereo Multiband Limiter)

Voici un limiteur multi-bandes stéréo.

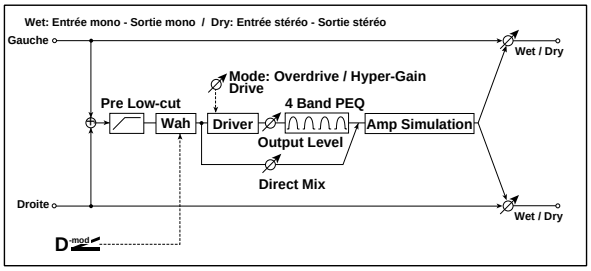


a	Ratio Spécifie le taux de compression	1.0:1...50.0:1, Inf:1 ☞ Fx:003
b	Threshold Spécifie le niveau à partir duquel le signal est comprimé	–40...0dB ☞ Fx:003
c	Attack Détermine le temps d'attaque	1...100 ☞ Fx:003
d	Release Détermine le temps d'étouffement	1...100 ☞ Fx:003
e	Low Offset Volume des fréquences graves du signal de déclenchement	–40...0dB ☞ Fx:004
f	Mid Offset Volume des fréquences médianes du signal de déclenchement	–40...0dB ☞ Fx:004
g	High Offset Volume des fréquences aiguës du signal de déclenchement	–40...0dB ☞ Fx:004
h	G.Adj (Gain Adjust) Spécifie le niveau de sortie	–Inf, –38...+24dB ☞ Fx:003, D-mod
	(Source) Modulateur du gain du signal de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du gain du signal de sortie	–63...+63
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

092: OD/HyprG Wah

(Overdrive/Hyper Gain Wah)

Cet effet de distorsion présente deux modes: Overdrive (saturation) et Hyper-Gain (extrême distorsion). Il est possible de programmer un gain bien plus important qu'avec un effet de dimension normale.

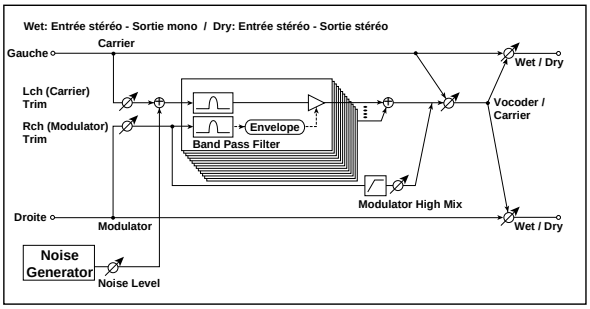


a	Wah Active/coupe l'effet Wah	Off, On ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Off...Tempo ☞ Fx:006
	(Sw) Sélection du mode de commutation pour la source de modulation qui active/coupe l'effet Wah	Tggl, Mmnt ☞ Fx:006

b	SweepRng (Wah Sweep Range) Détermine la plage de l'effet Wah	–10...+10 ☞ Fx:006, D-mod
	Src (Source) Sélection de la source de modulation de l'effet Wah	Off...Tempo
c	Mode (Drive Mode) Choix du mode: Overdrive ou Hi-Gain	Overdrive, HyperGain
	Drive Détermine le degré de distorsion	1...120 ☞ Fx:006
d	Pre Low-cut Atténuation des graves avant l'entrée de l'effet	0...10 ☞ Fx:006
e	Level (Output Level) Détermine le niveau de sortie	0...50 ☞ Fx:006, D-mod
	(Source) Sélection de la source de modulation pour le niveau de sortie	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau de sortie	–50...+50
f	Lo (Low Cutoff) Fréquence centrale pour l'égalisation des graves (en plateau)	20...1.00kHz
	G (Gain) Amplification/atténuation des graves	–18...+18dB
g	M1 (Mid1 Cutoff) Fréquence centrale pour l'égalisation Mid/High EQ 1 (en cloche)	300...10.00kHz
	Q Largeur de bande pour Mid/High EQ 1	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Atténuation/amplification pour Mid/High EQ 1	–18...+18dB
h	M2 (Mid2 Cutoff) Fréquence centrale pour l'égalisation Mid/High EQ 2 (en cloche)	500...20.00kHz
	Q Règle la largeur de bande de Mid/High EQ 2	0.5...10.0 ☞ Fx:006
	G (Gain) Règle le gain de Mid/High EQ 2	–18...+18dB
i	Direct Mix Mélange du signal direct et de la distorsion	0...50
	SpSim (Speaker Simulation) Active/coupe la simulation d'enceintes	Off, On
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

093: Vocoder

Cet effet applique les caractéristiques du signal du canal droit (modulateur) au signal du canal gauche (porteur). Les sons de percussion ou d'effets spéciaux font de bons modulateurs et les sons de cordes ou de guitare saturée, riches en harmoniques, se prêtent bien au rôle de porteur.



a	L (Carrier) Trim Niveau d'entrée du canal gauche (porteur)	0...100
b	R (Modulator) Trim Niveau d'entrée du canal droit (modulateur)	0...100
c	Formant Shift Détermine la hauteur de la fréquence pour l'effet Vocoder	–2...+2 ☞
d	Response Vitesse de la réaction à l'entrée du modulateur	0...100

e	LoGain (Low Gain) Niveau de sortie des graves du Vocoder	–12...+12
	HiGain (High Gain) Niveau de sortie des aigus du Vocoder	–12...+12
f	Noise (Noise Level) Niveau du bruit blanc envoyé au porteur (Carrier)	0...100 ☞, D-mod
	(Source) Modulateur du niveau du bruit	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation du niveau du bruit	–100...+100
g	Modulator High Mix Niveau de sortie des aigus du modulateur	0...100 ☞
h	V/C (Vocoder/Carrier) Balance entre la sortie du Vocoder et le porteur (Carrier)	Carrier, 1:99...99:1, Vocoder ☞, D-mod
	(Source) Modulateur de la balance entre la sortie du Vocoder et le porteur	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance entre la sortie du Vocoder et le porteur	–100...+100
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet ☞, D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

c: Formant Shift

En décalant le filtre du porteur (Carrier), vous pouvez régler la hauteur de la plage de fréquence touchée par l'effet Vocoder. Le timbre change de façon significative.

f: Noise

Ce paramètre vous permet d'ajouter du bruit blanc au signal du porteur (Carrier).

g: Modulator High Mix

Ce paramètre détermine le niveau de sortie de l'aigu du signal du canal droit (modulateur). S'il s'agit d'une voix humaine, il rend les paroles plus intelligibles.

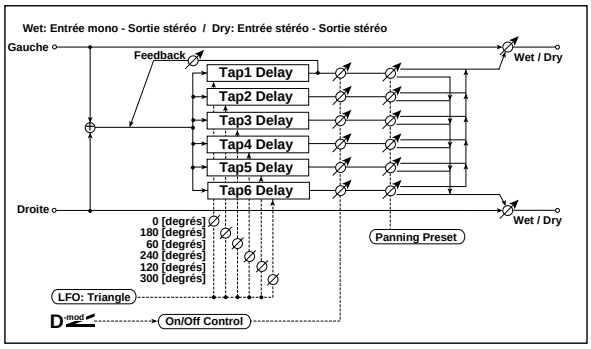
h: V/C, i: W/D

Le paramètre "V/C" détermine la balance entre le signal du Vocoder et celui du canal gauche (porteur). Le paramètre "W/D" règle la balance entre le signal d'effet et le signal direct.
Si vous souhaitez modifier l'intensité de l'effet Vocoder, sélectionnez **Wet** pour "W/D" et réglez la balance avec le paramètre "V/C".

094: MltTap ChoDly

(Multitap Chorus/Delay)

Cet effet contient six blocs Chorus dont la phase du LFO diffère. En spécifiant différents retards et valeurs d'intensité, vous pourrez programmer un effet ultra-complexe. Le niveau de retard du signal Delay peut être modifié au moyen d'un modulateur dynamique.



a	LFO Freq (LFO Frequency) Détermine la vitesse du LFO	0.02...13.00Hz
b	T1(000) (Tap1 Delay) Tap1 (phase du LFO =0 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap1	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé, sortie pilotée par modulateur pour Tap1	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
c	T2(180) (Tap2 Delay) Tap2 (phase du LFO=180 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap2	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé, sortie pilotée par modulateur pour Tap2	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
d	T3(060) (Tap3 Delay) Tap3 (phase du LFO=60 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap3	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé, sortie pilotée par modulateur pour Tap3	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
e	T4(240) (Tap4 Delay) Tap4 (phase du LFO=240 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap4	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé, sortie pilotée par modulateur pour Tap4	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
f	T5(120) (Tap5 Delay) Tap5 (phase du LFO=120 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap5	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé, sortie pilotée par modulateur pour Tap5	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
g	T6(300) (Tap6 Delay) Tap6 (phase du LFO=300 degrés), temps de retard	0...570ms
	D (Depth) Intensité du Chorus pour Tap6	0...30
	S (Staus) Etat: activé, coupé ou sortie pilotée par modulateur pour Tap6	On, Off, On→Off, Off→On ☞, D-mod
h	Panning (Panning Preset) Détermine l'image stéréo de chaque ligne (Tap)	1, 2, 3, 4 ☞
i	T1 Fb (Tap1 Feedback) Réinjection de Tap1	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du niveau de sortie, de la réinjection et de la balance d'effet des lignes (Taps)	Off...Tempo ☞
	(Amount) Degré de modulation de la réinjection de Tap1	–100...+100 ☞
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100 ☞

b: : S, c: S, d: S, e: S, f: S, g: S

Ces paramètres spécifient le statut de sortie de chaque ligne de retard (Tap).
On: Le signal sort tel quel. (Pas de modulation)
Off: Le signal ne sort pas. (Pas de modulation)
On→Off: Selon le statut du modulateur, la sortie du signal peut être coupée par le modulateur.
Off→On: Selon le statut du modulateur, la sortie du signal peut être activée par le modulateur.
En combinant ces paramètres, vous pouvez commuter entre un Chorus à 4 phases et un Delay à deux lignes en actionnant le modulateur pendant que vous jouez.

h: Panning

Ce paramètre sert à sélectionner divers agencements des lignes de retard dans l'image stéréo

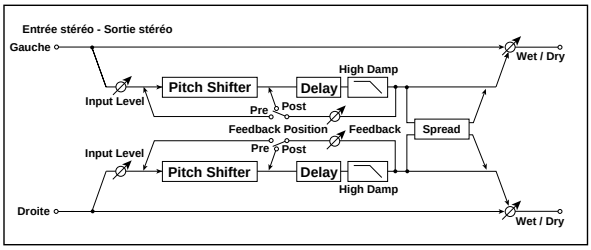
i: (Source), i: (Amount), j: (Amount)

Le modulateur permet de piloter le niveau de sortie des lignes de retard, la réinjection de la première ligne (Tap1) ainsi que la balance d'effet.

095: St.Pitch Shift

(Stereo Pitch Shifter)

Voici un transposeur stéréo. La transposition des canaux gauche et droit peut être opposée.



a	Mode Sélection du mode Pitch Shifter	Slow, Medium, Fast ☞ Fx:038
	L/R (L/R Pitch) Spécifie si la transposition des canaux gauche et droit est ou non opposée	Normal, Up/Down ☞
b	Shift (Pitch Shift) Transposition (par pas de demi-tons)	–24...+24 ☞ Fx:038, D-mod
	(Source) Modulateur de l'intervalle Pitch Shift.	Off...Tempo ☞ Fx:038
	(Amount) Degré de modulation de l'intervalle Pitch Shift	–24...+24 ☞ Fx:038
c	Fine Règle de l'intervalle Pitch Shift par cents	–100...+100cent ☞ Fx:038, D-mod
	(Amount) Degré de modulation de l'intervalle Pitch Shift	–100...+100cent ☞ Fx:038
d	L Delay (L Delay Time) Temps de retard du canal gauche	0...1000ms
e	R Delay (R Delay Time) Temps de retard du canal droit	0...1000ms
f	Feedback Position Détermine la position de réinjection	Pre, Post ☞ Fx:038

g	Feedback Détermine le degré de réinjection	–100...+100 ☞ Fx:038
	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100%
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–100...+100 ☞ Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

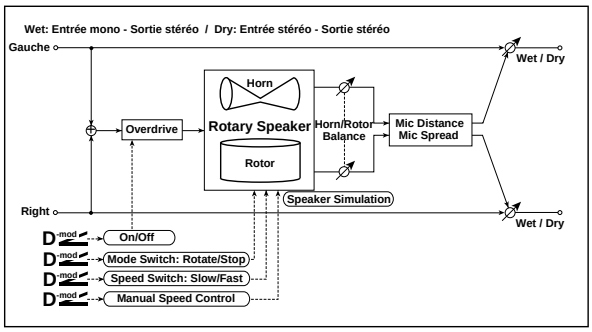
a: L/R

Lorsque vous sélectionnez **Up/Down** pour ce paramètre, le signal du canal gauche est inversé par rapport à celui du canal droit. Ainsi, lorsque Pitch Shift est positif, le canal gauche est transposé vers le haut, tandis que le canal droit est transposé vers le bas.

096: Rotary SP OD

(Rotary Speaker Overdrive)

Voici un effet de haut-parleur rotatif doté d'un simulateur de haut-parleur capable de reproduire la distorsion (typique pour des orgues rock, par exemple) ainsi que les caractéristiques d'un haut-parleur rotatif de façon très convaincante.



a	OD (Overdrive) Active/coupe l'Overdrive.	Off, On D-mod
	(Source) Sélection du modulateur qui active/coupe l'Overdrive	Off...Tempo
	(Sw) Spécifie le mode de commutation du modulateur servant à activer/désactiver l'Overdrive	Tggl, Mmnt ☞
b	OD Gain (Overdrive Gain) Détermine le degré de distorsion	0...100
	Level (Overdrive Level) Détermine le niveau de sortie de l'Overdrive	0...100
c	OD Tone (Overdrive Tone) Timbre de la distorsion	0...15
	SpSim (Speaker Simulation) Active/désactive le simulateur de hauts-parleurs	Off, On
d	Mode (Mode Switch) Enclenche/arrête la rotation des hauts-parleurs	Rotate, Stop D-mod
	(Source) Modulateur servant à enclencher/arrêter la rotation	Off...Tempo
	(Sw) Mode de commutation du modulateur qui enclenche/arrête la rotation ☞ Fx:040	Tggl, Mmnt

e	Speed (Speed Switch) Commutation entre les vitesses lente et rapide.	Slow, Fast D-mod
	(Source) Modulateur servant à sélectionner la vitesse	Off...Tempo
	(Sw) Sélection du mode de commutation de la source de modulation qui alterne entre la vitesse lente et rapide	Tggl, Mmnt ☞ Fx:040
f	H/R.Bal (Horn/Rotor Balance) Balance de volume entre l'aigu et le grave	Rot, 1...99, Hrn
	ManuSp (Manual Speed Control) Modulateur permettant de spécifier la vitesse manuellement	Off...Tempo ☞ Fx:040, D-mod
g	Horn Accel (Horn Acceleration) Vitesse de transition dans l'aigu	0...100 ☞ Fx:040
	Ratio (Horn Ratio) Spécifie la vitesse de rotation dans l'aigu. La valeur normale est 1.00. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation	Stop, 0.50...2.00
h	Rotor Accel (Rotor Acceleration) Vitesse de transition dans le grave	0...100 ☞ Fx:040
	Ratio (Rotor Ratio) Spécifie la vitesse de rotation dans le grave. La valeur normale est 1.0. "Stop" signifie qu'il n'y a pas de rotation	Stop, 0.50...2.00
i	MicDistance Distance entre le microphone et le haut-parleur rotatif	0...100 ☞ Fx:040
	Spread (Mic Spread) Angle des microphones droit et gauche	0...100 ☞ Fx:040
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: (Sw)

Ce paramètre permet de spécifier comment la distorsion peut être enclenchée/désactivée au moyen du modulateur.

Avec "(Sw)" = **Tggl (Toggle)**, la distorsion est activée/coupée chaque fois que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI Chaque fois que la valeur pour la source de modulation excède 64, l'effet Overdrive est alternativement coupé et activé.

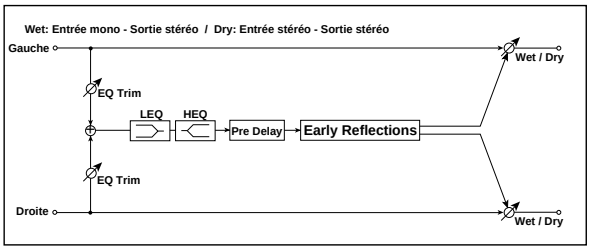
Avec "(Sw)" = **Mmnt (Moment)**, la distorsion n'est audible que tant que vous actionnez la pédale ou le joystick.

MIDI L'effet Overdrive n'est appliqué que lorsque la valeur pour la source de modulation est égale ou supérieure à 64.

097: Early Reflect

(Early Reflections)

Le présent effet de réflexions premières contient deux fois plus de réflexions que l'effet (Fx:041). Le son est plus dense et plus chaud.

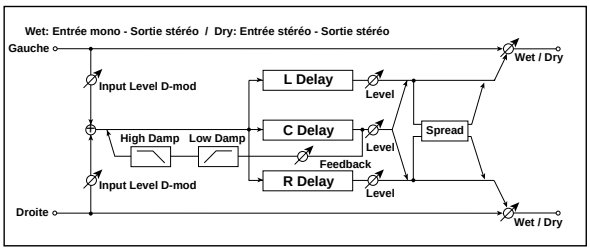


a	Type Courbe de chute des réflexions premières	Sharp, Loose, Modulated, Reverse ☞ Fx:041
b	ER Time Durée des réflexions premières	10...1600ms
c	Pre Delay Retard des réflexions par rapport au signal original	0...200ms
d	Pre EQ Trim Niveau d'entrée de l'égalisation de l'effet	0...100
e	LoEQ (Pre Low EQ Gain) Amplification/atténuation des graves	–15.0...+15.0dB
	HiEQ (Pre High EQ Gain) Amplification/atténuation des aigus	–15.0...+15.0dB
f	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

098: LCR Long Delay

(L/C/R Long Delay)

Voici un Delay Multitap, c.-à-d. à trois lignes (gauche, centrale et droite) qui se dégage par la durée du retard: 2730msec par ligne!

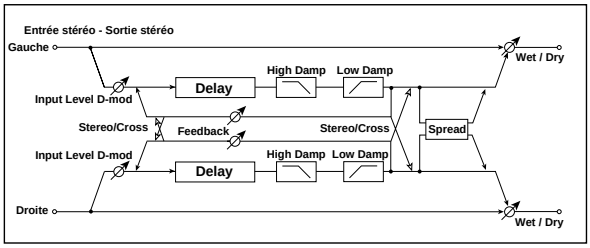


a	L Delay (L Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapL	0...2730ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
b	C Delay (C Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapC	0...2730ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
c	R Delay (R Delay Time) Spécifie le temps de retard de TapR	0...2730ms
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
d	C Fb (C Delay Feedback) Détermine le degré de réinjection de TapC	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la réinjection de TapC	–100...+100
e	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
f	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
g	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	0...50 ☞ Fx:043
h	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

099: St/Cross LDly

(Stereo/Cross Long Delay)

Cet effet est un Delay stéréo permettant la réinjection en chassé croisé, si bien que les répétitions alternent entre les canaux gauche et droit. Le retard maximal est de 1360msec.

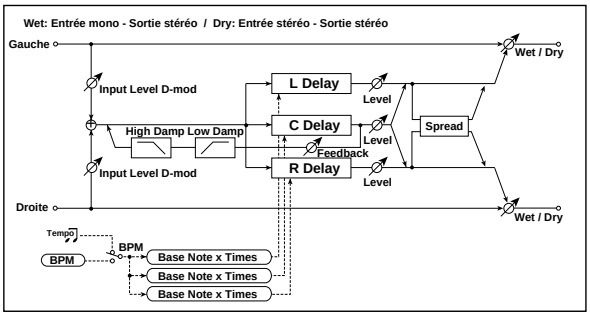


a	Stereo/Cross Sélection du mode stéréo ou chassé-croisé (Cross)	Stereo, Cross
b	L Delay (L Delay Time) Temps de retard du canal gauche	0.0...1360.0ms
c	R Delay (R Delay Time) Temps de retard du canal droit	0.0...1360.0ms
d	L Fb (L Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche	–100...+100 D-mod
	(Source) Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	(Amount L) Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal droit	–100...+100 D-mod
	(Amount R) Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu	0...100% ☞ Fx:043
g	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave	0...100% ☞ Fx:043
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée	–100...+100 ☞ Fx:037, D-mod
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée	Off...Tempo ☞ Fx:037
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet	–50...+50 ☞ Fx:043
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

100: LCR BPM LDly

(L/C/R BPM Long Delay)

Ce Delay L/C/R vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 2730msec.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:049, Sync	MIDI, 40...240
b	L Bs (L Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour TapL ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapL ☞ Fx:049	1...16
	Level Détermine le niveau de sortie de TapL	0...50
c	C Bs (C Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour TapC ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapC ☞ Fx:049	1...16
	Level Détermine le niveau de sortie de TapC	0...50
d	R Bs (R Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour TapR ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour TapR ☞ Fx:049	1...16
	Level Détermine le niveau de sortie de TapR	0...50
e	C Fb (C Delay Feedback) Détermine le degré de réinjection de TapC D-mod	–100...+100
	(Source) Modulateur du degré de réinjection de TapC	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la réinjection de TapC	–100...+100
f	Time Over? > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu ☞ Fx:043	0...100%
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave ☞ Fx:043	0...100%
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée ☞ Fx:037	Off...Tempo
i	Spread Ampleur de l'image stéréo du signal d'effet ☞ Fx:043	0...50
j	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct D-mod	Dry, 1:99...99:1, Wet
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

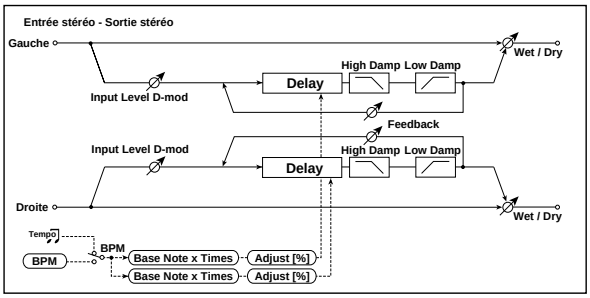
f: Time Over? >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 2730msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!" apparaît. Réglez les paramètre Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage

101: St.BPM LDelay

(Stereo BPM Long Delay)

Ce Delay stéréo vous permet de synchroniser le temps de retard avec le tempo du morceau. Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à1365msec.



a	BPM Sélection de l'horloge MIDI (MIDI Clock) et assignation de tempo ☞ Fx:049, Sync	MIDI, 40...240
b	L Bs (L Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal gauche ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Réglage fin du temps de retard du canal gauche	–2.50...+2.50%
c	R Bs (R Delay Base Note) Type de notes définissant le temps de retard pour le canal droit ☞ Fx:049, Sync	𝅘𝅥𝅯, 𝅘𝅥𝅯₃, 𝅘𝅥, 𝅘𝅥₃, ♩, ♩₃, 𝅗𝅥, 𝅗𝅥₃, 𝅝
	Times Nombre de notes définissant le temps de retard pour le canal droit ☞ Fx:049	1...16
	Adj (Adjust) Réglage fin du temps de retard du canal droit	–2.50...+2.50%
d	L Fb (L Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal gauche D-mod	–100...+100
	(Source) Modulateur du degré de réinjection	Off...Tempo
	(Amount L) Degré de modulation de la réinjection du canal gauche	–100...+100
e	R Fb (R Feedback) Détermine le degré de réinjection pour le canal droit D-mod	–100...+100
	(Amount R) Degré de modulation de la réinjection du canal droit	–100...+100
f	Time Over? L > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
	R > Affiche un message d'erreur lorsque le temps de retard du canal droit excède la limite supérieure ☞	----, OVER!
g	HiDamp (High Damp) Degré d'atténuation dans l'aigu ☞ Fx:043	0...100%
	LoDamp (Low Damp) Degré d'atténuation dans le grave ☞ Fx:043	0...100%
h	InLvl Mod (Input Level Dmod [%]) Degré de modulation du niveau d'entrée ☞ Fx:037, D-mod	–100...+100
	Src (Source) Modulateur du niveau d'entrée ☞ Fx:037	Off...Tempo

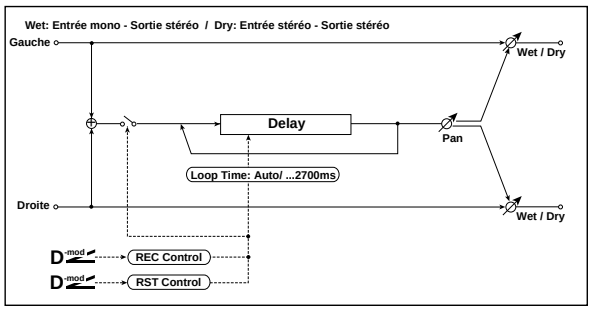
i	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

f: Time Over? L >, f: R >

Vous pouvez choisir un temps de retard allant jusqu'à 1365msec. Si le temps de retard excède cette limite, le message d'erreur "OVER!" apparaît. Réglez les paramètre Delay Time de sorte à éviter cela. "Time Over?>" est un simple paramètre d'affichage.

102: Hold Delay

Cet effet enregistre le signal d'entrée et le reproduit de façon répétitive. Vous pouvez contrôler le début de l'enregistrement et l'initialisation via une source de modulation. Particulièrement convivial pour un jeu en temps réel.



a	Loop Time Spécifie la longueur de la boucle à répéter	Auto, 1...2700ms ☞
b	REC Control Src Spécifie la commande servant à enclencher l'enregistrement	Off...Tempo ☞, D-mod
c	RST Control Src Commande servant à effacer l'extrait	Off...Tempo ☞, D-mod
d	Manual REC Ctrl Commutateur d'enclenchement/coupure de l'enregistrement	REC Off, REC On ☞
e	Manual RST Ctrl Commutateur d'effacement manuel	Off, RESET ☞
f	Pan Spécifie l'image stéréo de l'effet	L100...L1, C, R1...R100 D-mod
	(Source) Source de modulation de l'image stéréo de l'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de l'image stéréo de l'effet	–100...+100
g	W/D (Wet/Dly) Balance entre le signal d'effet et le signal direct	Dry, 1:99...99:1, Wet D-mod
	(Source) Source de modulation de la balance d'effet	Off...Tempo
	(Amount) Degré de modulation de la balance d'effet	–100...+100

a: Loop Time

En mode **Auto**, la durée de la boucle est programmée automatiquement. Vous pouvez toutefois aussi programmer la valeur désirée.

Notez, qu'en mode Auto, la durée dépend de la longueur de l'enregistrement effectué après l'effacement (soit la durée pendant laquelle le modulateur ou "Manual REC Ctrl" est enclenché). La durée maximale est de 2.700msec. Toute valeur au-delà de cette limite est automatiquement "corrigée" et mise à 2.700msec.

b: REC Control Src, d: Manual REC Ctrl

"REC Control Src" sélectionne le modulateur servant à lancer l'enregistrement. Lorsque ce modulateur transmet un signal (ou tant que "Manual REC Ctrl" est sur **REC On**), vous pouvez enregistrer. Si vous n'effacez pas l'enregistrement préalable, le nouvel extrait est ajouté aux notes déjà enregistrées.

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée pour le paramètre "REC Control Src" est égale ou inférieure à 63; l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64.

c: RST Control Src, e: Manual RST Ctrl

Le paramètre "RST Control Src" spécifie le modulateur servant à effacer l'extrait enregistré. Lorsque le modulateur transmet un signal (ou quand "Manual RST Ctrl" se trouve en mode **RESET**, le signal enregistré est effacé. Si le paramètre "Loop Time" se trouve en mode Auto, la durée est également remise à zéro.

MIDI L'effet est coupé lorsque la valeur pour la source de modulation spécifiée pour le paramètre "RST Control Src" est égale ou inférieure à 63; l'effet est activé lorsque la valeur est égale ou supérieure à 64.

Procédure d'enregistrement et de répétition (avec "Loop Time" = Auto)

Sélectionnez les options suivantes pour chaque paramètre:

① "Loop Time [msec]"=**Auto**
"REC Control Src"=**JS +Y#1**
"RST Control Src"=**JS –Y#2**
"Manual REC Ctrl"=**REC Off**
"Manual RST Ctrl"=**RESET**
Comme Reset est activé (On), l'enregistrement préalable est automatiquement effacé.

② "Manual RST Ctrl"=**Off**
Vous venez de désactiver Reset et de sélectionner le mode "prêt à enregistrer".

③ Poussez le joystick en direction de +Y (vers l'avant) et jouez l'extrait que vous souhaitez échantillonner. Dès que vous remettez le joystick dans sa position initiale, l'enregistrement est arrêté, si bien que l'extrait est aussitôt répété.
Loop Time n'est réglé automatiquement que pour le premier enregistrement après initialisation (Reset). Si le temps excède 2.700 msec, la durée de la boucle est automatiquement ramenée à 2.700 msec. (Si vous avez réglé "Loop Time" sur **1–2,700msec**, la durée spécifiée entrera en vigueur, quel que soit le temps écoulé entre l'aller et le retour du joystick. Cependant, la méthode d'enregistrement ne change pas. La phrase jouée tant que le joystick est poussé en avant sera enregistrée et répétée.

④ Si vous n'êtes pas satisfait de l'enregistrement, poussez le joystick en direction de –Y pour l'effacer. Recommencez l'étape ③.

⑤ L'extrait enregistré est constamment répété et peut servir d'accompagnement.

⑥ Si, après avoir enregistré un extrait, vous poussez le joystick à nouveau en direction de +Y, les notes que vous jouez seront également enregistrées et ajoutées à l'extrait déjà mémorisé.

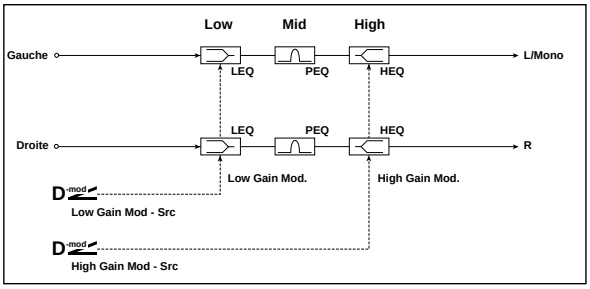
Master EQ

Master EQ

Vous pouvez utiliser l'égaliseur maître 7.3–4: Master EQ en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play.

Vous ne pouvez pas vous servir de Master EQ en mode Sampling.

Vous ne pouvez pas vous servir de Master EQ pour les effets d'insertion ou les effets maîtres.



a	Low Cutoff Détermine la fréquence centrale pour le grave (plateau)	20...1.00KHz
	Gain Amplification/atténuation des graves	–18.0...+18.0 (0.5step)dB D-mod
b	Mid Cutoff Détermine la fréquence centrale pour le médium (en cloche)	300...10.00KHz
	Q Règle la largeur de bande du médium. Plus la valeur augmente, plus la bande devient étroite.	0.5...10.0 (0.1step)
	Gain Règle le gain du médium	–18.0...+18.0 (0.5step)dB
c	High Cutoff Détermine la fréquence centrale pour l'aigu (plateau)	500...20.00KHz
	Gain Amplification/atténuation des aigus	–18.0...+18.0 (0.5step)dB D-mod
d	Low Gain Mod-Src Source de modulation de l'amplification/atténuation du grave	Off...Tempo
e	High Gain Mod-Src Source de modulation de l'amplification/atténuation de l'aigu	Off...Tempo

a: Gain, b: Gain, c: Gain

Ces paramètres sont liés au paramètre "Master EQ Gain [dB]" (7.3–1c) de la page Master FX.

d: Low Gain Mod-Src

Exemple: Si ce paramètre est réglé sur **Kb1#17**, vous pouvez piloter le gain (amplification/atténuation) de la plage allant de –18dB à +18dB durant le jeu avec la commande [REALTIME CONTROLS]. Réglez alors la commande 1-B sur **Knob Mod1 (CC#17)** pour l'assignation d'une fonction: Knob B-Assign (Program 2.2–1a, Combination 2.2–1a, Sequencer 2.2–1a et Song Play 2.2–1a). La position "midi" de la commande correspond à la valeur "Low Gain" ici.

e: High Gain Mod-Src

Exemple: Si ce paramètre est réglé sur **Kb2#19**, vous pouvez piloter le gain sur une plage allant de –18dB à +18dB durant le jeu avec la commande [REALTIME CONTROLS]. Réglez alors la commande 2-B sur **Knob Mod2 (CC#19)** pour l'assignation d'une fonction: Knob B-Assign (Program 2.2–1a, Combination 2.2–1a, Sequencer 2.2–1a et Song Play 2.2–1a). La position "midi" de la commande correspond à la valeur "High Gain" ici.

8. Appendices

AMS: modulation alternative

A propos de la modulation alternative

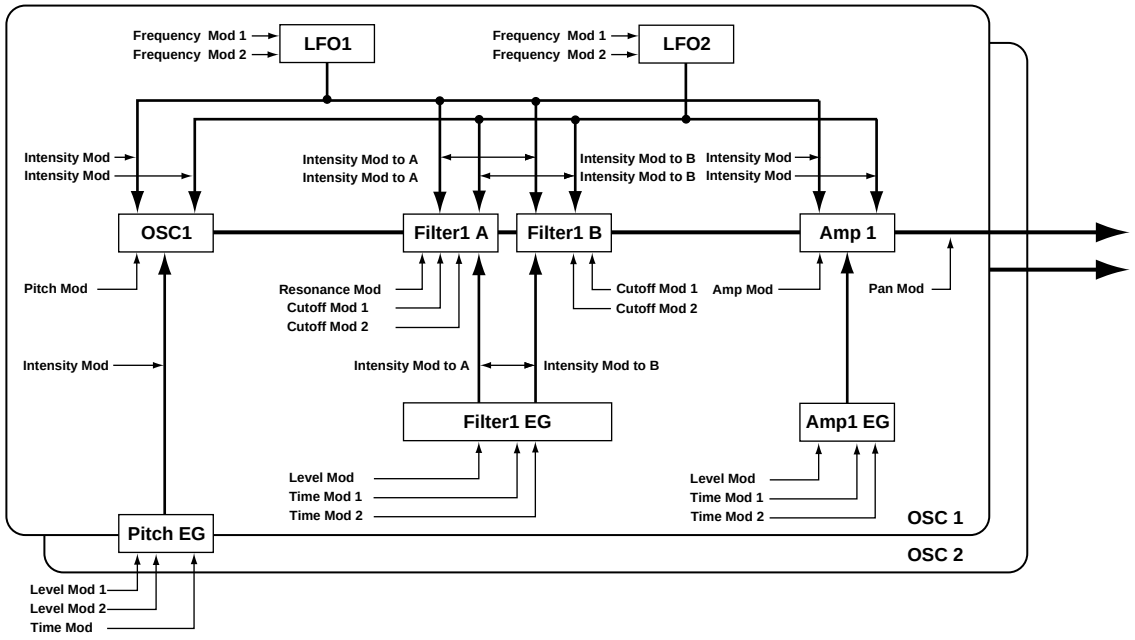
Le KARMA vous propose 29 types de modulation alternative; au total, vous pouvez ainsi piloter jusqu'à 55 paramètres (voyez le graphique ci-dessous) à l'aide de ces 29 types de modulation alternative. (Le paramètre "Pitch EG" est partagé par les oscillateurs OSC 1 et 2.)
Vous pouvez donc spécifier une source de modulation AMS (Alternate Modulation Source) de manière indépendante pour chacun de ces paramètres.

A propos des modulateurs alternatifs

Il existe 42 types de modulateurs alternatifs (AMS); chacun de ces modulateurs permet de contrôler la modulation alternative assignée.
Si vous choisissez deux ou plus de deux modulations alternatives pour un modulateur alternatif unique, ce dernier appliquera la modulation à chacun des paramètres choisis.

Les combinaisons de contrôle le plus souvent utilisées, telles que l'axe X du joystick (commandes MIDI de Pitch Bend) constituent un groupe de paramètres indépendants de la modulation alternative.

Modulation alternative



Les Programs de la banque F (disponibles uniquement si vous avez installé l'option EXB-MOSS) sont pilotés via plusieurs types de modulation alternative.
(☞Manuel d'utilisation EXB-MOSS & p.270 "EXB-MOSS option")

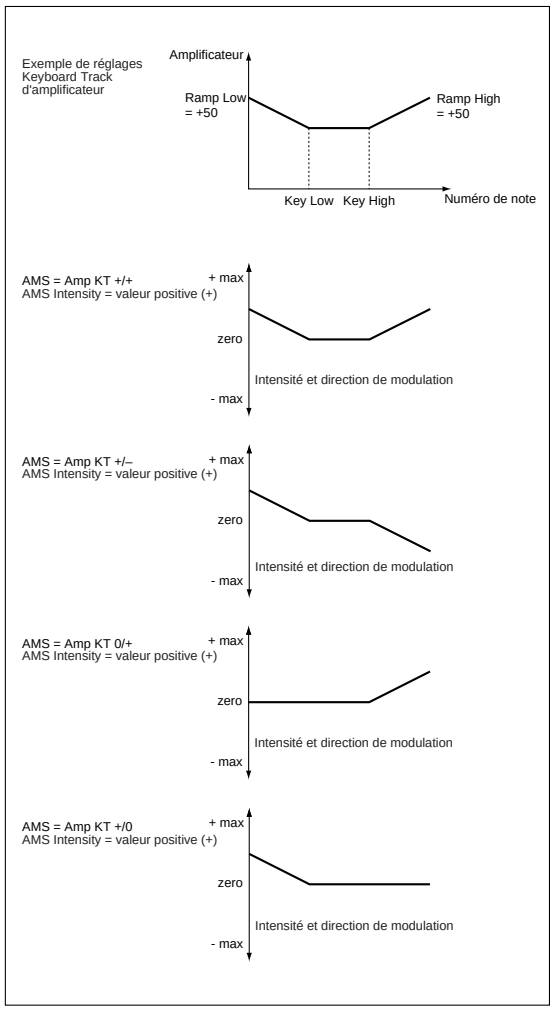
Liste AMS (modulateurs alternatifs)

	Off	Pas de modulation alternative	
(PEG)	Pitch EG	Enveloppe de hauteur	
(FEG)	Filter EG	Enveloppe de filtre de l'oscillateur choisi	
(AEG)	Amp EG	Enveloppe d'amplificateur de l'oscillateur choisi	
(LFO)	LFO1	LFO1 de l'oscillateur choisi	
(LFO)	LFO2	LFO2 de l'oscillateur choisi	
(KT)	Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Flt KT +/– (Filter Keyboard Track +/–)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)	Réglage Keyboard Track de filtre de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Amp KT +/– (Amp Keyboard Track +/–)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)	Réglage Keyboard Track d'amplificateur de l'oscillateur choisi	(☞p.223)
(KT)	Note No. (Note Number)	Numéro de note	
(EXT)	Velocity	Toucher	
(EXT)	Poly After (Poly After Touch)	Aftertouch polyphonique MIDI (transmis par cet instrument uniquement sous forme de données de séquence)	
(EXT)	AfterT (After Touch)	Aftertouch de canal MIDI (aftertouch)	
(EXT)	JS X (Joy Stick X)	Joystick (axe X, horizontal)	
(EXT)	JS+Y #01 (Joy Stick +Y: CC#01)	Joystick (direction +Y, soit vers l'arrière de l'instrument) (CC#01)	
(EXT)	JS–Y #02 (Joy Stick –Y: CC#02)	Joystick (direction –Y, soit vers l'avant de l'instrument) (CC#02)	
(EXT)	JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)	Joystick (direction +Y, vers l'arrière de l'instrument) et Aftertouch	(☞p.223)
(EXT)	JS–Y&AT/2 (Joy Stick –Y & After Touch/2)	Joystick –Y (direction –Y, vers l'avant de l'instrument) et Aftertouch	(☞p.223)
(EXT)	Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)	MIDI CC#04: pédale assignable	(☞p.223)
(EXT)	Ribbon #16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: fonction de jeu (ruban)	
(EXT)	Slider #18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: fonction de jeu (curseur de valeur)	(☞p.223)
(EXT)	KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Commande REALTIME CONTROLS 1, mode B (CC#17)	(☞p.223)
(EXT)	KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Commande REALTIME CONTROLS 2, mode B (CC#19)	(☞p.223)
(EXT)	KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Commande REALTIME CONTROLS 3, mode B (CC#20)	(☞p.223)
(EXT)	KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Commande REALTIME CONTROLS 4, mode B (CC#21)	(☞p.223)
(EXT)	KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 1, mode B [+]	(☞p.223)
(EXT)	KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 2, mode B [+]	(☞p.223)
(EXT)	KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 3, mode B [+]	(☞p.223)
(EXT)	KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 4, mode B [+]	(☞p.223)
(EXT)	Damper#64 (Damper: CC#64)	MIDI CC#64: pédale de maintien (Damper)	
(EXT)	Prta.SW#65 (Portamento Switch: CC#65)	MIDI CC#65: commutateur de Portamento	
(EXT)	Soste.#66 (Sosutenuto: CC#66)	MIDI CC#66: pédale tonale	
(EXT)	Soft #67 (Soft Pedal: CC#67)	MIDI CC#67: pédale douce	
(EXT)	SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)	Bouton assignable 1 (modulation SW1, CC#80)	(☞p.223)
(EXT)	SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)	Bouton assignable 2 (modulation SW2, CC#81)	(☞p.223)
(EXT)	FootSW#82 (Foot Switch: CC#82)	MIDI CC#82: commutateur au pied assignable	(☞p.223)
(EXT)	MIDI CC#83	MIDI CC#83	
(EXT)	Tempo	Tempo (données de tempo de l'horloge interne ou d'une horloge MIDI externe)	

Dans le tableau ci-dessus, le type de modulateur utilisable pour chaque AMS est indiqué entre parenthèses ( ).
Par exemple, pour le paramètre "OSC1 Pitch" (PROG 3.1–1a) la valeur "AMS (Pitch AMS)" peut correspondre à [Off, (FEG, AEG, EXT)] (☞p.11). Cela signifie que vous pouvez choisir "Off" ou les modulateurs (FEG), (AEG) ou (EXT).

CC#: Il s'agit du numéro de contrôle MIDI.

Flt KT +/+ (Filter Keyboard Track +/+)
Flt KT +/– (Filter Keyboard Track +/–)
Flt KT 0/+ (Filter Keyboard Track 0/+)
Flt KT +/0 (Filter Keyboard Track +/0)
Amp KT +/+ (Amp Keyboard Track +/+)
Amp KT +/– (Amp Keyboard Track +/–)
Amp KT 0/+ (Amp Keyboard Track 0/+)
Amp KT +/0 (Amp Keyboard Track +/0)
+/+: Le signe (positif ou négatif) du paramètre "Ramp Low" ou "Ramp High" détermine la direction de l'effet.
+/–: Le signe du paramètre "Ramp Low" et le signe opposé du paramètre "Ramp High" déterminent la direction de l'effet (**–50** pour un réglage de **+50** et **+50** pour un réglage de **–50**).
0/+: "Ramp Low" ne produit pas de modulation AMS. Le signe du paramètre "Ramp High" détermine la direction de son effet.
+/0: Le signe du paramètre "Ramp Low" détermine la direction de son effet. "Ramp High" ne produit pas de modulation AMS.



JS+Y&AT/2 (Joy Stick +Y & After Touch/2)
L'effet de modulation sera contrôlé via le Joystick (direction +Y) et par l'Aftertouch. Dans ce cas, l'effet de l'Aftertouch correspond seulement à la moitié de l'intensité spécifiée.

JS-Y&AT/2 (Joy Stick-Y & After Touch/2)
L'effet de modulation sera contrôlé via le Joystick (direction –Y) et par l'Aftertouch. Dans ce cas, l'effet de l'Aftertouch correspond seulement à la moitié de l'intensité spécifiée.

Pedal #04 (Foot Pedal: CC#04)
Si vous voulez utiliser la pédale assignable comme modulateur AMS, réglez le paramètre "Foot Pedal Assign" (GLOBAL 6.1–1a) sur **Foot Pedal** (CC#04) (☞p.233 "Foot Pedal Assign").
Dans ce cas, vous pouvez utiliser un contrôleur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE PEDAL comme modulateur alternatif.

Slider #18 (Value Slider: CC#18)
Si vous avez sélectionné la zone "Program Select" ou "Comb Select" en mode Program ou en mode Combination, le curseur [VALUE] fonctionne comme un modulateur correspondant à la commande de contrôle CC#18.

KnobM1#17 (Knob Mod1: CC#17)
KnobM2#19 (Knob Mod2: CC#19)
KnobM3#20 (Knob Mod3: CC#20)
KnobM4#21 (Knob Mod4: CC#21)
Pour utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] comme modulateur AMS, effectuez les réglages suivants en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play pour le paramètre "Knobs B Assign" de la page Ctrls: réglez "Knob1-B" sur **Knob Mod.1 (CC#17)**, "Knob2-B" sur **Knob Mod.2 (CC#19)**, "Knob3–B" sur **Knob Mod.3 (CC#20)** ou "Knob4-B" sur **Knob Mod.4 (CC#21)** (☞p.231 "Knob 1...4 B Assign").
Quand vous assignez le mode de contrôle B aux commandes REALTIME CONTROLS et utilisez les commandes [1]~[4], la modulation spécifiée est appliquée.
Si vous assignez une valeur **positive (+)** au paramètre "AMS Intensity", vous obtiendrez un effet de modulation AMS de 0 en tournant la commande vers la position intermédiaire (à midi). En tournant la commande vers la droite, vous produisez un changement positif sur l'effet; en la tournant vers la gauche, vous produisez un changement négatif. (Des valeurs **négatives (–)** produisent un effet inverse.)

KnobM1 [+] (Knob Mod1: CC#17 [+])
KnobM2 [+] (Knob Mod2: CC#19 [+])
KnobM3 [+] (Knob Mod3: CC#20 [+])
KnobM4 [+] (Knob Mod4: CC#21 [+])
Pour ces réglages, l'action de la commande et la direction de l'effet sont différentes de celles des réglages **KnobM1#17~KnobM4#21**. Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "AMS Intensity", tourner la commande à fond à gauche produit un effet de modulation AMS de **0**. Si vous tournez la commande vers la droite, l'effet sera produit uniquement dans la direction positive. (Des valeurs **négatives (–)** produisent un effet inverse.)

SW 1 #80 (SW1 Mod.: CC#80)
SW 2 #81 (SW2 Mod.: CC#81)
Si vous voulez utiliser le bouton assignable [SW1] ou [SW2] comme modulateur AMS, effectuez les réglages suivants en mode dans le mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play pour le paramètre "'SW1/2 Assign" de la page Ctrls: réglez "SW1" sur **SW1 Mod.(CC#80)** ou "SW2" sur **SW2 Mod.(CC#81)** (☞p.230 "SW1/2 Assign").
Vous pourrez ainsi contrôler l'effet avec le bouton [SW1] ou [SW2].

Foot SW #82 (Foot Switch: CC#82)
Si vous voulez utiliser un commutateur au pied assignable comme modulateur AMS, réglez "Foot SW Assign" (GLOBAL 6.1–1a) sur **Foot SW (CC#82)** à (☞p.232 "Foot Switch Assign").
Vous pourrez ainsi piloter l'effet avec un commutateur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

Réglages de la modulation alternative

Le tableau ci-dessous indique l'effet des modulateurs AMS sur les paramètres disponibles.

La modulation alternative vous permet de créer des systèmes de modulation complexes au sein desquels les enveloppes, LFO, la fonction Keyboard Track et les fonctions de jeu agissent de concert.

- Vous pouvez par exemple appliquer des changements complexes à un LFO ou à une enveloppe en contrôlant la fréquence ou l'intensité d'un LFO modulant la hauteur/le filtre/l'amplificateur avec l'enveloppe de hauteur/de filtre/d'amplificateur ou en utilisant le LFO2 pour contrôler la fréquence du LFO1.
- Vous pouvez contrôler le timbre, l'enveloppe, le LFO, etc. non seulement par le toucher ou via le joystick, mais aussi à l'aide d'un commutateur, d'une commande, d'une pédale, etc.
- Vous pouvez contrôler le panoramique en temps réel avec une fonction de jeu, une enveloppe, un LFO, etc.
- L'enveloppe de filtre peut aussi servir à contrôler la hauteur ou le volume en même temps que le filtre.
- Les fonctions de jeu, etc. permettent de contrôler les niveaux ou les temps d'enveloppe. Vous pouvez ainsi façonner l'enveloppe en temps réel.
- La fonction Keyboard Track de filtre/d'amplificateur ou le numéro de note permettent de contrôler l'enveloppe ou le LFO en fonction de la hauteur des notes jouées sur le clavier.
- Le tempo de la fonction KARMA ou du séquenceur permet de contrôler la hauteur, le timbre, l'enveloppe ou le LFO.

Remarques relatives au tableau

***1** Si **Note No.** est choisi comme modulateur "AMS", la valeur de base correspondra à **C4**.

***2** EXT(+): Velocity, Poly After, AfterT, JS+Y #01, JS–Y #02, JS+Y&AT/2, JS –Y&AT/2, Pedal #04, Slider #18, KnobM1[+], KnobM2[+], KnobM3[+], KnobM4[+], Damper #64, Porta.SW #65, Soste. #66, Soft #67, SW 1 #80, SW 2 #81, MIDI CC#83

***3** EXT(+–): KnobM1 #17, KnobM2 #19, KnobM3 #20, KnobM4 #21

***4** Si **Tempo** est choisi comme modulateur AMS, la valeur de base correspondra à ♩**=120**. Si par exemple **Tempo** est assigné comme modulateur AMS au paramètre "Pitch" et que "AMS Intensity" correspond à **12.00**, quand vous doublez le tempo (♩=120 → 240), la hauteur augmentera d'une octave et lorsque vous réduisez le tempo de moitié (♩=120 → 60), la hauteur diminuera d'une octave.

***5** Un paramètre spécial (dédié) existe aussi.

***6** Cette valeur est ajoutée à la valeur de fréquence de coupure du filtre ("Filter Frequency"). Vous pouvez doubler la fréquence de coupure (augmentation d'une octave) en augmentant la valeur "Filter Frequency" de **10**.

***7** Cette valeur est ajoutée à la valeur de panoramique ("Pan").

***8** Vous pouvez contrôler la fréquence "Frequency" du LFO en choisissant **Tempo** comme modulateur AMS et en réglant la valeur "AMS Intensity". Cependant, si vous utilisez le paramètre "Sync. (MIDI/Tempo Sync.)" (PROG 5.3–1c), vous pourrez synchroniser la fréquence du LFO en fonction du tempo et de la valeur de note.

Effet de la modulation alternative sur divers paramètres et exemples de modulation

Pitch (PROG 3.1–1a)

Vous pouvez contrôler la hauteur (Pitch) par l'enveloppe de filtre/d'amplitude, des fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous définissez **Filter EG** ou **Amp EG** comme modulateur "AMS (Pitch AMS)" et que vous choisissez une valeur "Intensity (AMS Intensity)" de **+12.00**, la hauteur changera d'un maximum de ±1 octave en synchronisation avec l'enveloppe.
- Si vous choisissez **Tempo** comme modulateur "AMS (Pitch AMS)" et assignez **+12.00** à "Intensity (AMS Intensity)", vous pourrez augmenter la hauteur d'une octave en doublant le tempo (valeur de départ ♩=120) et diminuer la hauteur d'une octave en baissant le tempo de moitié.

Pitch EG Intensity (PROG 3.1–1b)

Vous pouvez contrôler l'intensité de l'enveloppe de hauteur (Pitch EG Intensity) à l'aide de la fonction Keyboard Track, des fonctions de jeu ou du tempo.

- Si vous choisissez **JS+Y#01** comme modulateur "AMS (Pitch EG AMS)" et que vous réglez "Intensity (AMS Intensity)" sur **+12.00**, vous pourrez augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de hauteur jusqu'à un plafond de ±1 octave en déplaçant le joystick du KARMA ou d'un instrument MIDI connecté dans la direction +Y. Si vous avez assigné une **valeur négative** à "Intensity (AMS Intensity)", l'effet de l'enveloppe de hauteur sera inverse.

Pitch LFO1/2 Intensity (PROG 3.1–2a, 3.1–4)

Vous pouvez contrôler l'intensité de modulation de hauteur des LFO1/2 à l'aide d'une enveloppe, de la fonction Keyboard Track, des fonctions de jeu, du tempo, etc.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur "AMS (LFO1/2 AMS)", vous pourrez contrôler l'amplitude du changement de hauteur de la modulation du LFO, etc. en synchronisation avec les changements de niveau de l'enveloppe. Si "Intensity (AMS Intensity)" dispose d'une valeur **positive (+)**, l'effet de vibrato augmentera progressivement à mesure que le niveau d'enveloppe augmente ou diminuera petit à petit à mesure que le niveau d'enveloppe diminue. Si une valeur **négative (–)** est assignée à "Intensity (AMS Intensity)", la phase du LFO sera inversée.
- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur "AMS (LFO 1/2 AMS)", vous pourrez déclencher l'effet de vibrato en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Filter (Cutoff) Frequency (PROG 4.1–3a, 4.1–3b)

Vous pouvez contrôler la fréquence de coupure du filtre A/B via l'enveloppe de hauteur/d'amplificateur, les fonctions de jeu ou le tempo.Réglez les paramètres "AMS 1/2 (Filter A/B AMS1/2)" et "AMS 1/2 Intensity" pour le filtre A et le filtre B.

Paramètre	AMS → AMS Value → AMS Intensity	PEG/FEG –99...0...+99	AEG 0...+99
Pitch	(+12.00)	–1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Pitch EG Int.	(+12.00)	–	–
Pitch LFO1/2 Int.	(+12.00)	–1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave]
Filter Frequency *6	(+99)	–99...0...+99	0...+99
Resonance	(+99)	–99...0...+99	0...+99
Filter EG Int.	(+99)	–	–
Filter LFO1/2 Int.	(+99)	–99...0...+99	0...+99
Amp	(+99)	Valeur x(0...1...8)	–
Amp LFO1/2 Int.	(+99)	–99...0...+99	0...+99
Pan *7	(+50)	–63...0...+63	0...+63
EG Level	(+66)	–	–
EG Time	(+49)	–	–
LFO Frequency	(+99)	Valeur x(1/64...1...64)	Valeur x(1...64)

- Si vous choisissez **JS X** ou **Ribbon#16** comme "AMS1 (Filter A AMS1)" et que vous réglez "Intensity (A AMS1 Intensity)" sur une valeur **positive (+)**, vous pourrez augmenter la fréquence de coupure du filtre en déplaçant le joystick vers la droite (ou en glissant votre doigt sur le ruban d'un TRITON, etc. connecté) et diminuer la fréquence de coupure en déplaçant la fonction de jeu correspondante vers la gauche sur le KARMA/l'instrument MIDI connecté. Des valeurs **négatives (–)** auront un effet inverse.
- Si vous choisissez un même modulateur AMS et que vous définissez des réglages différents pour le paramètre "Intensity (A AMS1/2 Intensity)" du filtre A (filtre passe-bas) et le paramètre "Intensity (B AMS1/2 Intensity)" du filtre B (filtre passe-haut), vous pourrez contrôler simultanément la fréquence de coupure de chacun de ces deux filtres au moyen d'une fonction de jeu unique.

Resonance (PROG 4.1–1b)

Vous pouvez employer ce paramètre si "Type (Filter1/2 Type)" est réglé sur **Low Pass Resonance**. Vous pouvez contrôler le niveau de résonance via une enveloppe, un LFO, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **Filter KT** ou **Amp KT** comme modulateur "Reso.AMS (Resonance AMS)", vous pourrez contrôler le niveau de résonance au moyen des réglages Keyboard Track du filtre ou de l'amplificateur. Si par exemple vous avez défini des valeurs **positives (+)** pour les paramètres "Low (KBDTrk Ramp Low)" et "High (KBDTrk Ramp High)" de la fonction Keyboard Track d'amplificateur, que **Amp KT +/+** est défini comme modulateur "Reso.AMS(Resonance AMS)" et que "Intensity (AMS Intensity)" dispose d'une valeur **positive (+)**, la fonction Keyboard Track de l'amplificateur augmentera le volume quand vous vous déplacez vers une des extrémités du clavier et "Reso.AMS(Resonance AMS)" augmentera le niveau de résonance.
- Vous pouvez choisir une fonction de jeu comme modulateur "Reso.AMS (Resonance AMS)" et l'utiliser afin de moduler la résonance.
- Vous pouvez choisir le LFO1 ou 2 comme modulateur "Reso.AMS (Resonance AMS)" et utiliser le LFO afin de moduler le niveau de résonance.

Filter EG Intensity (PROG 4.1–2b)

Vous pouvez contrôler l'intensité de l'enveloppe de filtre via une fonction de jeu, le tempo, etc. Les paramètres "Int. to A (AMS Int. to A)" et "Int. to B (AMS Int. to B)" permettent de spécifier l'intensité de manière indépendante pour le filtre A et le filtre B.

- Si vous choisissez **JS–Y#02** comme modulateur "AMS (Filter EG AMS)" et que vous réglez "Int. to A/B(AMS Int. to A/B)" sur une **valeur positive (+)**, vous pourrez augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de filtre en déplaçant le joystick du KARMA ou d'un instrument MIDI connecté (TRITON, etc.) dans la direction –Y. Si vous avez assigné une **valeur négative (–)** à "Int. to A/B(AMS Int. to A/B)", l'effet de l'enveloppe de filtre sera inverse.
- Si vous choisissez **Ribbon#16** comme modulateur "AMS (Filter EG AMS)" et que vous réglez "Int. to A/B (AMS Int. to A/B)" sur une valeur **positive (+)** à "Int. to A/B (AMS Int. to A/B)", vous pourrez augmenter graduellement l'effet de l'enveloppe de filtre en glissant votre doigt vers la droite du ruban. sur l'instrument MIDI connecté (TRITON, etc.). En glissant le doigt vers la gauche du ruban, vous pourrez augmenter progressivement l'effet de l'enveloppe de filtre avec une phase inversée.

Filter LFO 1/2 Intensity (PROG 4.1–4a)

Vous pouvez contrôler l'intensité de la modulation de filtre du LFO 1/2 en utilisant une enveloppe, la fonction Keyboard Track, une fonction de jeu ou le tempo. Les paramètres "Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)" et "Int. to B (LFO1/2 AMS Int. to B)" permettent de spécifier l'intensité de manière indépendante pour le filtre A et le filtre B.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur "AMS(LFO1/2 AMS)", l'effet WahWah automatique produit par la modulation du LFO sera contrôlé par les changements du niveau d'enveloppe. Si vous assignez une **valeur positive (+)** à "Int. to A (LFO1/2 AMS Int. to A)"/"Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)", l'effet de WahWah augmentera à mesure que le niveau de l'enveloppe monte et diminuera à mesure que le niveau de l'enveloppe baisse. Si vous assignez une **valeur négative (–)** à "Int. to A(LFO1/2 AMS Int. to A)"/"Int. to B(LFO1/2 AMS Int. to B)", la phase du LFO sera inversée.
- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur "AMS (LFO1/2 AMS)", vous pourrez déclencher l'effet WahWah automatique en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Amp (PROG 5.1–2b)

Vous pouvez contrôler le volume par l'enveloppe de hauteur/de filtre, des fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez comme modulateur "AMS (Amp AMS)" une enveloppe ou une fonction de jeu qui change selon une **valeur positive (+)** (**Amp EG**, **EXT(+)**, **EXT(SW)**), vous pourrez augmenter le volume jusqu'à un plafond de huit fois le volume de départ en assignant **+99** à "Int (AMS Intensity)".

LFO1/2 –99...0...+99	KT(Flt KT, Amp KT) –99...0...+99	KT(Note No.) *1 ...36(C2)...60(C4)...84(C6) ...	JS X/Ribbon#16 –Max...0...+Max	EXT(+) *2 0...127	EXT(+–) *3 –Max...0...+Max	EXT(Tempo) *4 (♩) = ...60...120...240...
Paramètre "spécial" – –	–1...0...+1[Octave] –1...0...+1[Octave] –1...0...+1[Octave]	Paramètre "spécial" ...–1...0...+1...[Octave] ...–1...0...+1...[Octave]	–1...0...+1[Octave] *5 –1...0...+1[Octave] –1...0...+1[Octave]	0...+1[Octave] 0...+1[Octave] 0...+1[Octave]	–1...0...+1[Octave] –1...0...+1[Octave] –1...0...+1[Octave]	...–1...0...+1...[Octave] ...–1...0...+1...[Octave] ...–1...0...+1...[Octave]
Paramètre "spécial" –99x2...0...+99x2 – –	– –99...0...+99 – –99...0...+99	– ...–99...0...+99... – ...–99...0...+99...	–99...0...+99 –99...0...+99 –99...0...+99 –99...0...+99	0...+99 0...+99 0...+99 0...+99	–99...0...+99 –99...0...+99 –99...0...+99 –99...0...+99	...–99...0...+99... ...–99...0...+99... ...–99...0...+99... ...–99...0...+99...
Paramètre "spécial" – –127...0...+127	– –99...0...+99 –63...0...+63	– ...–99...0...+99... ...–63...0...+63...	value x(0...1...8) –99...0...+99 –63...0...+63	value x(1...8) 0...+99 0...+63	value x(0...1...8) –99...0...+99 –63...0...+63	Valeur x(0...1...8...) ...–99...0...+99... ...–63...0...+63...
– – value x(1/128...1...128)	–99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	–99...0...+99 Valeur x(...1/64...1...64...) Valeur x(...1/64...1...64...)	–99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	0...+99 Valeur x(1...64) Valeur x(1...64)	–99...0...+99 Valeur x(1/64...1...64) Valeur x(1/64...1...64)	–99...0...+99 Valeur x(...1/64...1...64...) Valeur x(...1/64...1...64...) *8

- Si le modulateur "AMS (Amp AMS)" est une enveloppe, un LFO ou une fonction de jeu changeant selon une **valeur positive/négative** (**Pitch EG**, **Filter EG**, **LFO**, **KT**, **EXT(+–)**, vous pourrez augmenter le volume jusqu'à un plafond de huit fois le volume de départ (pour des changements positifs (+) du modulateur AMS) en réglant "Int (AMS Intensity)" sur **+99** ou baisser le volume jusqu'à zéro (pour des changements négatifs (–) du modulateur AMS).
- En plus des changements de volume produits dans le temps par l'enveloppe d'amplificateur, vous pouvez aussi effectuer des changements de volume en synchronisation avec l'enveloppe de hauteur/de filtre. Choisissez **PitchEG** ou **FilterEG** comme modulateur "AMS (Amp AMS)" et réglez le paramètre "Int (AMS Intensity)". Pour annuler l'effet de l'enveloppe d'amplificateur et utiliser l'enveloppe de hauteur/filtre pour contrôler le volume, réglez tous les niveaux de l'enveloppe d'amplificateur sur **+99**.

Amp LFO 1/2 Intensity (PROG 5.1–2b, 5.2)

Vous pouvez contrôler l'intensité de la modulation d'amplificateur du LFO 1/2 via une enveloppe, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **EG** comme modulateur "AMS (LFO1/2 AMS)", l'effet de trémolo produit par la modulation du LFO changera en synchronisation avec les changements du niveau d'enveloppe. Si vous réglez "Int. (AMS Intensity)" sur une **valeur positive (+)**, l'effet de trémolo augmentera à mesure que le niveau de l'enveloppe monte et diminuera à mesure que le niveau de l'enveloppe baisse. Si vous assignez une **valeur négative (–)** à "Int. (AMS Intensity)", la phase du LFO sera inversée.
- Si vous choisissez une fonction de jeu (**SW1** ou **2**, par exemple) comme modulateur "AMS (LFO1/2 AMS)", vous pourrez déclencher l'effet de trémolo en appuyant sur le bouton [SW1] ou [SW2].

Pan (PROG 5.1–1b)

Vous pouvez contrôler le panoramique de l'oscillateur via une enveloppe, un LFO, la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

- Si vous choisissez **Note No.** comme modulateur "AMS (Pan AMS)" et réglez "Intensity" sur **+50**, le panoramique sera déterminé en fonction des notes jouées sur le clavier: la note C4 correspondra au centre, la note C6 (et les notes plus aiguës) à la position à fond à droite et la note C2 (et les notes plus graves) à la position à fond à gauche.
- Si **EG** est choisi comme modulateur "AMS (Pan AMS)", le panoramique de l'oscillateur sera contrôlé en synchronisation avec les changements de niveau d'**enveloppe**. Si "Intensity" est réglé sur une **valeur positive (+)**, le panoramique se déplacera vers la droite à mesure que le niveau d'enveloppe augmente et se déplacera vers la gauche à mesure que le niveau d'enveloppe diminue. Si vous avez assigné une **valeur négative (–)** à "Intensity", l'effet sera inverse.

EG Level – Pitch EG (PROG 3.1–5b) – Filter EG (PROG 4.1–5b) – Amp EG (PROG 5.1–3b)

Vous pouvez contrôler les niveaux d'enveloppe via la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc.

Réglez la valeur "I (AMS Intensity)" et choisissez **+/–/0** pour chaque portion de l'enveloppe (niveau initial "S", niveau d'attaque "A" et niveau de rupture "B") afin de spécifier la direction de l'effet (si un effet est produit) du modulateur AMS sur la portion en question de l'enveloppe.
+: Le modulateur AMS fonctionne conformément au réglage "Intensity" défini.
–: Le signe du réglage "Intensity" est inversé.
0: Le modulateur AMS ne produit pas d'effet.
Si "I (AMS Intensity)" est réglé sur **+66**, vous pourrez contrôler les différents niveaux d'enveloppe sur une plage maximum de ±99.

- Choisissez **Velocity** pour "AMS" (modulation de niveau d'enveloppe d'amplificateur), réglez "I (AMS Intensity)" sur **+66**, "S" sur **0**, "A" sur **+** et "B" sur **–**. Réglez tous les niveaux d'enveloppe d'amplificateur (Amp EG) sur **+00**. Quand vous augmentez la force de votre toucher, les niveaux d'enveloppe changent alors de manière plus marquée. A la valeur de toucher maximum, le niveau initial (Start) est toujours de +00, mais le niveau d'attaque (Attack) passe à +99 et le niveau de rupture (Break) passe à –99.

EG Time – Pitch EG (PROG 3.1–5c) – Filter EG (PROG 4.1–5c) – Amp EG (PROG 5.1–3c)

Vous pouvez contrôler les temps d'enveloppe via la fonction Keyboard Track, les fonctions de jeu, le tempo, etc. Définissez la valeur "I (AMS Intensity)" et choisissez **+/–/0** pour chaque portion de l'enveloppe (temps d'attaque "A", temps de chute "D", temps de pente "S", temps d'étouffement "R") afin de spécifier la direction de l'effet (si un effet est produit) du modulateur AMS sur la portion en question de l'enveloppe.
+: Le modulateur AMS fonctionne conformément au réglage "Intensity" défini.
–: Le signe du réglage "Intensity" est inversé.
0: Le modulateur AMS ne produit pas d'effet.
Chaque temps d'enveloppe est déterminé par la valeur de modulation alternative au moment où la portion correspondante de l'enveloppe est atteinte. Par exemple, la valeur de modulation alternative au moment où le niveau d'attaque est atteint détermine le temps de chute.
Si vous réglez "I (AMS Intensity)" sur la valeur **8**, **17**, **25**, **33**, **41** ou **49**, vous pourrez multiplier le temps correspondant un maximum de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou le diviser par 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

- Réglez "AMS" sur **JS+Y#01**, "I (AMS Intensity)" sur **+8**, "A" sur **+**, "D" sur **–** et "S" et "R" sur **0**. Vous pourrez alors allonger le temps d'attaque un maximum de 2 fois en déplaçant le joystick dans la direction +Y. Le temps de chute pourra être réduit jusqu'à un maximum de 1/2. Les temps de pente et d'étouffement ne changeront pas.

LFO Frequency (PROG 5.3–1b)

Vous pouvez contrôler la fréquence du LFO 1 ou 2 à l'aide d'une enveloppe, de la fonction Keyboard Track, des fonctions de jeu, du tempo, etc. Vous pouvez même moduler la fréquence du LFO1 en utilisant la fréquence du LFO2.
Si vous réglez "Int (AMS 1/2 Intensity)" sur la valeur **16**, **33**, **49**, **66**, **82** ou **99**, vous pourrez multiplier la fréquence correspondante un maximum de 2, 4, 8, 16, 32 ou 64 fois (ou la diviser par 1/2, 1/4, 1/8, 1/16, 1/32, 1/64).

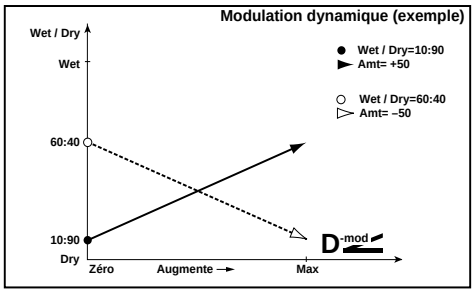
- Réglez "AMS1/2 (Freq. AMS1/2)" sur **JS+Y#01** et "Int (AMS1/2 Intensity)" sur **+16**. Vous pourrez alors augmenter la fréquence du LFO un maximum de 2 fois en déplaçant le joystick dans la direction +Y. Si vous réglez "Int (AMS1/2 Intensity)" sur **–16** et déplacez le joystick dans la direction +Y, vous pourrez diminuer la fréquence du LFO jusqu'à 1/2.

Dmod: modulation dynamique

Vous pouvez contrôler certains paramètres d'effets "au vol" en manipulant le joystick, les commandes REALTIME CONTROLS, etc. du KARMA. Ce type de contrôle des effets est appelé **Modulation dynamique** (Dmod). Vous pouvez par exemple utiliser l'Aftertouch pour augmenter la vitesse du LFO afin de produire un effet de chorus et de flanger ou activer l'effet WahWah via le joystick. La modulation dynamique sert donc à exploiter pleinement tout le potentiel de créativité offert par les effets du KARMA.
Dans la plupart des cas, la modulation dynamique est définie via deux paramètres: "(Source)" et "(Amount)" (quantité). "Source" définit le modulateur dynamique et "(Amount)" la quantité de modulation dynamique sur l'effet. Quand la valeur maximum est assignée au modulateur dynamique, la modulation de l'effet sera déterminée par la valeur de l'effet plus la quantité de modulation (valeur "(Amount)").

Exemple: "W/D (Wet/Dry)" **10:90**, "(Source)" **AfterT**, "(Amount)" **+50**

Dans ce cas, la balance de l'effet (rapport entre le son traité par l'effet "Wet" et le son direct "Dry") est de 10:90. Quand vous produisez un message d'Aftertouch, le pourcentage du son traité par l'effet augmente. A la valeur d'Aftertouch maximum, la balance Wet/Dry de l'effet est de 60:40.



Si vous modifiez la valeur "(Amount)" tout en utilisant le modulateur dynamique, la modulation dynamique de l'effet ne sera pas affectée par ce changement. Dans ce cas, le KARMA appliquera votre réglage la prochaine fois que vous utilisez le modulateur dynamique.

Pour en savoir plus sur les autres paramètres d'effets pilotables avec la modulation dynamique, voyez la section consacrée à l'effet en question.
Dans les tableaux de la section des effets, les paramètres pilotables avec la modulation dynamique sont indiqués par le symbole D-mod (affiché à droite du paramètre).

Liste des modulateurs dynamiques

Modulateur dynamique	Description	
Off	Pas de modulation dynamique	
Gate1	Enclenchement/coupure de note	(☞p.228)
G1+Dmp (Gate1+Damper)	Enclenchement de note + pédale de maintien	(☞p.228)
Gate2	Enclenchement/coupure de note (enclenché pour chaque touche enfoncée)	(☞p.228)
G2+Dmp (Gate2+Damper)	Enclenchement de note + pédale de maintien (enclenché pour chaque touche enfoncée)	(☞p.228)
Note No. (Note Number)	Numéro de note	
Vel (Velocity)	Toucher	
AfterT (After Touch)	Aftertouch de canal MIDI (aftertouch)	
JS X (Joy Stick X)	Joystick (axe X, horizontal)	
JS+Y#1 (Joy Stick +Y: CC#01)	Joystick (direction +Y, soit vers l'arrière de l'instrument) (CC#01)	
JS-Y#2 (Joy Stick -Y: CC#02)	Joystick (direction –Y, soit vers l'avant de l'instrument) (CC#02)	
Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)	MIDI CC#04: contrôleur au pied (pédale assignable)	(☞p.228)
FX1#12 (FX Control1: CC#12)	Pilotages d'effets 1 (CC#12)	
FX2#13 (FX Control2: CC#13)	Pilotages d'effets 2 (CC#13)	
Rbn#16 (Ribbon: CC#16)	MIDI CC#16: fonction de jeu (ruban*)	
Sld#18 (Value Slider: CC#18)	MIDI CC#18: fonction de jeu (curseur Value)	
Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)	Commande REALTIME CONTROLS 1, mode B (CC#17)	(☞p.228)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)	Commande REALTIME CONTROLS 2, mode B (CC#19)	(☞p.228)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)	Commande REALTIME CONTROLS 3, mode B (CC#20)	(☞p.228)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)	Commande REALTIME CONTROLS 4, mode B (CC#21)	(☞p.228)
Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 1, mode B [+]	(☞p.228)
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 2, mode B [+]	(☞p.228)
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 3, mode B [+]	(☞p.228)
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])	Commande REALTIME CONTROLS 4, mode B [+]	(☞p.228)
Dmp#64 (Damper: CC#64)	MIDI CC#64: pédale de maintien (Damper)	
Prt#65 (Portamento Switch: CC#65)	MIDI CC#65: commutateur de Portamento	
Sos#66 (Sosutenuto: CC#66)	MIDI CC#66: pédale tonale	
SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)	Bouton assignable 1 (modulation SW1, CC#80)	(☞p.228)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)	Bouton assignable 2 (modulation SW2, CC#81)	(☞p.228)
FSW#82 (Foot Switch: CC#82)	MIDI CC#82: commutateur au pied assignable	
CC#83	MIDI CC#83	
Tempo	Tempo (données de tempo de l'horloge interne ou d'une horloge MIDI externe)	(☞p.228)

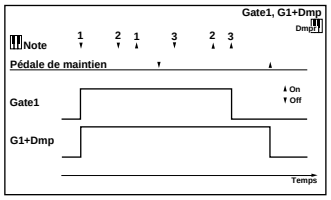
CC#: Il s'agit du numéro de contrôle MIDI.

*: Indique une fonction de jeu ou la fonction assignée à un contrôleur sur les modèles TRITON/TRITONpro/TRITONproX. La fonction de jeu et le type de messages MIDI qu'elle transmet dépendent du type d'instrument MIDI connecté.

MIDI En mode Program, la modulation dynamique des effets d'insertion et des effets maîtres est contrôlée via le canal MIDI Global.
En modes Combination, Sequencer et Song Play, la modulation dynamique des effets d'insertion et des effets maîtres est contrôlée via le canal MIDI défini indépendamment avec le paramètre "Control Channel" pour les effets d'insertion IFX1–5, l'effet maître MFX1 et l'effet maître MFX2.

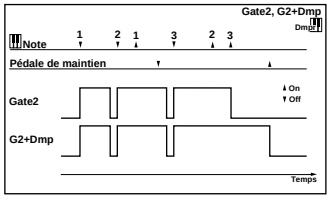
Gate1, G1+Dmp (Gate1+Damper)

Pour **Gate 1**, l'effet est maximum durant l'enclenchement de note et s'arrête quand toutes les touches ont été relâchées. Pour **G1+Dmp**, l'effet de modulation est toujours maximum après le relâchement des touches, tant que vous gardez enfoncée la pédale de maintien.



Gate2, G2+Dmp (Gate2+Damper)

Ce paramètre est pratiquement identique au réglage Gate 1 ou G1+Dmp. Toutefois, si vous employez **Gate 2** ou **G2+Dmp** comme modulateur dynamique pour l'enveloppe de l'effet 022: St.Env.Flanger, etc. ou pour la source AUTO-FADE de l'effet 027: St.Vibrato, chaque enclenchement de note déclenchera l'effet. (Pour Gate 1 et G1+Dmp, l'effet est activé uniquement lors du premier enclenchement de note.)



Pdl#4 (Foot Pedal: CC#04)

Si vous voulez utiliser la pédale assignable comme modulateur dynamique, réglez "Foot Pedal Assign" (GLOBAL 6.1–1a) sur **Foot Pedal (CC#04)** (☞p.233 "Foot Pedal Assign"). Dans ce cas, vous pouvez utiliser un contrôleur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE PEDAL comme modulateur dynamique.

Sld#18 (Value Slider: CC#18)

Si vous avez choisi la zone "Program Select" ou "Combi Select" à la page 1.1:Play du mode Program ou du mode Combination, le curseur [VALUE] fonctionne comme un modulateur correspondant à la commande de contrôle CC#18.

Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)
Kb2#19 (Knob Mod2: CC#19)
Kb3#20 (Knob Mod3: CC#20)
Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21)

Pour utiliser les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] comme modulateur dynamique, réglez comme suit le paramètre "Knob B Assign" de la page 2.2: Ed–Ctrl/Controller dans le mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play: réglez "Knob1-B" sur **Knob Mod.1 (CC#17)**, "Knob2-B" sur **Knob Mod.2 (CC#19)**, "Knob3–B" sur **Knob Mod.3 (CC#20)** ou "Knob4-B" sur **Knob Mod.4 (CC#21)** (☞p.231 "Knob 1...4 B Assign").
Quand vous assignez le mode de contrôle B aux commandes REALTIME CONTROLS et utilisez les commandes [1]~[4], la modulation spécifiée est appliquée.
Quand vous tournez la commande vers la position intermédiaire (à midi), un effet de modulation dynamique de **0** est produit. Si vous assignez une valeur **positive (+)** au paramètre "(Amount)", vous produirez un changement positif sur l'effet en tournant la commande vers la droite; en la tournant vers la gauche, vous produisez un changement négatif. (Des valeurs **négatives (–)** produisent un effet inverse.)

Kb1[+] (Knob Mod1: CC#17 [+])
Kb2[+] (Knob Mod2: CC#19 [+])
Kb3[+] (Knob Mod3: CC#20 [+])
Kb4[+] (Knob Mod4: CC#21 [+])

Pour ces réglages, l'action de la commande et la direction de l'effet sont différentes de celles des réglages Kb1#17 (Knob Mod1: CC#17)~Kb4#21 (Knob Mod4: CC#21). Si vous assignez une valeur **positive (+)** à "(Amount)", vous obtiendrez un effet de modulation dynamique de **0** en tournant la commande à fond à gauche. Si vous tournez la commande vers la droite, l'effet sera produit uniquement dans la direction positive. (Des valeurs **négatives (–)** produisent un effet inverse.)

SW1#80 (SW1 Mod.: CC#80)
SW2#81 (SW2 Mod.: CC#81)

Si vous voulez utiliser le bouton [SW1] ou [SW2] comme modulateur dynamique, réglez le paramètre "SW Assign" comme suit à la page Controller du mode Program, Sequencer ou Song Play: assignez **SW1 Mod. (CC#80)** à "SW1" ou **SW2 Mod.(CC#81)** à "SW2" (☞p.230 "SW1/2 Assign"). Vous pouvez piloter l'effet avec le bouton [SW1] et [SW2].

FSW#82 (Foot Switch: CC#82)

Si vous voulez utiliser un commutateur au pied assignable comme modulateur dynamique, réglez "Foot SW Assign" (GLOBAL 6.1–1a) sur **Foot SW (CC#82)** (☞p.232 "Foot Switch Assign").
Vous pourrez ainsi piloter l'effet avec un commutateur au pied, etc. branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

Tempo

Les modulateurs autres que **Tempo** sont traités comme une valeur entre 0 et 127 (–128 – +127). En revanche, pour le modulateur **Tempo**, le KARMA utilise les données de tempo (valeur BPM) de son horloge interne ou d'une horloge MIDI externe. Ce qui signifie que pour le réglage de tempo "♩" = **127** (BPM), la modulation sera identique à celle produite à la valeur maximum (+127) des autres types de modulateurs.

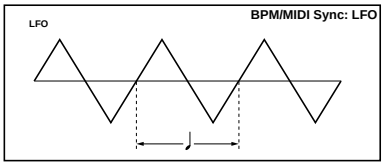
A propos de la fonction BPM/MIDI SYNC

La fonction BPM/MIDI SYNC est applicable à la plupart des effets générés par un LFO, tels que l'effet **009: St.Wah/ AutoW(Stereo Wah/Auto Wah)** ainsi que certains types d'effets de Delay comme l'effet **049: LCR BPM Delay**. Vous pouvez appliquer à ces effets une modulation synchronisée sur le tempo ou encore définir le temps de retard des effets Delay via une valeur de note de sorte que l'effet soit synchronisé sur le tempo de la fonction KARMA ou d'un séquenceur externe, cela même si vous changez de tempo.

Dans les tableaux de la section des effets, les paramètres pour lesquels la fonction BPM/MIDI SYNC est disponible sont indiqués par le symbole Sync (affiché à droite du paramètre).

Exemple 1. LFO

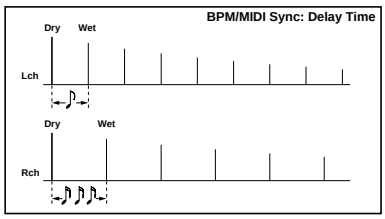
"BPM/MIDI Sync" **On**
"Base (Base Note)" ♩
"Times" **1**
Dans ce cas, la longueur de chaque cycle du LFO correspond à une noire.



Si "BPM" est réglé sur **MIDI**, le LFO sera synchronisé sur le tempo de la fonction KARMA ou du séquenceur (ou d'une horloge MIDI externe). Si la valeur de "BPM" est comprise dans la plage **40~240**, la valeur spécifiée sera utilisée.

Exemple 2. Delay Time

"L Bs (Base Note)" ♪
"Times" **1**
"R Bs (Base Note)" 𝅘𝅥𝅯
"Times" **3**
Dans ce cas, le temps de retard du canal gauche correspondra à une croche et le temps de retard du canal droit sera d'un triolet de doubles croches.



Si "BPM" est réglé sur **MIDI**, l'effet sera synchronisé sur le tempo de la fonction KARMA ou du séquenceur (ou d'une horloge MIDI externe). Si "BPM" est compris dans la plage **40~240**, la valeur spécifiée sera utilisée.
Si les réglages combinés de tempo et des paramètres "Bs (Base Note)" et "Times" entraînent un dépassement du temps de retard limite, le KARMA affichera un message d'avertissement tel que "Time Over? >OVER!". Dans ce cas, modifiez vos réglages de sorte à ne pas dépasser le temps de retard maximum. (Le temps de retard maximum varie en fonction de l'effet choisi.)

SW1/2 Assign

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes aux boutons [SW1] et [SW2].

- Pour un Program, une Combination, un Song ou en mode Song Play, réglez le paramètre “SW1/2 Assign” à la page 2.2: Ed-Ctrl/Controller (2.2–1b).

Liste des assignations SW1 et SW2

Off	Aucune fonction assignée
SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80) SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)	Choisissez cette option pour utiliser le bouton comme modulateur alternatif ou modulateur dynamique. Dans ce cas, vous devez d’abord spécifier la destination de contrôle. Chaque fois que vous activez/coupez la fonction en appuyant sur le bouton, la commande de contrôle CC#80 (ou CC#81) (Off: 0, On: 127) est transmise. (☞p.230)
Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)	Quand vous appuyez sur le bouton SW1 (ou SW2) pour activer la fonction (témoin allumé), un effet de Portamento est appliqué. Chaque fois que vous activez/coupez la fonction, la commande de contrôle CC#65 (Off: 0, On: 127) est transmise. (☞p.230)
Octave Down	A chaque pression sur le bouton SW1 (ou SW2), la hauteur alterne entre une octave en-dessous de la hauteur originale et la hauteur originale (1 octave en-dessous quand le témoin est allumé).
Octave Up	A chaque pression sur le bouton SW1 (ou SW2), la hauteur alterne entre une octave au dessus de la hauteur originale et la hauteur originale (1 octave en plus quand le témoin est allumé).
JS X Lock	Verrouille l’effet assigné à l’axe X du Joystick. (☞p.230)
JS+Y Lock	Verrouille l’effet assigné à la direction +Y du Joystick. (☞p.230)
JS-Y Lock	Verrouille l’effet assigné à la direction -Y du Joystick. (☞p.230)
Ribbon Lock :N/A	— (☞p.230)
JS X&Rbn Lock :N/A	— (☞p.230)
JS+Y&Rbn Lock :N/A	— (☞p.230)
JS-Y&Rbn Lock :N/A	— (☞p.230)
AfterT Lock	Verrouille l’effet d’Aftertouch. (☞p.230)

SW1 Mod.(CC#80) (SW1 Modulation:CC#80)
SW2 Mod.(CC#81) (SW2 Modulation:CC#81)
Cet effet est différent pour SW1 et SW2. SW1 est traité par la commande de contrôle CC#80 et SW2 par la commande de contrôle CC#81.

Porta.SW(CC#65) (Portamento Switch:CC#65)
Si vous avez réglé “Mode (Oscillator Mode)” (PROG 2.1–1a) sur **Single**, quand vous activez la fonction du bouton (témoin allumé), un effet de Portamento est appliqué, cela quel que soit le réglage “Enable (Porta. Enable)” (PROG 3.1–1c); quand la fonction du bouton est désactivée (témoin éteint), aucun effet de Portamento n’est appliqué.
Si “Mode (Oscillator Mode)” est réglé sur **Double** et si le réglage “Enable (Porta. Enable)” est identique pour les oscillateurs OSC1 et 2 (c.-à-d. si vous avez réglé OSC1 et 2 sur **Enable** ou **Disable**), alors un effet de Portamento sera appliqué aux oscillateurs OSC1 et 2 quand vous activez la fonction du bouton (témoin allumé); quand cette fonction est désactivée (témoin éteint), l’effet de Portamento ne sera pas appliqué à OSC1 ni 2.
Si vous avez choisi des réglages “Enable (Porta. Enable)” différents pour OSC1 et 2 (c.-à-d. si OSC1 est réglé sur **Enable** et OSC2 sur **Disable** ou OSC1 est réglé sur **Disable** et OSC2 sur **Enable**), alors le Portamento sera appliqué à l’oscillateur OSC réglé sur **Enable** quand vous activez la fonction en appuyant sur le bouton (témoin allumé). Si la fonction du commutateur est désactivée (témoin éteint), le Portamento ne sera appliqué à aucun des oscillateurs.

JS X Lock, JS+Y Lock, JS-Y Lock, AfterT Lock
Le statut de la fonction de jeu (joystick, Aftertouch) passe du mode verrouillé ou mode non verrouillé (quand le témoin est allumé, le mode est verrouillé).
Quand vous utilisez le joystick ou la fonction Aftertouch et que vous activez le verrouillage, le KARMA verrouille (bloque) l’effet à la position courante de la fonction de jeu.

Par exemple, si vous choisissez **JS (+Y) Lock**, que vous poussez le Joystick vers l’arrière de l’instrument et que vous activez alors le mode de verrouillage, l’effet appliqué dans cette position (+Y) du joystick sera bloqué. Dans ce cas, même si vous replacez le joystick en position centrale, la modulation continuera d’être appliquée. Vous pouvez alors même déplacer le joystick dans la direction opposée (–Y) pour appliquer simultanément deux types de modulation (Joystick +Y et –Y).

MIDI Quand vous verrouillez le réglage du joystick ou d’Aftertouch, le KARMA interrompt la transmission de la commande de contrôle correspondante, mais continue de recevoir ces données MIDI.

Ribbon Lock: N/A, JS X&Rbn Lock : N/A, JS+Y&Rbn Lock: N/A, JS-Y&Rbn Lock: N/A

Vous pouvez spécifier ces valeurs, mais elles resteront sans effet. “N/A” (Not Available) vous indique que ces valeurs ne sont pas disponibles (non valides donc).
La compatibilité des données est assurée entre le KARMA et les modèles TRITON/TRITONpro/TRITONproX (version avec clavier). Vous pouvez utiliser les Programs créés sur le KARMA sur les modèles TRITON avec clavier et vice versa. En vue de maintenir la compatibilité, vous pouvez régler ces paramètres “invalides” sur le KARMA.

Knob 1...4 B Assign

Vous pouvez assigner les fonctions suivantes au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4].

- En mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play, effectuez ces réglages avec le paramètre “Knob B Assign” (2.2–1a) à la page 2.2: Ed-Ctrl/Controller.

Assignations pour le mode B des commandes REALTIME CONTROLS

Off	Aucune fonction assignée
Knob Mod. 1 (CC#17)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **KnobM1#17** ou “Dmod Src” sur **Kb1#17**. La commande de contrôle CC#17 est aussi transmise.
Knob Mod. 2 (CC#19)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **KnobM2#19** ou “Dmod Src” sur **Kb2#19**. La commande de contrôle CC#19 est aussi transmise.
Knob Mod. 3 (CC#20)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **KnobM3#20** ou “Dmod Src” sur **Kb3#20**. La commande de contrôle CC#20 est aussi transmise.
Knob Mod. 4 (CC#21)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **KnobM4#21** ou “Dmod Src” sur **Kb4#21**. La commande de contrôle CC#21 est aussi transmise.
Master Volume	Contrôle le volume. Un message SysEx universel Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H] est transmis simultanément afin de régler le volume de toutes les pistes ou de tous les Timbres (tout en conservant la balance de volume entre les pistes ou les Timbres).
Porta. Time (CC#05)	Contrôle le temps de Portamento. La commande de contrôle CC#5 est aussi transmise.
Volume (CC#07)	Contrôle le volume. La commande de contrôle CC#7 est aussi transmise.
IFX Pan (CC#08)	Contrôle le panoramique après les blocs d’insertion. La commande de contrôle CC#8 est aussi transmise.
Pan (CC#10)	Contrôle le panoramique d’oscillateur. La commande de contrôle CC#10 est aussi transmise.
Expression (CC#11)	Contrôle l’expression. La commande de contrôle CC#11 est aussi transmise.
FX Ctrl 1 (CC#12)	Contrôle la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “Dmod Src” sur **FX1#12**. La commande de contrôle CC#12 est aussi transmise.
FX Ctrl 2 (CC#13)	Contrôle la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “Dmod Src” sur **FX2#13**. La commande de contrôle CC#13 est aussi transmise.
Flt Cutoff (CC#74)	Contrôle la fréquence de coupure du filtre (passe-bas). La commande de contrôle CC#74 est aussi transmise.
Flt Reso. (CC#71)	Contrôle la résonance du filtre ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Si le paramètre “Type (Filter1/2 Type)” du Program est réglé sur **Low Pass Resonance**, vous pourrez contrôler le niveau de résonance. Si ce paramètre est réglé sur **Low Pass & High Pass**, vous pourrez contrôler la fréquence de coupure du filtre passe-haut. La commande de contrôle CC#71 est aussi transmise.
Flt EG Int. (CC#79)	Contrôle l’intensité de l’enveloppe du filtre. La commande de contrôle CC#79 est aussi transmise.
F/A Attack (CC#73)	Contrôle l’attaque de l’enveloppe du filtre et de l’amplificateur. La commande de contrôle CC#73 est aussi transmise.
F/A Decay (CC#75)	Contrôle le temps de chute et le temps de pente de l’enveloppe du filtre et de l’amplificateur. La commande de contrôle CC#75 est aussi transmise.
F/A Sus. (CC#70)	Contrôle le niveau de maintien de l’enveloppe du filtre et de l’amplificateur. La commande de contrôle CC#70 est aussi transmise.
F/A Rel. (CC#72)	Contrôle le temps d’étouffement de l’enveloppe du filtre et de l’amplificateur. La commande de contrôle CC#72 est aussi transmise.
P LFO1 Spd (CC#76)	Contrôle la fréquence de l’oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#76 est aussi transmise.
P LFO1 Dep (CC#77)	Contrôle l’intensité de l’oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#77 est aussi transmise.
P LFO1 Dly (CC#78)	Contrôle le retard de l’oscillateur LFO1. La commande de contrôle CC#78 est aussi transmise.
SW 1 Mod. (CC#80)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” ou “Dmod Src” sur **SW 1 #80**. La commande CC#80 est aussi transmise.
SW 2 Mod. (CC#81)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” ou “Dmod Src” sur **SW 2 #81**. La commande CC#81 est aussi transmise.
Foot SW (CC#82)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **FootSW#82** ou “Dmod Src” sur **FSW#82**. La commande de contrôle CC#82 est aussi transmise.
MIDI CC#83 (CC#83)	Fonction de jeu d’utilité générale. Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **MIDI CC#83** ou “Dmod Src” sur **CC#83**. La commande de contrôle CC#83 est aussi transmise.
MFX Send 1 (CC#93)	Contrôle le niveau d’envoi au bloc de l’effet maître 1. La commande de contrôle CC#93 est aussi transmise.
MFX Send 2 (CC#91)	Contrôle le niveau d’envoi au bloc de l’effet maître 2. La commande de contrôle CC#91 est aussi transmise.
MIDI CC#00...CC#95	La commande de contrôle MIDI (CC#) spécifiée est transmise. Si vous avez réglé le KARMA de sorte à le piloter via des commandes de contrôle, vous obtiendrez le résultat correspondant à la commande en question.

Vous ne pouvez pas modifier les fonctions assignées au mode A des commandes REALTIME CONTROLS.

Knob1-A: LPF Cutoff (Filter LPF Cutoff: CC#74)
Contrôle la fréquence de coupure du filtre passe-bas. La commande de contrôle CC#74 est transmise.

Knob2-A: Resonance/HPF (Filter Resonance/HPF Cutoff: CC#71)
Contrôle le niveau de résonance ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut. Si le paramètre "Filter Type" du Program est réglé sur **Low Pass Resonance**, cette commande contrôlera le niveau de résonance. Si "Filter Type" est réglé sur **Low Pass & High Pass**, cette commande contrôlera la fréquence de coupure du filtre passe-haut. La commande de contrôle CC#71 est transmise.

Knob3-A: EG-Intensity (Filter EG Intensity: CC#79)
Contrôle l'intensité de l'enveloppe de filtre. La commande de contrôle CC#79 est transmise.

Knob4-A: EG-Release (Filter, Amplifier EG Release: CC#72)
Contrôle le temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et d'amplificateur. La commande de contrôle CC#72 est transmise.

Foot Switch Assign

Vous pouvez assigner une fonction à un commutateur au pied (comme le PS-1 de Korg disponible en option) branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH.

- Vous pouvez assigner la fonction souhaitée au commutateur au pied avec le paramètre "Foot SW Assign" (6.1–1a) de la page GLOBAL 6.1 Controller.

MIDI Si vous choisissez une fonction comprenant une commande de contrôle, celle-ci sera transmise chaque fois que vous activez/coupez la fonction via le commutateur au pied (Off: 0, On: 127).

Liste des assignations pour le commutateur au pied

Off	Le commutateur au pied connecté ne fonctionne pas.
Foot SW (CC#82)	Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d'effet. Pour ce type de contrôle, réglez "AMS" sur **Foot SW:#82** ou "Dmod Src" sur **Foot SW:#82**.
Portamento SW (CC#65)	Fait office de commutateur de Portamento.
Sostenuto (CC#66)	Contrôle l'effet de la pédale tonale (prolongeant uniquement le son des touches (numéros de note) maintenues enfoncées au moment où vous appuyez sur la pédale).
Soft (CC#67)	Active/coupe l'effet de la pédale douce.
KARMA On/Off	Active/coupe la fonction KARMA.
KARMA Latch On/Off	Active/coupe la fonction KARMA Latch.
Program Up	Le commutateur au pied permet de choisir les Programs ou les Combinations. A la page PROG 1.1: Play, le commutateur permet de sélectionner le Program suivant. A la page COMBI 1.1: Play, le commutateur choisit la Combination suivante. Un message de sélection de banque et un message de changement de programme sont transmis simultanément.
Program Down	Le commutateur au pied permet de choisir les Programs ou les Combinations. A la page PROG 1.1: Play, le commutateur permet de sélectionner le Program précédent. A la page COMBI 1.1: Play, le commutateur choisit la Combination précédente. Un message de sélection de banque et un message de changement de programme sont transmis simultanément.
Song Start/Stop	Le commutateur au pied permet de lancer et d'arrêter le séquenceur. Un message MIDI Start ou Stop est transmis simultanément.
Song Punch In/Out	Si vous réglez le paramètre "REC Setup" (SEQ 1.1–6a) sur **Manual Punch In**, vous pouvez utiliser le commutateur au pied pour démarrer et arrêter l'enregistrement sur le séquenceur.
Cue Repeat Control	Si à la page SEQ 2.1: Cue List, vous avez réglé le paramètre "Rep (Cue Edit-Repeat)" (2.1–1b) de chaque pas sur **FS**, vous pourrez interrompre la répétition du pas en question et passer au pas suivant en appuyant sur le commutateur au pied. Si vous êtes à la fin du Song (morceau), vous pourrez passer au pas (morceau) suivant en enfonçant le commutateur.

Portamento SW (CC#65)
Si vous avez réglé "Mode (Oscillator Mode)" (PROG 2.1–1a) sur **Single**, quand vous activez la fonction via le commutateur au pied, un effet de Portamento est appliqué, cela quel que soit le réglage "Enable (Porta. Enable)" (PROG 3.1–1c); quand la fonction du commutateur au pied est désactivée, aucun effet de Portamento n'est appliqué.
Si "Mode (Oscillator Mode)" est réglé sur **Double** et si le réglage "Enable (Porta. Enable)" est identique pour les oscillateurs OSC1 et 2 (c.-à-d. si vous avez réglé OSC1 et 2 sur **Enable** ou **Disable**), alors un effet de Portamento sera appliqué aux oscillateurs OSC1 et 2 quand vous activez la fonction via le commutateur au pied; quand cette fonction est désactivée via le commutateur, l'effet de Portamento ne sera pas appliqué à OSC1 ni 2.
Si vous avez choisi des réglages "Enable (Porta. Enable)" différents pour OSC1 et 2 (c.-à-d. si OSC1 est réglé sur **Enable** et OSC2 sur **Disable** ou OSC1 est réglé sur **Disable** et OSC2 sur **Enable**), alors le Portamento sera appliqué à l'oscillateur OSC réglé sur **Enable** quand vous activez la fonction en enfonçant le commutateur au pied. Si la fonction est désactivée via le commutateur au pied, le Portamento ne sera appliqué à aucun des oscillateurs.

Foot Pedal Assign

Vous pouvez affecter une fonction à une pédale assignable (comme la pédale XVP-10 ou EXP-2 de Korg disponible en option) branchée à la prise ASSIGNABLE PEDAL.

- Vous pouvez assigner la fonction souhaitée à la pédale avec le paramètre “Foot Pedal Assign” (6.1–1a) de la page GLOBAL 6.1: Controller.

MIDI Si vous choisissez une fonction comprenant une commande de contrôle, celle-ci sera transmise chaque fois que vous actionnez la pédale (min: 0, max: 127).

Liste des assignations pour la pédale assignable

Off	La pédale assignable connectée ne fonctionne pas.
Master Volume	Contrôle le volume. Le message SysEx universel Master Volume [F0H, 7FH, nn, 04, 01, vv, mm, F7H] est transmis simultanément afin de régler le volume de toutes les pistes ou de tous les Timbres (tout en conservant la balance de volume entre les pistes ou les Timbres).
Foot Pedal (CC#04)	Permet de contrôler la modulation AMS ou la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “AMS” sur **Pedal #0**4 ou “Dmod Src” sur **pdl#04**.
Portamento Time (CC#05)	Contrôle la vitesse à laquelle le Portamento modifie la hauteur.
Volume (CC#07)	Contrôle le volume d’un Program, du Timbre d’une Combination ou d’une piste en modes Sequencer/Song Play.
Post IFX Pan (CC#08)	Contrôle le panoramique après les blocs d’insertion.
Pan (CC#10)	Contrôle le panoramique d’un Program, du Timbre d’une Combination ou d’une piste en modes Sequencer/Song Play.
Expression (CC#11)	Contrôle le volume d’un Program, du Timbre d’une Combination ou d’une piste en modes Sequencer/Song Play. La valeur Expression est multipliée par la valeur Volume afin de déterminer le niveau de volume réel.
FX Control 1 (CC#12)	Contrôle la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “Dmod Src” sur **FX1#12**.
FX Control 2 (CC#13)	Contrôle la modulation dynamique d’effet. Pour ce type de contrôle, réglez “Dmod Src” sur **FX2#13**.
MFX Send 1 (CC#93)	Contrôle le niveau d’envoi à l’effet maître 1 (MFX1) d’un Program, du Timbre d’une Combination ou d’une piste en modes Sequencer/Song Play. Contrôle aussi simultanément le niveau d’envoi à l’effet maître 1 (MFX1) depuis la sortie du bloc d’effet d’insertion assigné au même canal MIDI.
MFX Send 2 (CC#91)	Contrôle le niveau d’envoi à l’effet maître 2 (MFX2) d’un Program, du Timbre d’une Combination ou d’une piste en modes Sequencer/Song Play. Contrôle aussi simultanément le niveau d’envoi à l’effet maître 2 (MFX2) depuis la sortie du bloc d’effet d’insertion assigné au même canal MIDI.

Sources & Destinations
Dynamic MIDI

Sources Dynamic MIDI

Les sources Dynamic MIDI (Dynamic MIDI Sources) sont réparties dans les groupes suivants:

JS +Y #01...JS X: groupe Controller
Short Note...Black Note: groupe Note
Velocity...Vel Out Z: groupe Velocity
Selon la combinaison de source et d'arrivée (Dynamic MIDI Destinations) spécifiée, le paramètre de destination défini pourrait ne pas produire les résultats escomptés. Voyez les explications de la section "Dynamic MIDI Destinations" et veillez à toujours affecter un paramètre de destination approprié pour la source choisie.

Pour **JS+Y #01...JS X**, vous pouvez spécifier la plage des valeurs de pilotage "Range-Btm/Top" (6.4–3a/b/c/d) pour la source.

Off

Aucune source n'est sélectionnée.

JS+Y #01

C'est la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument, CC#01) qui sert de source Dynamic MIDI.

Pour **JS+Y #01...JS X**, vous pouvez spécifier la plage des valeurs de pilotage "Range-Btm/Top" (6.4–3a/b/c/d) pour la source.

JS-Y #02

C'est la direction –Y (vers l'avant de l'instrument, CC#02) qui sert de source Dynamic MIDI.

Pedal #04

C'est la pédale assignable (CC#04) qui sert de source.

Vous devez définir la fonction de la pédale assignable branchée à la prise ASSIGNABLE PEDAL en réglant le paramètre "Foot Pedal Assign" sur Foot Pedal (CC#04) à la page GLOBAL 6.1: Controller Foot.

Damper #64

Choisit la pédale de maintien (Damper) comme source.

Prta.SW #65

C'est le commutateur de Portamento (CC#65) qui sert de source.

FootSW #82

C'est le commutateur au pied assignable (CC#82) qui sert de source.

Vous devez définir la fonction du commutateur au pied assignable branché à la prise ASSIGNABLE SWITCH en réglant le paramètre "Foot SW Assign" sur **Foot Switch (CC#82)** à la page GLOBAL 6.1: Controller Foot.

MIDI CC#83

La commande de contrôle CC#83 est la source Dynamic MIDI.

Ribbon #16

Choisit la commande de contrôle CC#16. Ce réglage vous permet d'utiliser le ruban d'un TRITON, etc. branché au KARMA comme source Dynamic MIDI.

K.Knob1...8

Permet de choisir la commande KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8] correspondante comme source.

MIDI Si vous avez assigné une commande de contrôle à ces fonctions de jeu à la page GLOBAL 6.1: Controller KARMA1, vous pourrez aussi piloter ce paramètre en transmettant cette commande via MIDI.

K.SW1/K.SW2

Permet de choisir le bouton [1] ou [2] de la section KARMA REALTIME CONTROLS comme source.

MIDI Si vous avez assigné une commande de contrôle à ce bouton à la page GLOBAL 6.1: Controller KARMA1, vous pourrez aussi piloter ce paramètre en transmettant cette commande via MIDI.

KARM OnOff

C'est le bouton [ON/OFF] de la section KARMA REALTIME CONTROLS qui est utilisé comme source.

MIDI Si vous avez assigné une commande de contrôle à ce bouton à la page GLOBAL 6.1: Controller KARMA1, vous pourrez aussi piloter ce paramètre en transmettant cette commande via MIDI.

AfterT

C'est l'Aftertouch (Aftertouch de canal) qui sert de source.

JS X

Vous pouvez utiliser l'axe X (horizontal) du joystick comme source.

Pour **JS X**, vous pouvez choisir la polarité (+/– ou –/+) en plus des réglages habituels avec le paramètre "Pol" (6.4–3a/bc/d).

Quand vous poussez le joystick à fond à gauche ou à droite, la valeur change comme suit. L'exemple ci-dessous illustre la combinaison avec la destination **Tempo**. (Tempo original de ♩=**100 BPM**, "Range-Btm/Top" sur **000/127**)

+: A fond à gauche (+/–0) → à fond à droite (max.)
100 BPM → 200 BPM

–: A fond à gauche (+/–0) → à fond à droite (max. négatif)
100 BPM → 50 BPM

+/–: A fond à gauche (max. négatif) → centre (+/–0) → à fond à droite (max.)
50 BPM → 100 BPM → 200 BPM

–/+: A fond à gauche (maxi.) → centre (+/–0) → à fond à droite (max. négatif)
200 BPM →100 BPM → 50 BPM

Short Note

Spécifiez la plage des numéros de note avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Seules les notes comprises dans la plage définie et d’une durée inférieure à 45 ms (entre l’enclenchement et la coupure de note) serviront de source.

000: **C-1**...012: **C0**...024: **C1**...036: **C2**...
045: **C3**...060: **C4**...072: **C5**...084: **C6**...
096: **C7**...108: **C8**...120: **C9**...127: **G9**

Note

Spécifiez la plage des numéros de note avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Seules les notes comprises dans la plage définie serviront de source (☞Short Note).

Note In Z (Note In Zone)

Les notes comprises dans la zone de clavier du module KARMA (PROG 6.1–2a, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3a) sont utilisées comme source.
Choisissez le module KARMA avec le paramètre “Input”.

Note Out Z (Note Out Zone)

Ce sont les notes comprises en dehors de la zone de clavier du module KARMA (PROG 6.1–2a, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3a) qui sont utilisées comme source.
Choisissez le module KARMA avec le paramètre “Input”.

White Note

Spécifiez la plage des numéros de note avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Seules les touches blanches (C, D, E, F, G, A, B) dans la plage définie sont utilisées comme source.

Black Note

Spécifiez la plage des numéros de note avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Seules les touches noires (C#, D#, F#, G#, A#) dans la plage définie sont utilisées comme source.

Velocity

Ce sont les valeurs de toucher qui servent ici de source. Spécifiez la plage de toucher avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d).

Vel In Z (Velocity In Zone)

Ce sont les valeurs de toucher des notes comprises dans la zone de clavier du module KARMA (PROG 6.1–2a, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3a) qui servent de source.
Choisissez la plage de toucher avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Spécifiez le module KARMA avec “Input”.

Vel Out Z (Velocity Out Zone)

Ce sont les valeurs de toucher des notes en dehors de la zone de clavier du KARMA (PROG 6.1–2a, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3a) qui servent de source.
Choisissez la plage de toucher avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d). Spécifiez le module KARMA avec “Input”.

Destinations Dynamic MIDI

Selon la combinaison de source et d’arrivée spécifiée, le paramètre de destination choisi pourrait ne pas produire les résultats escomptés. Voyez les explications ci-dessous et veillez à toujours affecter un paramètre de destination approprié à la source choisie.

L’indication **[M, T, C]** affichée à droite du nom de chaque destination indique les modes de fonctionnement (“Act-Action”) disponibles pour le paramètre en question (☞p.37 PROG 6.4–3a/b/c/d: “Act” (Dyn1...4 Src Action)).

Off

Aucune fonction n’est sélectionnée.

RTParm Ctrl (RT Parms Control Assign) [M, T, C]

Choisissez ce réglage quand vous utilisez la source pour piloter un paramètre GE Parameter 1...16 (6.3–1/2/3/4) ou un paramètre RT Parm1...8 (6.4–1/2). Réglez “Asgn” sur Dyn1...Dyn4 pour le paramètre GE Parameter1...16 ou RT Parm1...8 (☞p.34 6.3–1a: “Asgn” Dyn1, ...Dyn4).

note Vous devez normalement choisir le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** comme source.

Ce réglage fonctionne indépendamment du choix du module KARMA. Les réglages “A/B/C/D (Param Module A/B/C/D)” (6.4–3a/b/c/d) des modes Combination, Sequencer et Song Play sont ignorés.

Exemple de réglages

Dans cet exemple, vous pouvez piloter le paramètre GE Parameter1 (en mode Program) en poussant le joystick dans la direction +Y.

“Dyn1 Source”:	**JS+Y #01**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Range-Btm/Top”:	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Act (Src Action)”:	**C**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Destination”:	**RTParm Ctrl**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Pol (Polarity)”:	**+**	(6.4–3a/b/c/d)
GE Parameter1 “Asgn”:	**Dyn1**	(6.4–3a/b/c/d)

Tempo [M, T, C]

Ce paramètre permet de contrôler le tempo de la fonction KARMA.

note Vous devez normalement choisir le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** comme source.

Ce réglage fonctionne indépendamment du choix du module KARMA. Les réglages “A/B/C/D (Param Module A/B/C/D)” (6.4–3a/b/c/d) des modes Combination, Sequencer et Song Play sont ignorés.

- Quand “Pol” **est réglé sur +**, la fonction de jeu permet d’accélérer le tempo.
  Quand la valeur de la fonction de jeu choisie comme source correspond à la valeur définie avec “Range-Btm”, le tempo adopte le réglage du mode en question.
  Quand la valeur de la fonction de jeu de source correspond au réglage “Range-Top”, le tempo est le double de la valeur dictée dans chaque mode. (Le tempo ne dépassera pas la valeur maximum ♩=300 BPM.)
- Quand “Pol (Polarity)” **est réglé sur –**, la fonction de jeu sert à ralentir le tempo.
  Quand la valeur de la fonction de jeu choisie comme source correspond à la valeur définie avec “Range-Btm”, le tempo adopte le réglage du mode en question.
  Quand la valeur de la fonction de jeu de source correspond au réglage “Range-Top”, le tempo est la moitié de la valeur dictée dans chaque mode. (Le tempo ne dépassera pas la valeur minimum ♩=35 BPM.)

Latch [M, T]

Permet de piloter le paramètre “Note Latch” des modules KARMA.
Si vous réglez “Destination” sur **Latch** et que vous **cochez (On)** “A/B/C/D (Param Module A/B/C/D)” (6.4–3a/b/c/d), vous pourrez utiliser une pédale de maintien, etc. pour piloter le paramètre Latch de note indépendamment du paramètre “Note Latch” (6.2–2a) de chaque module KARMA.

note Vous devez normalement choisir le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** comme source.

note Si vous **activez (On)** la fonction **Latch**, cela aura aussi une répercussion sur le fonctionnement des enveloppes 1, 2 et 3. Indépendamment du réglage “Env1 Latch/Env2 Latch/Env3 Latch” (6.2–2a) de chaque module KARMA, vous pouvez **activer Latch** avec une pédale d’expression, etc. de sorte que l’enveloppe 1, 2 ou 3 en cours de jeu continue d’être générée après que vous ayez relâché les touches du clavier ou le bouton [CHORD TRIGGER].

Exemples d’utilisation

Réglages 1 (mode Program)

“Note Latch”:	**On** (vous le laisserez normalement sur **On** pour un Program) (6.2–2a)	
“Dyn1 Source”:	**Damper#64**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Range-Btm/Top”:	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Act (Src Action)”:	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Destination”:	**Latch**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Pol (Polarity)”:	**+**	(6.4–3a/b/c/d)

Quand le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH] est **activé**, la fonction Latch est toujours **activée (On)**.
Quand le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH] est **désactivé**, vous pouvez **activer (On)** Latch en enfonçant la pédale de maintien, etc. et **couper (On)** Latch en relevant la pédale.

Réglages 2 (mode Combination)

[A] “Note Latch’:	**On**	(6.2–2a)
[B] “Note Latch’:	**Off**	(6.2–2a)
“Dyn1 Source”:	**Damper#64**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Range-Btm/Top”:	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Act (Src Action)”:	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Destination”:	**Latch**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 ModuleA”:	**On (coché)**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 ModuleB”:	**Off (coché)**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Pol (Polarity)”:	**+**	(6.4–3a/b/c/d)

Quand le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH] est **activé**, la fonction Latch est **activée (On)** pour le module KARMA [A] et **désactivée (Off)** pour le module KARMA [B].
Quand le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH] est **désactivé**, vous pouvez **activer (On)** Latch pour les modules [A] et [B] en enfonçant la pédale de maintien et **couper (Off)** Latch pour ces deux modules en relevant la pédale.

AutoTX SW (Auto Transpose Switch) [M]

Permet d’activer et de couper la fonction de transposition automatique.

note Vous devez normalement choisir le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** comme source.

AutoTX Rng (Auto Transpose Range) [C]

Permet de piloter la plage de transposition automatique.

Quand “**AutoTX SW**” est **activé** et que vous jouez des données d’accords pour chaque module KARMA dans la zone de clavier spécifiée comme source AutoRX Rng, la source transpose automatiquement l’accord joué plutôt que de spécifier un nouvel accord.

note Choisissez la source parmi le groupe **Short Note...Black Note**.
Le réglage “Pol (Polarity)” (6.4–3a/b/c/d) est ignoré.
Si vous choisissez une source dans le groupe Controller **JS+Y #1...JSX** ou le groupe Velocity **Velocity...Vel Out Z**, vous ne pourrez pas piloter la plage de transposition automatique.

Exemples d’utilisation

Réglages (mode Program)

“Dyn1 Source”:	**K.SW1**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Range-Btm/Top”:	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Act (Src Action)”:	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Destination”:	**AutoTX SW**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn1 Pol (Polarity)”:	**+**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn2 Source”:	**Note**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn2 Range-Btm/Top”:	**000/060** (000=**C-1**, 060=**C4**)	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn2 Act (Src Action)”:	**C**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn2 Destination”:	**AutoTX Rng**	(6.4–3a/b/c/d)
“Dyn2 Pol (Polarity)”:	**+**	(6.4–3a/b/c/d)

① **Activez** la fonction KARMA et jouez sur le clavier. Jouez un accord **DoMaj7**. La fonction KARMA génère une phrase en se basant sur le GE choisi et les réglages du module KARMA.
② **Activez** le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [1]. La fonction de transposition automatique est à présent activée. L’instrument mémorise alors l’accord **DoMaj7**.
③ Quand vous jouez une note se trouvant dans la zone spécifiée avec “Range-Btm/Top” (6.4–3a/b/c/d), l’instrument transpose l’accord **DoMaj7** en se servant de ce numéro de note comme tonique. Si vous jouez **Ré3**, la fonction KARMA transpose la phrase en **RéMaj7**. Si vous jouez **Mi3**, la phrase est transposée en **MiMaj7**.
④ Pour couper la fonction de transposition automatique, **désactivez** le bouton KARMA REALTIME CONTROLS [1]. La fonction KARMA retrouve alors son mode de jeu normal.

Module Stop [M]

Ce paramètre sert à piloter l’arrêt du module KARMA.

Quand la fonction KARMA est active, vous pouvez ainsi arrêter le module KARMA en manipulant la fonction de jeu spécifiée comme source. (La fonction KARMA reste alors active.) Vous pouvez relancer le module en question avec un signal de déclenchement (en jouant sur le clavier, par exemple).

Mdl Pause (Module Pause) [M, T]

Ce paramètre sert à piloter l'arrêt momentané (pause) du module KARMA.

Quand la fonction KARMA est active, vous pouvez ainsi interrompre momentanément le module KARMA en manipulant la fonction de jeu spécifiée comme source.

Si la case "Run" (COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–1b) du module KARMA en question n'est **pas cochée (Off)**, le module continuera de fonctionner à l'arrière-plan. Cela veut donc dire que si vous avez **coché (On)** la case "Run", la phrase ou le motif ne reprendra pas à partir de la position atteinte au moment de la "pause", mais bien à l'emplacement atteint dans la phrase ou le motif. En revanche, la fonction Dynamic MIDI Module Stop permet elle de relancer la phrase ou le motif à l'emplacement de l'arrêt.

Exemple

Cet exemple vous montre comment utiliser le joystick (direction +Y) pour interrompre momentanément la phrase ou le motif joué par le module KARMA en question et pour relancer ensuite le jeu du motif/de la phrase.

Réglages (mode Program)

"Dyn1 Source":	**JS+Y #01**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Range-Btm/Top":	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Mdl Pause**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Pol (Polarity)":	**+**	(6.4–3a/b/c/d)

Quand vous poussez le joystick à fond dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument), le jeu de la phrase s'arrête momentanément. Vous pouvez alors relancer la phrase en remettant le joystick en position centrale.

Repeat Stop (Melodic Repeat Stop) [M]

Permet de piloter la fonction "Melodic Repeat" des notes générées par le module KARMA. Ce réglage est uniquement disponible si le GE spécifié pour le module KARMA en question utilise la fonction "Melodic Repeat".

Exemple

Certains algorithmes GE (mais pas tous) se servent de cette fonction "Melodic Repeat" pour répéter certaines des notes générées. En principe, les notes de répétition créées avec la fonction "Melodic Repeat" sont jouées le nombre de fois défini, cela même si vous désactivez le bouton KARMA [ON/OFF].
Si vous voulez que ces répétitions de notes s'arrêtent dès que vous coupez la fonction KARMA, affectez le paramètre Repeat Stop au bouton KARMA [ON/OFF].

Réglages (mode Program)

"Dyn1 Source":	**KARM OnOff**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Range-Btm/Top":	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Repeat Stop**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Pol (Polarity)":	**–**	(6.4–3a/b/c/d)

Chord Scan [C]

Permet de piloter la fonction de détection d'accords contrôlant la phrase ou le motif généré par le module KARMA.
En temps normal, chaque module KARMA détecte les accords sur base des notes jouées dans la zone de clavier (PROG 6.1–2, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3) qui lui est personnellement attribuée. Au lieu de cette zone de clavier, vous pouvez baser la détection des accords sur la plage de notes définie avec le paramètre "Range-Btm/Top" (6.4–3a/b/c/d) de la source.
Le mode de détection des accords a une influence sur le fonctionnement des paramètres GE suivants (☞Guide GE):

- "Note Series: Chord Shift"
- "Note Series: Note Type Scalic or Note Type Scalic 2"
- "Note Series: Filter Notes"
- "Repeat: Chord Shift"
- "Drum: NTT (Note Table Transposition) On/Off"

Les modules KARMA affectés par le réglage **Chord Scan** défini ici n'utilisent plus leur zone de clavier pour la détection des accords.

note Choisissez la source parmi le groupe **Note**, **Note In Z** ou **Note Out Z**.
Le réglage "Pol (Polarity)" (6.4–3a/b/c/d) est ignoré.
Si vous choisissez une source dans le groupe Controller **JS+Y #01...JSX**, un groupe Note autre que ceux énumérés ci-dessus ou le groupe Velocity Velocity...Vel Out Z, vous ne pourrez pas piloter la fonction de détection d'accords.

Exemple

Choisissez un GE du type Realtime (☞VNL) et jouez sur le clavier l'accord qui sera utilisé pour piloter la phrase ou la note jouée par la fonction Melodic Repeat.

Réglages (mode Program)

"Dyn1 Source":	**Note Out Z**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**C**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Chord Scan**	(6.4–3a/b/c/d)
"KeyZone Botton/Top":	**C4/G9**	(6.1–2a)

En jouant dans la zone supérieure du clavier au-dessus de **C4** (c.-à-d. dans la zone de clavier), vous déclenchez des phrases et des notes jouées par la fonction KARMA. Vous pouvez alors piloter l'accord de la phrase ou les notes en temps réel en jouant dans la partie inférieure du clavier. (La partie inférieure du clavier ne sert donc pas à produire des sons mais uniquement à piloter l'accord.) Cette zone vous permet donc de piloter l'évolution de la phrase en variant l'accord tout en allongeant la phrase avec les répétitions générées par la fonction "Melodic Repeat".

Smart Scan [C]

Tout comme Chord Scan, ce paramètre pilote la fonction de détection d'accords contrôlant la phrase ou le motif généré par le module KARMA.
En temps normal, chaque module KARMA détecte les accords sur base des notes jouées dans la zone de clavier (PROG 6.1–2, COMBI/SEQ/S.PLAY 6.1–3) qui lui est personnellement attribuée. Au lieu de cette zone de clavier, vous pouvez baser la détection des accords sur la plage de notes définie avec le paramètre "Range-Btm/Top" (6.4–3a/b/c/d) de la source.

Tout comme le jeu dans la zone de clavier, le pilotage de détection d'accords par la fonction **Chord Scan** requiert **au moins une note**, tandis que pour la fonction **Smart Scan**, vous devez jouer **au moins trois notes** dans une zone donnée. Quand vous jouez à deux mains, le changement d'accord se fait normalement dès que vous enfoncez au moins trois touches de la main gauche ou de la main droite. Si par exemple vous enfoncez la touche **C4** pour le pilotage via la zone de clavier ou la fonction **Chord Scan**, le KARMA identifie l'accord comme étant un **Do Maj**. Smart Scan en revanche ne détecte pas d'accord quand vous enfoncez la touche C4 mais détecte (par exemple) l'accord **Do Maj** quand vous enfoncez simultanément les touches **C4/E4/G4**. Smart Scan tient en outre compte de l'emplacement et du nombre de notes jouées sur le clavier, ce qui vous permet de piloter le timing de détection d'accords et la fonction de la note basse de manière à la fois plus sophistiquée et intuitive.

Les modules KARMA affectés par le réglage **Smart Scan** défini ici n'utilisent plus leur zone de clavier pour la détection normale des accords.
Si vous choisissez Smart Scan et Chord Scan, la zone de clavier Chord Scan sert aussi de zone de clavier pour la fonction Smart Scan.

note Choisissez la source parmi le groupe **Note**, **Note In Z** ou **Note Out Z**.
Le réglage "Pol (Polarity)" (6.4–3a/b/c/d) est ignoré.
Si vous choisissez une source dans le groupe Controller **JS+Y #01...JSX**, un groupe Note autre que ceux énumérés ci-dessus ou le groupe **Velocity Velocity...Vel Out Z**, vous ne pourrez pas piloter la fonction de détection d'accords.

Exemple
Pilotez la phrase ou le motif généré par le module KARMA en jouant un accord de la main gauche ou de la main droite. Dans l'exemple suivant, vous allez jouer une phrase de solo de la main droite et piloter un riff de basse, etc. de la main gauche en temps réel, sans changer l'accord.

Réglages (mode Program)

"Dyn1 Source":	**Note**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Range-Btm/Top":	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**C**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Smart Scan**	(6.4–3a/b/c/d)

Jouez au moins trois notes de la main gauche pour piloter la détection d'accords. Quand vous jouez une partie solo de la main droite dans la partie supérieure du clavier, l'instrument ne change pas d'accord tant que vous vous maintenez à une certaine distance de la main gauche et que vous n'enfoncez pas plus de deux touches à la fois.
Jouez maintenant trois notes ou plus dans la partie supérieure du clavier pour piloter la détection d'accords. Vous pouvez maintenant jouer une ligne de basse de la main gauche dans la partie inférieure du clavier sans changer d'accord.

La détection d'accords n'est pas disponible quand le module KARMA reçoit des messages Damper On. Tant que vous enfoncez la pédale de maintien branchée, la fonction de détection d'accords est verrouillée et les notes que vous jouez alors ne permettent pas de changer d'accord.

Clock Adv. (Clock Advance) [M, T, C]

Ce paramètre permet d'utiliser une fonction de jeu comme le joystick ou des enclenchements/coupures de note pour déclencher l'horloge utilisée par la fonction KARMA et de déclencher la phrase ou le motif par la même occasion avec **Manual Advance**.

Réglez le paramètre "Clock Advance Mode" (6.2–2b) du module KARMA piloté sur **Dyn**, **Auto+Dyn1** ou **Auto+Dyn2**.

note Si vous choisissez la source dans le groupe Note **Short Note...Black Note** ou le groupe Velocity **Velocity...Vel Out Z**, réglez "Act (Dyn1...4 Src Action)" (6.4–3a/b/c/d) sur **C** (☞p.37).

Exemples
Réglages 1 (mode Program)
Pilotage avec le joystick

"Dyn1 Source":	**JS+Y #01**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Range-Btm/Top":	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Clock Adv.**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Pol (Polarity)":	**+**	(6.4–3a/b/c/d)
"Mode (Clk Adv. Mode)":	**Dyn**	(6.2–2b)

Réglages 2 (mode Program)
Vous pouvez avancer la phrase générée via les accords joués dans la partie inférieure du clavier (spécifiée avec la zone de clavier) avec les enclenchements/coupures de note dans la partie supérieure du clavier.

"Dyn1 Source":	**Note Out Z**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**C**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**Clock Adv.**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Pol (Polarity)":	**+**	(6.4–3a/b/c/d)
"Mode (Clk Adv. Mode)":	**Dyn**	(6.2–2b)
"KeyZone Bottom/Top":	**C-1/B3**	(6.2–2a)
"Thru In Zone":	**Off (non coché)**	(6.2–2a)
"Thru Out Zone":	**Off (non coché)**	(6.2–2a)

Trig Nt&Env (Trigger Notes & Envelopes) [M, T, C]
Trig Notes (Trigger Notes) [M, T, C]
Trig Env1 (Trigger Envelope 1) [M, T, C]
Trig Env2 (Trigger Envelope 2) [M, T, C]
Trig Env3 (Trigger Envelope 3) [M, T, C]

Ces paramètres pilotent le déclenchement des phrases GE et/ou des enveloppes 1/2/3 du module KARMA. Le réglage **Trig Nt&Env** permet de déclencher à la fois les phrases GE et les envelopes 1/2/3. Les autres réglages déclenchent chacun un type de donnée.

Si vous utilisez un GE ne disposant d'aucune enveloppe, le KARMA ignorera naturellement le réglage de déclenchement d'envelope spécifié ici (☞VNL).

Direct Index [C]

Direct index est une fonction qui permet de choisir directement la phrase GE avec des fonctions de jeu ou des coupures de note.

note Vous devez normalement choisir la source dans le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** ou le groupe Note **Short Note...Black Note**.

Le GE utilise les données de note jouées sur le clavier afin de créer une série de notes ("Note Series") internes qui, combinées à divers réglages internes, serviront de base pour la création de phrases et de motifs. Vous pouvez manipuler une fonction de jeu pour "balayer" directement la série de notes ou créer directement un renvoi pour n'importe quelle de ces notes via l'enclenchement/coupure de note spécifié ici.

DI & MdlStop (Direct Index and Module Stop) [C]

En plus de **Direct Index** (voyez ci-dessus), ce paramètre pilote aussi la fonction Module Stop. Il permet donc d'arrêter le module KARMA en cours de jeu.

note Vous devez normalement choisir la source dans le groupe Controller **JS+Y #01...JS X** ou le groupe Note **Short Note...Black Note**.

Utilisez ce paramètre si vous voulez arrêter la phrase ou le motif joué par le module KARMA tout en activant simultanément la génération de notes en temps réel avec **Direct Index**.

BufferLatch

Permet de piloter le maintien (Latch) des données de note transmises au module KARMA (pour que les données de note soient maintenues et continuent d'être jouées même quand vous relâchez toutes les touches du clavier).

note Vous devez normalement choisir la source dans le groupe Controller **JS+Y #01...JS X**.

En temps normal, quand vous jouez une seule note **C4**, elle est transmise au module KARMA et sert au pilotage de la phrase ou du motif. Si vous relâchez la touche C4 et que vous jouez ensuite une seule note **B4**, cette dernière est transmise au module KARMA. Dans ce cas, si la fonction **Buffer Latch** était **activée** quand vous avez enfoncé la touche **C4**, le module KARMA maintient la note **C4** même après que vous ayez relâché la touche. De sorte que si vous jouez une seule note **B4**, cette note est ajoutée. **C4** et **B4** sont alors transmis au module KARMA et servent au pilotage de la phrase ou du motif.

Exemple

Réglages (mode Program)

"Dyn1 Source":	**Damper#64**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Range-Btm/Top":	**000/127**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Act (Src Action)":	**M**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Destination":	**BufferLatch**	(6.4–3a/b/c/d)
"Dyn1 Pol (Polarity)":	**+**	(6.4–3a/b/c/d)
Rx Filter "Damper":	**Off (non coché)**	(6.1–3a)

① Jouez sur le clavier avec la fonction KARMA **activée**. Enfoncez la pédale de maintien et appuyez sur la touche **C4**. Le KARMA détecte l'accord **DoMaj** et joue une phrase en **DoMaj**.

② Gardez la pédale de maintien enfoncée et appuyez sur la touche **B4**. Le KARMA détecte l'accord **DoMaj7**. Sans la fonction **Buffer Latch**, l'instrument aurait détecté l'accord **SiMaj**.

③ Les notes sont ajoutées jusqu'à ce que vous relâchiez la pédale de maintien et jouiez sur le clavier. Vu que dans cet exemple le paramètre Rx Filter "Damper" est réglé sur **Off (non coché)**, la pédale de maintien ne produira pas son effet Damper habituel quand la fonction KARMA est **activée**.

Utilisez ce paramètre quand vous voulez piloter la phrase ou le motif en ajoutant des notes de la manière décrite.

Transmission/réception MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du KARMA

Le tableau suivant montre les commandes de contrôle transmise quand vous manipulez les fonctions de jeu du KARMA. De plus, vous y trouverez les numéros de contrôle disponibles pour la modulation alternative (AMS) et dynamique (DMod). "#" renvoie à des fonctions fixes tandis que "*" indique les commandes MIDI disponibles.
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, ce dernier transmet la commande contrôle correspondante ou assignée. Les messages de Pitch Bend sont uniquement transmis quand vous déplacez le joystick sur l'axe X (horizontal). Vous trouverez ci-dessous une explication pour l'utilisation des fonctions de jeu dans chaque mode. (Les explications sont uniquement fournies pour les commandes de contrôle, mais elles s'appliquent également au Pitch Bend.)

Mode Program
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, ce dernier transmet une commande de contrôle via le canal MIDI Global.

Si vous avez réglé le mode B d'une des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] sur **Master Volume**, le KARMA transmettra un message SysEx universel Master Volume.

Mode Combination
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, ce dernier transmet une commande de contrôle via le canal MIDI Global.
Ce message MIDI sera aussi transmis simultanément via le canal MIDI ("MIDI Channel" COMBI 3.1-1a) de tout Timbre dont le paramètre "Status" (COMBI 3.1–1a) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, l'effet de la fonction de jeu est appliqué à tout Timbre pour lequel "Status" est réglé sur **INT** et "MIDI Channel" correspond à **Gch** ou au canal MIDI Global défini.

Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est uniquement transmis via le canal MIDI Global.

Les réglages de filtre MIDI (COMBI 4.1–4.4) permettent d'**activer** ou de **désactiver** les commandes de contrôle et les fonctions de jeu pour chaque Timbre. Quand vous **cochez** une case, la fonction de jeu correspondante est activée.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Control Ch (Control Channel)" (COMBI 7.2–1b, 7.3–1a, 7.3–1d) des effets d'insertion IFX1–5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ est réglé sur **Gch** ou sur le canal MIDI Global défini. (Pour le réglage **All Rt**., vous pouvez contrôler la modulation via le canal MIDI de tout Timbre passant par l'effet.)

Vous pouvez piloter les modules KARMA [A][B][C][D] quand les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (COMBI 6.1–2a) de chaque module sont réglés sur **Gch** ou sur le canal MIDI Global défini.

Mode Sequencer
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, l'effet de la fonction de jeu en question est appliqué à la piste 1~16 choisie via le paramètre "Track Select" (SEQ 1.1–1c).
Si le paramètre "Status" (SEQ 3.1–1a/2a) de la piste choisie avec "Track Select" est réglé sur **EXT**, **EX2** ou **BTH**, une commande de contrôle sera transmise sur le canal MIDI choisi à l'aide de "MIDI Channel" (SEQ 3.1–1a/2a).
Si "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH**, quand vous utilisez une fonction de jeu du KARMA, seule la piste en question sera affectée. En outre, le même effet sera appliqué à toute piste disposant d'un réglage "MIDI Channel" identique.

Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est transmis.

Les réglages MIDI Filter (SEQ 4.1–4.4) permettent d'**activer** ou de **désactiver** les commandes de contrôle et les fonctions de jeu pour chaque piste. Quand vous cochez une case, l'opération en vigueur lorsque "Status" est réglé sur **INT** ou **BTH** est activée. Les pistes dont "Status" correspond à **EXT**, **EX2** ou **BTH** transmettront les commandes de contrôle, cela quels que soient les réglages de filtre MIDI.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Control Ch (Control Channel)" (SEQ 7.2–1b, 7.3–1a, 7.3–1d) des effets d'insertion IFX1–5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ correspond au canal MIDI de la piste choisie avec "Track Select". (Pour le réglage **All Rt.** vous pouvez contrôler la modulation via le canal MIDI de toute piste passant par l'effet.)
Si vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA durant l'enregistrement en temps réel, la commande de contrôle correspondante ou assignée sera enregistrée.

Vous pouvez piloter les modules KARMA [A][B][C][D] quand les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (SEQ 6.1–2a) de chaque module sont réglés sur **Gch** ou sur le canal MIDI Global défini pour la piste choisi avec "Track Select".

Mode Song Play
Quand vous utilisez une des fonctions de jeu du KARMA, l'effet de la fonction de jeu en question est appliqué à la piste 1~16 choisie avec le paramètre "Play (Track Select)" (S.PLAY 1.1–1a).

Si le paramètre "Status" (S.PLAY 3.1–1a/2a) de la piste choisie avec "Play (Track Select)" est réglé sur **EXT** ou **BTH**, les commandes de contrôle seront transmises sur le canal MIDI de la piste en question (ou dans le cas du mode Song Play, via les canaux MIDI 1~16 pour les pistes 1~16).
Si "Status" correspond à **INT** ou **BTH**, quand vous utilisez une fonction de jeu du KARMA, la piste en question sera affectée.

Dans le cas de **Master Volume**, le message SysEx universel Master Volume est transmis.

Vous pouvez contrôler la modulation dynamique d'effet quand le paramètre "Control Ch (Control Channel)" (S.PLAY 7.2–1b, 7.3–1a, 7.3–1d) des effets d'insertion IFX1~5, de l'effet maître MFX1, 2 ou de l'égaliseur maître MEQ correspond au canal MIDI de la piste choisie avec "Play (Track Select).". (Pour le réglage **All Rt.**, vous pouvez contrôler la modulation via le canal MIDI de toute piste passant par l'effet.)

Vous pouvez piloter les modules KARMA [A][B][C][D] quand les paramètres "Input Channel" et "Output Channel" (S.PLAY 6.1–2a) de chaque module sont réglés sur **Tch** ou sur le canal MIDI Global défini pour la piste choisi avec "Track Select".

* **Canal MIDI Global:**
GLOBAL 2.1: MIDI "MIDI Channel" (2.1–1a)

			Fonctions de jeu du KARMA															
			Joys-tick	Cur-seur Value	REALTIME CONTROLS		SW1,2	KARMA REALTIME CONTROLS					Chord Trigger 1...4	Damper	Com-mut. assigna-ble	Pédale assigna-ble	Disponi-ble pour AMS	Disponi-ble pour DMOD
					A	B		ON/ OFF	Knob 1...8	SCENE	LATCH	SW1, 2						
Messages de canal MIDI																		
		Coupure de note																
		Enclenchement de note (numéro de note)															*	*
		Enclenchement de note (toucher)															*	*
		Aftertouch polyphonique				*		*	*	*	*	*	*				*	
CC#	0	Sélection de banque (MSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	1	Modulation 1	# (+Y)			*		*	*	*	*	*	*				*	*
	2	Modulation 2	# (–Y)			*		*	*	*	*	*	*				*	*
	3	–				*		*	*	*	*	*	*					
	4	Contrôleur au pied				*		*	*	*	*	*	*			*	*	*
	5	Temps de Portamento				*		*	*	*	*	*	*					
	6	Entrée de données (MSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	7	Volume				*		*	*	*	*	*	*			*		
	8	Panoram. après effet d'insertion				*		*	*	*	*	*	*			*		
	9	–				*		*	*	*	*	*	*					
	10	Panoramique				*		*	*	*	*	*	*			*		
	11	Expression				*		*	*	*	*	*	*			*		
	12	Contrôle d'effet 1				*		*	*	*	*	*	*			*		*
	13	Contrôle d'effet 2				*		*	*	*	*	*	*			*		*
	14	Commutateur KARMA ON/OFF				*		[*]	*	*	*	*	*		*Note1			
	15	–				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	16	Ruban				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	17	Modulation avec la commande 1				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	18	Fonction de jeu (CC#18)		#		*		*	*	*	*	*	*				*	*
	19	Modulation avec la commande 2				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	20	Modulation avec la commande 3				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	21	Modulation avec la commande 4				*		*	*	*	*	*	*					
	22	Commande KARMA Realtime Controls 1				*		*	[*] (Knob1)	*	*	*	*					
	23	Commande KARMA Realtime Controls 2				*		*	[*] (Knob2)	*	*	*	*					
	24	Commande KARMA Realtime Controls 3				*		*	[*] (Knob3)	*	*	*	*					
	25	Commande KARMA Realtime Controls 4				*		*	[*] (Knob4)	*	*	*	*					
	26	Commande KARMA Realtime Controls 5				*		*	[*] (Knob5)	*	*	*	*					
	27	Commande KARMA Realtime Controls 6				*		*	[*] (Knob6)	*	*	*	*					
	28	Commande KARMA Realtime Controls 7				*		*	[*] (Knob7)	*	*	*	*					
	29	Commande KARMA Realtime Controls 8				*		*	[*] (Knob8)	*	*	*	*					
	30	Commut. KARMA Realtime Controls SCENE				*		*	*	[*]	*	*	*					
	31	Commut. KARMA Realtime Controls LATCH				*		*	*	*	[*]	*	*		*Note1			
	32	Sélection de banque (LSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	33...37	–				*		*	*	*	*	*	*					
	38	Entrée de données (LSB)				*		*	*	*	*	*	*					
	39...63	–				*		*	*	*	*	*	*					
	64	Pédale de maintien				*		*	*	*	*	*	*	#			*	*
	65	Commutateur de Portamento				*	*	*	*	*	*	*	*		*		*	*
	66	Pédale tonale (On/Off)				*		*	*	*	*	*	*		*		*	*
	67	Pédale douce				*		*	*	*	*	*	*		*		*	
	68...69	–				*		*	*	*	*	*	*					
	70	Niveau de maintien				*		*	*	*	*	*	*					
	71	Niveau de résonance du filtre/ fréquence de coupure du filtre passe-haut			# (Knob2)	*		*	*	*	*	*	*					
	72	Temps d'étouffement			# (Knob4)	*		*	*	*	*	*	*					
	73	Temps d'attaque				*		*	*	*	*	*	*					
	74	Fréquence de coupure du filtre passe-bas			# (Knob1)	*		*	*	*	*	*	*					
	75	Temps de chute				*		*	*	*	*	*	*					
	76	Vitesse du LFO1				*		*	*	*	*	*	*					
	77	Intensité (hauteur) du LFO1				*		*	*	*	*	*	*					
	78	Retard du LFO1				*		*	*	*	*	*	*					
	79	Intensité d'enveloppe de filtre			# (Knob3)	*		*	*	*	*	*	*					
	80	Commut. SW1 de modulation				*	* (SW1)	*	*	*	*	*	*				*	*
	81	Commut. SW2 de modulation				*	* (SW2)	*	*	*	*	*	*				*	*
	82	Commutateur au pied				*		*	*	*	*	*	*		*		*	*
	83	Fonction de jeu (CC#83)				*		*	*	*	*	*	*				*	*
	84	–				*		*	*	*	*	*	*					
	85	Commut. KARMA Realtime Controls SW1				*		*	*	*	*	* (SW1)	*					
	86	Commut. KARMA Realtime Controls SW2				*		*	*	*	*	* (SW2)	*					
	87	Commutateur Chord Trigger 1				*		*	*	*	*	*	[*] (Chord1)					
	88	Commutateur Chord Trigger 2				*		*	*	*	*	*	[*] (Chord2)					
	89	Commutateur Chord Trigger 3				*		*	*	*	*	*	[*] (Chord3)					
	90	Commutateur Chord Trigger 4				*		*	*	*	*	*	[*] (Chord4)					
	91	Intensité d'effet 1 (niveau d'envoi 2)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	92	Intensité d'effet 2 (effet d'insertion 1,2,3,4,5 On/ Off)				*		*	*	*	*	*	*					
	93	Intensité d'effet 3 (niveau d'envoi 1)				*		*	*	*	*	*	*			*		
	94	Intensité d'effet 4 (effet maître 1 On/Off)				*		*	*	*	*	*	*					
	95	Intensité d'effet 5 (effet maître 2 On/Off)				*		*	*	*	*	*	*					
	96	Incrémentation de données																
	97	Décrémentation de données																
	98...99	– (NRPN LSB/MSB)																
	100	Message RPN(LSB)																
		0: plage de Pitch Bend																
		1: accord fin (Fine Tune)																
		2: accord grossier (Coarse Tune)																
	101	Message RPN(MSB) 0																
	102...127	–																
		Changement de programme																
		Aftertouch de canal															*	*
		Changement Pitch Bend	# (X)														*	*
Messages SysEx universels																		
		Master volume														*		
		Master balance																
		Master fine tune																
		Master coarse tune																

#	Réglage
*	Assignable

*Note1 Quand les commandes de contrôle (CC#) indiquées par [*] sont assignées aux fonctions de jeu du KARMA et à ses boutons KARMA REALTIME CONTROLS ON/OFF et LATCH.

[*] Vous pouvez assigner les commandes de contrôle CC#00~95 aux commandes KARMA REALTIME CONTROLS ou CHORD TRIGGER. [*] indique les commandes de contrôle automatiquement assignées quand vous exécutez la commande de menu Utility "Reset KARMA Ctrls Assign" en choisissant le réglage "Default Setting" à la page Global 6.1–2(3): KARMA 1(2).
Il s'agit des numéros de contrôle (CC#) assignés à ces fonctions de jeu conformément au réglage "Default Setting". Vous n'assignerez normalement des commandes de contrôle qu'aux paramètres que vous comptez piloter.

Opérations effectuées par le KARMA à la réception/transmission de commandes de contrôle

Le tableau ci-dessous vous indique les opérations effectuées par le KARMA à la réception de commandes de contrôle ainsi que la correspondance entre ces commandes et les mouvements des fonctions de jeu du KARMA.

CC#	Commande de contrôle	Valeur	Fonction	
0	Bank select (MSB)	0...127	MSB de message de sélection de banque	*1
1	Modulation 1	0...127	Correspond à un déplacement du Joystick dans la direction +Y (vers l'arrière du KARMA).	
2	Modulation 2	0...127	Correspond à un déplacement du Joystick dans la direction -Y (vers l'avant du KARMA).	
4	Foot controller	0...127	Correspond au réglage d'assignation de pédale **Foot Pedal**.	
5	Portamento time	0...127	Temps de Portamento	
6	Data entry (MSB)	0...127	MSB des données RPN et NRPN	*2
7	Volume	0...127	Volume	*3
8	Post insertion effect panpot	0...127	Panoramique après les blocs d'effet d'insertion	
10	Panpot	0...127	Panoramique	
11	Expression	0...127	Volume	*3
12	Effect control 1	0...127	Contrôle de modulation dynamique d'effet (correspond à Dmod Src: FX1#12)	
13	Effect control 2	0...127	Contrôle de modulation dynamique d'effet (correspond à Dmod Src: FX2#13)	
14	KARMA ON/OFF controls On/Off	0...63 (Off), 64...127 (On)	Correspond au statut on/off quand CC#14 est assigné au bouton KARMA [ON/OFF]	*7
16	Controller (CC#16)	0...127	Contrôle de modulation, de modulation alternative (correspond à AMS: Ribbon #16) ou de modulation dynamique d'effet (correspond à Dmod Src Rbn#16)	
17	Knob modulation 1	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 1 au mode B d'une commande rotative REAL-TIME CONTROLS.	
18	Controller (CC#18)	0...127	Contrôle de modulation alternative (correspond à AMS: Ribbon #18) ou de modulation dynamique d'effet (correspond à Dmod Src:Rbn#18)	*8
19	Knob modulation 2	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 2 au mode B d'une commande rotative REAL-TIME CONTROLS.	
20	Knob modulation 3	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 3 au mode B d'une commande rotative REAL-TIME CONTROLS.	
21	Knob modulation 4	0...127	Correspond à l'assignation de Knob Mod. 4 au mode B d'une commande rotative REAL-TIME CONTROLS.	
22	KARMA Realtime Controls Knob1	0...127	Correspond à l'assignation de CC#22 à la commande KARMA Realtime Control 1.	*7
23	KARMA Realtime Controls Knob2	0...127	Correspond à l'assignation de CC#23 à la commande KARMA Realtime Control 2.	*7
24	KARMA Realtime Controls Knob3	0...127	Correspond à l'assignation de CC#24 à la commande KARMA Realtime Control 3.	*7
25	KARMA Realtime Controls Knob4	0...127	Correspond à l'assignation de CC#25 à la commande KARMA Realtime Control 4.	*7
26	KARMA Realtime Controls Knob5	0...127	Correspond à l'assignation de CC#26 à la commande KARMA Realtime Control 5.	*7
27	KARMA Realtime Controls Knob6	0...127	Correspond à l'assignation de CC#27 à la commande KARMA Realtime Control 6.	*7
28	KARMA Realtime Controls Knob7	0...127	Correspond à l'assignation de CC#28 à la commande KARMA Realtime Control 7.	*7
29	KARMA Realtime Controls Knob8	0...127	Correspond à l'assignation de CC#29 à la commande KARMA Realtime Control 8.	*7
30	KARMA Realtime Controls SCENE On/Off	0...63 (Off), 64...127 (On)	Correspond au statut on/off quand CC#30 est assigné au bouton KARMA Realtime Control [SCENE].	*7
31	KARMA Realtime Controls LATCH On/Off	0...63 (Off), 64...127 (On)	Correspond au statut on/off quand CC#31 est assigné au bouton KARMA Realtime Control [LATCH].	*7
32	Bank select (LSB)	0...127	LSB de message de sélection de banque	*1
38	Data entry (LSB)	0...127	LSB des données RPN ou NRPN	*2
64	Damper	0...127	Effet de maintien	
65	Portamento On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Active/coupe l'effet de Portamento.	
66	Sostenuto On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Active/coupe l'effet de la pédale tonale	
67	Soft	0...127	Effet de pédale douce	
70	Sustain level	0...127	Niveaux de maintien de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur	*4
71	Filter resonance level High pass filter cutoff frequency	0...127	Niveau de résonance du filtre Fréquence de coupure du filtre passe-haut	*5 *4
72	Release time	0...127	Temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur	*4
73	Attack time	0...127	Temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur	*4
74	Low pass filter cutoff frequency	0...127	Fréquence de coupure du filtre passe-bas	*4
75	Decay time	0...127	Temps de chute/temps de pente de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur	*4
76	LFO1 speed	0...127	Vitesse du LFO1	*4
77	LFO1 depth (pitch)	0...127	Intensité du LFO1 (hauteur)	*4
78	LFO1 delay	0...127	Retard du LFO1	*4
79	Filter EG intensity	0...127	Intensité d'enveloppe de filtre	*4
80	SW1 modulation On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand SW1 Mod est assigné à la fonction SW1.	
81	SW2 modulation On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand SW2 Mod est assigné à la fonction SW2.	
82	Foot switch On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand Foot SW est assigné au commutateur au pied assignable.	
83	Controller (CC#83)	0...127	Contrôle la modulation alternative (correspond à AMS: MIDI CC#8) ou la modulation dynamique d'effet (correspond à Dmod Src: CC#83).	
85	KARMA Realtime Controls SW1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#85 est assigné au bouton KARMA Realtime Control 1	*7
86	KARMA Realtime Controls SW2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#86 est assigné au bouton KARMA Realtime Control 2	*7
84	Chord Trigger 1 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#87 est assigné au bouton CHORD TRIGGER [1].	*7
88	Chord Trigger 2 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#88 est assigné au bouton CHORD TRIGGER [2].	*7
89	Chord Trigger 3 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#89 est assigné au bouton CHORD TRIGGER [3].	*7
90	Chord Trigger 4 On/Off	0...63(Off), 64...127(On)	Correspond au statut on/off quand CC#90 est assigné au bouton CHORD TRIGGER [4].	*7
91	Effect depth 1 (send 2 level)	0...127	Niveau d'envoi 2	
92	Effect depth 2 (insertion effect 1,2,3,4,5 On/Off)	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupure de l'effet d'insertion 1, 2, 3, 4, 5	*6
93	Effect depth 3 (send 1 level)	0...127	Niveau d'envoi 1	
94	Effect depth 4 (master effect 1 On/Off)	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupure de l'effet maître 1	*6
95	Effect depth 5 (master effect 2 On/Off)	0(Off), 1...127(On)	Activation/coupure de l'effet maître 2	*6
96	Data increment	0		
97	Data decrement	0		
100	RPN(LSB)	0 1 2	Définit la plage de Pitch Bend. Définit l'accord fin (Fine Tune). Définit l'accord grossier (Coarse Tune).	*2 *2 *2
101	RPN(MSB)	0		

Tout numéro de contrôle (CC#00~95) peut être assigné au mode B de chaque commande rotative REALTIME CONTROLS. Dans ce cas, les valeurs transmises correspondront toutes à 0~127.

Vous pouvez assigner tout numéro de contrôle (CC#00~95) aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Dans ce cas, les valeurs transmises correspondent à 0~127 pour les commandes [1]~[8] et à 0 (Off) ou 127 (On) pour toutes les autres.

***1** Sur le séquenceur du KARMA, les messages de sélection de banque sont normalement spécifiés sous forme d'un événement de changement de programme ("Event Edit" SEQ 5.2–1b). Cependant, quand vous voulez changer de banque sur un instrument externe, vous devez utiliser les commandes de contrôle CC#00 et CC#32 pour spécifier les banques.

Pour en savoir plus sur le rapport entre les numéros de sélection de banque et les banques de votre instrument externe, consultez le manuel d'utilisation fourni avec ce dernier.

***2** Contrairement aux commandes de contrôle conventionnelles, les réglages de plage de Pitch Bend, d'accord fin (Fine Tune) et d'accord grossier (Coarse Tune) se font via des messages RPC (Registered Parameter Control). En modes Program, Combination, Sequencer et Song Play, ces messages RPC permettent de contrôler la plage de Pitch Bend et l'accord de chaque Program (mode Program), Combination (mode Combination) ou piste (modes Sequencer et Song Play). La méthode consiste à choisir le paramètre que vous souhaitez éditer à l'aide d'un message RPN (Registered Parameter Number), puis à donner une valeur au paramètre choisi à l'aide de Data Entry (entrée de données). Choisissez le paramètre souhaité à l'aide de la commande de contrôle CC#100 (valeur de 00–02) et CC#101 (valeur de 00). Pour entrer les données, utilisez les commandes de contrôle CC#06 et CC#38.

L'illustration ci-dessous indique les valeurs Data Entry (entrée de données) et les réglages correspondants pour chaque paramètre.

RPN=0 (plage de Pitch Bend)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de demi-ton)
00	00	0
01	00	+ 1
⋮	⋮	⋮
12	0	+12

RPN=1 (Fine tune)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de 1 cent)
32	00	–50
⋮	⋮	⋮
48	00	–25
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
96	00	+50

RPN=2 (Coarse tune)

CC#06	CC#38	Valeur de paramètre (pas de demi-ton)
40	00	–24
⋮	⋮	⋮
52	00	–12
⋮	⋮	⋮
64	00	0
⋮	⋮	⋮
88	00	+24

Par exemple, pour régler la piste recevant les données via le canal 1 à la valeur de transposition (Coarse Tune) de -12 en mode Sequencer, transmettez d'abord [B0, 64, 02] (64H=CC#100) et [B0, 65, 00] (65H=CC#101) au KARMA afin de choisir le RPN Coarse Tune. Assignez ensuite la valeur -12 en transmettant [B0, 06, 34] (06H=CC#6), 34H=52 (correspond à –12) et [B0, 26, 00] (26H=CC#38, 00H=0).

***3** Sur le KARMA, le volume est déterminé en multipliant la valeur Volume (CC#07) par la valeur Expression (CC#11). Quand vous choisissez un Song en modes Sequencer et Song Play, Volume retrouve la valeur spécifiée pour chaque piste et Expression est réglé à la valeur maximum (127).

***4** La valeur 64 correspond à la valeur spécifiée par le paramètre au sein du Program. 0 est la valeur minimum et 127 la valeur maximum. Quand vous changez la valeur de 63–1 ou de 65–126, vous passez respectivement du réglage attribué au Program à la valeur minimum ou à la valeur maximum. Les paramètres de Program internes repris dans le tableau (*4, *5) seront pilotés.

***5** Si le type de filtre du Program en question correspond à **Low Pass Resonance**, vous pourrez contrôler le niveau de résonance du filtre. Si le filtre est du type **Low Pass & High Pass**, vous pourrez contrôler la fréquence de coupure du filtre passe-haut.

***4, *5**

Les commandes de contrôle CC#70–79 correspondent aux paramètres de Program suivants du KARMA.

En mode Program, quand une commande de contrôle CC#70–79 est reçue sur le canal MIDI Global ("MIDI Channel" GLOBAL 2.1–1a) ou quand vous utilisez une commande REALTIME CONTROLS [1]~[4] en mode A ou B à laquelle vous avez affecté une commande de contrôle CC#70–79, le paramètre de Program correspondant sera édité temporairement. Vous pouvez sauvegarder l'édition (sauf certains paramètres) avec la commande "Write Program" (PROG 1.1–1c). Quand vous exécutez la commande "Write Program", les valeurs des paramètres du Program correspondant sont remplacées par les valeurs d'édition.

En modes Combination, Sequencer et Song Play, les paramètres de Program changeront pour le Program assigné au Timbre/à la piste du canal MIDI correspondant, mais vous ne pourrez pas sauvegarder ces réglages directement dans le Program.

CC#70: Sustain level (niveau de maintien)
Correspond à "Filter/Amp EG Sustain Level" (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG, page 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).

CC#71: Filter resonance level (niveau de résonance du filtre)/ High pass filter cutoff frequency (fréquence de coupure du filtre passe-haut)
Correspond à "Filter A Resonance" (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, Basic).
Correspond à "Filter B Frequency" (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, Basic).

CC#72: Release time (temps d'étouffement)
Correspond à "Filter/Amp EG Release Time" (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG, page 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).

CC#73: Attack time (temps d'attaque)
Correspond à "Filter/Amp EG Attack Time" (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG, page 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG)
Correspond à "Amp EG Start Level" (page PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).
Correspond à "Amp EG Attack Level" (page PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).

Correspond à “Amp EG Level Modulation Start” (page PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).
Correspond à “Amp EG Time Modulation Attack” (page PROG 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG).

CC#74: Low pass filter cutoff frequency (fréquence de coupure du filtre passe-bas)
Correspond à “Filter A Frequency” (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG).
Correspond à “Filter B Frequency” (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG).

CC#75: Decay time (temps de chute)
Correspond à “Filter/Amp EG Decay Time” (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG, page 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG)
Correspond à “Filter/Amp EG Slope Time” (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, EG, page 5.1/2: Ed–Amp1/2, EG)

CC#76: LFO1 speed (vitesse de LFO1)
Correspond à “LFO 1 Frequency” (page PROG 5.3: Ed–LFOs, OSC1/2, LFO1).

CC#77: LFO1 depth (intensité de modulation de hauteur du LFO1)
Correspond à “Pitch LFO1 Intensity” (page PROG 3.1: Ed–Pitch, OSC1LFO).

CC#78: LFO1 delay (retard du LFO1)
Correspond à “LFO1 Delay” (page PROG 5.3: Ed–LFOs, OSC1/2, LFO1).

CC#79: Filter EG intensity (intensité de l’enveloppe de filtre)
Correspond à “Filter EG Intensity to A, B” (page PROG 4.1/2: Ed–Filter1/2, Mod.1).
Des paramètres différents sont contrôlés pour les Programs de la banque F. Ces Programs sont disponibles si vous avez installé l’option EXB-MOSS. (☞Manuel d’utilisation EXB-MOSS & p.270 “EXB-MOSS option”)

***6** Le contrôle est effectué via le canal MIDI Global.

***7** Si vous assignez une commande de contrôle à une commande ou un bouton de la section KARMA REALTIME CONTROLS et que vous manipulez la fonction de jeu en question, l’instrument transmet cette commande CC#; vous pouvez en outre piloter le KARMA en lui transmettant cette commande. A la réception du message en question, vous obtenez le même résultat que si vous aviez tourné la commande ou appuyé sur le bouton.
Ce sont les pages 6.1–2(2): KARMA 1 (2) du mode Global qui vous permettent d’assigner une commande de contrôle (CC#) à chaque commande ou bouton KARMA REALTIME CONTROLS. Vous conserverez normalement le statut “Off”. Servez-vous uniquement de ces réglages pour assigner des commandes de contrôle MIDI. C’est le cas, par exemple quand vous voulez enregistrer vos manipulations des commandes ou boutons KARMA REALTIME CONTROLS avec le séquenceur interne ou un séquenceur externe, ou quand vous voulez piloter la fonction KARMA avec un dispositif MIDI externe.
Bien que vous puissiez assigner tout numéro de contrôle voulu (CC#00–95) aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, nous vous recommandons d’exécuter la commande de menu Utility “Reset KARMA Ctrls Assign” et de choisir “Default Setting” afin de retrouver les assignations originales (☞p.148).
Les opérations décrites dans le tableau correspondent uniquement au réglage “Default Setting” (par défaut). Nous vous recommandons d’appliquer ce réglage “Default Setting” à la commande de contrôle de chacune des fonctions de jeu. Vous n’assignerez normalement des commandes de contrôle qu’aux paramètres que vous comptez piloter.

***8** Correspond à l’utilisation du curseur [VALUE] comme fonction de jeu à la page 1.1: Play du mode Program ou Combination quand la zone “Program Select” ou “Combi Select” est choisie pour l’édition.

Applications MIDI

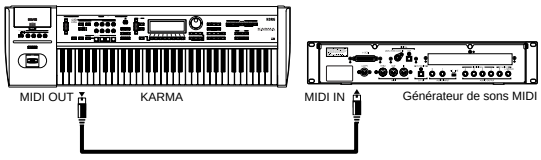
■ A propos du MIDI

"**MIDI**" est l'abréviation de "Musical Instrument Digital Interface" (interface numérique pour instruments de musique). Il s'agit d'une norme mondialement reconnue pour l'échange de données musicales entre instruments de musique et des ordinateurs. Cette communication devient possible grâce à l'utilisation de câbles MIDI. Comme la norme est reconnue universellement, il est même possible d'échanger des données entre des instruments de différentes marques.

■ Connexion d'instruments MIDI/ d'ordinateurs (prises MIDI)

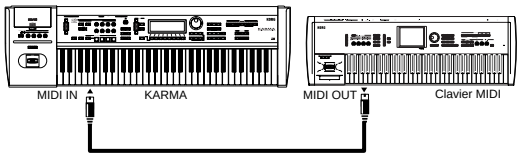
☐ *Contrôle d'un générateur de sons externe à partir du KARMA*

Pour pouvoir utiliser le clavier, les fonctions de jeu et le séquenceur, etc. du KARMA pour piloter un générateur de sons MIDI externe, reliez la prise MIDI OUT du KARMA à la prise MIDI IN du générateur de sons externe avec un câble MIDI.



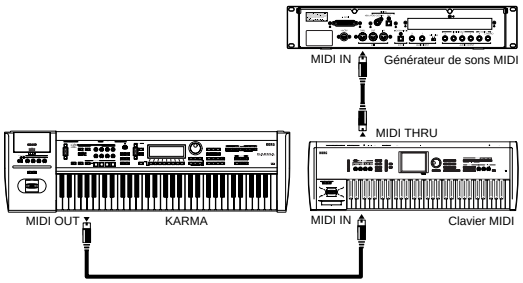
☐ *Contrôle du générateur de sons du KARMA à partir d'un instrument MIDI externe*

Vous pouvez aussi piloter le générateur de sons du KARMA à partir d'un clavier ou d'un séquenceur MIDI externes. Pour cela, reliez un câble MIDI entre la prise MIDI IN du KARMA et la prise MIDI OUT de l'instrument externe.

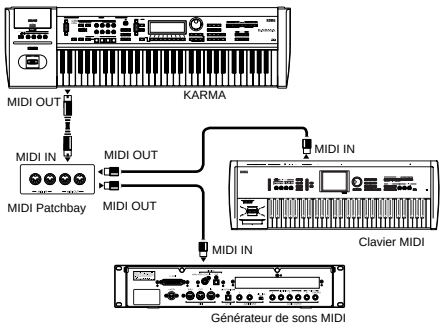


☐ *Contrôle de plusieurs instruments MIDI à partir du KARMA*

La prise MIDI THRU permet d'étendre votre système MIDI. (Evitez cependant d'enchaîner plus de trois instruments. Si votre installation MIDI comprend plus de trois instruments, il serait une bonne idée de vous procurer un multiconnecteur (Patchbay) MIDI; voyez la deuxième illustration ci-dessous.)



Comme nous l'avons dit, il est préférable d'utiliser un multiconnecteur MIDI pour des installations MIDI plus importantes.



A propos du réglage "Convert Position"

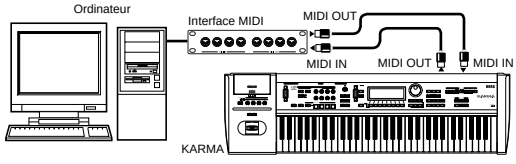
Le KARMA permet de choisir où et comment les notes sont transposées, le toucher est modifié et l'Aftertouch est interprété (paramètres "Key Transpose", "Velocity Curve" et "After Touch Curve" à la page GLOBAL 1.1–1a) (☞p.134).

L'effet de ces réglages sur le séquenceur interne et la transmission/réception des données MIDI dépend du paramètre "Convert Position" (GLOBAL 2.1–1a) (☞p.138).

- Lors du pilotage d'un générateur de sons MIDI externe à partir du KARMA, choisissez "**Pre MIDI**" pour que la transposition, la dynamique et l'Aftertouch soient "traduits" avant l'arrivée à la prise MIDI OUT. Notez que le choix de ce réglage s'applique aussi au séquenceur incorporé du KARMA.
  Les commandes MIDI reçues du monde MIDI extérieur sont interprétées comme si vous aviez mis "Key Transpose" sur **0**, "Velocity Curve" sur **4** et "After Touch Curve" sur **3**.
- Si vous pilotez le générateur de sons du KARMA à partir d'un instrument MIDI externe, choisissez "**PostMIDI**". Les réglages mentionnés plus haut s'appliquent alors aussi aux données MIDI reçues. Notez que ce réglage influence aussi la reproduction sur le séquenceur incorporé du KARMA.
  Dans ce cas, les commandes MIDI transmises auront les valeurs "Key Transpose" **0**, "Velocity Curve" **4** et "After Touch Curve" **3**.

☐ *Connexion d'un instrument MIDI, d'un ordinateur etc.*

La section clavier du KARMA peut aussi être utilisée comme clavier maître pour enregistrer votre jeu avec un séquenceur (ou logiciel) externe. Si vous utilisez les prises MIDI, il se peut que vous deviez équiper votre ordinateur d'une interface MIDI. Lors de la reproduction de ces séquences "externes", le KARMA peut alors faire office de générateur de sons. Pour ce double usage du KARMA (enregistrement de données et reproduction de séquences externes), reliez les prises MIDI IN et OUT aux prises du séquenceur/de l'ordinateur externe.



Réglage Local Control On

Après avoir établi une connexion comme celle montrée ci-dessus, il serait une bonne idée d'activer la fonction MIDI Echo/Soft Thru de votre séquenceur ou logiciel (pour que les données reçues via la prise MIDI IN soient aussitôt retransmises par la prise MIDI OUT de l'ordinateur/séquenceur). Dans ce cas, il convient cependant de régler la fonction **Local Control** du KARMA sur **Off** pour supprimer la connexion qui existe entre la section clavier du KARMA et son générateur de sons. Dans ce cas, quand vous jouez sur le clavier du KARMA, les données correspondantes sont uniquement transmises à sa prise MIDI OUT, reçues par le séquenceur etc. et renvoyées au KARMA dont le générateur de sons les exécute. Le résultat est donc le même que lors de la connexion directe entre le clavier et le générateur de sons. A une chose près: si Local Control n'est pas réglé sur OFF, chaque notre est jouée deux fois: une fois via la connexion directe et une deuxième fois à cause de la fonction "écho" du séquenceur. Il faut à tout prix éviter ce genre de "boucle MIDI".

Si la fonction KARMA est active, les notes jouées sur le clavier ne pilotent pas la fonction KARMA quand Local Control est coupé. Aussi, seules les notes que vous jouez vous-même sont transmises à la prise MIDI OUT. Grâce à la fonction écho, ces notes de contrôle pour l'arpégiateur sont cependant reçues via la prise MIDI IN et pilotent alors bel et bien la fonction KARMA. Autrement dit: Local Control vous évite aussi de piloter la fonction KARMA deux fois. Choisissez ce réglage quand vous désirez uniquement enregistrer les notes servant à piloter la fonction KARMA. La fonction écho du séquenceur externe vous permet cependant de piloter la fonction KARMA afin de vérifier si tout se passe bien pendant l'enregistrement.

note Pour enregistrer les données de note produites par la fonction KARMA, **activez** la fonction Local Control et coupez la fonction MIDI Echo/Soft Thru du séquenceur/logiciel externe.

Pour couper la fonction Local Control, désélectionnez la case "Local Control On" (GLOBAL 2.1–1a) (☞p.137).

Si vous travaillez uniquement avec le KARMA sans périphérie MIDI, **cochez** cette case, faute de quoi vous n'entendez rien lorsque vous jouez sur le clavier.

■ Messages transmis et reçus par le KARMA

[...] indiquent des valeurs hexadécimales

☐ *Canaux MIDI*

L'échange de messages MIDI ne fonctionne que si le récepteur est réglé sur le même canal MIDI que l'émetteur. Le MIDI propose 16 canaux MIDI (1~16). Selon le mode choisi, ces canaux sont utilisés de diverses façons.

Mode Program

- Transmission et réception sur le canal MIDI Global*.

* Le **canal MIDI Global** est le canal de base du KARMA. Vous pouvez le régler avec le paramètre "MIDI Channel" (GLOBAL 2.1–1a).

Mode Combination

- Le canal MIDI Global sert à transmettre et à recevoir des messages permettant de sélectionner des Combinations, d'activer et de couper des effets et des réglages (sous forme de messages SysEx).
- Les Timbres transmettent et reçoivent sur le canal MIDi que vous leur affectez (in COMBI 3.3–1a).
- Le canal MIDI affecté aux effets d'insertion et maîtres (avec "Control Ch (control Channel)" (COMBI 7.2–1b, 7.3–1a, 7.3–1d)) est utilisé pour la modulation dynamique, le panoramique et pour régler la valeur Send 1/2 (à la sortie) des effets d'insertion.
- La transmission et la réception des données MIDI pour les modules KARMA [A][B][C][D] s'effectuent respectivement sur le canal spécifié avec "Input Channel" et "Output Channel" (COMBI 6.1–2a) pour chaque module.
- Quand vous jouez sur le clavier du KARMA ou quand vous utilisez ses fonctions de jeu, les messages MIDI correspondant à ces actions sont transmis sur le canal MIDI Global. De plus, en mode Combination, ces messages peuvent être transmis sur le canal d'un Timbre dont "Status" (COMBI 3.1–1a) est réglé sur **EXT** ou **EX2**.
- Les messages de canal ne sont exécutés que s'ils sont reçus sur un canal MIDI affecté à un Timbre dont "Status" est réglé sur **INT** (☞p.49 "Status" et "MIDI Channel").

Modes Sequencer et Song Play

- Le canal MIDI Global sert à transmettre et à recevoir des données SysEx ainsi que des messages permettant d'activer ou de couper les effets.
- Les messages MIDI des différentes pistes sont transmis et reçus sur le canal MIDI affecté à ces pistes (en mode Sequencer, il s'agit des réglages spécifiés à la page SEQ 3.1–1/2a. En mode Song Play; l'assignation des canaux est fixe.).
- Le canal MIDI affecté aux effets d'insertion et maîtres (à la page SEQ/S.PLAY 7.2–1b, 7.3–1a, 7.3–1c) est utilisé pour la modulation dynamique, le panoramique et pour régler la valeur Send 1/2 (à la sortie) des effets d'insertion.
- La transmission et la réception des données MIDI pour les KARMA modules [A][B][C][D] s'effectuent respectivement sur le canal spécifié avec "Input Channel" et "Output Channel" (SEQ/S.PLAY 6.1–2a) pour chaque module.
- Quand vous jouez sur le clavier ou quand vous utilisez les fonctions de jeu du KARMA, les messages correspondants sont transmis sur le canal de la piste choisie avec "Track Select" (SEQ/S.PLAY 6.1–2a). Notez cependant que ces messages ne sont transmis que si le paramètre "Status" de cette piste soit réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. (☞p.74 "Track Select"–"MIDI").
- Lors de la reproduction du séquenceur, les données des pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** sont transmises sur le canal MIDI affecté à ces pistes.
- Les pistes dont "Status" (SEQ 3.1–1a/2a) est réglé sur **INT** ou **BTH** peuvent aussi recevoir des messages MIDI, à condition que ces messages soient reçus sur le canal MIDI affecté à ces pistes (☞p.82, p.120 "Status" and "MIDI Channel").

☐ *Enclenchement/coupure de note*

Enclenchement (Note-On) [9n, kk, vv]
Coupure (Note-Off) [8n, kk, vv]
(n: canal, kk: numéro de note, vv: toucher)

Vous pouvez envoyer des messages d'enclenchement de note (Note On) au KARMA afin de piloter son générateur de sons interne. Quand vous appuyez sur un bouton [CHORD TRIGGER], le KARMA transmet des messages d'enclenchement/de coupure de note (☞Mdb p.26 "Jouer avec la fonction KARMA").

Quand la fonction KARMA est activée, elle transmet des messages d'enclenchement/de coupure de note. Quand la fonction Local Control est réglée sur Off, les enclenchements/coupures de note produits par la fonction KARMA ne sont pas transmis (☞p.137)

Comme la plupart des instruments MIDI, le KARMA ne transmet et ne reçoit pas la valeur de toucher pour la coupure de note de vitesse de relâchement de touche (note-off velocity).

☐ *Changement de programme/Sélection de banque*

Sélection de programme/de banque

Changement de programme [Cn, pp]
(n: canal, pp: numéro de programme, 128 possibilités)

- Les Programs 000~127 des banques A, B, C, D, E et F correspondent aux changements de programme [Cn, 00]~[Cn, 7F].
- Les Programs 001~128 des banques G, g(1)~g(9), g(d) et g(d) correspondent aux changements de programme [Cn, 00]~[Cn, 7F].

Sélection de banque MSB (CC#0) [Bn, 00, mm],
Sélection de banque LSB (CC#32) [Bn, 20, bb]
(n: canal, mm: octet supérieur du numéro de banque, bb: octet inférieur du numéro de banque)

- La correspondance entre les numéros de banque et les numéros des commandes de sélection de banque MIDI dépend du réglage "Bank Map" (GLOBAL 1.1–2a). Au départ, il s'agit de **GM(2)** (☞p.136 "Bank Map").
  La simple réception d'un numéro de banque MIDI ne fait rien. Il faut en effet que cette commande soit suivie d'un changement de programme pour que le KARMA charge la mémoire de la banque spécifiée.

Mode Program

- A la page Program PROG 1.1: Play, les changements de programme et la sélection de banque reçus sur le canal MIDI Global sont exécutés. Notez que ces messages sont ignorés quand vous vous trouvez à l'une des pages PROG 2.1: Ed–Basic ~ PROG 7.3: Ed–MasterFX.

Modes Combination, Sequencer et Song Play

- Les Timbres et pistes exécutent les changements de programme et la sélection de banque reçus sur leur canal MIDI.
- Lors de la sélection d'une Combination, les Timbres dont "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2** transmettent l'adresse (numéro de programme, numéro de banque) des Programs que vous leur avez affectés.
  En modes Sequencer et Song Play, les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent l'adresse du Program chaque fois que vous choisissez "Program Select" (SEQ/S.PLAY 1.1–2a/3a), quand vous choisissez un morceau ou retournez en début de mesure (☞p.74, p.117 "Program Select"–"MIDI").
- En modes Combination et Sequencer, il est possible d'empêcher la transmission/réception de ces commandes pour chaque Timbre/piste individuellement (☞p.54, p.87 "Program Change").

Sélection de Combinations

Le changements de programme et la sélection de banque peuvent aussi servir à sélectionner des Combinations via MIDI.

- Les Combinations 000~127 des banques A, B, C, D, E et F correspondent aux numéros de programme [Cn, 00]~[Cn, 7F].
- Comme pour les banques de Programs, la correspondance entre les banques de Combinations et les numéros de banque MIDI dépend du réglage "Bank Map" (GLOBAL 1.1–2a). (☞p.136 "Bank Map").
- A la page COMBI 1.1: Play, les messages de changement de programme et de sélection de banque sont transmis/reçus sur le canal MIDI Global. Si vous avez choisi une des pages suivantes, ils ne sont pas reçus: COMBI 2.1: Ed–Prog/Mixer – COMBI 7.3: Ed–MasterFX.

note Le paramètre "MIDI Filter" (GLOBAL 2.1–1b) permet de filtrer tous les changements de programme.

D'autre part, vous pouvez activer/couper les changements de programme de façon plus restreinte, spécifier si le messages reçus doivent ou non sélectionner des Combinations et activer/désactiver la transmission/réception de messages de sélection de banque.

- Si "Combi (Combi Change)" (GLOBAL 2.1–1b) n'est pas coché, le KARMA ne sélectionne plus de Combinations. C'est le cas même quand les messages correspondants sont reçus sur le canal MIDI et que le KARMA se trouve à la page COMBI 1.1: Play. Si un Timbre reçoit sur le canal MIDI qui fait aussi office de canal MIDI Global, il chargera cependant le Program correspondant à l'adresse reçue.
- Lorsque "Bank (Bank Change)" (GLOBAL 2.1–1b) n'est pas coché, le KARMA ne transmet/reçoit plus de messages de sélection de banque (☞p.138 "MIDI Filter").

☐ *After touch*

Aftertouch de canal [Dn, vv]
(n: canal, vv: valeur)

Quand vous jouez une note et que vous maintenez la touche enfoncée sur le clavier, le KARMA applique l'effet d'Aftertouch et transmet ce message. Vous pouvez aussi produire cet effet en transmettant le message en question au KARMA.

- Vous pouvez désactiver l'Aftertouch pour toutes les sections du KARMA avec le paramètre "AfterT (After Touch)" (GLOBAL 2.1–1b).
- En modes Combination et Sequencer, l'Aftertouch peut être activé ou coupé séparément pour chaque Timbre/piste (☞"After Touch", COMBI/SEQ 4.1–1/2a).

Aftertouch polyphonique [An, kk, vv]
(n: canal, kk: numéro de note, vv: valeur)

Il existe un deuxième type d'Aftertouch appelé "Aftertouch polyphonique" qui ne s'applique qu'à la note en question. Ce type de message convient à merveille comme modulateur alternatif. Retenez cependant que le clavier du KARMA ne peut pas générer ce type de message. Il faut donc que le KARMA le reçoive d'un instrument externe (par exemple d'un séquenceur ou logiciel de séquence).

Lorsqu'il est question d'Aftertouch dans ce manuel, il s'agit de l'Aftertouch de canal.

☐ *Pitch bender*

Effet de hauteur [En, bb, mm]
(n: canal, bb: octet inférieur de la valeur, mm: octet supérieur de la valeur; cette combinaison offre 16.384 possibilités; la valeur 8.192 [bb, mm = 00H, 40H] correspond à la position "0"= pas de Pitch Bend)

Quand vous bougez le joystick du KARMA le long de l'axe X (gauche/droite), les notes jouées changent de hauteur et les messages MIDI correspondants sont transmis. Le KARMA reçoit aussi ces messages.

note L'intervalle maximal pouvant être obtenu avec le Pitch Bend ("Pitch Bend Range") peut également être réglé via MIDI. (☞p.252 "Changement de l'intervalle Pitch Bend (Pitch Bend Range)").

□ *Commandes de contrôle*

[Bn, cc, vv]
Transmis et reçus comme (n: canal, cc: numéro de contrôle, vv: valeur)

Voyez aussi "Transmission/réception MIDI durant l'utilisation des fonctions de jeu du KARMA" (☞p.240) et "Opérations effectuées par le KARMA à la réception/transmission de commandes de contrôle" (☞p.242).

- Vous pouvez désactiver toutes les commandes de contrôle d'un seul avec le paramètre "Ctrl Change (Control Change)" (GLOBAL 2.1–1b).
- En modes Combination et Sequencer, les pages COMBI/SEQ 4.1–4.4: Ed-MIDI Filter 1–4 permettent d'activer ou de couper la transmission/réception de commandes contrôle pour chaque Timbre/piste individuellement. Dans le cas des fonctions de jeu assignables (boutons [SW1], [SW2], commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4], pédale/commutateur au pied), les réglages des filtres MIDI dépendent du numéro de contrôle attribué à ces fonctions. "Other Control Change" renvoie aux commandes de contrôle pour lesquelles il n'existe pas de case individuelle (☞p.56, p.89).

note Les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] (en mode B) et les commandes KARMA REALTIME CONTROLS peuvent se voir affecter les numéros de contrôle CC#00~CC#95.

Sélection de banques de Programs/Combinations

Sélection de banque (CC#00, CC#32)
☞p.247 "Changement de programme/Sélection de banque"

Utilisation du joystick pour la modulation

Intensité de modulation 1 (CC#01) [Bn, 01, vv]
Quand vous bougez le joystick du KARMA dans la direction +Y (vers l'arrière de l'instrument), vous générez des messages d'intensité de modulation 1. Ces messages peuvent aussi être reçus via MIDI et ont exactement le même effet que le joystick. Dans la plupart des cas, cette commande sert à ajouter du vibrato (LFO de hauteur).

- En modes Combination et Sequencer, vous pouvez couper la transmission/réception de ces messages séparément pour chaque Timbre/piste (☞"JS+Y CC#01" COMBI/SEQ 4.2–1/2a).

Intensité de modulation 2 (CC#02) [Bn, 02, vv]
En bougeant le Joystick du KARMA dans la direction –Y (vers l'avant de l'instrument), vous générez des messages d'intensité de modulation 2. Ces messages peuvent aussi être reçus via MIDI et ont exactement le même effet que le joystick. Dans la plupart des cas, cette commande sert à ajouter du WahWah (LFO de filtre).

- En mode Combination et Sequencer, vous pouvez couper la transmission/réception de ces messages séparément pour chaque Timbre/piste (☞"JS–Y CC#02" COMBI/SEQ 4.2–1/2a).

note D'autres fabricants utilisent cette commande de contrôle pour piloter d'autres fonctions (commande de souffle etc.).

Portamento

Vitesse de Portamento (CC#05) [Bn, 05, vv]
En affectant le numéro de contrôle CC05 en tant que fonction du mode B à l'une des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4], vous pouvez modifier la vitesse de Portamento avec cette commande et donc faire varier la vitesse à laquelle les changements de hauteur entre les notes sont effectués. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et aura le même effet que la commande utilisée.

Commutateur Portamento (CC#65) [Bn, 41, vv]
En affectant la commande de contrôle CC65 à un bouton [SW1], [SW2] ou ASSIGNABLE SWITCH, il suffit d'actionner ce commutateur pour transmettre la valeur vv=127 [7F] (allumé) ou vv=0 [00] (éteint) et ainsi activer ou couper l'effet Portamento. Une fois de plus, ce message peut aussi être reçu via MIDI et aura le même effet que le commutateur utilisé. (Des valeurs inférieures ou égales à vv= 63 [3F] sont également interprétées comme une demande de coupure, tandis que toutes les valeurs à partir de vv= 64 [40] activent le Portamento.) (☞p.230 "Liste des assignations SW1 et SW2")

- En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces messages peut être activée/coupée séparément pour chaque Timbre/piste (☞p.55, p.88, paramètre "Portamento SW CC#65" sous COMBI 4.1–2a, SEQ 4.1–3/4a)
- En mode Sequencer, les messages de vitesse et commutateur Portamento peuvent être transmis par les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. C'est le cas lorsque vous réglez "Portamento" (SEQ 4.1–3/4a), sélectionnez à nouveau le morceau ou retournez au début du morceau (☞p.83).

Réglage du volume

Volume (CC#07) [Bn, 07, vv]
En affectant la commande CC07 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le volume en actionnant la fonction de jeu choisie. Ce message peut aussi être reçu et aura exactement le même effet que la fonction de jeu.

Expression (CC#11) [Bn, 0B, vv]
En affectant la commande CC11 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le volume relatif ("expression") en actionnant la fonction de jeu choisie. Ce message peut aussi être reçu et aura exactement le même effet que la fonction de jeu.

Le volume du KARMA équivaut à la multiplication de la valeur de **volume** (CC07) avec la valeur d'**expression** (CC11).

Si le volume ne change pas de la façon escomptée quand vous le réglez; ou si vous n'entendez absolument rien, songez à changer le réglage d'expression via MIDI (choisissez la valeur vv= 127). En mode Sequencer, cette valeur est automatiquement entrée lorsque vous sélectionnez la position ("Location") **001:01.000**.

- En mode Combination, les messages de volume sont transmis par tous les Timbres dont "Status" est réglé sur **EXT** ou **EX2**, et ce chaque fois que vous sélectionnez la Combination en question.
- Quand vous modifiez le réglage "Volume" (SEQ/S.PLAY 1.1–4/5) en mode Sequencer ou Song Play, voire quand vous sélectionnez à nouveau le morceau ou retournez au début du morceau en mode Sequencer, les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent des messages de volume (pour autant qu'elles en contiennent).

Quel que soit le réglage pour “Status”, le retour au début du morceau signifie que toutes les pistes sont remises à leur volume initial, tandis que leur valeur d’expression est remise à 127 (maximum).

note Il est possible de régler le volume séparément pour chaque piste. A ce propos, notez que les messages de volume (CC#07) servent en général “planter le décor” (à régler le volume initial), tandis que les messages d’expression (CC#11) sont utilisés pour d’éventuelles variations de volume dans le courant du morceau.

Il existe en plus un message de “volume global” (Master Volume) qui vous permet de régler le volume de sortie de l’instrument. Servez-vous en lorsque vous venez d’établir la balance entre les pistes/Timbres et constatez que le volume global est trop élevé ou trop faible (☞p.252 “A propos des messages SysEx”).

Panoramique (position stéréo)

Panoramique (CC#10) [Bn, 0A, vv]
(vv: valeur, “00” représente l’extrême gauche, “64” le milieu et “127” l’extrême droite)

En affectant la commande de contrôle CC#10 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le panoramique via cette fonction de jeu. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et se comporte exactement comme la fonction de jeu choisie.

- Quand vous réglez le paramètre “Pan” (SEQ/S.PLAY 1.1–4/5) en mode Sequencer ou Song Play, resélectionnez le morceau ou retournez au début du morceau en mode Sequencer, toutes les pistes dont le paramètre “Status” est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent leur valeur de panoramique (sauf s’il s’agit de RND) (☞p.75, p.117).

Panoramique des effets d’insertion (CC#08) [Bn, 08, vv]
(vv: valeur, “00” représente l’extrême gauche, “64” le milieu et “127” l’extrême droite)

En affectant la commande de contrôle CC#08 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier le panoramique de la sortie des effets d’insertion via cette fonction de jeu. Ce message peut aussi être reçu via MIDI et se comporte exactement comme la fonction de jeu choisie.

- En modes Program, ce message est transmis/reçu sur le canal MIDI Global. En modes Combination, Sequencer et Song Play, ce message est transmis/reçu sur le canal MIDI des effets d’insertions.
- Lors du réglage de “Pan (CC#8)” (SEQ/S.PLAY 7.2–1a) en mode Sequencer ou Song Play, ou quand vous resélectionnez le même morceau ou retournez au début du morceau en mode Sequencer, les messages de panoramique des effets d’insertion sont transmis par toutes les pistes dont “Status” est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** (☞p.112, p.130).

Pilotage des effets

Pilotage d’effet 1 (CC#12) [Bn, 0C, vv]
Pilotage d’effet 2 (CC#13) [Bn, 0D, vv]
En affectant le numéro de contrôle CC#12 ou CC#13 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez générer des messages de pilotage d’effets 1/2 (Effect Control) qui ne sont autres que la modulation dynamique. A la réception de ce type de message, le paramètre piloté change comme si vous actionniez la fonction de jeu sur le KARMA.
Bien que vous puissiez aussi utiliser d’autres commandes de contrôle pour la modulation dynamique, Effect Control 1 (CC#12) et 2 (CC#13) sont spécialement réservés pour la modulation dynamique.

Intensité d’effet 1 (Send 2) (CC#91) [Bn, 5B, vv]
Intensité d’effet 3 (Send 1) (CC#93) [Bn, 5D, vv]
En affectant le numéro de contrôle CC#91 ou CC#93 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL) ou à une commande REALTIME CONTROL [1]~[4] (fonction du mode B), vous pouvez modifier l’intensité (le niveau d’envoi) de l’effet 1 (envoi 2) ou 3 (envoi 1). Il s’agit ici du niveau d’envoi aux effets maîtres MFX1 et MFX2. A la réception de ce type de message, le paramètre piloté change comme si vous actionniez la fonction de jeu sur le KARMA.

Comme il s’agit de messages liés à un canal MIDI spécifique, ils portent chaque fois sur le Timbre/la piste recevant sur ce canal. Par ailleurs, ces messages contrôlent aussi le niveau d’envoi des effets d’insertion aux effets maîtres (le cas échéant).

- En modes Combination, Sequencer et Song Play, le niveau d’envoi réel des Timbres/pistes est le produit de la multiplication des valeurs Send 1/2 avec leurs homologues des oscillateurs (PROG 7.1–1a). (☞p.38, p.66, p.112, p.130 “OSC Send 1/2”, “S1 (Send1(MFX1))”, “S2 (Send2(MFX2))”)
- Quand vous changez la valeur “S1 (Send1(MFX1))” ou “S2 (Send2(MFX2))” (SEQ 7.1–1a/2a, 7.2–1a) en mode Sequencer ou Song Play, ou si vous sélectionnez à nouveau le morceau ou retournez au début de celui-ci en mode Sequencer, les réglages Send 1/2 sont transmis par toutes les pistes dont “Status” est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**. (☞p.66, p.120).

Intensité de l’effet 2 (IFX1~5 actif/coupé) (CC#92) [Bn, 5C, vv]
Intensité de l’effet 4 (MFX1 actif/coupé) (CC#94) [Bn, 5E, vv]
Intensité de l’effet 5 (MFX2 actif/coupé) (CC#95) [Bn, 5F, vv]
Outre l’enclenchement et la coupure d’effets dans les différents modes, le KARMA propose aussi un paramètre “FX SW” (GLOBAL 1.1–1b) avec lequel vous pouvez désactiver (ou activer) les effets d’insertion IFX1~5 ainsi que les effets maîtres MFX1 et MFX2. Si vous **cochez** la case “IFX1–5 Off”, “MFX1 Off” ou “MFX2 Off”, le KARMA transmet la commande de contrôle correspondante avec la valeur vv=0 [00]. Lorsque vous **désélectionnez** l’une de ces cases, le KARMA transmet la commande de contrôle correspondante avec la valeur vv=127 [7F]. Notez que, dans le cas des effets d’insertion, vous les activez/coupez en bloc. Si vous désélectionnez ces cases, les réglages actifs/coupés des différents modes entrent en vigueur. L’utilisation de commandes de contrôle signifie bien sûr que ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI (vv= 00 signifie que le bloc d’effet en question est coupé; une valeur de 01 ou plus représente le réglage original). Ces messages sont transmis et doivent être reçus sur le canal MIDI Global (☞p.40, p.41 “IFX 1–5 On/Off”).

note Comme il s’agit en fait de commandes pour régler le niveau d’envoi aux effets, il est probable que ces commandes produisent un autre effet quand vous les transmettez à un autre instrument.

Utilisation des différentes fonctions de jeu

Pédale (CC#04) [Bn, 04, vv]
Quand vous affectez la commande de contrôle CC#04 à la pédale assignable (ASSIGNABLE PEDAL), celle-ci utilisera cette commande de contrôle pour transmettre des valeurs.

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞"Foot Pedal/Switch" (COMBI 4.4–2a, SEQ 4.4–3/4a).

Fonction de jeu (CC#18) [Bn, 12, vv]
Ce message est transmis par le curseur [VALUE] du KARMA.
Ce n'est cependant le cas qu'aux page PROG 1.1: Play et COMBI 1.1: quand la zone "Program Select" du Program ou de la Combination est sélectionné (affichée en contrasté).

Modulation des commandes 1, 2, 3, 4 (CC#17, 19, 20, 21) [Bn, 11, vv], [Bn, 13, vv], [Bn, 14, vv], [Bn, 15, vv]
Ces commandes de contrôle sont affectées au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] et sont donc transmises quand vous actionnez ces commandes.

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste (☞p.55, p.89 "Realtime Control Knob1, 2, 3, 4" COMBI/SEQ 4.3).

Fonction de jeu (CC#83) [Bn, 53, vv]
La commande de contrôle CC#83 est affectée au mode B des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] et est donc utilisée pour décrire la manipulation de ces commandes.

Modulation SW1 (CC#80) [Bn, 50, vv]
Modulation SW2 (CC#81) [Bn, 51, vv]
Ces deux commandes de contrôle représentent les fonctions des boutons [SW1] et [SW2]. Il n'existe que deux valeurs significatives pour ces commandes: vv=127 [7F] qui signifie "allumé" (ON) et vv=00 [00] qui signifie "éteint" (OFF). (Ces commandes peuvent en outre être utilisées comme fonctions B des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4].)

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste ("SW1/2" COMBI 4.4–1a, SEQ 4.4–1/2a).

Commutateur au pied (CC#82) [Bn, 52, vv]
Quand vous affectez la commande de contrôle CC#82 au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), la valeur vv=127 [7F] signifie "allumé" (ON) et vv=00 [00] (OFF) est transmis lorsque vous coupez la fonction. (Cette commande peut en outre être utilisée comme fonction B des commandes REALTIME CONTROL [1]~[4].)

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste ("Foot Pedal/Switch" COMBI 4.4–2a, SEQ 4.4–3/4a).

Quand vous utilisez l'une des fonctions de jeu "Pédale (CC#04)"~"Commutateur au pied (CC#82)", vous pilotez la modulation alternative ou dynamique affectée à la fonction en question. Ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI et ont alors le même effet que l'action de la fonction de jeu. Notez que pour "Modulation SW1 (CC#80)"–"Commutateur au pied (CC#82)", une valeur vv≤ 63 [3F] signifie "coupé" (OFF), tandis qu'une valeur vv≥ 64 [3F] signifie "allumé" (ON).

Pédale de maintien (Damper) (CC#64) [Bn, 40, vv]
Ce message est transmis lorsque vous actionnez le commutateur au pied (DS-1H etc. de Korg, disponible en option) connecté à la prise DAMPER pour maintenir les notes jouées (fonction "pédale forte"). Si vous utilisez une pédale DS-1H, elle fonctionne en continu (avec des étapes intermédiaires).

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée pour chaque Timbre ou piste séparément ("Damper CC#64", page COMBI 4.1–2a, SEQ 4.1–3/4a).

Sostenuto (CC#66) [Bn, 42, vv]
La commande de contrôle CC#66 peut être affectée au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), auquel cas, le commutateur transmettra la valeur vv=127 [7F] pour "enfoncé" et vv=00 [00] pour "relâché". Il va de soi que cette commande peut aussi être reçue via MIDI et aura alors le même effet que le commutateur au pied. ("Relâché": vv≤63 [3F], "enfoncé": vv≥ 64 [40]).

Pédale douce (Soft) (CC#67) [Bn, 43, vv]
La commande de contrôle CC#67 peut être affectée au commutateur au pied assignable (ASSIGNABLE SWITCH), auquel cas, le commutateur permet d'activer et de couper l'effet de la pédale douce. Il va de soi que cette commande peut aussi être reçue via MIDI et aura alors le même effet que le commutateur au pied.

Pilotage avec les fonctions de jeu d'un TRITON ou d'un autre instrument MIDI connecté

Ruban (CC#16) [Bn, 10, vv]
A la réception de cette commande générée par le ruban ou une autre fonction de jeu assignée sur un instrument MIDI (comme le TRITON), le KARMA applique l'effet assigné (modulation alternative, modulation dynamique, etc.).

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de cette commande peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste ("Ribbon CC#16", page COMBI 4.2–2a, SEQ 4.2–3/4a).

Contrôle du filtre/de l'enveloppe d'un Program

Les commandes CC#70~78 permettent de contrôler des paramètres spécifiques d'un Program. Pour en savoir plus sur les paramètres pouvant être pilotés et la façon dont le KARMA se comporte dans les différents modes, voyez "Opérations effectuées par le KARMA à la réception/transmission de commandes de contrôle" (☞p.242).

Fréquence de coupure LPF (CC#74) [Bn, 4A, vv]
Niveau de résonance/Fréquence de coupure HPF(CC#71) [Bn, 47, vv]
Intensité de l'enveloppe du filtre (CC#79) [Bn, 4F, vv]
Temps de relâchement (CC#72) [Bn, 48, vv]
Ces messages sont transmis quand vous actionnez les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] en mode A. (Ils peuvent cependant aussi être affectés à des fonctions du mode B.)

Niveau de maintien (CC#70) [Bn, 46, vv]
Temps d'attaque (CC#73) [Bn, 49, vv]
Temps de chute (CC#75) [Bn, 4B, vv]
Vitesse LFO 1 (CC#76) [Bn, 4C, vv]
Intensité LFO 1 (hauteur) (CC#77) [Bn, 4D, vv]
Retard LFO 1 (CC#78) [Bn, 4E, vv]
Ces messages sont transmis quand vous affectez les numéros de contrôle correspondants à des commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] et quand vous vous servez de ces commandes.

La manipulation de ces commandes modifie les valeurs des paramètres Program. Vous pouvez vous en servir pour modifier l'enveloppe. Ces commandes peuvent aussi être reçues via MIDI et ont alors le même effet que l'action de la commande en question. (Dans ce cas, la valeur vv=64 [40] représente la valeur sauvegardée pour ce paramètre au sein du Program.

• En modes Combination et Sequencer, la transmission/réception de ces commandes peut être filtrée séparément pour chaque Timbre ou piste ("Realtime Control Knob1, 2, 3, 4" COMBI 4.3–1a, SEQ 4.3).

note Dites-vous bien que les modifications ainsi effectuées ne sont que temporaires en mode Program. Il est cependant possible de sauvegarder le Program en question (sauf certains paramètres) avec la fonction Write, ce qui peut même se faire en transmettant un message SysEx ad hoc via MIDI (“demande de sauvegarde d’un Program”). Lors de la sauvegarde du Program que vous venez de modifier en temps réel, les nouvelles valeurs sont bien sûr “définitives”.

note La fonction exacte de ces commandes de contrôle dépend de l’instrument qui les reçoit. Il se peut donc qu’un autre instrument agisse sur un tout autre paramètre ou ne fasse rien du tout.

Pilotage de la fonction KARMA

Quand vous utilisez les commandes ou boutons de la section KARMA REALTIME CONTROLS en leur affectant les commandes de contrôle décrites ci-dessous, l’instrument transmet ces commandes de contrôle et pilote simultanément la fonction en question. Il va de soi que ces messages peuvent aussi être reçus via MIDI et auront alors le même effet que la manipulation de la fonction de jeu en question.

Ce sont les pages 6.1–2(2): KARMA 1 (2) du mode Global qui vous permettent d’assigner une commande de contrôle (CC#) à chaque commande ou bouton KARMA REALTIME CONTROLS. Vous conserverez normalement le statut “Off”. Servez-vous uniquement de ces réglages pour assigner des commandes de contrôle MIDI. C’est le cas, par exemple quand vous voulez enregistrer vos manipulations des commandes ou boutons KARMA REALTIME CONTROLS avec le séquenceur interne ou un séquenceur externe, ou quand vous voulez piloter la fonction KARMA avec un dispositif MIDI externe.

Bien que vous puissiez assigner tout numéro de contrôle voulu (CC#00–95) aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, nous vous recommandons d’exécuter la commande de menu Utility “Reset KARMA Ctrls Assign” et de choisir “Default Setting” afin de retrouver les assignations originales (☞p.148).

Les opérations décrites ci-dessous correspondent uniquement au réglage “Default Setting” (par défaut). Ces commandes sont transmises quand vous manipulez la fonction de jeu correspondante sur le KARMA. Vous pouvez aussi transmettre ces commandes au KARMA; vous obtiendrez alors le même résultat que si vous aviez manipulé la fonction de jeu du KARMA.

KARMA ON/OFF (CC#14) [Bn, 0E, vv]
Cette commande correspond à l’action du bouton KARMA REALTIME CONTROLS [ON/OFF]. Transmet la valeur vv=127 [7F] quand vous activez la fonction KARMA et la valeur vv=127 [7F] quand vous la coupez.

KARMA Knob1 (CC#22) [Bn, 16, vv]
KARMA Knob2 (CC#23) [Bn, 17, vv]
KARMA Knob3 (CC#24) [Bn, 18, vv]
KARMA Knob4 (CC#25) [Bn, 19, vv]
KARMA Knob5 (CC#26) [Bn, 1A, vv]
KARMA Knob6 (CC#27) [Bn, 1B, vv]
KARMA Knob7 (CC#28) [Bn, 1C, vv]
KARMA Knob8 (CC#29) [Bn, 1D, vv]
Ces commandes de contrôle correspondent à l’action des commandes KARMA REALTIME CONTROLS [1]~[8].

KARMA SCENE (CC#30) [Bn, 1E, vv]
Cette commande correspond à l’action du bouton KARMA REALTIME CONTROLS [SCENE].
Transmet la valeur vv=127 [7F] quand vous activez cette fonction et vv=127 [7F] quand vous la coupez.

KARMA LATCH (CC#31) [Bn, 1F, vv]
Cette commande correspond à l’action du bouton KARMA REALTIME CONTROLS [LATCH].
Transmet la valeur vv=127 [7F] quand vous activez cette fonction et vv=127 [7F] quand vous la coupez.

KARMA SW1 (CC#85) [Bn, 55, vv]
KARMA SW2 (CC#86) [Bn, 56, vv]
Ces commandes correspondent à l’action des boutons KARMA REALTIME CONTROLS [1] et [2].
Transmettent la valeur vv=127 [7F] quand vous activez la fonction en question et vv=127 [7F] quand vous la coupez.

Chord1 (CC#87) [Bn, 57, vv]
Chord2 (CC#88) [Bn, 58, vv]
Chord3 (CC#89) [Bn, 59, vv]
Chord4 (CC#90) [Bn, 5A, vv]
Ces commandes correspondent à l’action des boutons CHORD TRIGGER [1]~[4].
Transmettent la valeur vv=127 [7F] quand vous activez la fonction en question et vv=127 [7F] quand vous la coupez.

Coupure de toutes les notes d’un canal MIDI

Toutes notes coupées (CC#123) [Bn, 7B, 00] (valeur 00)
A la réception de ce message, toutes les notes du canal MIDI en question sont étouffées (ce qui correspond au relâchement des touches du clavier). Les notes s’étouffent cependant naturellement (selon le temps de relâchement/Release réglé).

Tous sons coupés (CC#120) [Bn, 78, 00] (valeur 00)
Ce message signifie que toutes notes actuellement jouées sont étouffées. Contrairement à “Toutes notes coupées”, ce message empêche les notes concernées de s’étouffer naturellement.

Notez que ces deux commandes constituent uniquement une “trousse de secours” pour couper les notes qui auraient dû s’éteindre depuis un petit moment. Il ne s’agit donc pas de fonctions de jeu.

Neutralisation de toutes les commandes d’un canal MIDI

Neutralisation de toutes les fonctions de jeu (CC#121) [Bn, 79, 00] (valeur 00)
Quand ce message est reçu, toutes les fonctions de jeu (commandes de contrôle) du canal MIDI en question retournent à leur valeur initiale (“repos”).

☐ *Edition avec RPN*

Les RPN (Registered Parameter Number, ou numéro de paramètre répertorié) constituent des commandes de contrôle MIDI vous permettant d’éditer des paramètres sans avoir recours aux messages SysEx. Là où les RPN sont standardisés (et donc aussi utilisés par d’autres fabricants), les NRPN (Non-registered Parameter Numbers) et les messages SysEx ne sont reconnus que par un type d’instrument bien spécifique.

Vous pouvez utiliser les messages RPN pour éditer le KARMA à distance.

① Utilisez RPN MSB (CC#101) [Bn, 65, mm] et RPN LSB (CC#100) [Bn, 64, rr] (n: canal, mm, rr: octets supérieur et inférieur du numéro de paramètre) pour choisir le paramètre à éditer.

② L’entrée de données MSB (CC#6) [Bn, 06, mm] et LSB (CC#38) [Bn, 26, vv] (n: canal, mm, vv: octets supérieur et inférieur de la valeur, pour un total de 16.384 possibilités) sert à régler la valeur désirée.

③ Notez qu'il est aussi possible de recourir à l'incrémentation (CC#96) [Bn, 60,00] et décrémentation (CC#97) [Bn, 61, 00] de valeur pour modifier la valeur du paramètre choisi une unité à la fois (n: canal, valeur fixée à 00).

Le KARMA reçoit les trois messages RPN suivants (accord, transposition et intervalle Pitch Bend).

Accord

Accord fin RPN [Bn, 65, 00, 64, 01]
Ce message RPN permet de désaccorder un Program, un Timbre (mode Combination) ou une piste (modes Sequencer et Song Play).

Voici comment faire.

① [Bn, 65, 00, 64, 01]: Choisit le paramètre RPN "01".

② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur. La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente le juste milieu, 0 [mm, vv=00, 00] correspond à -100 cents, et 16383 [mm, vv=7F, 7F] représente +99 cents.

note Notez qu'il existe aussi un message SysEx universel vous permettant d'agir sur le paramètre "Master Tune" (GLOBAL 1.1–1a). (Il s'appelle "Accord fin", ☞p.252 "A propos des messages SysEx")

Transposition

Accord grossier RPN [Bn, 65, 00, 64, 02]
Ce message RPN vous permet de transposer le Program, le Timbre (mode Combination) ou la piste (modes Sequencer et Song Play) par pas de demi-tons.

Voici comment vous en servir:

① [Bn, 65, 00, 64, 02]: Choisit le paramètre RPN "02".

② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur (d'habitude, seul l'octet supérieur est utilisé).

La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente le milieu (pas de transposition), 6656 [mm, vv=34, 00] équivaut à –12 demi-tons et 9728 [mm, vv=4C, 00] représente +12 demi-tons.

note Il existe aussi un message SysEx universel "Accord grossier" vous permettant d'agir sur le paramètre "Key Transpose" (GLOBAL 1.1–1a). (☞p.252 "A propos des messages SysEx").

Changement de l'intervalle Pitch Bend (Pitch Bend Range)

Intervalle Pitch Bend RPN [Bn, 64, 00, 65, 00]
Ce message RPN peut être utilisé pour modifier l'intervalle Pitch Bend d'un Programme, Timbre (mode Combination) ou d'une piste (modes Sequencer et Song Play).

Voici comment vous en servir:

① [Bn, 65, 00, 64, 00]: Choisit le paramètre RPN "00".

② [Bn, 06, mm, 26, vv]: Utilisez l'entrée de données pour en spécifier la valeur (d'habitude, seul l'octet supérieur est utilisé).

La valeur 0 [mm, vv=00, 00] représente le réglage +00, tandis que 1536 [mm, vv=0C, 00] correspond à +12 (une octave). Bien que les Timbres/pistes permettent aussi de régler une valeur négative, la commande RPN ne peut transmettre qu'un intervalle positif.

☐ *A propos des messages SysEx*

Comme la structure et le contenu des messages SysEx est propre à un modèle bien précis, chaque fabricant en fait ce qu'il veut. Les messages SysEx peuvent cependant être transmis ou reçus pour effectuer des changements à distance sur le modèle en question. Vous pouvez en outre les enregistrer. Le format des messages SysEx du KARMA se lit comme suit: [F0, 42, 3n, 5D, ff, …. F7]

F0: début du message SysEx
42: Korg ID
3d: [n=0–F] canal MIDI Global 1~16
5D: identification du modèle Future
ff: numéro de fonction (type de message)
– ...
F7: fin du message SysEx

note Il existe aussi un fascicule intitulé "MIDI Implementation" détaillant le format des différentes données SysEx. Pour l'obtenir, adressez-vous à votre revendeur Korg.

SysEx universel

Il existe aussi des messages SysEx moins exclusifs et donc reconnus par différents instruments, souvent même de différentes marques. Ces messages s'appellent "messages SysEx universels".
Le KARMA utilise les six messages SysEx universels suivants:

Demande d'identification [F0, 7E, nn, 06, 01, F7]
Message d'identification [F0, 7E, nn, 06, 02, (neuf octets), F7]
Quand le KARMA reçoit une demande d'identification, il répond bien poliment par "je suis un instrument Future de Korg; la version de mon système est …" (message d'identification).

GM System On [F0, 7E, nn, 09, 01, F7]
A la réception de ce message en mode Song Play, le KARMA est initialisé pour la reproduction d'un morceau en format GM.

Volume global [F0, 7F, nn, 04, 01, vv, mm, F7]
(vv: octet de valeur inférieur; mm: octet de valeur supérieur, soit un total 16.384 possibilités)

Ce message est aussi transmis quand vous affectez la fonction **Master Volume** à la pédale assignable ou au mode B d'une commande REALTIME CONTROLS [1]~[4]. Il permet de modifier le volume de sortie sans toucher à la balance des Timbres/pistes. Ce message peut aussi être reçu via MIDI.

Balance globale [F0, 7F, nn, 04, 02, vv, mm, F7]
(vv: octet de valeur inférieur; mm: octet de valeur supérieur, soit un total 16.384 possibilités, où "8192" représente le réglage par défaut et des valeurs plus petites déplacent les sons vers la gauche)

A la réception de ce message, le KARMA déplace tous les sons vers la gauche/droite sans pour autant modifier le panoramique des Timbres/pistes.

Accord fin global [F0, 7F, nn, 04, 03, vv, mm, F7]
(La valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente la hauteur normale, 4096 [mm, vv=20, 00] correspond à –50 cents et 12288 [mm, vv=60, 00] correspond à +50 cents.)

A la réception de ce message, le paramètre "Master Tune" (GLOBAL 1.1–1a) change.

Accord grossier global [F0, 7F, nn, 04, 04, vv, mm, F7]
(Normalement, seul l'octet supérieur (mm) est utilisé, la valeur 8192 [mm, vv=40, 00] représente la hauteur normale, 6656 [mm, vv=34, 00] correspond à –12 demi-tons, et 9728 [mm, vv=4C, 00] à +12 demi-tons.)

A la réception de ce message, le paramètre "Key Transpose" (GLOBAL 1.1–1a) change.

Archivage des données (Data Dump)

Les réglages des Programs, Combinations, Drum Kits, réglages Global et les données de séquence peuvent être transmis via MIDI sous forme de blocs de données. Cette technique d'archivage de réglages s'appelle "**Data Dump**" (ou Bulk Dump).

Le recours à l'archivage MIDI permet de transmettre les réglages de votre KARMA à un autre instrument, voire de remplacer les réglages d'un autre instrument Future.

Il existe trois types de transmission de blocs de données.

- Vous pouvez utiliser la commande de menu Utility "Dump" (GLOBAL 2.1–1c) pour transmettre les réglages de la mémoire/section souhaitée. A la réception, ces données sont directement stockées dans les mémoires ad hoc du KARMA, ce qui vous évite de les sauvegarder manuellement avec Write (☞p.139, p.140 "Table , "Transmission," on page 139", "Table , "Réception," on page 140").
- Si la case "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b) est cochée, le choix d'une Combination à la page COMBI 1.1: Play déclenche la transmission de ses réglages. Si vous choisissez un Program à la page PROG 1.1: Play, le KARMA transmet automatiquement les données SysEx de ce Program.
  Notez que, dans ce cas, il s'agit des données se trouvant dans la mémoire tampon qui abrite chaque fois les données du Program/de la Combination actuellement sélectionné(e). Inversement, à la réception, ces données sont transférées à la mémoire tampon et ne sont donc pas sauvegardées. Utilisez donc la fonction Write en cas de besoin (ou faites appel à la demande de sauvegarde Program/Combination qui est un message SysEx que le KARMA reconnaît. (☞Mdb p.37 "Sauvegarde de données").
- Si la case "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b) est cochée, les données sont aussi transmises en réponse à une demande de transfert (Dump Request). Ces blocs de données sont toujours transmis sur le canal MIDI Global.

Edition sonore, etc.

Les blocs de données dont nous venons de parler constituent des messages "statiques" qui changent le contenu d'une ou de plusieurs mémoires. Il existe aussi des message SysEx permettant d'éditer les paramètres en temps réel. On les appelle souvent des messages de changement de paramètre.

Changements de paramètre

- En mode Program, il est possible d'éditer tous les paramètres sauf le nom du Program via SysEx. C'est même vrai des éditeurs de jeu (Performance Editor).
- En mode Combination, tous les paramètres sauf le nom de la Combination peuvent être édités.

Changements de paramètres pour les Drum Kits

- En mode Global, vous pouvez éditer des Drum Kits.

Comme ni les autres paramètres du mode Global ni ceux du mode Sequencer ne peuvent être édités via MIDI, vous pouvez uniquement faire appel au transfert de blocs de données (Data Dump).

Le canal MIDI Global est utilisé pour la transmission et la réception de ce type de données.

Songez à cocher la case "Exclusive" (GLOBAL 2.1–1b) pour permettre la transmission et la réception de données SysEx. Lors de la sélection d'un Program ou d'une Combination, le KARMA transmet non seulement le changement de programme en question mais aussi les réglages de la mémoire choisie. Lors du passage dans un autre mode, le KARMA transmet un message de changement de mode. Lors de l'édition des paramètres, le KARMA transmet les changements. C'est également vrai de l'édition des Drum Kits. Les commandes utilisées à cette fin sont les changements de paramètre.

A la réception de ce type de messages, le KARMA exécute le ou les changements en question.

Après la réception et le traitement des données SysEx, un message "chargement de données terminé" est transmis. L'émetteur attend (ou devrait attendre) l'arrivée de ce message avant de transmettre la commande suivante (souvent, les instruments sont réglés de façon à laisser un intervalle plus ou moins long entre deux blocs de messages).

A la réception, les données transmises lors de la sélection d'un Program ou d'une Combination ainsi que les changements de paramètre sont transférés à la mémoire tampon. Si vous y tenez, vous devez donc les sauvegarder avec la fonction Write. Sinon, ces réglages sont effacés dès que vous sélectionnez un autre Program ou une autre Combination. Comme nous l'avons déjà dit, la commande de sauvegarde SysEx (Write Request pour Programs ou Combinations) vous permet même d'automatiser cette sauvegarde et vous évite donc une intervention physique sur votre KARMA (☞Mdb p.37 "Sauvegarde de données").

Vous n'êtes pas obligé de sauvegarder un Song, mais sachez que les Songs ne sont pas mémorisés quand vous mettez le KARMA hors tension. Si vous tenez à vos réglages, nous vous conseillons donc de les sauvegarder sur un support externe avant de mettre l'instrument hors tension (☞Mdb p.41 "Sauvegarde sur disquette").

☐ *Si les notes "coincent"*

Si, pour l'une ou l'autre raison, certaines notes ne s'arrêtent plus, il suffit souvent de changer de mode pour faire taire les réfractaires. Si les notes coincées ont été déclenchées via MIDI, il suffit en général de déconnecter le câble MIDI.

Il existe en effet un message MIDI appelé "Active Sensing" [FE] qui émet un signal à des intervalles réguliers. L'instrument qui reçoit ce signal sait donc que l'autre instrument veut lui transmettre des messages. Si ces signaux n'arrivent plus, le récepteur en conclut que la connexion MIDI a été supprimé et coupe donc toutes les notes qui sonnent encore – pour autant que ces notes aient été déclenchées via MIDI.

☐ *Utilisation du KARMA comme module multitimbral*

Le KARMA peut aussi faire office de module multitimbral pour reproduire plusieurs parties à la fois. A cet égard, il existe plusieurs approches:

- Les commandes MIDI peuvent être exécutées en mode Combination (auquel cas le KARMA joue jusqu'à 8 parties simultanément). Il est alors possible de modifier les réglages globaux (Programs, volume et effets) simplement en sélectionnant une autre Combination au moyen d'un changement de programme MIDI.
- Vous pouvez reproduire un Song en envoyant des messages MIDI avec un dispositif MIDI externe (mode de module multitimbral à 16 voies). Vous pouvez modifier les réglages globaux (Programs, volume et effets, etc.) en envoyant des messages de sélection de morceau (Song Select). (Notez que la réception des messages Song Select n'est possible que si le paramètre "MIDI Clock" de la page GLOBAL 2.1–1a est réglé sur **External**.)
- Vous pouvez reproduire des Songs sur le KARMA en lui transmettant des messages d'horloge (en réglant "MIDI Clock" sur **EXT** et en utilisant le séquenceur du KARMA). Dans ce cas, le séquenceur et synchronisé avec

un instrument externe, ☞"Synchroniser la reproduction de la fonction KARMA ou du séquenceur". Il reste cependant possible de modifier les réglages globaux (Programs, volume et effets) au moyen de messages de sélection de morceau (Song Select).

☐ *Synchroniser la reproduction de la fonction KARMA ou du séquenceur*

Pour la synchronisation MIDI, vous pouvez choisir si le KARMA agit en tant qu'unité maître (qui transmet l'horloge) ou esclave (qui suit l'horloge) au moyen du paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a).

Utilisation du KARMA comme maître et de l'instrument externe comme esclave

Reliez la prise MIDI OUT du KARMA à la prise MIDI IN de l'instrument externe. (☞p.245).

- Réglez "MIDI Clock" sur **Internal** pour que le KARMA suive sa propre horloge (MIDI Clock), qui est aussi transmise au monde extérieur.
  Fonction KARMA: Le tempo peut être réglé sur le KARMA même. Les notes jouées par la fonction KARMA sont transmises via MIDI. (En modes Combination, Sequencer et Song Play, ces données sont transmises par le Timbre/la piste dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.) Si vous connectez un expandeur à la prise MIDI OUT, il exécute les messages. Si vous y branchez un séquenceur, il peut suivre le tempo du KARMA.

  Séquenceur: Le séquenceur peut être lancé et arrêté avec les commandes du KARMA. Lors de la reproduction d'un morceau, toutes les pistes dont le paramètre "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2** transmettent leurs données au monde extérieur. Si vous connectez un expandeur à la prise MIDI OUT, il exécute les messages. Si vous y branchez un séquenceur, il peut suivre le tempo du KARMA.

  Le séquenceur du KARMA ne permet pas d'enregistrer des messages SysEx. Si vous tenez à transmettre ce type de données, vous avez deux possibilités: soit vous utilisez le KARMA comme esclave et vous faites appel à la commande de menu Utility "Dump Sequencer" (GLOBAL 2.1–1c); soit vous utilisez la fonction d'enregistreur de données du mode Disk ("Receive and Save MIDI Exclusive," "Load and Transmit MIDI Exclusive Data").

Utilisation d'un instrument externe comme maître et du KARMA comme esclave

Reliez la prise MIDI IN du KARMA à la prise MIDI OUT de l'instrument externe (☞p.245).

- Si vous réglez "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **External,** le KARMA devient l'unité **esclave**.
  Fonction KARMA: Son tempo dépend de l'horloge MIDI reçue. Dès que vous lancez la reproduction de l'instrument externe, la fonction KARMA se synchronise avec le tempo reçu (☞Mdb p.89).
  Même si "MIDI Clock" est réglé sur **External** (si bien que le KARMA se comporte comme unité esclave), la fonction KARMA transmet toujours ses notes via MIDI. (En modes Combination et Sequencer, les notes de la fonction KARMA sont uniquement transmises pour les Timbres ou pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.)

  Séquenceur: le tempo dépend de l'horloge MIDI reçue. Vous pouvez lancer la reproduction sur un séquenceur externe et synchroniser le séquenceur du KARMA sur le signal d'horloge MIDI reçu. Même si "MIDI Clock" est réglé sur **External** (le KARMA étant alors asservi), les données musicales sont transmises pour les pistes dont "Status" est réglé sur **BTH**, **EXT** ou **EX2**.

  Même lorsque "MIDI Clock" est réglé sur **External**, ce qui veut dire que le KARMA est synchronisé avec un dispositif externe, les pistes dont le "Status" est réglé sur **BTH, EXT** ou **EX2** continuent à transmettre des données musicales.

☐ *Enregistrement de données de séquence d'un dispositif externe*

Si vous voulez enregistrer les données de séquence d'un instrument externe avec le séquenceur du KARMA, vous pouvez procéder de deux façons.

- Réglez le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **Internal**, lancez l'enregistrement sur le KARMA et puis la reproduction du dispositif externe. Dans ce cas, l'enregistrement n'est pas synchrone, ce qui peut être suffisant pour certaines applications mais ne convient pas si vous avez encore l'intention d'éditer les données (car les mesures ne sont pas respectées etc.).
- Réglez le paramètre "MIDI Clock" (GLOBAL 2.1–1a) sur **External**. Dans ce cas, l'enregistrement commence dès que vous lancez la reproduction du séquenceur externe. De plus, le séquenceur du KARMA est synchronisé. (N'oubliez cependant pas de réglez la mesure correcte sur le KARMA.) D'éventuels changements de tempo ne sont pas enregistrés. Vous devrez donc les insérer manuellement au terme de l'enregistrement des données de séquence. Cette méthode convient pour l'enregistrement multipiste (☞Mdb p.72 "Multi (enregistrement multipiste)").

☐ *Enregistrement des données MIDI générées par les commandes, la fonction KARMA et le séquenceur du KARMA sur un séquenceur/ordinateur connecté*

Si vous voulez enregistrer les messages MIDI produits avec les fonctions de jeu, la fonction KARMA et le séquenceur interne du KARMA sur un séquenceur externe ou un ordinateur tout en utilisant le générateur de sons du KARMA pour piloter le son pendant l'enregistrement, vous devez désactiver la fonction Local Control ("Local Control On": GLOBAL 2.1–1a) et activer la fonction Echo Back sur votre séquenceur/ordinateur. Cette fonction sert à transférer telles quelles les données reçues à la prise MIDI IN à la prise MIDI OUT. Ce réglage permet d'éviter que les données générées par les commandes, la fonction KARMA et le séquenceur du KARMA ne soient jouées deux fois par le générateur de sons.

Enregistrement des commandes de contrôle générées avec les commandes REALTIME CONTROLS [1]~[4] sur un séquenceur/ordinateur

Réglez la fonction **Local Control** du KARMA sur **Off**. **Activez (On)** la fonction **Echo Back** sur votre séquenceur/ordinateur. Ces réglages garantissent d'une part un enregistrement et une reproduction sans faille et d'autre part permettent d'éviter que les commandes de contrôle ne soient appliquées deux fois au générateur de sons.

Enregistrement de la fonction KARMA ou de la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur

Quand la fonction KARMA est **activée**, vous pouvez piloter les modules KARMA en jouant sur le clavier ou en manipulant les fonctions de jeu de l'instrument. Vous pouvez aussi piloter ces modules en transmettant des messages MIDI à la prise MIDI IN du KARMA. Les messages MIDI produits par les modules KARMA sont en outre transmis à la prise MIDI OUT, conformément au réglage Local Control (paramètre "Local Control On", page GLOBAL 2.1–1a) et de la manière décrite ci-dessous.

En mode Sequencer, quand la fonction RPPR est activée, vous pouvez jouer les motifs RPPR en jouant sur le clavier. De même, vous pouvez piloter la fonction RPPR en lui envoyant des données de note sur le canal MIDI de la piste choisie avec "Track Select" (SEQ 1.1–1c). La fonction RPPR transmet les notes à la prise MIDI OUT, conformément au réglage du paramètre "Local Control On" et de la manière suivante:

Local Control On: Les notes générées par la fonction KARMA ou la fonction RPPR sont transmises à la prise MIDI OUT. C'est le réglage que vous utiliserez normalement.

Local Control Off: Les notes produites par la fonction KARMA ou la fonction RPPR ne sont pas transmises à la prise MIDI OUT. Dans ce cas, les notes produites par la fonction en question sont donc simplement jouées par le générateur de sons du KARMA.

Exemple de réglage 1
Enregistrement des messages de note produits par la fonction KARMA ou la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur
Activez la fonction KARMA ou la fonction RPPR du KARMA. Réglez la fonction Local Control du KARMA sur On.
Désactivez la fonction **Echo Back** de votre séquenceur/ordinateur.
On désactive ici la fonction d'écho de l'instrument externe pour éviter que les notes de la fonction KARMA ou de la fonction RPPR ne soient jouées deux fois pendant l'enregistrement.
Quand vous reproduisez ces données, coupez la fonction KARMA et la fonction RPPR sur le KARMA.

Exemple de réglage 2
Enregistrement des seules notes alimentant la fonction KARMA ou la fonction RPPR sur un séquenceur/ordinateur et utilisation de la fonction KARMA/RPPR du KARMA pour l'enregistrement (écoute) et la reproduction
Activez la fonction KARMA ou la fonction RPPR du KARMA. Réglez sa fonction **Local Control** sur **Off**. Dans ce cas, les messages de notes produits par la fonction KARMA ou la fonction RPPR ne sont plus transmis. **Activez** la fonction **Echo Back** sur votre séquenceur/ordinateur. Ces réglages garantissent d'une part un enregistrement et une reproduction sans faille et d'autre part permettent d'éviter que les notes de la fonction KARMA/RPPR ne soient jouées deux fois.

☐ *A propos de GM/GS/XG*

Le KARMA supporte le format GM ainsi que l'agencement de sons GM2 (qui propose aussi la sélection de banque). A cet effet, il propose 256 Programs et 9 Programs Drum dans les banques ROM G, g(1)~g(9) et g(d). (Les banques g(1)~g(9) contiennent des Programs de variation GM2, tandis que la banque g(d) propose des Programs Drum.)

La compatibilité GM (General MIDI) signifie que la sélection de sons et d'autres fonctions se fait selon une procédure identique, quel que soit le fabricant ou le modèle de l'instrument. Notez toutefois les points suivants:

- Le message GM System On est uniquement exécuté quand le KARMA se trouve en mode Song Play (paramètre "GM Initialize", page S.PLAY 1.1–1b).

Les formats Roland GS et Yamaha XG constituent des élargissements de la norme GM créés par les firmes Roland et Yamaha.

Le KARMA reconnaît les Sound Maps (les agencements de sons) GS et XG et les convertit en agencements GM2. De plus, il est capable d' exécuter certains autres messages. De ce fait, le mode Song Play, etc. permet même de reproduire des données de format GS/XG sur un séquenceur externe.

Le KARMA ne supporte pas toutes les adresses de son et messages du format GS/XG. Certaines séquences risquent donc de ne pas donner le résultat escompté.

Si vous voulez jouer des données musicales sur un séquenceur externe compatible GM/GS/XG ou encore les charger dans un motif (Song), réglez "Bank Map" (GLOBAL 1.1–2a) sur **GM(2)**.

Conversion d'agencements sonores GS/XG en agencements GM2

- Quand les données GS/XG reçues contiennent des changements de programme et des commandes de sélection de banque, les adresses spécifiées sont automatiquement converties de façon à utiliser les adresses des Programs et des banques G, g(1)~g(9), g(d) du KARMA.
- Cette conversion est aussi effectué quand vous chargez un fichier SMF dans un motif (Song) en mode Disk.

Pour les banques utilisées aussi bien par le format GS que XG, la commande GS Reset/XG System ON déclenche une conversion automatique en vue de l'utilisation de l'agencement de Program/banques optimal.

Messages SysEx spécifiant le mode de partie GS/XG

- En mode Song Play, les messages spécifiant le mode de partie "Drum" ou "MDrm 1~4" sont interprétés comme une demande d'utiliser un Program de la banque g(d) (banque de batterie GM2) pour la piste en question. Tant que ce réglage n'est pas changé, la piste en question ignore les messages de sélection de banque (parce qu'elle pilote un Drum Kit).
- De même, lors du chargement d'un fichier SMF dans un motif (Song) en mode Disk, toute piste étant définie comme piste de batterie (mode Drum ou MDrm 1~4) est dénuée d'éventuels messages de sélection de banque.

Support de données NRPN contenues dans un fichier GS/XG

Les messages NRPN suivants sont exécutés et permettent donc d'éditer les paramètres en question.

Vibrato Rate	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 08, Bn, 06, mm]
Vibrato Depth	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 09, Bn, 06, mm]
Vibrato Delay	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 0A, Bn, 06, mm]
Filter Cutoff	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 20, Bn, 06, mm]
Resonance	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 21, Bn, 06, mm]
EG Attack Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 63, Bn, 06, mm]
EG Decay Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 64, Bn, 06, mm]
EG Release Time	[Bn, 63, 01, Bn, 62, 66, Bn, 06, mm]
Drum Filter Cutoff	[Bn, 63, 14, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Filter Resonance	[Bn, 63, 15, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Attack Time	[Bn, 63, 16, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum EG Decay Time	[Bn, 63, 17, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Coarse Tune	[Bn, 63, 18, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Fine Tune	[Bn, 63, 19, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Volume	[Bn, 63, 1A, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Panpot	[Bn, 63, 1C, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]*
Drum Rev Send (Send2)	[Bn, 63, 1D, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]
Drum Cho Send (Send1)	[Bn, 63, 1E, Bn, 62, kk, Bn, 06, mm]

kk: Numéro de l'instr. de batterie ([0C...6C] correspond à C0...C8) ([0C...6C] correspond à C0...C8)

* [00, 01...7f] correspond à "Random", L000...R127)

☐ *A propos des fichiers Standard MIDI*

Les **fichiers Standard MIDI (SMF)** constituent un format de séquence pouvant être reproduit par pratiquement n'importe quel séquenceur ou logiciel de séquence. Chaque fichier Standard MIDI contient un morceau. Le KARMA reconnaît les **formats 0 (type 0)**, où toutes les données MIDI se trouvent sur une seule piste, et **1 (type 1)**, où chaque canal MIDI se trouve sur une autre piste.

Lors de la reproduction d'un fichier SMF en mode Song Play, ou après le chargement d'un tel fichier en mode Disk, la banque de Programs utilisée dépend du réglage "Bank Map" (GLOBAL 1.1–2a). Pour la reproduction/le chargement de fichiers se conformant au format GM/GS/XG, nous vous conseillons de régler "Bank Map" sur **GM(2)**.

Mode Song Play

- En mode Song Play, le KARMA peut reproduire des fichiers SMF directement à partir d'une disquette. (Les données reproduites ne sont donc pas chargées dans la mémoire interne).
- Si le fichier SMF que vous reproduisez contient un message GM System On message, le KARMA est initialisé selon le format GM (☞p.116 "GM Initialize").

Mode Sequencer

En mode Disk, vous pouvez sauvegarder des morceaux sous forme de fichier Standard MIDI. Dans ce cas, vous pouvez même choisir le format des données SMF (**format 0** ou **format 1**).

- Notez que si vous sauvegardez un morceau du KARMA comme fichier SMF de format 1, il arrive que la distribution des pistes sur l'autre séquenceur ne corresponde plus à celle du mode Sequencer du KARMA. C'est dû au fait que le format 1 ne reconnaît pas de pistes vides et change donc la distribution en cas de besoin. Mais les canaux se trouvent bien sur des pistes distinctes que vous pouvez agencer autrement sur le dispositif externe en cas de besoin.
- C'est également vrai de morceaux enregistrés avec un séquenceur externe et puis exportés en format SMF 1. Comme ce format ne reconnaît pas de pistes vides, il se peut que l'ordre des pistes change. Mais cela n'influence en rien la reproduction.

Pour l'échange de morceaux entre deux instruments Future, nous vous conseillons d'utiliser le format "natif" de l'instrument ("Save SEQ"), car moins il y a de conversions, plus cela reste la même chose.

Le format "natif" du KARMA comprend en effet des réglages et les motifs (Patterns) que seul un KARMA reconnaît. Ces réglages spécifiques de votre station de travail ne sont pas exportés en format Standard MIDI ("Save to Std MIDI File").

Divers messages

A

Are you sure?

Problème: Ce message vous demande de confirmer l'opération à effectuer. Pour exécuter l'opération, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur [F7] ("Cancel").

C

Can't calibrate

Problème: La calibration n'a pas pu être exécutée comme prévu.

Solution: Resélectionnez cette commande.

Can't copy/swap double size effect

Problème: Lors de la copie ou de l'échange d'un effet d'insertion, vous avez essayé de placer un effet double dans le bloc IFX1 ou IFX5, ou dans un bloc IFX dont la taille est déjà limitée en raison de l'utilisation d'effets doubles.

Solution: Modifiez vos réglages de sorte qu'aucun effet double ne soit déplacé dans IFX1 ou 5 et resélectionnez cette commande. Si vous utilisez déjà un effet double, vous ne pourrez pas en utiliser pour le bloc IFX suivant ni précédent. Corrigez taille de manière appropriée avant d'exécuter la commande.

Can't open pattern Continue ?

Problème: A la fin d'un enregistrement ou une édition, la mémoire séquenceur ne suffit plus pour ouvrir le Pattern placé dans la piste. (Si le Pattern doit être ouvert automatiquement.) Si vous appuyez sur le bouton [F8] ("OK"), les données du Pattern seront effacées et les données de l'enregistrement ou de l'édition seront sauvegardées. Si vous appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel"), les données d'enregistrement ou d'édition seront effacées.

Completed

Problème: Aucun. Ce message apparaît chaque fois pour signaler que la commande ou l'opération s'est bien déroulée.

D

Destination and source are identical

Problème: Vous tentez de copier ou de fusionner les données de la liste de repères, du Song, de la piste ou du Pattern qui fait office de mémoire d'arrivée.

Solution: Sélectionnez une autre liste de repères, un autre Song, une autre piste ou un autre Pattern d'arrivée.

Destination from-measure within the limits of source

Problème: La commande "Move Measure" ne peut pas être exécutée parce que la mesure d'arrivée fait partie des mesures source (aussi bien pour All Tracks que pour une seule piste).

Solution: Choisissez une mesure d'arrivée qui se situe au-delà de l'extrait que vous comptez déplacer.

Destination is empty

Problème: La piste ou le Pattern choisi(e) ne contient pas de données et ne peut donc pas être édité(e).

Solution: Choisissez une piste ou un Pattern contenant des données.

Destination measure is empty

Problème: La mesure que vous comptez éditer ne contient pas de données.

Solution: Choisissez une mesure qui contient des données.

Destination song is empty

Problème: Le Song d'arrivée pour la copie ou la fusion n'existe pas.

Solution: Avant de copier ou de fusionner, vous devez créer un nouveau Song au moyen de la commande "Create New Song" (fenêtre de dialogue qui apparaît quand vous sélectionnez un nouveau Song).

Disk is not empty. Cleanup directory Are you sure?

Problème: Vous tentez d'effacer un dossier qui contient encore des fichiers ou des dossiers. Vous pouvez effacer le dossier et tous les fichiers ou dossiers qu'il contient en appuyant sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Disk not formatted

Problème: Vous avez essayé d'effectuer un formatage Quick Format pour une disquette qui n'avait pas encore été formatée physiquement.

Solution: Formatez physiquement la disquette avec la commande de menu Utility "Format" (option Full Format) du mode Disk.

E

Error in formatting medium

Problème: Une erreur s'est produite durant le formatage physique (Full Format) ou le formatage rapide (Quick format).

Solution: Utilisez une autre disquette.

Error in reading from medium

Problème: Impossible de lire les données sur la disquette.

Solution: Essayez encore une fois. Si la faute se reproduit, il y a de fortes chances que la disquette est devenue illisible.

Error in writing to medium

Problème: Impossible de sauvegarder des données sur la disquette.

Solution: Il est fort possible que la disquette soit endommagée. Pour cette raison, il vaut mieux s'en débarrasser et en utiliser une autre.

F

File already exists

Problème: La commande “Create Directory” ou “File Rename” ne peut pas être exécutée parce que la disquette contient déjà un dossier ou un fichier de ce nom.

Problème: Vous avez tenté d’exécuter la commande de menu Utility “Copy” du mode Disk (sans utiliser de caractères génériques) en spécifiant un même nom de fichier comme source et comme destination.

Solution: Effacez le dossier ou le fichier sur la disquette ou programmez un autre nom.

File is read-only protected

Problème: Vous avez essayé de sauvegarder ou d’effacer un fichier verrouillé (pouvant uniquement être lu).

Problème: Vous avez essayé de sauvegarder un fichier sur une disquette contenant un fichier verrouillé portant le même nom.

Solution: Programmez un autre nom pour les données que vous voulez sauvegarder.

File unavailable

Problème: Vous essayez d’ouvrir ou de charger un fichier dont le format n’est pourtant pas correct.

File/path not found

Problème: En mode Disk, le fichier pour lequel vous souhaitez effectuer la commande de menu Utility “Delete” n’existe pas.

Problème: En mode Disk, vous avez tenté d’exécuter la commande de menu Utility “Copy” en utilisant un caractère générique pour spécifier le nom du fichier à copier, mais ce dernier n’a pas pu être trouvé. La longueur du nom spécifié pour l’adresse de source de la copie dépasse peut-être la limite hiérarchique (76 caractères maximum).

Problème: En mode Disk, peut-être avez-vous tenté d’ouvrir un dossier qui dépasse la limite hiérarchique (76 caractères maximum pour spécifier l’adresse, y compris le nom du dossier choisi) avec le bouton [F6] (“Open”).

Solution: Vérifiez le fichier ou le dossier.

I

Illegal file description

Problème: Le nom que vous avez programmé pour les données à sauvegarder ou pour le dossier à créer paraît inacceptable.

Solution: Programmez un nom qui peut être lu par le système MS-DOS.

Illegal SMF data

Problème: Le fichier que vous tentez de charger n’est pas un fichier Standard MIDI.

Illegal SMF division

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI qui contient un code de synchronisation.

Illegal SMF format

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI qui ne correspond ni au format 0 ni au format 1.

M

Master Track can’t be recorded alone

Problème: Lors de l’enregistrement en temps réel d’une piste unique, vous avez tenté de commencer l’enregistrement en choisissant la piste maître.

Solution: Commencez l’enregistrement en choisissant une piste 1–16.

Measure size over limit

Problème: Vous tentez de charger un fichier Standard MIDI dont le nombre d’événements d’une mesure dépasse la limite (environ 10.000 événements).

Problème: L’édition que vous tentez d’effectuer entraîne le dépassement de la limite d’événements (environ 10.000) par mesure.

Solution: Effacez les données dont vous n’avez pas besoin en éditant les événements, etc.

Measure number over limit

Problème: L’opération que vous voulez effectuer rendrait la longueur de la piste supérieure à 999 mesures.

Solution: Effacez les mesures dont vous n’avez pas besoin.

Medium changed

Problème: Lors de l’exécution de la commande de menu Utility “Copy” du mode Disk, vous avez échangé ou éjecté la disquette alors qu’il n’était pas permis d’effectuer la copie sur plusieurs disquettes.

Medium write protected

Problème: La disquette est verrouillée.

Solution: Déverrouillez la disquette et répétez la même opération.

Memory full

Problème: L’édition du Song, de la piste, du Pattern etc. en mode Sequencer signifierait que la capacité de mémoire de la partie séquenceur serait dépassée.

Solution: Augmentez la capacité de mémoire en effaçant les morceaux, etc. dont vous n’avez plus besoin.

Problème: L’enregistrement de données en temps réel a été arrêté parce que la mémoire séquenceur est pleine.

Solution: Effacez d’autres données de Song pour augmenter la mémoire disponible.

Problème: Le chargement du fichier Standard MIDI (en mode Disk) n’a pas pu être exécuté parce que la mémoire séquenceur est pleine.

Solution: Effacez les morceaux dont vous n’avez plus besoin. (Sauvegardez-les sur disquette si vous y tenez.)

Memory overflow

Problème: La commande “Save Exclusive” du mode Disk n’a pas pu être exécutée parce que la capacité de la mémoire séquenceur est dépassée.

Solution: S’il s’agit de deux blocs de données séparés, il vaut mieux les transmettre l’un après l’autre au KARMA.

Memory protected

Problème: Les Programs, Combinations, Songs ou Drum Kits internes sont verrouillés.

Solution: Désactivez le verrou en question (mode Global) et rechargez/sauvegardez les données.

N

No data

Problème: Le fichier Standard MIDI que vous tentez de charger ne contient pas de données.

No medium

Problème: Vous avez tenté d'exécuter une commande du mode Disk alors que le lecteur ne contenait pas de disquette.

Solution: Insérez une disquette dans le lecteur.

No recording track specified

Problème: Vous avez oublié de sélectionner le statut REC pour une ou plusieurs pistes avant de vous mettre à enregistrer en temps réel (enregistrement multi-piste).

Solution: Choisissez REC pour les pistes sur lesquelles vous voulez enregistrer.

No space available on medium

Problème: Vous avez essayé de sauvegarder un fichier ou de créer un dossier sur une disquette remplie.

Solution: Vous pourriez effacer des fichiers dont vous n'avez plus besoin, mais il vaut mieux utiliser une autre disquette.

Not enough memory

Problème: Vous tentez d'enregistrer en temps réel (mode Sequencer) mais la capacité résiduelle ne suffit plus (impossible de réserver suffisamment de mémoire pour couvrir l'espace entre la première mesure et le début du morceau etc.).

Solution: Libérez de la mémoire en effaçant d'autres morceaux, etc.

Problème: La mémoire séquenceur ne suffit plus à entreposer les données SysEx reçues (commande "Save Exclusive" du mode Disk). De même, quand vous chargez des données SysEx avec la commande "Load Exclusive", la mémoire séquenceur est saturée.

Solution: Effacez des morceaux (après les avoir sauvegardés sur disquette en cas de besoin).

Not enough memory to load

Problème: Vous avez tenté de charger un fichier .SNG en mode Disk, mais la mémoire disponible était insuffisante.

Solution: Effacez des morceaux dont vous n'avez plus besoin afin de libérer de la mémoire.

Not enough memory to open pattern

Problème: La mémoire séquenceur ne suffit plus pour ouvrir le Pattern. Impossible donc de l'éditer.

Solution: Effacez les morceaux, les Songs, pistes ou les Patterns dont vous n'avez plus besoin ou n'ouvrez pas le Pattern en question.

P

Pattern conflicts with events

Problème: Impossible de fusionner des pistes parce que l'une des deux pistes contient un Pattern et l'autre piste contient un événement ou un Pattern dans la même mesure.

Solution: Ouvrez le Pattern.

Pattern exists across destination to-end-of-measure or source from-measure

Problème: Vous essayez de déplacer des mesures mais la dernière mesure d'arrivée ou la première mesure source contient une commande Put (renvoi à un Pattern), ce qui signifie que l'édition n'est possible qu'en ouvrant le Pattern.

Solution: Ouvrez le Pattern.

Pattern exists in destination or source track Open pattern ?

Problème: Un Pattern a été placé dans la piste de source ou d'arrivée choisie pour l'édition. Pour ouvrir le Pattern et effectuer l'opération (les événements du Pattern seront copiés), appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour exécuter l'opération sans ouvrir le Pattern, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Pattern used in song Continue ?

Problème: Lors de l'édition, le Pattern en question était utilisé par la fonction RPPR. Pour exécuter l'opération, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur [F7] ("Cancel").

R

Root directory is full

Problème: Vous essayez de créer un fichier ou un dossier dans le dossier de base de la disquette. Seulement, le dossier de base en contient déjà tellement qu'il n'est plus possible d'en ajouter.

Solution: Vous pouvez effacer les fichiers ou les dossiers dont vous n'avez plus besoin ou utiliser une autre disquette.

S

Source is empty

Problème: Le Pattern de source ne contient pas de données.

Solution: Choisissez un Pattern qui contient des données.

T

There is no readable data

Problème: La taille du fichier correspond à 0 ou le fichier ne contient pas de données accessibles via l'opération de chargement ou d'ouverture. Il est aussi possible que les données soient endommagées, etc. et ne puissent donc être ni chargées ni ouvertes.

This file is already loaded

Problème: Lors du chargement d'un fichier .PCG divisé, vous avez tenté de charger un fichier déjà chargé.

Solution: Chargez les fichiers .PCG qui ne l'ont pas encore été.

U

Unable to create directory

Problème: Vous tentez de créer un dossier qui risque de dépasser la limite admissible (76 caractères pour l'adresse complète).

Unable to save file

Problème: Quand vous avez tenté d'exécuter la commande de menu Utility "Copy" du mode Disk, vous avez dépassé la limite admissible de 76 caractères pour l'adresse complète de destination.

Problème: Lors de la sauvegarde d'un fichier en mode Disk, vous avez dépassé la limite admissible de 76 caractères pour l'adresse de destination de la sauvegarde.

Y

You can't undo last operation Are you sure ?

Problème: Une fois que vous activez l'édition d'événement, vous ne pouvez plus utiliser la fonction Compare afin de retrouver les réglages de l'édition précédente (cela même si vous quittez l'édition d'événement sans avoir modifié d'événement). Pour activer l'édition d'événement, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour l'annuler, appuyez sur [F7] ("Cancel").

You can't undo this operation Are you sure ?

Problème: Après un enregistrement ou une édition d'événement en mode Sequencer, l'emplacement de mémoire de la fonction Compare n'est pas disponible pour annuler l'opération. Si vous souhaitez conserver les données que vous venez d'enregistrer ou d'éditer, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour retrouver les données antérieures (c.-à-d. effacer les données que vous venez d'enregistrer ou d'éditer), appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Problème: Durant l'édition en mode Sequencer, l'emplacement de mémoire de la fonction Compare n'est pas disponible pour annuler l'opération. Pour exécuter l'édition, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). (Vous ne pourrez plus retrouver les réglages en vigueur avant l'édition.) Si vous décidez de ne pas exécuter l'édition, appuyez sur le bouton [F7] ("Cancel").

Solution: Effacez les Songs ou Patterns dont vous n'avez plus besoin afin de libérer de la mémoire pour Undo (fonction Compare). Avant d'exécuter une opération d'édition, nous vous recommandons de sauvegarder les données sur disquette.

Compatibilité des données

Cet instrument permet de charger et de convertir des fichiers .PCG et .SNG produits sur un modèle de la série TRITON avec clavier ou sur le TRITON-Rack. Veuillez toutefois prendre note des restrictions et remarques suivantes.

Paramètres de motifs d'arpège des modèles TRITON avec clavier et du TRITON-Rack

Vu que le KARMA ne dispose pas d'un arpégiateur, il ignore les réglages d'arpégiateur des Programs, Combinations ou Songs quand vous chargez un fichier .PCG/.SNG produit sur un modèle TRITON avec clavier ou le TRITON-Rack. En outre, les paramètres liés à la fonction KARMA sont initialisés quand vous chargez ces données.
Quand vous ouvrez un fichier .PCG produit sur un modèle TRITON avec clavier ou sur le TRITON-Rack en appuyant sur le bouton [F6] ("Open") en mode Disk, l'écran n'affichera pas le dossier Arpeggio Pattern, même s'il en existe effectivement un.

Paramètres valides sur le TRITON-Rack mais non compatibles avec le KARMA

1. Fonctions "Audition Riff Number" et "Audition Riff Transpose" du mode Program

Ces données sont sauvegardées comme des données internes mais sont ignorées.

2. Modes Program, Combination et Multi, réglages du mode C des commandes REALTIME CONTROLS [SELECT]

Le KARMA n'utilise que les réglages des modes A ou B, même si le mode C est choisi.

3. Modes Combination et Multi, réglages "Program Select" des banques EXB-A~EXB-H

Vu que le KARMA ne dispose pas de ces banques de Program, il ne produira pas de son ou ne réagira pas correctement à ces réglages.

4. Paramètre OSC1 Drum Kit du mode Program, nº de Drum Kit "073 (E–D)–152 (GM)"

Vu que le KARMA ne dispose pas de ces numéros de Drum Kits, ils ne produira pas de son ou ne réagira pas correctement à ces réglages.

Les tableaux suivants illustrent la correspondance des banques/les numéros des Programs, Combinations, et Drum Kits entre le KARMA et le TRITON-Rack.
Les paramètres du TRITON-Rack n'ayant pas de banques/de numéros équivalents sur le KARMA ne produiront pas de son ou ne réagiront pas correctement sur ce dernier. Prudence donc si vous transférez ces données d'un TRITON-Rack à votre KARMA.

Program

TRITON-Rack	KARMA
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	E
INT-F	F
G, g(1)...g(d)	G, g(1)...g(d)
EXT-A	–
EXT-B	–
EXT-C	–
EXT-D	–
EXT-E	–
EXT-F	–
EXT-G	–
EXT-H	–

Combination

TRITON-Rack	KARMA
INT-A	A
INT-B	B
INT-C	C
INT-D	D
INT-E	–
–	F
EXT-A	–
EXT-B	–
EXT-C	–
EXT-D	–
EXT-E	–
EXT-F	–
EXT-G	–
EXT-H	–

Drum Kit

TRITON-Rack	KARMA
000...015(I-A/B)	00...15(A/B)
016...031(E-A)	16...31(C)
032...047(E-B)	32...47(D)
048...063(E-C)	48...63(User)
064...079(E-D)	-
080...095(E-E)	-
096...111(E-F)	-
112...127(E-G)	-
128...143(E-H)	-
144...152(GM)	64...72(GM)

5. Paramètres du mode Global

- "Auto Arp. Program" sert de paramètre "Auto KARMA Program".
- "Auto Arp. Combi" sert de paramètre "Auto KARMA Combi".
- Les paramètres Audio In ne sont pas chargés.

Paramètres valides sur les modèles TRITON avec clavier mais non compatibles avec le KARMA

1. Paramètres du mode Global des modèles TRITON avec clavier

- "PC I/F Baud Rate" et "Beep" sont sauvegardés comme des données internes mais sont ignorés.
- Si "MIDI Clock" est réglé sur **External PCI/F**, ce paramètre fonctionne comme s'il était réglé sur **External**.
- "Auto Arpeggiator Program" sert de paramètre "Auto KARMA Program".
- "Auto Arpeggiator Combination" sert de paramètre "Auto KARMA Combi".
- Les paramètres Audio In ne sont pas chargés.

KARMA-MUSIC WORKSTATION MIDI IMPLEMENTATION

Oct,26,2000

Consult your local Korg dealer for more information on MIDI System Exclusive implementation.

1.TRANSMITTED DATA

1-1 CHANNEL MESSAGES

[H]: Hex, [D]: Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H]	[D]	Description (Transmitted by ....)	ENA
8n	kk (kk)	40	(64)	Note Off (Key Off) *1	A
9n	kk (kk)	vv	(vv)	Note On (vv)=1-127 (Key On) *1	A
An	kk (kk)	vv	(vv)	Poly Key Pressure (Sequence data)	T,Q
Bn	00 (00)	mm	(mm)	Bank Select(MSB) (BANK keys, Prog/Combi change) *2	PB
Bn	01 (01)	vv	(vv)	Modulation1 (Joy Stick +Y)	C
Bn	02 (02)	vv	(vv)	Modulation2 (Joy Stick -Y)	C
Bn	04 (04)	vv	(vv)	Foot Pedal (A.Pdl = Foot Pedal)	C
Bn	05 (05)	vv	(vv)	Portamento Time (A.Pdl/Knob-B = Porta.Time,S Chg)	C
Bn	07 (07)	vv	(vv)	Volume (A.Pdl/Knob-B = Volume,S/C Chg)	C
Bn	08 (08)	vv	(vv)	Post IFX Panpot (A.Pdl/Knob-B = IFX Pan,S Chg)	C
Bn	0A (10)	vv	(vv)	Panpot (A.Pdl/Knob-B = Pan,S Chg)	C
Bn	0B (11)	vv	(vv)	Expression (A.Pdl/Knob-B = Expression)	C
Bn	0C (12)	vv	(vv)	Effect Control 1 (A.Pdl/Knob-B = FX Control1)	C
Bn	0D (13)	vv	(vv)	Effect Control 2 (A.Pdl/Knob-B = FX Control2)	C
Bn	0E (14)	vv	(vv)	(KARMA ON/OFF, A.SW=KARMAOn/Off) *3	C
Bn	10 (16)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl1 (Knob-B = MIDI CC#16)	C
Bn	11 (17)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl2 (Knob-B = Knob Mod1)	C
Bn	12 (18)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl3 (Value Slider)	C
Bn	13 (19)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl4 (Knob-B = Knob Mod2)	C
Bn	14 (20)	vv	(vv)	(Knob-B = Knob Mod3)	C
Bn	15 (21)	vv	(vv)	(Knob-B = Knob Mod4)	C
Bn	16 (22)	vv	(vv)	(KARMA Knob1) *3	C
Bn	17 (23)	vv	(vv)	(KARMA Knob2) *3	C
Bn	18 (24)	vv	(vv)	(KARMA Knob3) *3	C
Bn	19 (25)	vv	(vv)	(KARMA Knob4) *3	C
Bn	1A (26)	vv	(vv)	(KARMA Knob5) *3	C
Bn	1B (27)	vv	(vv)	(KARMA Knob6) *3	C
Bn	1C (28)	vv	(vv)	(KARMA Knob7) *3	C
Bn	1D (29)	vv	(vv)	(KARMA Knob8) *3	C
Bn	1E (30)	00/7F	(00/127)	(KARMA SCENE) *3	C
Bn	1F (31)	00/7F	(00/127)	(KARMA LATCH, A.SW=KARMA Latch) *3	C
Bn	20 (32)	bb	(bb)	Bank Select(LSB) (BANK keys, Prog/Combi change) *2	PB
Bn	40 (64)	vv	(vv)	Hold1 (Damper)	C
Bn	41 (65)	00/7F	(00/127)	Portamento Off/On (SW1/SW2/A.SW = Porta.SW, S Chg)	C
Bn	42 (66)	00/7F	(00/127)	Sostenuto Off/On (A.SW = Sostenuto)	C
Bn	43 (67)	vv	(vv)	Soft Pedal (A.SW = Soft)	C
Bn	46 (70)	vv	(vv)	Sound Controller 1 (Knob-B = F/A Sustain)	C
Bn	47 (71)	vv	(vv)	Sound Controller 2 (Knob-2A/Knob-B = Resonance/HPF)	C
Bn	48 (72)	vv	(vv)	Sound Controller 3 (Knob-4A/Knob-B = F/A Release)	C
Bn	49 (73)	vv	(vv)	Sound Controller 4 (Knob-B = F/A Attack)	C
Bn	4A (74)	vv	(vv)	Sound Controller 5 (Knob-1A/Knob-B = LPF Cutoff)	C
Bn	4B (75)	vv	(vv)	Sound Controller 6 (Knob-B = F/A Decay)	C
Bn	4C (76)	vv	(vv)	Sound Controller 7 (Knob-B = Pitch LFO1 Spd)	C
Bn	4D (77)	vv	(vv)	Sound Controller 8 (Knob-B = Pitch LFO1 Dep)	C
Bn	4E (78)	vv	(vv)	Sound Controller 9 (Knob-B = Pitch LFO1 Dly)	C
Bn	4F (79)	vv	(vv)	Sound Controller 10 (Knob-3A/Knob-B = Filter EG Int)	C
Bn	50 (80)	00/7F	(00/127)	Multi Purpose Ctrl5 (SW1/Knob-B = SW1 Mod.)	C
Bn	51 (81)	00/7F	(00/127)	Multi Purpose Ctrl6 (SW2/Knob-B = SW2 Mod.)	C
Bn	52 (82)	00/7F	(00/127)	Multi Purpose Ctrl7 (A.SW/Knob-B = Foot SW)	C
Bn	53 (83)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl8 (Knob-B = MIDI CC#83)	C
Bn	55 (85)	00/7F	(00/127)	(KARMA SW1) *3	C
Bn	56 (86)	00/7F	(00/127)	(KARMA SW2) *3	C
Bn	57 (87)	00/7F	(00/127)	(CHORD TRIGGER1) *3	C
Bn	58 (88)	00/7F	(00/127)	(CHORD TRIGGER2) *3	C
Bn	59 (89)	00/7F	(00/127)	(CHORD TRIGGER3) *3	C
Bn	5A (90)	00/7F	(00/127)	(CHORD TRIGGER4) *3	C
Bn	5B (91)	vv	(vv)	Effect 1 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send2, S Chg)	C
Bg	5C (92)	00/7F	(00/127)	Effect 2 Depth (All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D (93)	vv	(vv)	Effect 3 Depth (A.Pdl/Knob-B = MFX Send1, S Chg)	C
Bg	5E (94)	00/7F	(00/127)	Effect 4 Depth (Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F (95)	00/7F	(00/127)	Effect 5 Depth (Master FX2 Off/On)	C
Bn	cc (cc)	vv	(vv)	Control (cc)=0-95 (Knob-B = MIDI CC#00-95)	C
Bn	cc (cc)	vv	(vv)	Control (cc)=0-95 (KARMA RTC = MIDI CC#00-95)	C
Bn	cc (cc)	vv	(vv)	Control (cc)=0-95 (KARMA TxCC = MIDI CC#00-95) *4	C
Bn	cc (cc)	vv	(vv)	Control (cc)=0-95 (KARMA GE data)	C
Bn	cc (cc)	vv	(vv)	Control(cc)=0-101 (Sequence data)	Q
Cn	pp (pp)	--	--	Program Change (Prog/Combi change) *2	P
Dn	vv (vv)	--	--	Channel Pressure (After Touch)	T
En	bb (bb)	bb	(bb)	Bender Change (Joy Stick X)	C

A.Pdl: Assignable Pedal
A.SW : Assignable Switch
S Chg: Transmitted when change a Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)
C/S Chg: Transmitted when change a Combination or Song No.(Seq. mode). (Status = EXT,EX2,BTH)

n : MIDI Channel No. (0 - 15) •••••Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status = EXT,EX2 or BTH)
g : Always Global Channel No. (0 - 15)

ENA = A : Always Enabled
C : Enabled when Enable Control Change in Global mode is checked
P : Enabled when Enable Program Change in Global mode is checked
PB: Enabled when Enable Program and Bank Change in Global mode is checked
T : Enabled when Enable After Touch in Global mode is checked
Q : Enabled when Sequencer is playing(transmit), recording(receive)

*1: kk = 24 - 108 : Keyboard (61keys + Transpose)
= 00 - 127 : Sequencer and KARMA-Module

*2: Program Combination MIDI Out[Hex] (Bank Map is KORG) (Bank Map is GM(2))
Bank A000 - 127 : Bank A 000 - 127 : mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F = 3F,00, 00 - 7F
B000 - 127 : B 000 - 127 : 00,01, 00 - 7F 3F,01, 00 - 7F
C000 - 127 : C 000 - 127 : 00,02, 00 - 7F 3F,02, 00 - 7F
D000 - 127 : D 000 - 127 : 00,03, 00 - 7F 3F,03, 00 - 7F
E000 - 127 : E 000 - 127 : 00,04, 00 - 7F 3F,04, 00 - 7F
F000 - 127 : F 000 - 127 : 00,05, 00 - 7F 3F,05, 00 - 7F
G001 - 128 : : 79,00, 00 - 7F 79,00, 00 - 7F
g(1)-(9) 001 - 128 : : 79,01-09, 00 - 7F 79,01-09, 00 - 7F
g(d) 001 - 128 : : 78,00, 00 - 7F 78,00, 00 - 7F

*3: When "Default Setting" CC# is assigned to the KARMA RTC(Realtime Controls) in Global mode .

KARMA Relatime Controls "Default Setting" :

ON/OFF : CC#14
Knob1 : CC#22
Knob2 : CC#23
Knob3 : CC#24
Knob4 : CC#25
Knob5 : CC#26
Knob6 : CC#27
Knob7 : CC#28
Knob8 : CC#29
SCENE : CC#30
LATCH : CC#31
SW1 : CC#85
SW2 : CC#86
CHORD TRIGGER1 : CC#87
CHORD TRIGGER2 : CC#88
CHORD TRIGGER3 : CC#89
CHORD TRIGGER4 : CC#90

n: When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

*4: Transmitted when turn KARMA On.
Transmitted when change a GE. (KARMA ON/OFF = On)
Transmitted when change a Program, Combination or Song No.(Seq. mode) (KARMA ON/OFF = On)

1-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H]	[D]	Description (Transmitted when)
F2	ss (ss)	tt	(tt)	Song Position Pointer ss : Least significant [LSB] *4 tt : Mostsignificant [MSB] *4
F3	ss (ss)			Song Select (Song or Cue List is selected) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Transmits Song Position Pointer message when in Sequencer and Song Play mode (Internal Clock)
Transmits Song Select message when in Sequencer mode (Internal Clock)

*4: For example, if time signature is 4/4 or 8/8, tt,ss = 00,10 means one measure.

1-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Transmitted when ...)
F8	Timing Clock (Always in Prog/Combi/Seq/Song Play/Global mode)*
FA	Start (START in Seq/Song Play mode)*
FB	Continue (Continue START in Seq/Song Play mode)*
FC	Stop (STOP in Seq/Song Play mode)*
FE	Active Sensing (Always)

* Transmits these messages when MIDI Clock in Global mode is Internal.

1-4 SYSTEM EXCLUSIVE

1-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (NON REALTIME)
DEVICE INQUlRY REPLY (Transmits when received a INQUIRY MESSAGE REQUEST)
[F0,7E,0g,06,02,42,5D,00,05,00,nn,00,vv,00,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte 42 : KORG ID
7th byte 5D : KARMA - Music Workstation ID
9th byte 05 : KARMA - Music Workstation Member (
11th byte nn : System No.(01 -)
13th byte vv : System Version(01 -)

1-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES (REALTIME)
Master Volume
[F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7] 3rd byte g : Global Channel
6th byte vv : Value(LSB)
7th byte mm : Value(MSB)
mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

2.RECOGNIZED RECEIVE DATA

2-1 CHANNEL MESSAGES

[H]: Hex, [D]: Decimal

Status	Second		Third		Description (Use .....)		ENA
[Hex]	[H]	[D]	[H]	[D]			
8n	kk	(kk)	xx	(xx)	Note Off		A
9n	kk	(kk)	00	(00)	Note Off		A
9n	kk	(kk)	vv	(vv)	Note On	(vv)=1-127	A
An	kk	(kk)	vv	(vv)	Poly Key Pressure	(as AMS)	T,Q
Bn	00	(00)	mm	(mm)	Bank Select(MSB)	(for Prog/Combi change) *1	P
Bn	01	(01)	vv	(vv)	Modulation1	(as Joy Stick +Y)	C
Bn	02	(02)	vv	(vv)	Modulation2	(as Joy Stick -Y)	C
Bn	04	(04)	vv	(vv)	Foot Pedal	(as AMS & FX Dmod Src =Pedal)	C
Bn	05	(05)	vv	(vv)	Portamento Time		C
Bn	06	(06)	vv	(vv)	Data Entry (MSB)	(for RPC edit)	C
Bn	07	(07)	vv	(vv)	Volume		C
Bn	08	(08)	vv	(vv)	Balance Control	(for Post IFX Panpot control) *2	C
Bn	0A	(10)	vv	(vv)	Panpot		C
Bn	0B	(11)	vv	(vv)	Expression		C
Bn	0C	(12)	vv	(vv)	Effect Control 1	(as FX Dmod Src =FX1)	C
Bn	0D	(13)	vv	(vv)	Effect Control 2	(as FX Dmod Src =FX2)	C
Bn	0E	(14)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as KARMA ON/OFF) *5	C
Bn	10	(16)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl1	(as AMS & FX Dmod Src =Ribbon)	C
Bn	11	(17)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl2	(as AMS & FX Dmod Src =KnobM1)	C
Bn	12	(18)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl3	(as Value Slider)	C
Bn	13	(19)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl4	(as AMS & FX Dmod Src =KnobM2)	C
Bn	14	(20)	vv	(vv)		(as AMS & FX Dmod Src =KnobM3)	C
Bn	15	(21)	vv	(vv)		(as AMS & FX Dmod Src =KnobM4)	C
Bn	16	(22)	vv	(vv)		(as KARMA Knob1) *5	C
Bn	17	(23)	vv	(vv)		(as KARMA Knob2) *5	C
Bn	18	(24)	vv	(vv)		(as KARMA Knob3) *5	C
Bn	19	(25)	vv	(vv)		(as KARMA Knob4) *5	C
Bn	1A	(26)	vv	(vv)		(as KARMA Knob5) *5	C
Bn	1B	(27)	vv	(vv)		(as KARMA Knob6) *5	C
Bn	1C	(28)	vv	(vv)		(as KARMA Knob7) *5	C
Bn	1D	(29)	vv	(vv)		(as KARMA Knob8) *5	C
Bn	1E	(30)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as KARMA SCENE) *5	C
Bn	1F	(31)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as KARMA LATCH) *5	C
Bn	20	(32)	bb	(bb)	Bank Select(LSB)	(for Prog / Combi change) *1	P
Bn	26	(38)	vv	(vv)	Data Entry (LSB)	(for RPC edit)	C
Bn	40	(64)	vv	(vv)	Hold1	(as Damper)	C
Bn	41	(65)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)	Portamento Off/On		C
Bn	42	(66)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)	Sostenuto Off/On		C
Bn	43	(67)	vv	(vv)	Soft Pedal		C
Bn	46	(70)	vv	(vv)	Sound Controller 1	(for Sustain Level control)	C
Bn	47	(71)	vv	(vv)	Sound Controller 2	(for Resonance/HPF Cutoff ctrl)	C
Bn	48	(72)	vv	(vv)	Sound Controller 3	(for Release Time control)	C
Bn	49	(73)	vv	(vv)	Sound Controller 4	(for Attack Time control)	C
Bn	4A	(74)	vv	(vv)	Sound Controller 5	(for LPF Cutoff control)	C
Bn	4B	(75)	vv	(vv)	Sound Controller 6	(for Decay Time control)	C
Bn	4C	(76)	vv	(vv)	Sound Controller 7	(for LFO1 Speed control)	C
Bn	4D	(77)	vv	(vv)	Sound Controller 8	(for LFO1 Pitch Depth control)	C
Bn	4E	(78)	vv	(vv)	Sound Controller 9	(for LFO1 Delay control)	C
Bn	4F	(79)	vv	(vv)	Sound Controller 10	(for Filter EG Intensity ctrl)	C
Bn	50	(80)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl5	(as AMS & FX Dmod Src =SW 1)	C
Bn	51	(81)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl6	(as AMS & FX Dmod Src =SW 2)	C
Bn	52	(82)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl7	(as AMS & FX Dmod Src =Foot SW)	C
Bn	53	(83)	vv	(vv)	Multi Purpose Ctrl8	(as AMS & FX Dmod Src =CC#83)	C
Bn	55	(85)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as KARMA SW1) *5	C
Bn	56	(86)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as KARMA SW2) *5	C
Bn	57	(87)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as CHORD TRIGGER1) *5	C
Bn	58	(88)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as CHORD TRIGGER2) *5	C
Bn	59	(89)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as CHORD TRIGGER3) *5	C
Bn	5A	(90)	≤3F/≥40	(≤63/≥64)		(as CHORD TRIGGER4) *5	C
Bn	5B	(91)	vv	(vv)	Effect 1 Depth	(for Send 2 Level control)	C
Bg	5C	(92)	00/≠00	(00/≠000)	Effect 2 Depth	(for All Insert FX Off/On)	C
Bn	5D	(93)	vv	(vv)	Effect 3 Depth	(for Send 1 Level control)	C
Bg	5E	(94)	00/≠00	(00/≠000)	Effect 4 Depth	(for Master FX1 Off/On)	C
Bg	5F	(95)	00/≠00	(00/≠000)	Effect 5 Depth	(for Master FX2 Off/On)	C
Bn	60	(96)	00	(00)	Data Increment	(for RPC edit)	C
Bn	61	(97)	00	(00)	Data Decrement	(for RPC edit)	C
Bn	62	(98)	ss	(ss)	NRPN Param No.(LSB)	(for NRPN select) *3	C
Bn	63	(99)	tt	(tt)	NRPN Param No.(MSB)	(for NRPN select) *3	C
Bn	64	(100)	0r	(0r)	RPN Param No. (LSB)	(for RPNselect) *4	C
Bn	65	(101)	00	(00)	RPN Param No. (MSB)	(for RPNselect) *4	C
Bn	cc	(cc)	vv	(vv)	Control data	(for Seq. recording (cc)=0-101)	C,Q
Bn	78	(120)	00	(00)	All Sound Off		C
Bn	79	(121)	00	(00)	Reset All Controllers		C
Bn	79	(121)	00/7F	(00/127)	Local Control Off/On		A
Bn	7B	(123)	00	(00)	All Notes Off		A
Bn	7C	(124)	00	(00)	Omni Mode Off	(as All Notes Off)	A
Bn	7D	(125)	00	(00)	Omni Mode On	(as All Notes Off)	A
Bn	7E	(126)	≤10	(≤16)	Mono Mode On	(as All Notes Off)	A
Bn	7F	(127)	00	(00)	Poly mode On	(as All Notes Off)	A
Cn	pp	(pp)	--	--	Program Change	(for Prog/Combi change) *1	P
Dn	vv	(vv)	--	--	Channel Pressure	(as After Touch)	T
En	bb	(bb)	bb	(bb)	Bender Change		C

AMS : Alternate Modulation Source
FX Dmod Src : Effect Dynamic Modulation Source

n : MIDI Channel No. (0 - 15)••••••Usually Global Channel.
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each timbre's/track's channel.(Status is INT or BTH)
For KARMA module input in Combination/Sequencer/Song Play mode, Input Channel of each KARMA module.
g : Always Global Channel No. (0 - 15)
x : Random
ENA : Same as Transmitted data

*1: When Bank Map in Global mode is KORG;

MIDI In [Hex]	Program		Combination	
mm,bb,pp = 00,00, 00 - 7F	: Bank A	000 - 127	: Bank A	000 - 127
00,01, 00 - 7F	: B	000 - 127	: B	000 - 127
00,02, 00 - 7F	: C	000 - 127	: C	000 - 127
00,03, 00 - 7F	: D	000 - 127	: D	000 - 127
00,04, 00 - 7F	: E	000 - 127	: E	000 - 127
00,05, 00 - 7F	: F	000 - 127	: F	000 - 127
79,00, 00 - 7F	: G	001 - 128		
79,01-09,00 - 7F	: g(1)-g(9)	001 - 128		
78,00, 00 - 7F	: g(d)	001 - 128		
38,00, 00 - 7F	: G	001 - 128		
3E,00, 00 - 7F	: g(d)	001 - 128		

When Bank Map in Global mode is GM(2);

MIDI In [Hex] Program Combination				
mm,bb,pp = 3F,00, 00 - 7F	: Bank A	000 - 127	: Bank A	000 - 127
3F,01, 00 - 7F	: B	000 - 127	: B	000 - 127
3F,02, 00 - 7F	: C	000 - 127	: C	000 - 127
3F,03, 00 - 7F	: D	000 - 127	: D	000 - 127
3F,04, 00 - 7F	: E	000 - 127	: E	000 - 127
3F,05, 00 - 7F	: F	000 - 127	: F	000 - 127
79,00, 00 - 7F	: G	001 - 128		
79,01-09,00 - 7F	: g(1)-g(9)	001 - 128		
78,00, 00 - 7F	: g(d)	001 - 128		
00,00, 00 - 7F	: G001 - 128			
38,00, 00 - 7F	: G001 - 128			
3E,00, 00 - 7F	: g(d) 001 - 128			
3F,7F, 00 - 7F	: Mute (KORG MUTE)			
(XG) 00,01 -	: Assign correspond program in G, g(1) - g(9)			
(GS) 01,00 -	: Assign correspond program in G, g(1) - g(9)			

*2: n : When in Program mode, Global channel
When in Combination/Sequencer/Song Play mode, each IFX's channel.

*3: tt,ss = 01,08 : Vibrato Rate
tt,ss = 01,09 : Vibrato Depth
tt,ss = 01,0A : Vibrato Delay
tt,ss = 01,20 : Filter Cutoff
tt,ss = 01,21 : Filter Resonance
tt,ss = 01,63 : EG Attack Time
tt,ss = 01,64 : EG Decay Time
tt,ss = 01,66 : EG Release Time
tt,ss = 14,kk : Drum Filter Cutoff*
tt,ss = 15,kk : Drum Filter Resonance *
tt,ss = 16,kk : Drum EG Attack Time *
tt,ss = 17,kk : Drum EG Decay Time*
tt,ss = 18,kk : Drum Coarse Tune*
tt,ss = 19,kk : Drum Fine Tune*
tt,ss = 1A,kk : Drum Volume *
tt,ss = 1C,kk : Drum Panpot *
tt,ss = 1D,kk : Drum Rev Send(Send2)*
tt,ss = 1E,kk : Drum Cho Send(Send1)*

* Only valid when Part Mode is Drum, MDrm1 - Mdrm4.
kk: Drum Inst No. (0C - 6C = C0 - C8)
Data Entry LSB value has no effect.

*4: r = 0 : Pitch Bend Sensitivity (Bend Range)
= 1 : Fine Tune(Detune)
= 2 : Coarse Tune(Transpose)
For drum program, both of Fine Tune and Coarse Tune affect to Detune.
Data Entry LSB value has no effect for Pitch Bend Sensitivity and Coarse Tune.

*5: When "Default Setting" CC# is assigned to the KARMA RTC(Realtime Controls) in Global mode .

n : When in Program/Combination mode, Global channel.
When in Sequencer/Song Play mode, current selected track's channel.

2-2 SYSTEM COMMON MESSAGES

[H] :Hex, [D] :Decimal

Status [Hex]	Second [H] [D]	Third [H] [D]	Description (Use for .....)
F2	ss (ss)	tt (tt)	Song Position Pointer (Location in Seq & KARMA Control) ss: Least significant [LSB] tt: Mostsignificant [MSB]
F3	ss (ss)		Song Select (Song or Cue List select) ss : Song(0-127)/Cue List(0-19) No.

Receive Song Position Pointer when in Program/Combination/Sequencer mode (External Clock)
Receive Song Select when in Sequencer mode (External Clock)

When in the Cue List page (Seq mode SEQ 2.1),
Song Position Pointer and Song Select respond to Location and No. of Cue List.

2-3 SYSTEM REALTIME MESSAGES

Status[Hex]	Description (Use for.....)
F8	Timing Clock (Tempo, AMS & FX Dmod Src) *
FA	Start (Seq Start & KARMA Control)*
FB	Continue (Seq Continue start & KARMA Control) *
FC	Stop (Seq Stop & KARMA Control) *
FE	Active Sensing (MIDI Connect check)

* Receive when MIDI Clock in Global mode is External.

2-4 SYSTEM EXCLUSIVE

```
2-4-1 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( NON REALTIME )
      DEVICE INQUlRY ( When received this message, transmits INQUlRY MESSAGE REPLY )
         [ F0,7E,nn,06,01,F7 ]      3rd bytenn : Channel = 0 - F  : Global Channel
                                                 = 7F     : Any Channel

      GM System On ( Receive when in Song Play mode )
         [ F0,7E,nn,09,01,F7 ]      3rd bytenn : Channel = 0 - F  : Global Channel
                                                 = 7F     : Any Channel


2-4-2 UNIVERSAL SYSTEM EXCLUSIVE MESSAGES ( REALTIME )
      Master Volume
      [ F0,7F,0g,04,01,vv,mm,F7 ]     3rd byte    g  : Global Channel
                                      6th byte    vv : Value(LSB)
                                      7th byte    mm : Value(MSB)
                                                  mm,vv = 00,00 - 7F,7F : Min - Max

      Master Balance
      [ F0,7F,0g,04,02,vv,mm,F7 ]     3rd byte    g  : Global Channel
                                      6th byte    vv : Value(LSB)
                                      7th byte    mm : Value(MSB)
                                                  mm,vv = 00,00:Left, 40,00:Center, 7F,7F:Right

      Master Fine Tune ( Control Master Tune(cent) in Global )
      [ F0,7F,0g,04,03,vv,mm,F7 ]     3rd byte    g  : Global Channel
                                      6th byte    vv : Value(LSB)
                                      7th byte    mm : Value(MSB)
                                                  mm,vv = 20,00:-50, 40,00:+00, 60,00:+50

      Master Coarse Tune ( Control Transpose (chromatic step) in Global )
      [ F0,7F,0g,04,04,vv,mm,F7 ]     3rd byte    g  : Global Channel
                                      6th byte    vv : Value(LSB)
                                      7th byte    mm : Value(MSB)
                                                  mm,vv = 34,00:-12, 40,00:+00, 4C,00:+12
```

Cartes d'extension

Veuillez lire ce qui suit avant de commencer l'installation

Précautions

Avertissements

- Lors de l'installation, de la réparation ou du remplacement d'éléments de ce produit, suivez scrupuleusement les instructions données dans le manuel et n'effectuez aucune autre opération.
- N'exercez pas une force excessive sur les composants électroniques ou les connecteurs des cartes de circuits intégrés; n'essayez pas de les démonter. Il y a risque d'électrocution, d'incendie ou de dysfonctionnement.
- Avant d'installer ce produit, n'oubliez pas de débrancher le cordon d'alimentation et d'éventuels câbles reliant l'appareil à des périphériques. Si vous ne le faites pas, il y a risque d'électrocution ou d'endommagement de l'appareil.

Mises en garde

- Ce produit ne peut être mouillé. Ne placez aucun objet dessus car cela pourrait entraîner des dysfonctionnements.
- Avant de toucher ce produit, touchez un composant métallique de l'appareil dans lequel vous allez l'installer afin de décharger toute électricité statique dont vous seriez porteur. L'électricité statique peut endommager des composants électroniques.
- Lors de la manipulation de ce produit, veillez à ne pas toucher l'envers du circuit imprimé (la face opposée à celle sur laquelle les composants sont montés). Les pointes risquent de vous blesser.
- Lors de l'installation de ce produit, ne touchez pas de composants ou de circuits intégrés qui ne sont pas concernés par les connexions que vous devez faire. Il y a risque d'électrocution ou de dysfonctionnement.
- Lors de l'installation de ce produit, veillez à ne pas vous blesser aux bords coupants des supports métalliques notamment de ce produit ou de l'appareil dans lequel il doit être installé.
- Lors de l'installation de ce produit, veillez à ne pas faire tomber de vis ou d'autres éléments à l'intérieur de l'appareil dans lequel ce produit doit être installé.

Korg Inc. ne peut être tenu responsable de dysfonctionnements ou de dommages consécutifs à un usage ou une modification inadéquate de ce produit. Korg Corporation décline en outre toute responsabilité pour des dommages résultants de la perte ou de la destruction de données.

Cartes d'extension

En installant des cartes d'extension dans votre KARMA, vous pouvez étendre ses possibilités. Vous trouverez ci-dessous une description des deux types d'extensions disponibles.

● EXB-MOSS (carte synthétiseur DSP)

Cette carte permet d'ajouter au KARMA un générateur de sons MOSS qui dispose de treize algorithmes d'oscillateurs comprenant entre autres Standard, Ring Modulation, VPM, Resonance, Organ Model et Electric Piano Model. Cela vous permet de vous servir du générateur de sons MOSS en mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play. Le générateur de sons MOSS est polyphonique à six voix.

● Série EXB-PCM (cartes d'extension PCM)

Chacune de ces cartes offre 16 Mo d'échantillons multiples et d'échantillons de batterie supplémentaires au KARMA. (Les détails varient en fonction des séries).

EXB-PCM01: Piano/Classic Keyboards
EXB-PCM02: Studio Essentials
EXB-PCM03: Future Loop Construction
EXB-PCM04: Dance Extreme
EXB-PCM05: Vintage Archives

* En vente dès décembre 2000

Remarques avant l'installation d'une carte d'extension

- Pour éviter que l'électricité statique présente dans votre corps n'endommage des composants électroniques, touchez le fil de masse d'un appareil mis à la masse ou d'un composant métallique non peint afin de vous décharger de toute électricité statique avant d'installer la carte d'extension. Les composants internes du KARMA ainsi que les cartes d'extension peuvent être endommagées par l'électricité statique.
- Suivez les instructions données et veillez à installer chaque élément correctement et selon la bonne orientation.
- Soyez prudent lors de la manipulation des cartes d'extension. Evitez de les laisser tomber ou de les forcer.
- Ne touchez pas les bords métalliques exposés de la carte ou des composants qui ne requièrent pas de manipulation.
- Veillez à conserver les vis (et rondelles) enlevées.
- N'utilisez pas d'autres vis que celles installées sur la carte d'extension et le KARMA. Le recours à des vis de différente forme ou taille risque d'endommager l'appareil ou de provoquer un mauvais fonctionnement.
- Veillez à bien serrer les vis de fixation.
- Assurez-vous que la carte d'extension est convenablement insérée dans son connecteur. Après l'installation, contrôlez la mise en place de la carte. Si elle n'est pas enfoncée correctement, il peut y avoir un faux contact ou un court-circuit ce qui entraînerait des dysfonctionnements.
- Veillez à ne pas laisser tomber d'éléments de la carte d'extension à l'intérieur de l'instrument.

  Si vous n'êtes pas en mesure de récupérer une vis ou tout autre élément tombé dans l'instrument, veuillez contacter Korg pour en savoir davantage.

Vérifications après installation

Lors de la mise sous tension du KARMA, les cartes d'extension installées sont affichées à l'écran LCD. Après l'installation d'une carte, remettez l'instrument sous tension et assurez-vous que la carte installée est affichée à l'écran.
Si elle n'apparaît pas, l'installation peut ne pas être correcte. Vérifiez une fois de plus si la carte est correctement installée.
Si vous avez la moindre question concernant l'installation, veuillez contacter Korg pour en savoir plus.



- **EXB-PCM Slot1** (EXB1): Indique qu'une carte EXB-PCM est installée dans le connecteur 1.
- **EXB-PCM Slot2** (EXB2): Indique qu'une carte EXB-PCM est installée dans le connecteur 2.
  ( ) indique le nom de série
- **EXB-MOSS**: Indique que l'option EXB-MOSS est installée.

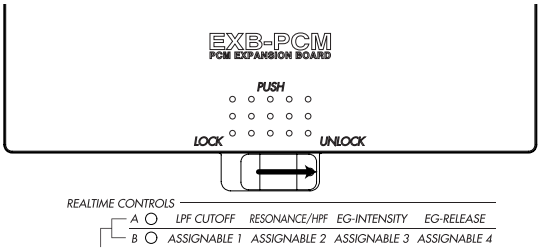
Installation d'une EXB-PCM

Vous pouvez installer maximum deux cartes EXB-PCM simultanément.
Si vous n'installez qu'une seule carte EXB-PCM, elle fonctionnera correctement dans l'un ou l'autre connecteur. Pour simplifier l'installation, vous pourriez utiliser le connecteur EXB-PCM 2 en premier lieu.

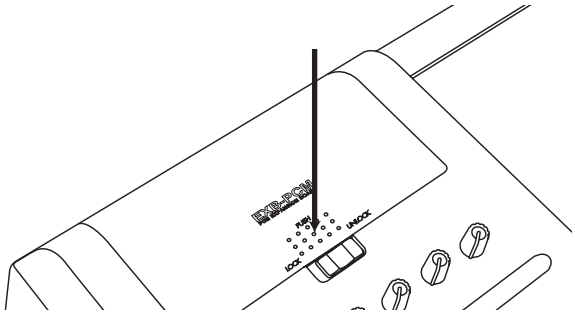
Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du KARMA ou de la carte d'extension.

Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez l'extension et remettez le couvercle.

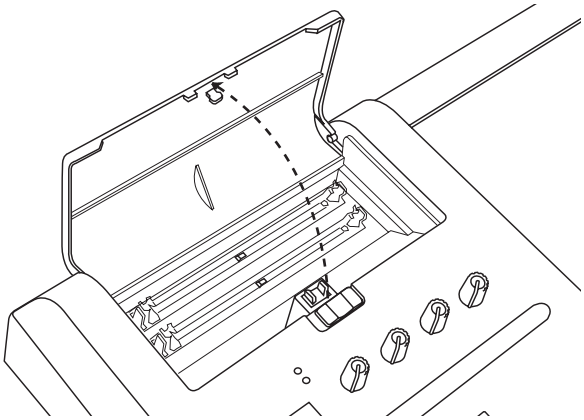
① Glissez le verrou [LOCK/UNLOCK] sur la position **UNLOCK**.



② Appuyez légèrement sur la zone illustrée ci-dessous pour relever le couvercle du logement pour cartes EXB-PCM et ouvrez ce dernier.

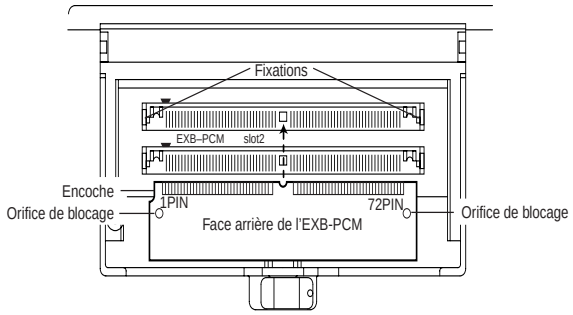


Quand vous ouvrez le couvercle EXB-PCM, veillez à ne jamais le pousser trop loin en arrière. Il risquerait d'être endommagé et de se détacher.

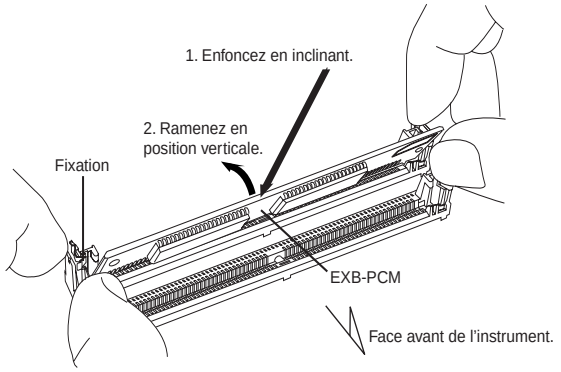


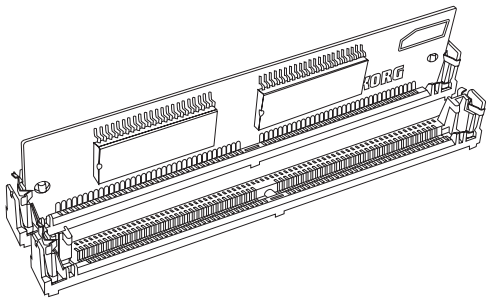
③ Retirez la carte EXB-PCM de sa pochette d'emballage.

④ L'entaille de l'EXB-PCM indique la position de la broche (PIN) 1. Installez l'EXB-PCM en alignant sa broche 1 avec la marque PIN 1 (▬) du connecteur.



⑤ Inclinez l'EXB-PCM et enfoncez-la fermement dans le connecteur puis ramenez-la en position verticale jusqu'à ce que les fixations du connecteur se coincent dans les orifices de blocage de l'EXB-PCM. Il suffit alors d'écarter les fixations du connecteurs vers la gauche et vers la droite pour aider la carte à entrer.





⑥ Refermez le couvercle du logement pour cartes EXB-PCM et verrouillez-le en glissant le verrou [LOCK/UNLOCK] sur la position LOCK.

Vous ne pouvez pas refermer le couvercle tant que le verrou [LOCK/UNLOCK] se trouve en position **LOCK**. Glissez donc d'abord le verrou sur **UNLOCK**, refermez correctement le couvercle et replacez le verrou sur **LOCK**.

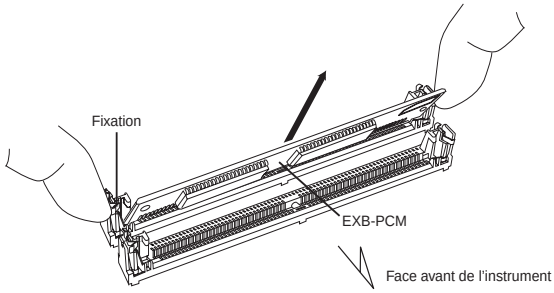
⑦ Une fois que vous avez effectué ces étapes, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'extension EXB-PCM a été installée correctement (☞p.266 "Vérifications après installation").

Extraire une carte EXB-PCM

- Ecartez les fixations du connecteur vers la gauche et la droite et (après avoir enlevé les butoirs des fixations) inclinez l'EXB-PCM et retirez-la.

Pour pouvoir extraire la carte EXB-PCM arrière, vous devez d'abord retirer la carte EXB-PCM située à l'avant.

Quand vous écartez les fixations du connecteur, l'EXB-PCM peut être éjectée et tomber à l'intérieur de l'instrument. Soyez donc prudent.



Installation de l'EXB-MOSS

Avant d'effectuer l'installation, veuillez lire la section "Remarques avant l'installation d'une carte d'extension".

Durant l'installation, veillez à ne pas vous couper aux bords acérés du KARMA ou de la carte.

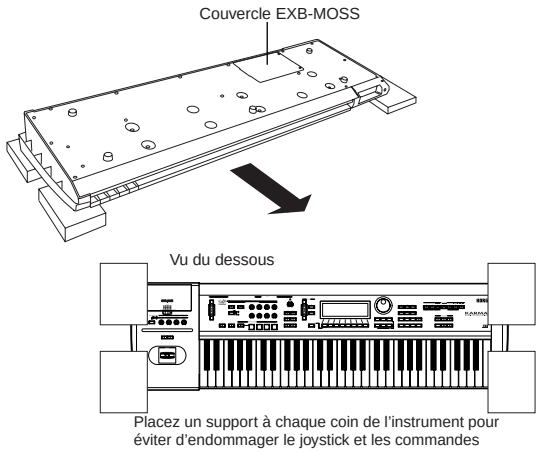
Le cordon d'alimentation doit rester débranché tant que vous enlevez le couvercle, installez la carte d'extension et remettez le couvercle.

① Vous aurez besoin d'un tournevis en croix (+) et de quelques magazines ou livres pour surélever l'instrument et protéger le joystick et les autres commandes (voyez l'illustration suivante).

② Mettez le KARMA hors tension et débranchez le cordon d'alimentation ainsi que tous les câbles de connexion d'éventuels périphériques.

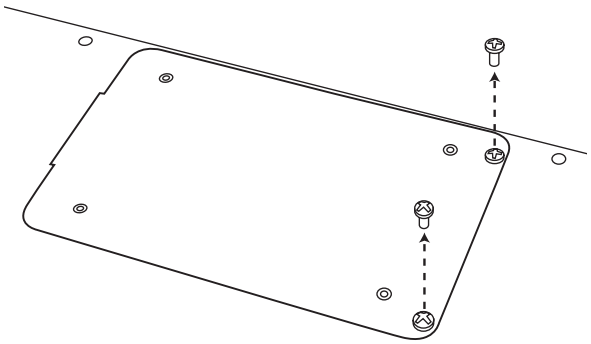
③ Assurez-vous que le couvercle ce du logement EXB-PCM est bien refermé et verrouillé (que son verrou [LOCK/UNLOCK] se trouve sur la position **LOCK**).

④ Disposez les livres ou magazines aux quatre coins de l'instrument et déposez le KARMA retourné sur eux pour protéger les commandes.

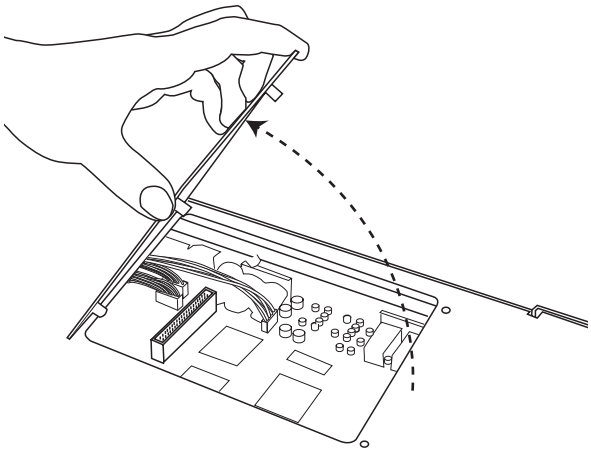


Lorsque vous retournez le KARMA, veillez à ne pas perdre l'équilibre et à ne pas laisser tomber l'instrument.

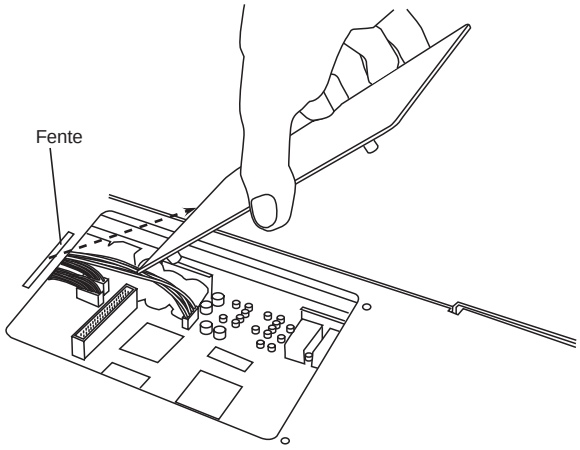
⑤ Retirez les deux vis du couvercle EXB-MOSS avec le tournevis.

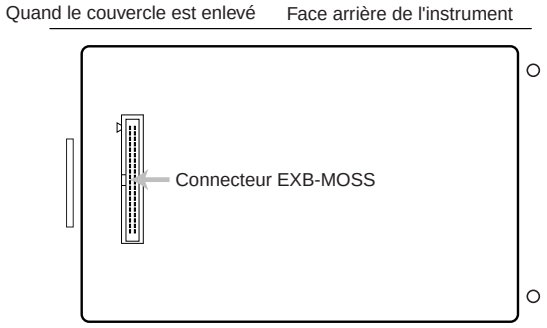


⑥ Relevez le couvercle EXB-MOSS dans la position illustrée ci-desssous.



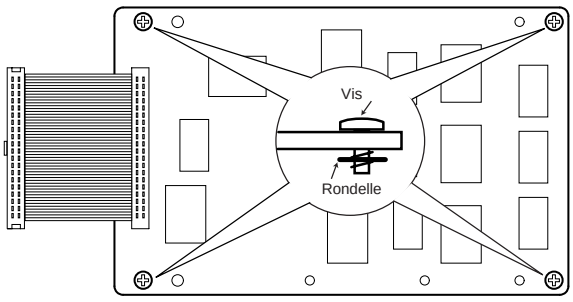
⑦ Retirez le couvercle EXB-MOSS de sa fente.



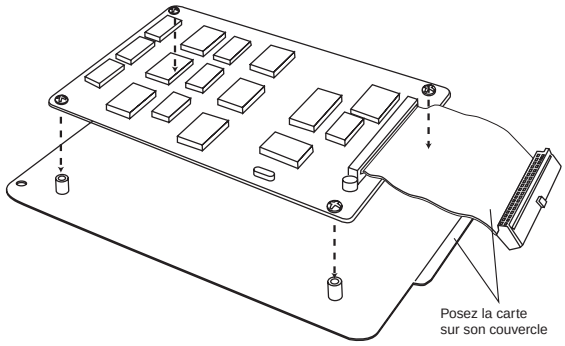


⑧ Retirez la carte EXB-MOSS de sa pochette d'emballage.

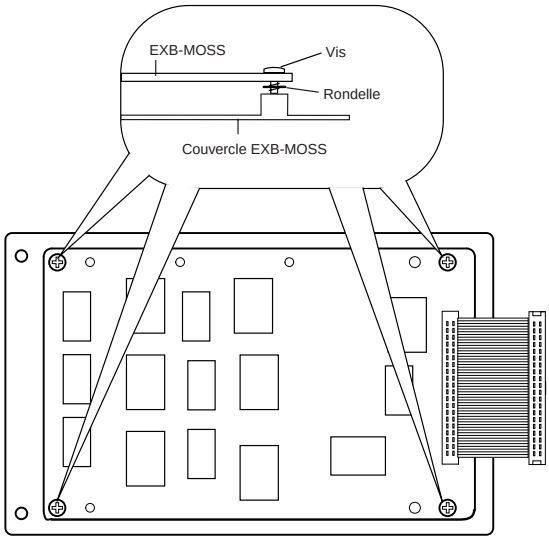
⑨ Notez les vis et les rondelles attachées aux quatre coins de la carte.



⑩ Utilisez les quatre vis pour fixer la carte EXB-MOSS sur le couvercle EXB-MOSS.
Veillez à placer la carte EXB-MOSS sur son couvercle de la manière illustrée ci-dessous.

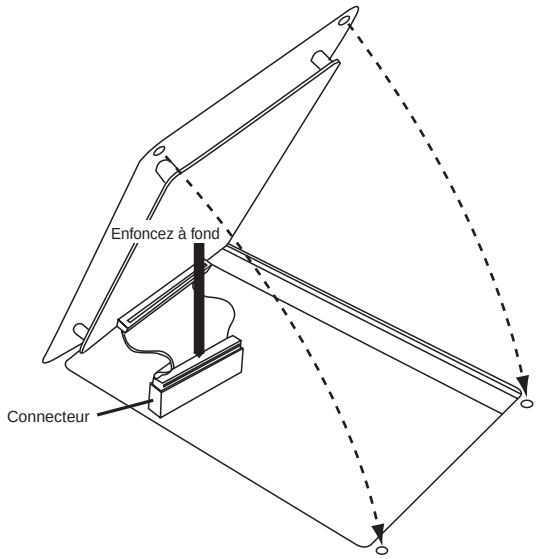


Avant que les vis ne soient serrées, l'EXB-MOSS l flotte légèrement au-dessus des supports. Si vous exercez trop de force sur l'EXB-MOSS, les vis et les rondelles risquent de s'éjecter.



⑪ Insérez la saillie du couvercle EXB-MOSS dans la fente prévue à cet effet et branchez le câble au connecteur.
Maintenez le couvercle EXB-MOSS à l'angle illustré ci-dessous et enfoncez le câble à fond dans le connecteur.

Ne touchez aucune partie du circuit intégré à part le connecteur dans lequel le câble est inséré.



⑫ Refermez le couvercle EXB-MOSS et fixez-le à l'aide de ses deux vis.
⑬ Une fois que vous avez effectué ces étapes, mettez l'instrument sous tension et assurez-vous que l'extension EXB-MOSS a été installée correctement (☞p.266 "Vérifications après installation").

EXB-MOSS option

L'ajout du générateur de sons EXB-MOSS en option au KARMA vous permet de bénéficier de la banque de Programs MOSS F.
Cette section s'attarde uniquement à décrire les paramètres du générateur de sons MOSS.
Pour en savoir plus sur les autres paramètres, voyez les sections ad hoc du présent manuel, du Manuel de base et du Guide GE livrés avec le KARMA.

Avant d'utiliser l'option EXB-MOSS, veuillez lire la section "Précautions" (p.265).

Caractéristiques de l'option EXB-MOSS

EXB-MOSS désigne une carte MOSS (Multi-Oscillator Synthesis System) en option proposant une polyphonie de six voix.
MOSS est un générateur de sons à modélisation physique bénéficiant de la technologie Sondius-XG*. Une fois l'option EXB-MOSS installée dans votre KARMA, vous pourrez exploiter les 128 Programs du générateur de sons MOSS contenus dans la banque F.
La banque F accueille donc les Programs du générateur de sons MOSS. Vous pouvez exploiter les Programs de la banque F pour les Timbres/pistes en modes Combination, Sequencer et Song Play. Si vous le souhaitez, vous pouvez même créer des Combinations ou des pistes utilisant ces Programs en conjonction avec des Programs des banques A~E et G, g(0)~g(9), g(d).

En gros, un Program du générateur de sons MOSS est composé des sections suivantes: voix, enveloppe, LFO, effets et section de contrôle.

La section voix contient un oscillateur et un filtre.

- La section oscillateur vous propose deux oscillateurs (oscillateurs 1 et 2, pour lesquels vous pouvez choisir parmi treize algorithmes: Standard, Ring Modulation, VPM, Resonance, Organ Model et E. Piano Model) plus un oscillateur auxiliaire et un générateur de bruits.
- Le filtre peut se comporter de cinq manières différentes (deux systèmes de filtre) dont un modèle Human Voice Filter permettant d'utiliser deux fréquences centrales, ainsi qu'un filtre passe-bande à deux bandes permettant de simuler la caisse de résonance d'un violon ou d'une guitare.

Il existe cinq blocs EG (enveloppes) et quatre blocs LFO que vous pouvez utiliser pour moduler la hauteur, le volume et le filtre de vos sons.

* Fabriqué sous licence des brevets de générateur de sons à modélisation physique (http://www.sondius-xg.com) détenus par la Stanford University USA et la Yamaha Corporation.

Structure d'un Program du générateur de sons MOSS

Chaque Program du générateur de sons MOSS adopte la structure suivante:

OSC (oscillateur)

Ce bloc génère la forme d'onde qui est à la base de vos sons. Vous réglez ces paramètres aux pages PROG 2.1: Ed-Basic, PROG 2.3: Ed-OSC et PROG 3.1: Ed-Pitch.

- **Oscillateur 1/2**

L'option EXB-MOSS vous propose 13 méthodes de génération de sons différentes (c.-à-d. 13 types d'oscillateur). Vous pouvez combiner deux de ces types d'oscillateur et spécifier la hauteur de base ainsi que la manière dont s'opère l'oscillation. Certains algorithmes peuvent cependant uniquement être utilisés seuls.

Vous réglez ces paramètres sous PROG 2.1: Ed-Basic, aux pages Prog Basic et OSC Basic, et sous PROG 2.3: Ed-OSC.

- **Oscillateur auxiliaire**

Cet oscillateur peut utiliser l'une de quatre formes d'onde de base. Cette section vous permet d'effectuer des réglages de hauteur tout comme pour les oscillateurs 1/2.

Vous réglez ces paramètres sous PROG 2.1: Ed-Basic, aux pages Prog Basic et OSC Basic.

- **Générateur de bruit**

Génère du bruit blanc pouvant être modifié par un filtre multimode (passe-bas, passe-haut, passe bande).

Ce générateur peut être programmé sous PROG 2.1: Ed-Basic, à la page Noise Gen.

Mixer (mélangeur)

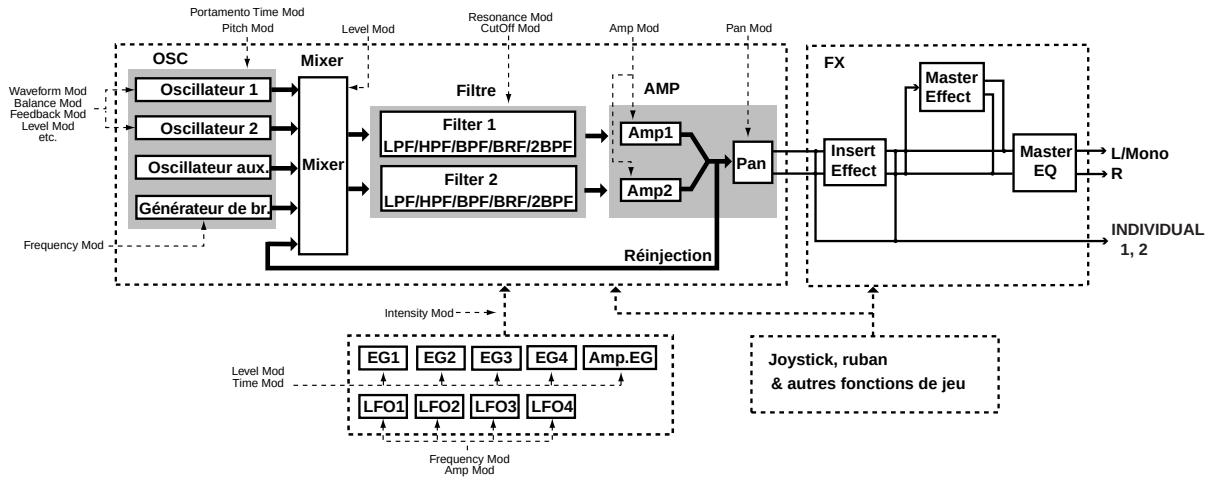
Ce bloc se charge de mélanger les signaux des oscillateurs 1, 2 et auxiliaire, du générateur de bruit et de la rétroaction de l'amplificateur et transmet le mélange aux filtres multimode 1 et 2 (bloc des filtres).

Vous trouverez les paramètres de ce mélangeur sous PROG 2.1: Ed-Basic, aux pages OSC Mixer1 et OSC Mixer2.

Filtre

Vous disposez de deux filtres multimode pouvant fonctionner en tant que filtres passe-bas, passe-haut, passe bande, rejet de bande ou double passe bande. Il est en outre possible de modifier la connexion entre ces deux filtres, le mélangeur et l'amplificateur.

Vous réglez ces paramètres sous PROG 4.1: Ed-Filter.



AMP (amplificateur)

Ce bloc détermine le volume du son présent à la sortie du bloc filtre. Il existe deux amplificateurs dont le signal d'entrée dépend de l'agencement des filtres. De plus, le bloc Amp propose un générateur d'enveloppe permettant d'en modifier l'évolution dans le temps (Amp EG).

Vous trouverez les paramètres de ce bloc sous PROG 5.1: Ed-Amp.

FX (effets)

Cette section permet de modifier le signal présent aux sorties du bloc amplificateur. La structure des effets est identique à celle des autres banques.

Vous en trouverez les paramètres sous PROG 7.1: Ed-BUS, PROG 7.2: Ed-InsertFX et PROG 7.3: Ed-MasterFX.

LFO

Ce bloc propose quatre LFO servant à moduler plusieurs paramètres afin d'obtenir une variation plus ou moins régulière.

Vous réglez ces paramètres sous PROG 5.3: Ed-LFOs.

EG (générateur d'enveloppe)

Ce bloc contient quatre générateurs d'enveloppe destinés à des tâches d'utilité générale. Chaque EG peut agir sur une multitude de paramètres afin d'en modifier le comportement dans le temps.

Vous en trouverez les paramètres sous PROG 5.2: Ed-EGs.

KARMA

Le bloc KARMA peut être utilisé de la même manière que pour les Programs des autres banques.

Vous réglez ces paramètres aux pages PROG 6.1: Ed-KARMA, 6.2: Ed-KARMA Mdl, 6.3: Ed-KARMA GE et 6.4: Ed-KARMA RT.

Program basic

C'est ici que vous pouvez programmer des paramètres généraux, tels l'accord alternatif (Scale), la fondamentale (Key Assign) et les fonctions de jeu (commandes REALTIME CONTROL, SW1 et SW2).

Vous en trouverez les paramètres aux pages PROG 2.1: Ed-Basic et PROG 2.2: Ed-Ctrl.

A propos des oscillateurs

Un Program de la banque F propose 13 algorithmes (types d'oscillateurs) pour OSC1 et 9 pour OSC2.
Vous pouvez spécifier le type des oscillateurs 1 et 2 à la page PROG 2.1: Ed-Basic, Prog Basic ou OSC Basic et les utiliser conjointement.
Si vous utilisez un algorithme simple ou **Single Size** (Standard~E. Piano Model) pour OSC1, vous pouvez aussi sélectionner un algorithme Standard~E. Piano Model pour OSC2. Les algorithmes doubles (**Double Size**: Brass Model~Bowed String Model) peuvent uniquement être affectés à OSC1 et excluent l'utilisation d'OSC2.

Standard

Cet algorithme simule le comportement des oscillateurs d'un synthétiseur analogique. Vous pouvez faire appel à la modulation à impulsion (PWM) pour obtenir des sons plus riches – comme sur un synthé analogique (☞p.278, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.14).

Comb Filter

Cet algorithme génère des éléments sonores à partir de bruit ou d'une pulsation. Cela vous donne des sons avec une partie bruit non négligeable, tout en vous permettant d'obtenir des basse synthétiques et des sons de cordes (☞p.279, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.17).

VPM (Variable Phase Modulation)

Cet algorithme repose sur une modulation de la phase qui produit des harmoniques. Le recours à la modulation de phase entre deux oscillateurs et la table de modelage de formes d'onde produit des sons très riches en harmoniques (☞p.279, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.18).

Resonance

Cet algorithme repose sur la résonance d'un filtre et constitue le procédé de choix pour des sons de percussion et de nappes épaisses (☞p.280, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.20).

Ring Modulation
Cross Modulation
Sync Modulation

Ces algorithmes génèrent un son apparenté à la modulation d'un oscillateur par l'autre sur un synthétiseur analogique. Cela produit une structure d'harmoniques très riche convenant à merveille pour des sons de cloche, métalliques et de gongs (☞p.280~p.280, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.21~23).

Organ Model

Cet algorithme utilise un oscillateur pour simuler le son d'un orgue à trois tirettes, ou deux oscillateurs pour simuler le son d'un orgue à six tirettes.
Vu que chaque tirette peut utiliser un des quatre types de forme d'onde, cet algorithme vous permet de créer une palette de sons très riche (☞p.281, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.23).

E. Piano Model (modèle de piano électrique)

Voici un modèle d'un piano électrique très connu et souvent utilisé (☞p.281, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.24).

Brass Model

Voici un modèle physique d'une trompette ou d'un trombone (☞p.281, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.25).

Reed Model

Ce modèle simule des instruments à vent, comme le saxo ou la flûte (☞p.282, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.27).

Plucked String Model

Voici un modèle physique de cordes pincées rappelant bien sûr une guitare ou une basse (☞p.282, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.29).

Bowed String Model

Voici un modèle physique de cordes grattées (☞p.283, Manuel d'utilisation EXB-MOSS p.31).

Chargement des données Preload

Veuillez charger les données de la disquette "MOSS00FD" fournie avec l'option EXB-MOSS.
La disquette contient les données suivantes:

MOSS.PCG

Programs	Banques A, B, C, D, F
Combinations	Banques A, B, C, D
Drum Kits	00~15 (A/B)
Réglages Global	

MOSS.SNG

Cue List
Démo (fichier de morceaux des modèles TRITON, TRITON Pro, TRITON ProX)
"Feet Hurt MOSS" composé par Scott Frankfurt
©1999 Bleach Bros. Music (breachbros@earthlink.net) – tous droits réservés.

note Les fichiers .PCG et .SNG des disquettes fournies avec la carte EXB-PCM ou EXB-MOSS en option sont destinées aux instruments de la série TRITON (cela dès décembre 2000).
Vu que la KARMA Music Workstation ne possède pas la fonction arpégiateur des instruments TRITON, le KARMA ignore tous les paramètres liés à l'arpégiateur et contenus dans les Programs, Combinations et Songs quand vous chargez un fichier .PCG ou .SNG. Ces paramètres ne fonctionnent donc pas.
Ces fichiers .PCG et .SNG ne contiennent pas les réglages de la fonction KARMA. Quand vous chargez ces fichiers, tous les paramètres liés à la fonction KARMA sont donc initialisés.
En outre, les catégories de Programs ou de Combinations pourraient ne pas être respectées. Pour en savoir plus sur le compatibilité des données avec les modèles de la série TRITON, ☞p.261 "Compatibilité des données".

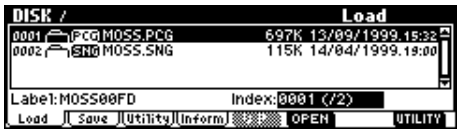
La banque de Programs F contient les données des Programs du générateur de sons MOSS. Chargez ces données dans la banque de Programs F du KARMA destinée au générateur de sons MOSS.
La banque de Combinations B (000...063) fait appel à des Programs EXB-MOSS de la banque F. Chargez ces données dans toute banque de Combinations E du KARMA.
Les autres banques de Programs A, B, C, D, banques de Combinations A, C, D, Drum Kits, motifs d'arpège, réglages Global et Cue List sont des données destinées au TRITON.

Quand vous chargez le fichier MOSS.PCG dans le KARMA, veillez à charger uniquement les données de la banque de Programs F et de la banque de Combinations B. Si vous chargez d'autres données, vous écraserez et perdrez les données Preload (chargées à l'usine) du KARMA. Quand vous chargez le fichier MOSS.SNG dans le KARMA, les données Cue List ne sont pas chargées.

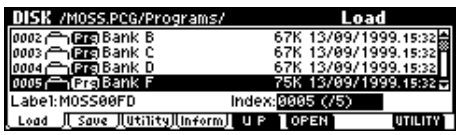
Chargement des données de la disquette fournie

Chargement des Programs de la banque F

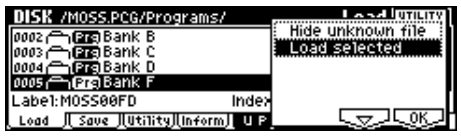
① Insérez la disquette "MOSS00FD" dans le lecteur de disquette.
② Appuyez sur [DISK] pour passer en mode Disk.
L'écran LCD affiche la page suivante.



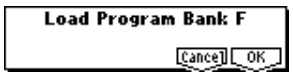
③ Choisissez "Bank F" (Programs de la banque F).
Sélectionnez "MOSS.PCG" avec les boutons de curseur [▲], [▼] et appuyez sur le bouton [F6] ("OPEN") pour ouvrir le fichier. Suivez cette procédure pour choisir "Bank F" sous "Programs".



④ Activez le menu Utility en appuyant sur [F8] ("UTILITY"), sélectionnez "Load Selected" avec [F7] puis appuyez sur [F8] ("OK").



La fenêtre de dialogue Load Program Bank F s'affiche.

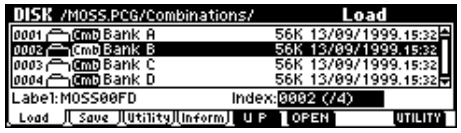


⑤ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").
Seuls les Programs de la banque F contenus sur la disquette "MOSS00FD" sont chargés dans la banque de Programs F du KARMA.

Chargement des Combinations dans la banque B

Cette section explique comment charger les données dans la banque de Combinations F.

① Si vous avez modifié les réglages de Programs ou l'ordre des banques A ou B, chargez les banques A et B de la disquette livrée avec le KARMA. Les Combinations EXB-MOSS B font appel à la banque de Programs F ainsi qu'aux banques de Programs Preload A et B (☞Mdb p.93 "Chargement des données").
② Choisissez "Combinations" avec les boutons de curseur [▲], [▼] et appuyez sur le bouton [F6] ("OPEN").
③ Sélectionnez "Bank B" avec les boutons de curseur [▲], [▼].



④ Activez le menu Utility en appuyant sur le bouton [F8] ("UTILITY"), sélectionnez "Load Selected" avec [F7] puis appuyez sur [F8] ("OK").
L'écran affiche la fenêtre de dialogue Load Combination Bank B.
⑤ Choisissez la **banque F** pour "To" avec les boutons VALUE [▲], [▼].



note En ce qui concerne les données Preload et les données de la série EXB-PCM, nous vous recommandons de les charger dans la banque F.

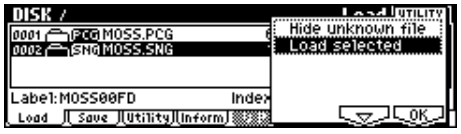
⑥ Appuyez sur le bouton [F8] ("OK").
Seules les Combinations de la banque B contenues sur la disquette "MOSS00FD" sont chargées dans la banque de Programs F du KARMA.

Chargement du fichier MOSS.SNG dans le morceau de démonstration

MOSS.SNG est un fichier de morceau (Song) faisant appel aux Programs de la banque F, etc.

① Effectuez les étapes ①~② de la section "Chargement des Programs de la banque F".

② Choisissez “MOSS.SNG” avec les boutons de curseur [▲], [▼].



③ Activez le menu Utility en appuyant sur le bouton [F8] (“UTILITY”), sélectionnez “Load Select” avec [F7] puis appuyez sur [F8] (“OK”). La fenêtre de dialogue suivante s’affiche.



Nous vous recommandons de désélectionner “Load MOSS.PCG too” quand vous effectuez le chargement. En effet, si cette case est cochée, les banques de Programs A~D seront aussi chargées à partir de la disquette.

④ Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] (“OK”).
Le morceau de démonstration contenu sur la disquette “MOSS00FD” est chargé dans le KARMA.

⑤ Activez le mode Sequencer en appuyant sur [SEQ], choisissez la page SEQ 1.1: Play/REC et appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer la reproduction du morceau de démonstration.

Sélection d’un Program/d’une Combination

Vous pouvez choisir un Program/une Combination de la banque F au même chef que les Programs des banques I-A~E (☞Mdb p.20, p.22).
Il est en outre possible de sélectionner ces Programs/Combinations via la commande “Select by Category” du menu Utility.
Pour en savoir plus sur les Programs proposés par la disquette fournie, voyez la section “Voice Name List” dans le Manuel d’utilisation EXB-MOSS (p.50~).

Selon le type d’oscillateur utilisé par le Program ou la combinaison de types d’effets, un certain laps de temps pourrait s’écouler entre la sélection et l’activation d’un Program.

Edition d’un Program

Après avoir choisi un Program MOSS de la banque F avec PROG 1.1: Play, vous pouvez en éditer les paramètres avec PROG 2.1~7.3. Pour en savoir plus sur les paramètres de Program, ☞“Paramètres” (p.276) & Manuel d’utilisation EXB-MOSS.

Le paramètre “Stretch” du Performance Editor à la page PROG 1.1: Play, Perform. Edit n’est pas disponible pour la banque de Programs F.

Edition d’une Combination

Il est tout à fait possible d’affecter des Programs de la banque F aux Timbres d’une Combination et de les utiliser simultanément avec les Programs des banques A~E et G, g(0)–g(9), g(d) affectés aux autres Timbres. Il est même possible d’utiliser plusieurs Programs de la banque F au sein d’une même Combination.

Il n’est pas possible d’effectuer des réglages d’effets d’insertion/maîtres et des acheminements individuels aux sorties audio pour plusieurs Timbres.

Si vous sélectionnez un Program de la banque F pendant qu’un autre est piloté, ce dernier s’arrête aussitôt.

Lors de l’utilisation multitimbrale, il se peut que le choix d’un autre Program de la banque F pour un Timbre qui en utilise déjà un soit accompagné de bruit.

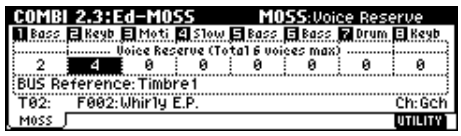
Réglages de Timbre

Voici comment assigner un Program à un Timbre et comment régler les paramètres déterminant le son.

① Choisissez COMBI 1.1: Play.
Pour en savoir plus sur la manière d’appeler les pages d’écran, ☞Mdb p.14.

② Choisissez la Combination que vous voulez éditer.

③ Choisissez COMBI 2.3: Ed-MOSS.
Avant de choisir un Program de la banque F, il convient en effet de spécifier comment le générateur de sons MOSS doit fonctionner.



④ Utilisez le paramètre “Voice Reserve” pour spécifier la polyphonie de chaque Timbre pour les Programs de la banque F.
Les Programs de la banque F offrent une polyphonie maximum de six voix.
Voici un exemple: vous pourriez réserver deux voix pour le premier Timbre qui sera utilisé pour jouer la partie de basse avec un son synthé MOSS. Il vous reste alors quatre voix que vous pourriez affecter au deuxième Timbre afin de jouer une partie de piano électrique.

Cette distribution de voix “Voice Reserve” n’intervient pas pour les Programs des banques A~E et G, g(0)~g(9), g(d). Autrement dit, vous pouvez très bien commencer par un Program de la banque F et choisir ensuite un Program des banques A~E et G, g(0)~g(9) ou g(d), auquel cas ce nouveau Program (non MOSS) se comporte normalement.
Inversement, si un Timbre fait d’abord appel à un Program des banques A~E et G, g(0)~g(9) ou g(d) pour lequel vous sélectionnez ensuite un Program de la banque I-F, ce dernier se conforme au nombre de voix MOSS que vous avez réservées pour le Timbre en question.

Si vous réglez “Voice Reserve” sur 0 voix pour le Timbre en question, vous n’entendrez jamais le Program F que vous lui affectez.

⑤ Le paramètre “BUS Reference” permet de choisir le Timbre dont les Programs de la banque F utiliseront les réglages de routage.
Si plusieurs Timbres utilisent un Program de la banque F, vous ne pourrez pas spécifier de réglages d’effets d’insertion, d’effets maîtres ni d’acheminement individuels aux sorties audio de manière indépendante pour chacun de ces Timbres. Dans ce cas, tous les Programs de la banque F utilisés adopteront les réglages d’acheminement du Timbre spécifié avec “BUS Reference”.

Le Timbre que vous définissez pour “BUS Reference” ne doit pas nécessairement se servir d’un Program de la banque F.
Vous pouvez régler l’acheminement des Timbres sous COMBI 7.1: Ed-BUS.

Effectuez les réglages comme suit:

Exemple)

① Choisissez le **Timbre 1** pour “BUS Reference”.
② Réglez le paramètre “BUS Select” du Timbre 1 sur **L/R** avec la page BUS, sous COMBI 7.1: Ed-BUS.
Tous les Programs de la banque F utilisés au sein de cette Combination sont alors transmis aux sorties L/R (et ne transitent pas par les effets d’insertion).
Si vous désirez utiliser un effet d’insertion, réglez “BUS Select” sur **IFX1~IFX5**.
Si le Timbre doit être acheminé vers une sortie individuelle (INDIVIDUAL) **1~4**, choisissez **1~4, 1/2**ou **3/4**.
③ A la page BUS, sous COMBI 7.1: Ed-BUS, réglez le paramètre “S1” du Timbre 1 sur **064** et son paramètre “S2” sur **127**.
Tous les Timbres utilisant un Program de la banque F sont alors envoyés aux effets maîtres et conformément au niveau d’envoi spécifié ici.
Pour envoyer le signal à un effet d’insertion, réglez les paramètres “S1” et “S2” à la page Setup, sous COMBI 7.2: Ed-Insert FX.

note Pour les Timbres utilisant les Programs des banques A~E, G, g(0)~g(9) ou g(d), vous pouvez déterminer le niveau d’envoi réel en multipliant les niveaux d’envoi du Timbre et du Program. Dans le cas des Programs de la banque F, par contre, le niveau d’envoi choisi ici est la seule façon de spécifier l’intensité du traitement d’effets.

Le réglage “BUS Reference” n’a aucune incidence sur les Programs des banques A~E, G, g(0)–g(9) ni g(d).

④ Choisissez la page COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix, Prog.



⑤ Sous “Program Select”, choisissez un Program de la banque F.
⑥ Choisissez la page COMBI 2.1: Ed-Prog/Mix, Mixer.
⑦ Utilisez le paramètre “Pan” pour régler le panoramique du Timbre.
Le réglage **RND** (panoramique aléatoire) n’est pas disponible pour les Programs de la banque F. Si vous le choisissez néanmoins, le KARMA corrige cette valeur en **C064** (placement au centre de l’image stéréo).
⑧ Réglez le volume du Timbre avec “Volume”.
⑨ Réglez les paramètres dans les autres pages d’écran.
Comme pour les Programs des autres banques, vous pouvez régler divers paramètres.
Notez toutefois que les paramètres suivants se comportent autrement que pour un Program “non F”:

- “OSC Select” ne fonctionne pas (COMBI 3.1–2a).
- La plage de réglage du paramètre “Detune (BPM Adj.)” est de ±100. C’est même vrai lorsque vous entrez une valeur supérieure à 100 cent. Dans ce cas, le désaccord équivaut toujours à ±100 cent (un demi-ton) (COMBI 3.1–3a).
- Les paramètres “Top Slope” et “Bottom Slope” des fonctions Key Zone/Vel Zone ne fonctionnent pas (COMBI 3.3–2a).

Modes Sequencer, Song Play

Quand vous créez (uniquement en mode Sequencer) ou jouez un Song, vous pouvez choisir des Programs de la banque F. Vous pouvez aussi choisir ces Programs quand vous jouez des données transmises par un séquenceur ou un clavier MIDI externe.
Comme pour les Combinations, vous pouvez même utiliser plusieurs Programs F à la fois pour plusieurs pistes. Ici aussi, la polyphonie totale du générateur de sons MOSS est de 6 voix à distribuer parmi tous les Programs utilisés.

Comme pour une Combination, il n’est pas possible d’effectuer des réglages et des acheminements individuels des effets d’insertion/effets maîtres pour les différentes pistes.

Les différents points à retenir pour les paramètres et l’utilisation de Programs sont les mêmes que pour les Combinations. ☞p.273 “Edition d’une Combination”.

Transmission/réception de commandes de contrôle pour l’EXB-MOSS

Comme les Programs des banques A~E, G, g(0)~g(9) et g(d), ceux de la banque F reçoivent les commandes de contrôle CC70~79 et peuvent donc être modifiés en temps réel avec les quatre commandes REALTIME CONTROLS en modes A et B (☞p.242 “Opérations effectuées par le KARMA à la réception/transmission de commandes de contrôle”)
Le choix que vous effectuez ici peut être sauvegardé en mode Program.

CC#70: Sustain Level (niveau de sustain)
“Sustain Level” (PROG 5.1: Ed-Amp, page AmpEG, PROG 5.2: Ed-EGs, pages EG1–4)

note Cette commande pilote l’enveloppe (EG) affectée au filtre (PROG 4.1: page Ed-Filter 1/2) ainsi que l’enveloppe Amp Level EG (PROG 5.1: Ed-Amp, page Amp 1/2).

CC#71: Filter Resonance Level (niveau de résonance du filtre)
“Resonance to A”, “Resonance to B” (PROG 4.1: Ed-Filter, page Filter 1/2)

CC#72: Release Time (temps d’étouffement)
“Release Time” (PROG 5.1: Ed-Amp, page AmpEG, PROG 5.2: Ed-EGs, pages EG1–4)

note Cette commande pilote l’enveloppe (EG) affectée au filtre (PROG 4.1: page Ed-Filter 1/2) ainsi que l’enveloppe Amp Level EG (PROG 5.1: Ed-Amp, page Amp 1/2).

CC#73: Attack Time (vitesse d’attaque)
“Attack Time”, “T Mod A” (PROG 5.1: Ed-Amp, page AmpEG, PROG 5.2: Ed-EGs, pages EG1–4)

note Cette commande pilote l’enveloppe (EG) affectée au filtre (PROG 4.1: page Ed-Filter 1/2) ainsi que l’enveloppe Amp Level EG (PROG 5.1: Ed-Amp, page Amp 1/2).

CC#74: Low Pass Filter Cutoff Frequency (fréquence de coupure du filtre passe-bas)
“Frequency to A”, “Frequency to B” (PROG 4.1: Ed-Filter, page Filter 1/2)

CC#75: Decay Time (temps de chute)
“Decay Time”, “Slope Time” (PROG 5.1: Ed-Amp, page AmpEG, PROG 5.2: Ed-EGs, pages EG 1–4)

note Cette commande pilote l’enveloppe (EG) affectée au filtre (PROG 4.1: page Ed-Filter 1/2) ainsi que l’enveloppe Amp Level EG (PROG 5.1: Ed-Amp, page Amp 1/2).

CC#76: Pitch LFO Speed (vitesse du LFO modulant la hauteur)
"LFO1–4 Frequency" (PROG 5.3: Ed-LFOs, pages LFO1–4)

note Si vous choisissez LFO 1~4 comme modulateur alternatif pour la modulation de hauteur (Pitch AMS1, AMS2, PROG 3.1: Ed-Pitch, pages OSC1/2) ou comme modulateur alternatif global de la hauteur (PROG 3.1: Ed-Pitch, page Common), cette commande permet de piloter le LFO et donc la vitesse de la modulation.

CC#77: Pitch LFO Intensity (intensité du LFO modulant la hauteur)
"Modulation AMS1 Intensity", "Modulation AMS2 Intensity" (PROG 3.1: Ed-Pitch, page OSC 1/2)
"Common Pitch Mod. AMS Intensity" (PROG 3.1: Ed-Pitch, page Common)

note Si vous définissez le LFO 1~4 comme modulateur alternatif (AMS), cette commande de contrôle permet de piloter le LFO en question.

CC#78: Pitch LFO Delay (décalage de la modulation de hauteur)
"LFO1/2, 3, 4 Fade" (PROG 5.3: Ed-LFOs, page LFO1–4)

note Si vous choisissez LFO 1~4 comme modulateur alternatif pour la modulation de hauteur (AMS1, AMS2, PROG 3.1: Ed-Pitch, pages OSC1/2) ou comme modulateur alternatif global de la hauteur (PROG 3.1: Ed-Pitch, page Common), cette commande permet de piloter le LFO et donc le retard de la modulation.

CC#79: Filter EG Intensity (intensité de l'enveloppe du filtre)
"EG Intensity to A", "EG Intensity to B" (PROG 4.1: Ed-Filter, page Filter 1/2)

Paramètres

Pour en savoir plus sur les paramètres, voyez le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS” livré avec l’option EXB-MOSS. Les noms de paramètres apparaissant dans le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS” correspondent aux noms de paramètres utilisés quand l’option EXB-MOSS est installée sur les modèles TRITON/TRITONpro/TRITONproX. Ces noms seront différents quand vous installez l’option dans le KARMA. Notez cependant que les explications elles ne changent pas.

Visualisation des paramètres

Voici les sections de ce manuel fournissant des informations sur les paramètres:

- **Paramètres du KARMA (p.277~287)**
  Cette section illustre la correspondance entre les noms de paramètres sur le KARMA et les noms de paramètres figurant dans le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”. Pour en apprendre davantage sur le paramètre souhaité, suivez la procédure ci-dessous.

① Repérez sur l’écran LCD du KARMA le nom du paramètre qui vous intéresse.
Supposons par exemple que vous souhaitiez en savoir plus sur le paramètre “Mode” affiché sous PROG 2.1: Ed-Basic, page Prog Basic.

② Aidez-vous de l’index de ce manuel pour rechercher le nom du mode et le numéro de page affiché à l’écran LCD.
Ex.: “Mode” →PROG 2.1: Ed-Basic →p.277 de ce manuel

③ Recherchez le paramètre souhaité en vous aidant des informations affichées par l’écran LCD du KARMA et des illustrations de page d’écran, du nom de mode et du numéro de page imprimés dans ce manuel.
(Voyez les lignes pleines fléchées dans le schéma ci-dessous.)

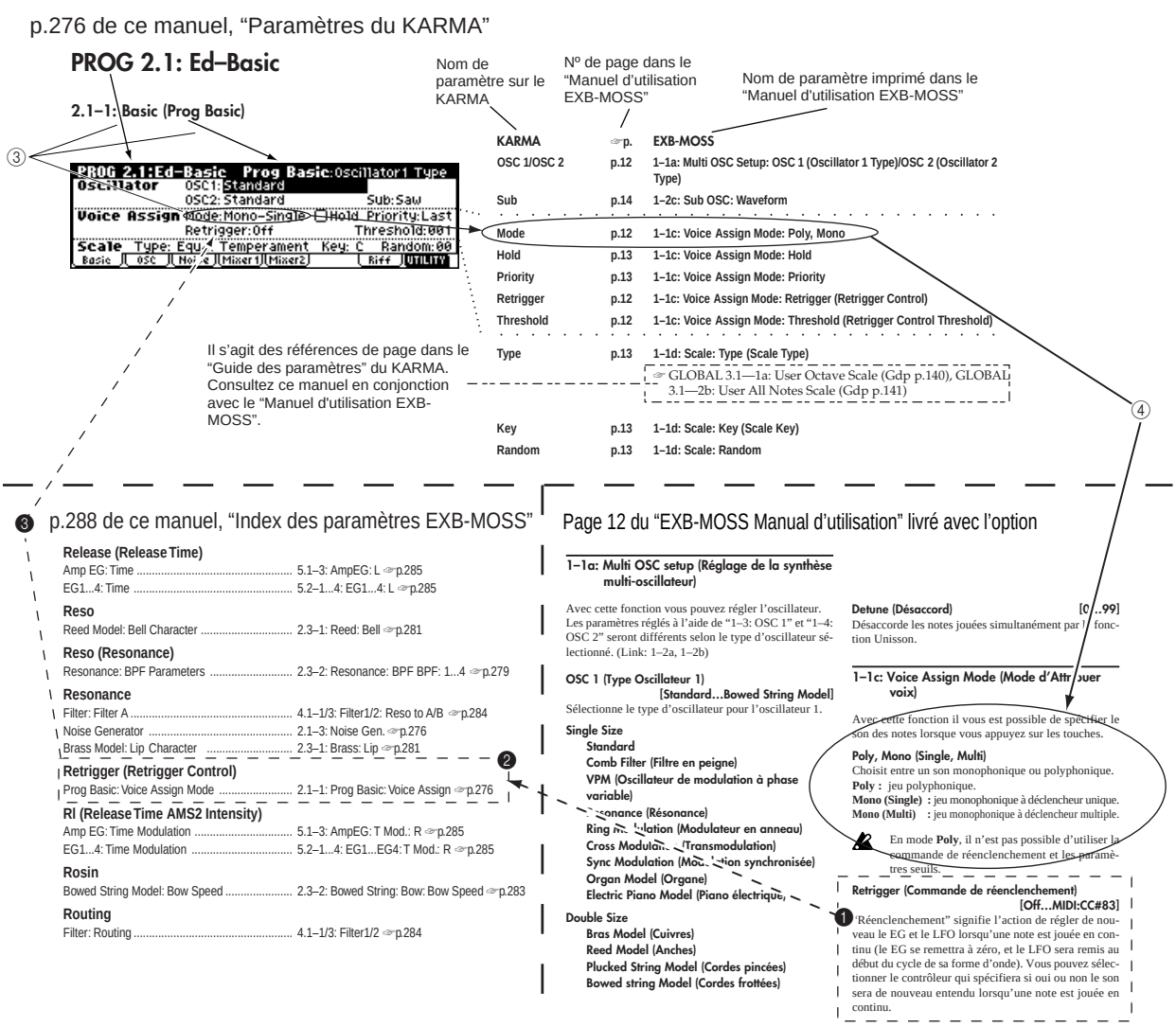
④ Servez-vous des références de page et des noms de paramètres indiqués à côté du paramètre voulu afin de trouver son emplacement dans le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”. (Voyez les lignes pleines fléchées dans le schéma ci-dessous.)

- **Index des paramètres EXB-MOSS (p.288~291)**
  Vous pouvez aussi effectuer une recherche inverse afin de trouver quelle page d’écran du KARMA contient un paramètre décrit dans le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”. Effectuez cette recherche comme suit:

❶ Trouvez le nom du paramètre qui vous intéresse dans le “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”.

❷ Utilisez le numéro de page et le nom de paramètre afin de retrouver le paramètre souhaité dans l’Index des paramètres EXB-MOSS. (Voyez les lignes fléchées en pointillés dans le schéma ci-dessous.)

❸ Servez-vous de la référence de page et du nom de paramètre imprimés à côté du paramètre souhaité pour le trouver dans la liste des paramètres du KARMA.



Mode Program

PROG 1.1: Play

1.1–1: Program

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.

☞p.2 PROG 1.1–1: Program



1.1–2: P Edit (Perform. Edit)

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.

En revanche, “Stretch” n’influence pas les Programs de la banque F.

☞p.3 PROG1.1–2: Perform Edit



1.1–3: KARMA

1.1–4: K.RTC (KARMA RTC)

1.1–5: Note (Note Activity)

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.

☞p.5 PROG 1.1–3: KARMA

☞p.6 PROG 1.1–4: K.RTC (KARMA RTC)

☞p.6 PROG 1.1–5: Note (Note Activity)

PROG 2.1: Ed–Basic

2.1–1: Basic (Prog Basic)



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
OSC 1/OSC 2	p.12	1–1a: Multi OSC Setup: OSC 1 (Oscillator 1 Type)/OSC 2 (Oscillator 2 Type)
Sub	p.14	1–2c: Sub OSC: Waveform
Mode	p.12	1–1c: Voice Assign Mode: Poly, Mono
Hold	p.13	1–1c: Voice Assign Mode: Hold
Priority	p.13	1–1c: Voice Assign Mode: Priority
Retrigger	p.12	1–1c: Voice Assign Mode: Retrigger (Retrigger Control)
Threshold	p.12	1–1c: Voice Assign Mode: Threshold (Retrigger Control Threshold)
Type	p.13	1–1d: Scale: Type (Scale Type) ☞GLOBAL 3.1–1a: User Octave Scale (Gdp p.141), GLOBAL 3.1–2b: User All Notes Scale (Gdp p.142)
Key	p.13	1–1d: Scale: Key (Scale Key)
Random	p.13	1–1d: Scale: Random

2.1–2: OSC (OSC Basic)



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Oct	p.14	1–2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Octave
Trans	p.14	1–2a: OSC 1 Multi OSC Setup Transpose
Tune	p.14	1–2a: OSC 1 Multi OSC Setup: Tune
F.Ofs	p.14	1–2a: OSC 1 Multi OSC Setup: F.Offset (Frequency Offset)
Unison	p.12	1–1b: Unison: Unison
Assign Mode	p.12	1–1b: Unison: Mode
Detune	p.12	1–1b: Unison: Detune

2.1–3: Noise (Noise Gen.)



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Filter Type	p.33	1–5a: Noise Generator: Filter Type
Input Trim	p.33	1–5a: Noise Generator: Input Trim
Frequency	p.33	1–5a: Noise Generator: Frequency (Cutoff Frequency)
AMS1	p.34	1–5b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.34	1–5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	p.34	1–5b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.34	1–5b: Frequency Modulation: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)
Resonance	p.33	1–5a: Noise Generator: Resonance

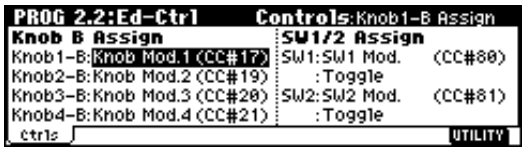
2.1–4: Mixer1/2.1–5: Mixer2



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
OSC1 Level	p.34	1–6a: Mixer1: OSC1 (OSC1 Output Level)
AMS	p.34	1–6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.34	1–6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
OSC2 Level	p.34	1–6a: Mixer1: OSC2 (OSC2 Output Level)
AMS	p.34	1–6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.34	1–6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
SubOSC Level	p.34	1–6a: Mixer1: Sub OSC
AMS	p.34	1–6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.34	1–6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
Noise Level	p.34	1–6a: Mixer1: Noise
AMS	p.34	1–6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.34	1–6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)
Feedback Level	p.34	1–6a: Mixer1: Feedback
AMS	p.34	1–6a: Mixer1: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.34	1–6a: Mixer1: Intensity (Level AMS Intensity)

PROG 2.2: Ed–Ctrl

2.2–1: Ctrls (Controls)



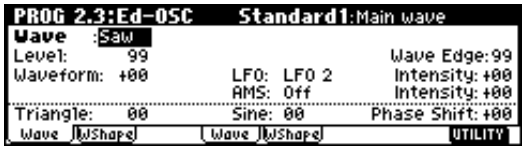
KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Knob1–B		
Knob2–B	p.35	1–7b: Realtime Control Knobs B-Assign
Knob3–B		☞PROG 2.2–1a: Knob B Assign (Gdp p.10)
Knob4–B		
SW1		
SW1 Mode	p.35	1–7a: Panel Switch Assign
SW2		☞PROG 2.2–1b: SW1/2 Assign (Gdp p.10)
SW2 Mode		

PROG 2.3: Ed–OSC

Standard

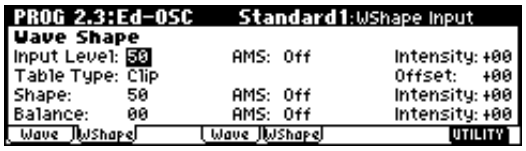
☞p.14 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Wave



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Main Wave	p.15	1–3a: Wave: Main Wave
Level	p.15	1–3a: Wave: Level
Wave Edge	p.15	1–3a: Wave: Wave Edge
Waveform	p.15	1–3b: Waveform: Waveform
LFO	p.15	1–3b: Waveform: LFO
Intensity	p.15	1–3b: Waveform: Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)
AMS	p.15	1–3b: Waveform: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.15	1–3b: Waveform: Intensity (Waveform AMS Intensity)
Triangle	p.15	1–3a: Wave: Triangle Level
Sine	p.15	1–3a: Wave: Sine Level
Phase Shift	p.15	1–3a: Wave: Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift)

2.3–2: WShape (Wave Shape)

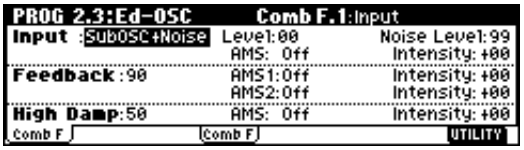


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input Level	p.15	1–3c: Wave Shape: Input (Input Level)
AMS	p.15	1–3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.16	1–3c: Wave Shape: Intensity (Input Level AMS Intensity)
Table Type	p.16	1–3c: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type)
Offset	p.16	1–3c: Wave Shape: Offset (Wave Shape Offset)
Shape	p.16	1–3c: Wave Shape: Shape
AMS	p.16	1–3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.16	1–3c: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity)
Balance	p.16	1–3c: Wave Shape: Balance
AMS	p.16	1–3c: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.16	1–3c: Wave Shape: Intensity (Balance AMS Intensity)

Comb Filter

☞p.17 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Comb F

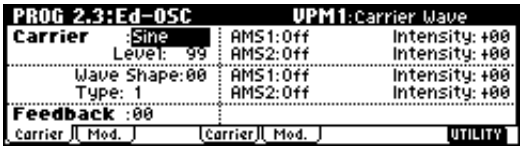


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input	p.17	1–3a: Input: Input
Level	p.17	1–3a: Input: Level (Input Wave Level)
Noise Level	p.17	1–3a: Input: Noise Level
Pulse Width	p.17	1–3a: Input: Pulse Width
AMS	p.17	1–3a: Input: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.17	1–3a: Input: Intensity (Input Wave Level AMS Intensity)
Feedback	p.17	1–3b: Feedback: Fbk (Feed Back)
AMS1	p.17	1–3b: Feedback: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.17	1–3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS1 Intensity)
AMS2	p.17	1–3b: Feedback: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.17	1–3b: Feedback: Intensity (Feedback AMS2 Intensity)
High Damp	p.18	1–3c: High Damp: H. D (High Damp)
AMS	p.18	1–3c: High Damp: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.18	1–3c: High Damp: Intensity (High Damp AMS Intensity)

VPM

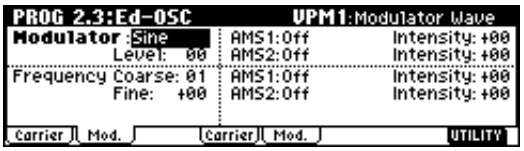
☞p.18 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Carrier



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Carrier Wave	p.18	1–3a: Carrier: Wave
Level	p.18	1–3a: Carrier: Level
AMS1	p.18	1–3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.18	1–3a: Carrier: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	p.18	1–3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.18	1–3a: Carrier: Intensity (Level AMS2 Intensity)
Wave Shape	p.18	1–3a: Carrier: Wave Shape
Type	p.19	1–3a: Carrier: Type (Wave Shape Type)
AMS1	p.19	1–3a: Carrier: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.19	1–3a: Carrier: Intensity (Shape AMS1 Intensity)
AMS2	p.19	1–3a: Carrier: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.19	1–3a: Carrier: Intensity (Shape AMS2 Intensity)
Feedback	p.19	1–3a: Carrier: Feedback

2.3–2: Mod. (Modulator)

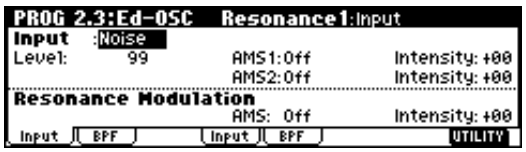


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Modulator Wave	p.19	1–3b: Modulator: Wave
Level	p.19	1–3b: Modulator: Level
AMS1	p.19	1–3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.19	1–3b: Modulator: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	p.19	1–3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.19	1–3b: Modulator: Intensity (Level AMS2 Intensity)
Frequency Coarse	p.19	1–3b: Modulator: Frequency Coarse
Fine	p.19	1–3b: Modulator: Fine
AMS1	p.19	1–3b: Modulator: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.19	1–3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	p.19	1–3b: Modulator: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.19	1–3b: Modulator: Intensity (Frequency AMS2 Intensity)

Resonance

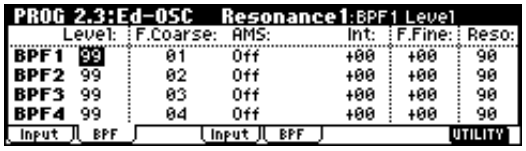
☞p.20 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Input



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input	p.20	1–3a: Input: Input
Level	p.20	1–3a: Input: Level
AMS1	p.20	1–3a: Input: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.20	1–3a: Input: Intensity (Level AMS1 Intensity)
AMS2	p.20	1–3a: Input: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.20	1–3a: Input: Intensity (Level AMS2 Intensity)
AMS	p.20	1–3c: Resonance Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.20	1–3c: Resonance Modulation: Intensity (Resonance AMS Intensity)

2.3–2: BPF

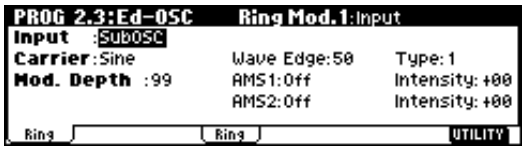


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Level	p.20	1–3b: BPF Parameters: Level
F.Coarse	p.20	1–3b: BPF Parameters: Coarse
AMS	p.20	1–3b: BPF Parameters: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.20	1–3b: BPF Parameters: Int (BPF Frequency AMS Intensity)
F.Fine	p.20	1–3b: BPF Parameters: Fine
Reso	p.20	1–3b: BPF Parameters: Reso (Resonance)

Ring Modulation

☞p.21 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Ring

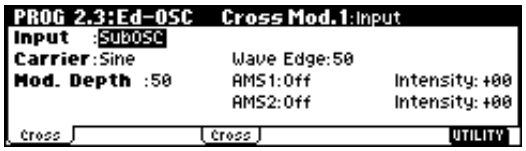


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input	p.21	1–3a: Wave: Input
Carrier Wave	p.21	1–3a: Wave: Carrier
Wave Edge	p.21	1–3a: Wave: Wave Edge
Type	p.21	1–3a: Wave: Type
Modulation Depth	p.21	1–3b: Modulation Depth: Depth
AMS1	p.21	1–3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.21	1–3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)
AMS2	p.21	1–3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.21	1–3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

Cross Modulation

☞p.22 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Cross

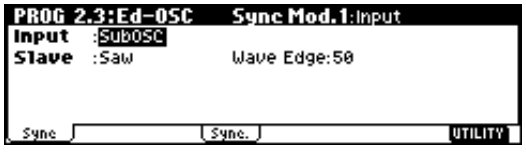


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input	p.22	1–3a: Wave: Input
Carrier Wave	p.22	1–3a: Wave: Carrier
Wave Edge	p.22	1–3a: Wave: Wave Edge
Modulation Depth	p.22	1–3b: Modulation Depth: Depth
AMS1	p.22	1–3b: Modulation Depth: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.22	1–3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)
AMS2	p.22	1–3b: Modulation Depth: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.22	1–3b: Modulation Depth: Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)

Sync Modulation

☞p.23 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Sync

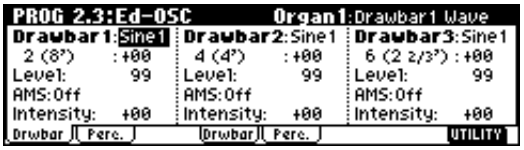


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Input	p.23	1–3a: Wave: Input
Slave Wave	p.23	1–3a: Wave: Slave
Wave Edge	p.23	1–3a: Wave: Wave Edge

Organ Model

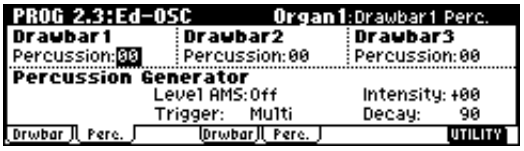
☞p.23 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Drwbar



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Drawbar1...3 Wave	p.23	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Wave
Drawbar1...3 Coarse	p.23	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Coarse (Harmonics Coarse)
Drawbar1...3 Fine	p.23	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Fine (Harmonics Coarse Fine)
Level	p.23	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Level
AMS	p.23	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.24	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Intensity (Level AMS Intensity)

2.3–2: Perc.

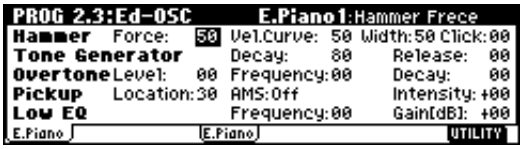


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Percussion	p.24	1–3a: Tone Generator: Drawbar1: Percussion
Level AMS	p.24	1–3b: Percussion Generator: Level AMS (Level Alternate Modulation Source)
Intensity	p.24	1–3b: Percussion Generator: Intensity (Level AMS Intensity)
Trigger	p.24	1–3b: Percussion Generator: Trigger
Decay	p.24	1–3b: Percussion Generator: Decay

E. Piano Model

☞p.24 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: E.Piano

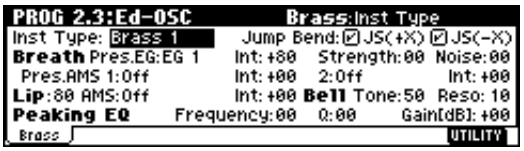


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Force	p.24	1–3a: Hammer: Force
Vel. Curve	p.24	1–3a: Hammer: Force Velocity Curve
Width	p.24	1–3a: Hammer: Width (Hammer Width)
Click	p.24	1–3a: Hammer: Click Noise Level
Decay	p.25	1–3b: Tone Generator: Decay
Release	p.25	1–3b: Tone Generator: Release
Level	p.25	1–3c: Overtone: Level
Frequency	p.25	1–3c: Overtone: Frequency
Decay	p.25	1–3c: Overtone: Decay
Location	p.25	1–3d: Pickup: Location
AMS	p.25	1–3d: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.25	1–3d: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS Intensity)
Frequency	p.25	1–3e: Low EQ: Frequency
Gain[dB]	p.25	1–3e: Low EQ: Gain

Brass Model

☞p.25 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Brass

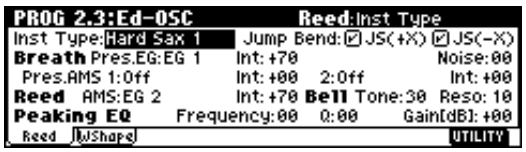


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Inst Type	p.25	1–3a: Inst Type: Inst Type
Jump.Bend JS(+X)	p.26	1–3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X)
Jump.Bend JS(-X)	p.26	1–3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X)
Pres.EG	p.26	1–3b: Breath Pressure: EG
Int	p.26	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity)
Strength	p.26	1–3b: Breath Pressure: Strength
Noise	p.26	1–3b: Breath Pressure: Breath Noise
Pres.AMS1	p.26	1–3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1)
Int	p.26	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity)
2	p.26	1–3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2)
Int	p.26	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity)
Lip	p.26	1–3c: Lip Character: Lip
AMS	p.26	1–3c: Lip Character: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.26	1–3c: Lip Character: Intensity (Lip Character AMS Intensity)
Tone	p.26	1–3d: Bell Character: Tone
Reso	p.26	1–3d: Bell Character: Resonance
Frequency	p.26	1–3e: Peaking EQ: Frequency
Q	p.26	1–3e: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	p.26	1–3e: Peaking EQ: Gain

Reed Model

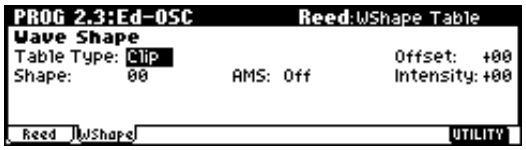
☞p.27 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: Reed



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Inst Type	p.27	1–3a: Inst Type: Inst Type
Jump.Bend JS(+X)	p.27	1–3a: Jump Bend: JX(+X) (Joystick +X)
Jump.Bend JS(-X)	p.27	1–3a: Jump Bend: JX(-X) (Joystick -X)
Pres.EG	p.27	1–3b: Breath Pressure: EG
Int	p.27	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure EG Intensity)
Noise	p.27	1–3b: Breath Pressure: Breath Noise
Pres.AMS 1	p.27	1–3b: Breath Pressure: AMS1 (Alternate Modulation Source1)
Int	p.27	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS1 Intensity)
2	p.27	1–3b: Breath Pressure: AMS2 (Alternate Modulation Source2)
Int	p.27	1–3b: Breath Pressure: Intensity (Pressure AMS2 Intensity)
AMS	p.28	1–3c: Reed Character: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.28	1–3c: Reed Character: Intensity (Reed AMS Intensity)
Tone	p.28	1–3d: Bell Character: Tone
Reso	p.28	1–3d: Bell Character: Reso
Frequency	p.28	1–3f: Peaking EQ: Frequency
Q	p.28	1–3f: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	p.28	1–3f: Peaking EQ: Gain

2.3–2: WShape

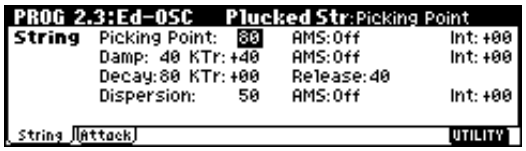


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Table Type	p.28	1–3e: Wave Shape: Type (Wave Shape Table Type)
Offset	p.28	1–3e: Wave Shape: Offset
Shape	p.28	1–3e: Wave Shape: Shape
AMS	p.28	1–3e: Wave Shape: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.28	1–3e: Wave Shape: Intensity (Shape AMS Intensity)

Plucked String Model

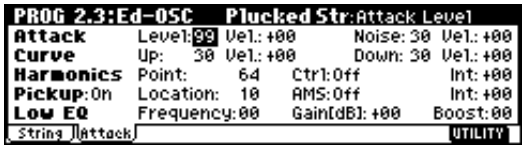
☞p.29 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: String



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Picking Point	p.29	1–3c: String: Picking Point
AMS	p.30	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.30	1–3c: String: Intensity (Picking Point AMS Intensity)
Damp	p.30	1–3c: String: Damp
KTr	p.30	1–3c: String: KTr (Damp Keyboard Track)
AMS	p.30	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.30	1–3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)
Decay	p.30	1–3c: String: Decay
KTr	p.30	1–3c: String: KTr (Decay Keyboard Track)
Release	p.30	1–3c: String: Release
Dispersion	p.30	1–3c: String: Dispersion
AMS	p.30	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.30	1–3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)

2.3–2: Attack

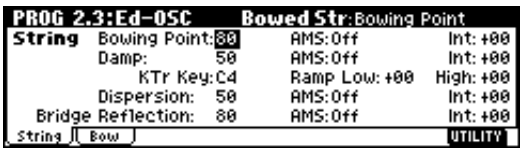


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Level	p.29	1–3a: Attack: Attack Level
Vel.	p.29	1–3a: Attack: Velocity (Attack Level Velocity Control)
Noise	p.29	1–3a: Attack: Noise Level
Vel.	p.29	1–3a: Attack: Velocity (Noise Level Velocity Control)
Up	p.29	1–3b: Attack Curve: Up (Curve Up)
Vel.	p.29	1–3b: Attack Curve: Velocity (Curve Up Velocity Control)
Down	p.29	1–3b: Attack Curve: Down (Curve Down)
Vel.	p.29	1–3b: Attack Curve: Velocity (Curve Down Velocity Control)
Point	p.30	1–3d: Harmonics: Point
Ctrl	p.31	1–3d: Harmonics: Ctrl (Control)
Int	p.31	1–3d: Harmonics: Intensity (Harmonics Control Intensity)
Pickup	p.31	1–3e: Pickup: Pickup
Location	p.31	1–3e: Pickup: Location
AMS	p.31	1–3e: Pickup: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.31	1–3e: Pickup: Intensity (Pickup Location AMS (Alternate Intensity)
Frequency	p.31	1–3f: Low EQ: Frequency
Gain[dB]	p.31	1–3f: Low EQ: Gain
Boost	p.31	1–3f: Low EQ: Low Boost

Bowed String Model

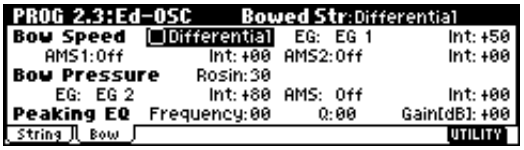
☞p.31 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

2.3–1: String



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Bowing Point	p.32	1–3c: String: Bowing Point
AMS	p.32	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.32	1–3c: String: Intensity (Bowing Point AMS Intensity)
Damp	p.32	1–3c: String: Damp
AMS	p.32	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.32	1–3c: String: Intensity (Damp AMS Intensity)
KTr Key	p.32	1–3c: String: Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)
Ramp Low	p.32	1–3c: String: Ramp Low
Ramp High	p.33	1–3c: String: Ramp High
Dispersion	p.33	1–3c: String: Dispersion
AMS	p.33	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.33	1–3c: String: Intensity (Dispersion AMS Intensity)
Bridge Reflection	p.33	1–3c: String: Bridge Reflection
AMS	p.33	1–3c: String: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.33	1–3c: String: Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)

2.3-2: Bow



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Differential	p.32	1–3a: Bow Speed: Differential
EG	p.31	1–3a: Bow Speed: EG
Int	p.31	1–3a: Bow Speed: Int (Seed Modulation EG Intensity)
AMS1	p.31	1–3a: Bow Speed: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int	p.31	1–3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS1 Intensity)
AMS2	p.31	1–3a: Bow Speed: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int	p.32	1–3a: Bow Speed: Intensity (Speed AMS2 Intensity)
Rosin	p.32	1–3a: Bow Speed: Rosin
EG	p.32	1–3b: Bow Pressure: EG
Int	p.32	1–3b: Bow Pressure: Int (Pressure EG Intensity)
AMS	p.32	1–3b: Bow Pressure: AMS (Alternate Modulation Source)
Int	p.32	1–3b: Bow Pressure: Int (Pressure AMS Intensity)
Frequency	p.33	1–3d: Peaking EQ: Frequency
Q	p.33	1–3d: Peaking EQ: Q
Gain[dB]	p.33	1–3d: Peaking EQ: Gain

PROG 3.1: Ed –Pitch

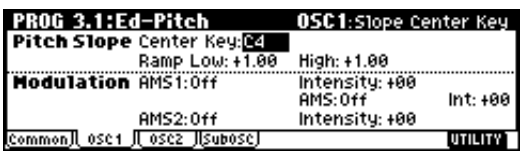
☞p.36 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

3.1–1: Common



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
JS(+X)	p.37	2–4a: Pitch Bend: JS(+X) (Joystick Intensity +X)
Step	p.37	2–4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step +X)
JS(-X)	p.37	2–4a: Pitch Bend: JS(-X) (Joystick Intensity -X)
Step	p.37	2–4a: Pitch Bend: Step (Joystick Step -X)
AMS	p.37	2–4b: Common Pitch Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.37	2–4b: Common Pitch Modulation: Intensity (Common Pitch AMS Intensity)
Enable	p.37	2–4c: Portamento: Enable
Fingered	p.37	2–4c: Portamento: Fingered
Time	p.37	2–4c: Portamento: Time
AMS	p.37	2–4c: Portamento: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.37	2–4c: Portamento: Intensity (Portamento Time AMS Intensity)

3.1–2...4: OSC1...SubOSC

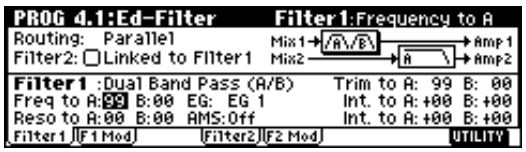


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Center Key	p.36	2–1a: Pitch Slope: Center Key
Ramp Low	p.36	2–1a: Pitch Slope: Ramp Low
Ramp High	p.36	2–1a: Pitch Slope: Ramp High
AMS1	p.36	2–1b: Pitch Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Intensity	p.36	2–1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS1 Intensity)
AMS	p.36	2–1b: Pitch Modulation: AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)
Int	p.36	2–1b: Pitch Modulation: Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)
AMS2	p.36	2–1b: Pitch Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Intensity	p.36	2–1b: Pitch Modulation: Intensity (Pitch AMS2 Intensity)

PROG 4.1: Ed–Filter

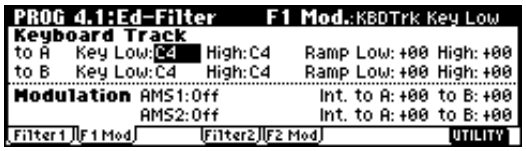
☞p.38 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

4.1–1: Filter1/4.1–3: Filter2



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Routing	p.38	3–1a: Routing: Routing
Filter2	p.38	3–1a: Routing: Filter2
Filter1 Type	p.38	3–1b: Filter Type: Filter Type
Trim to A	p.38	3–1b: Filter Type: A Trim
Trim to B	p.38	3–1b: Filter Type: B Trim
Freq to A	p.38	3–1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency)
Freq to B	p.38	3–1c: Filter A: Frequency (Cutoff Frequency)
EG	p.38	3–1c: Filter A: EG (Cutoff Frequency Modulation EG)
Int. to A	p.39	3–1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)
Int. to B	p.39	3–1c: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)
Reso to A	p.39	3–1c: Filter A: Resonance
Reso to B	p.39	3–1c: Filter A: Resonance
AMS	p.39	3–1c: Filter A: AMS (Alternate Modulation Source)
Int. to A	p.39	3–1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity)
Int. to B	p.39	3–1c: Filter A: Intensity (Resonance AMS Intensity)

4.1–2: F1 Mod/4.1–4: F2 Mod

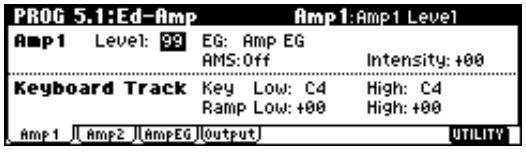


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
to A Key Low	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low
to A Key High	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High
to A Ramp Low	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low
to A Ramp High	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High
to B Key Low	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key Low
to B Key High	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Key High
to B Ramp Low	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp Low
to B Ramp High	p.39	3–2a: FilterA/B Keyboard Track: Filter A: Ramp High
AMS1	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int. to A	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
to B	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int. to A	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity
to B	p.40	3–2b: Filter A/B Modulation: Filter A: Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)

PROG 5.1: Ed–Amp

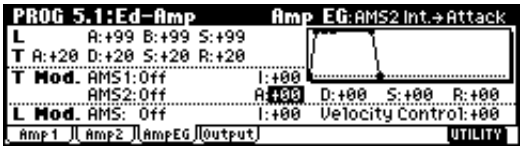
☞p.40 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

5.1–1: Amp1/5.1–2: Amp2



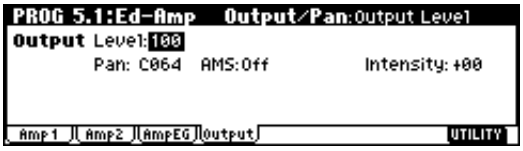
KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Level	p.40	4–1a: Amp Level: Amp Level
EG	p.40	4–1a: Amp Level: EG (Amplitude Modulation EG)
AMS	p.40	4–1a: Amp Level: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.40	4–1a: Amp Level: Intensity (Amplitude AMS Intensity)
Key Low	p.40	4–1b: Keyboard Track: Key Low
Key High	p.40	4–1b: Keyboard Track: Key High
Ramp Low	p.41	4–1b: Keyboard Track: Ramp Low
Ramp High	p.41	4–1b: Keyboard Track: Ramp High

5.1–3: AmpEG



KARMA	☞p.	EXB-MOSS
A (Attack Level)	p.41	4–3a: Level: Attack (Attack Level)
B (Break Level)	p.41	4–3a: Level: Break (Break Level)
S (Sustain Level)	p.41	4–3a: Level: Sustain (Sustain Level)
A (Attack Time)	p.41	4–3b: Time: Attack (Attack Time)
D (Decay Time)	p.41	4–3b: Time: Decay (Decay Time)
S (Slope Time)	p.41	4–3b: Time: Slope (Slope Time)
R (Release Time)	p.41	4–3b: Time: Release (Release Time)
AMS1	p.42	4–3d: Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
I (Intensity)	p.42	4–3d: Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity)
AMS2	p.42	4–3d: Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
A	p.42	4–3d: Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity)
D	p.42	4–3d: Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity)
S	p.42	4–3d: Time Modulation: Sl (Slope Time AMS2 Intensity)
R	p.42	4–3d: Time Modulation: Rl (Release Time AMS2 Intensity)
AMS	p.41	4–3c: Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
I (Intensity)	p.41	4–3c: Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity)
Velocity Control	p.42	4–3c: Level Modulation: Velocity Control

5.1–4: Output (Output/Pan)

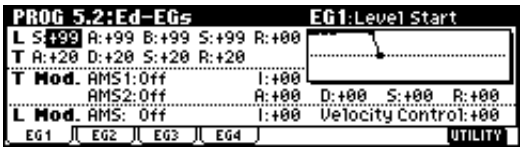


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Level	p.42	4–4a: Output Level: Output Level
Pan	p.42	4–4b: Pan: Pan
AMS	p.42	4–4b: Pan: AMS (Alternate Modulation Source)
Intensity	p.42	4–4b: Pan: Intensity (Panpot AMS Intensity)

PROG 5.2: Ed–EGs

☞p.45 "Manuel d'utilisation EXB-MOSS"

5.2–1…4: EG1…EG4

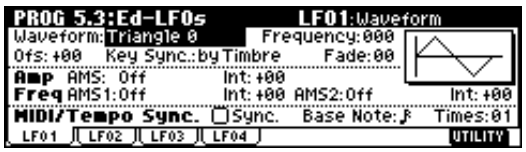


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
S (Start Level)	p.45	6–1a: Level: Start (Start Level)
A (Attack Level)	p.45	6–1a: Level: Attack (Attack Level)
B (Break Level)	p.45	6–1a: Level: Break (Break Level)
S (Sustain Level)	p.45	6–1a: Level: Sustain (Sustain Level)
R (Release Level)	p.45	6–1a: Level: Release (Release Level)
A (Attack Time)	p.45	6–1b: Time: Attack (Attack Time)
D (Decay Time)	p.45	6–1b: Time: Decay (Decay Time)
S (SlopeTime)	p.45	6–1b: Time: Slope (Slope Time)
R (Release Time)	p.45	6–1b: Time: Release (Release Time)
AMS1	p.45	6–1d: Time Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
I (Intensity)	p.45	6–1d: Time Modulation: Intensity (EG Time AMS1 Intensity)
AMS2	p.46	6–1d: Time Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
A	p.46	6–1d: Time Modulation: At (Attack Time AMS2 Intensity)
D	p.46	6–1d: Time Modulation: Dc (Decay Time AMS2 Intensity)
S	p.46	6–1d: Time Modulation: Sl (Slope Time AMS2 Intensity)
R	p.46	6–1d: Time Modulation: Rl (Release Time AMS2 Intensity)
AMS	p.45	6–1c: Level Modulation: AMS (Alternate Modulation Source)
I (Intensity)	p.45	6–1c: Level Modulation: Intensity (EG Level AMS Intensity)
Velocity Control	p.45	6–1c: Level Modulation: Velocity Control

PROG 5.3: Ed–LFOs

☞p.43 “Manuel d’utilisation EXB-MOSS”

5.3–1…4: LFO1…LFO4

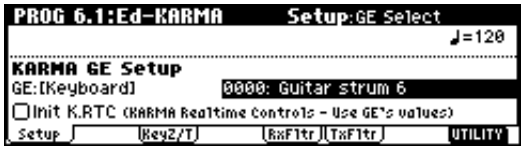


KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Waveform	p.43	5–1a: LFO1: Waveform
Frequency	p.43	5–1a: LFO1: Frequency
Ofs	p.43	5–1a: LFO1: Offset
Key Sync	p.43	5–1a: LFO1: Key Sync
Fade	p.44	5–1a: LFO1: Fade
AMS	p.43	5–1a: LFO1: Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)
Int	p.43	5–1a: LFO1: Intensity (Amplitude AMS Intensity)
AMS1	p.44	5–1b: Frequency Modulation: AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
Int	p.44	5–1b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS1 Intensity)
AMS2	p.44	5–1b: Frequency Modulation: AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Int	p.44	5–b: Frequency Modulation: Intensity (Frequency AMS2 Intensity)
Sync.	p.44	5–1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: MIDI/Tempo Sync.
Base Note	p.44	5–1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Base Note
Times	p.44	5–1c: Frequency MIDI/Tempo Sync.: Times

☞GLOBAL 2.1–1a: MIDI, “MIDI Clock” (Gdp p.137)

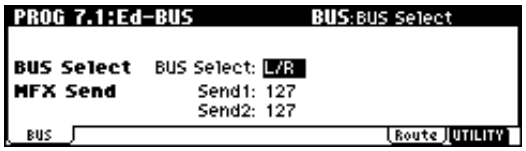
PROG 6.1: Ed–Arp.

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.
☞p.26 PROG 6.1: Ed-KARMA.



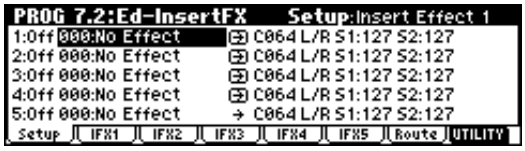
PROG 7.1: Ed–BUS

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.
☞p.38 PROG 7.1: Ed-BUS



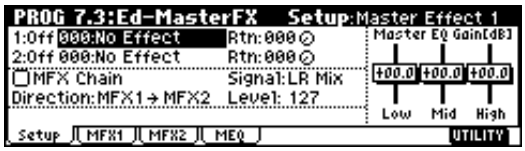
PROG 7.2: Ed–InsertFX

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.
☞p.40 PROG 7.2: Ed-InsertFX



PROG 7.3: Ed–MasterFX

Ce paramètre est identique à celui offert pour les Programs des banques “non F”.
☞p.41 PROG 7.3: Ed-MasterFX

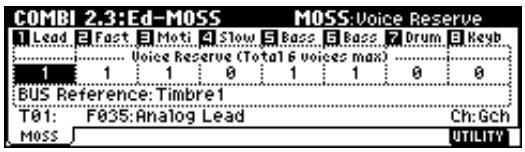


Mode Combination

COMBI 2.3: Ed–MOSS

2.3–1: MOSS

☞p.273 “Edition d’une Combination”



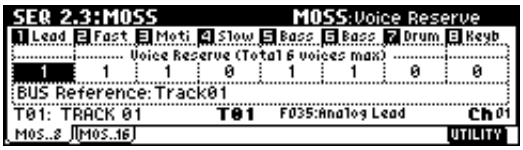
KARMA	☞p.	EXB-MOSS
Voice Reserve	p.47	4–3: MOSS Setup: Voice Allocation Reserve (Total Max:6voices)
BUS Select Reference	p.47	4–3: MOSS Setup: MOSS BUS Select Reference

Mode Sequencer

SEQ 2.3: MOSS

2.3–1: MOSS

☞p.273 “Edition d’une Combination”
☞p.274 “Modes Sequencer, Song Play”

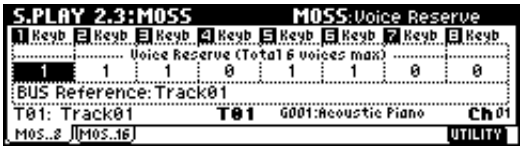


Mode Song Play

S.PLAY 2.3: MOSS

2.3–1: MOSS

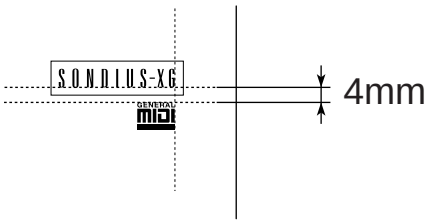
☞p.273 “Edition d’une Combination”
☞p.274 “Modes Sequencer, Song Play”



Attention lors l’utilisation de la banque F

☞“Manuel d’utilisation EXB-MOSS” p.48 “Cautions when using bank F”

Pose de l’autocollant Sondius-XG



Liste des modulateurs

Off
EG 1...EG 4
Amp EG
LFO 1...LFO 4
Portamento
Note# Line
Note# EXP.
Note/High
Note/Low
Vel. Sort
Vel. Med.
Vel.Hard
AfterT
JS X
JS+Y #01
JS-Y #02
JS+Y&AT/2*
JS-Y&AT/2*
Pedal #04
Ribbon #16
Rbn#16 +X
Rbn#16 -X
Slider #18
KnobM1#17
KnobM2#19
KnobM3#20
KnobM4#21
KnobM1 [+]
KnobM2 [+]
KnobM3 [+]
KnobM4 [+]
Damper #64
SW 1 #80
SW 2 #81
FootSW#82
MIDI CC#83

* AT/2 est un effet Aftertouch n’utilisant qu’une moitié de l’Aftertouch.

Index des paramètres EXB-MOSS

EXB-MOSS . . . . . Paramètres du KARMA

A

A Trim
Filter: Filter Type . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2: Trim to A ☞p.284

Amp Level
Amp Level . . . . . 5.1–1/2: Amp1/2: Level ☞p.284

Amplitude AMS (Alternate Modulation Source 1)
LFO1...4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Amp ☞p.286

AMS (Alternate Modulation Source)
Amp EG: Level Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: L Mod. ☞p.285
Amp Level . . . . . 5.1–1/2: Amp1/2: Amp1/2 ☞p.284
Common P.Mod: Common Pitch Modulation . . . 3.1–1: Common: Common Pitch Mod. ☞p.283
Common P.Mod: Portamento . . . . . 3.1–1: Common: Portamento ☞p.283
EG: Level Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...4: L Mod. ☞p.285
Filter: Filter A . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2 ☞p.284
OSC Mixer: Mixer1/2 . . . . . 2.1–4/5: Mixer1/2 ☞p.278
Bowed String Model: Bow Pressure . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ☞p.283
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282
Brass Model: Lip Character . . . . . 2.3–1: Brass: Lip ☞p.281
Comb Filter: High Damp . . . . . 2.3–1: Comb F: High Damp ☞p.279
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279
E.Piano Model: Pickup . . . . . 2.3–1: E.Piano: Pickup ☞p.281
Organ Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281
Plucked String Model: Pickup . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Pickup ☞p.282
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282
Reed Model: Reed Character . . . . . 2.3–1: Reed: Reed ☞p.282
Reed Model: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Reed: WShape ☞p.282
Resonance: BPF Parameters . . . . . 2.3–1: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280
Resonance: Resonance Modulation . 2.3–1: Resonance: Input: Resonance Modulation ☞p.280
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape: ☞p.278
Standard: Waveform . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278
Output Level/Pan: Pan . . . . . 5.1–4: Output/Pan ☞p.285

AMS (AMS1 Intensity Alternate Modulation Source)
OSC P.Mod.: Pitch Modulation . . . . . 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ☞p.283

AMS1 (Alternate Modulation Source 1)
AMS2 (Alternate Modulation Source 2)
Amp EG: Time Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: T Mod. ☞p.285
Comb Filter: Feedback . . . . . 2.3–1: Comb F: Feedback ☞p.279
EG1...4: Time Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...4: T Mod. ☞p.285
Filter Mod.: Filter A/B Modulation . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2 ☞p.284
LFO1...4: Frequency Modulation . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Freq ☞p.286
Noise Generator: Frequency Modulation . . . . . 2.1–3: Noise Gen.: Frequency ☞p.277
OSC Mod.: Pitch Modulation . . . . . 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ☞p.283
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283
Brass Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Brass: Breath ☞p.281
Comb Filter:Feedback . . . . . 2.3–1: Comb F: Feedback ☞p.279
Cross Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Cross Mod: Mod. Depth ☞p.280
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath ☞p.282
Resonance: Input . . . . . 2.3–1: Resonance: Input ☞p.280
Ring Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Mod. Depth ☞p.280
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod.: Modulator ☞p.279

At (Attack Time AMS2 Intensity)
Amp EG: Time Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: T Mod. ☞p.285
EG1...4: Time Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod. ☞p.285

Attack (Attack Level)
Amp EG: Level . . . . . 5.1–3: Amp EG: L ☞p.285
EG1...4: Level . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: L ☞p.285

Attack (Attack Time)
Amp EG: Time . . . . . 5.1–3: Amp EG: T ☞p.285
EG1...4: Time . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: T ☞p.285

Attack Level
Plucked String Model: Attack . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Level ☞p.282

B

B Trim
Filter: Filter Type . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2: Trim to B ☞p.284

Balance
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

Base Note
LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. ☞p.286

Bowing Point
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Break (Break Level)
Amp EG: Level . . . . . 5.1–3: Amp EG: L: B(Break Level) ☞p.285
EG1...4: Time . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: L ☞p.285

Breath Noise
Brass Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Brass: Breath: Noise ☞p.281
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath: Noise ☞p.282

Bridge Reflection
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

C

Carrier
Cross Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Cross ☞p.280
Ring Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Ring ☞p.280

Center Key
OSC Mod.: Pitch Slope . . . . . 3.1–2: OSC1...3.1–4: Pitch Slope ☞p.283

Click Noise Level
E.Piano Model: Hammer . . . . . 2.3–1: E.Piano ☞p.281

Coarse
Resonance: BPF Parameters . . . . . 2.3–2: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280

Coarse (Harmonics Coarse)
Organ Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281

Ctrl (Control)
Plucked String Model: Harmonics . . . . . 2.3–1: Plucked Str: Attack: Harmonics ☞p.282

D

Damp
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Damp Ktr Key (Damp Keyboard Track Key)
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Dc (Decay Time AMS2 Intensity)
Amp EG: Time Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: T Mod. ☞p.285
EG1...4: Time Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod. ☞p.285

Decay
E.Piano Model: Overtone . . . . . 2.3–1: E.Piano ☞p.281
E.Piano Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: E.Piano ☞p.281
Organ Model: Percussion Generator . . . . . 2.3–2: Organ.: Perc.: Percussion Generator ☞p.281
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Decay (Decay Time)
Amp EG: Time . . . . . 5.1–3: Amp EG: T ☞p.285
EG1...4: Time . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: T ☞p.285

Depth
Cross Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Cross Mod: Mod. Depth ☞p.280
Ring Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Mod. Depth ☞p.280

Detune
Program Basic: Unison . . . . . 2.1–2: OSC Basic: Unison ☞p.277

Differential
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283

Dispersion
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–2: Bowed Str: String ☞p.282
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–2: Plucked Str: String ☞p.282

Down (Curve Down)
Plucked String Model: Attack Curve . . . . . 2.3–2: Plucked Str: String: Curve ☞p.282

E

EG
Bowed String Model: Bow Pressure . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283
Brass Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–2: Brass: Breath: Pres.EG ☞p.281
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath: Pres.EG ☞p.282

EG (Amplitude Modulation EG)
Amp Level . . . . . 5.1–1/2: Amp1/Amp2 ☞p.284

EG (Cutoff Frequency Modulation EG)
Filter: Filter A . . . . . 4.1–1/3: Filter1/Filter2 ☞p.284

Enable
Common P.Mod: Portamento . . . . . 3.1–1: Common: Portamento ☞p.283

F

F.Offset
OSC Basic . . . . . 2.1–2...4: OSC Basic: OSC1...SubOSC: F.Ofs ☞p.277

Fade
LFO1...4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...LFO4 ☞p.286

Fbk (Feed Back)
Comb Filter: Feedback . . . . . 2.3–1: Comb F: Feedback ☞p.279

Feedback
OSC Mixer . . . . . 2.1–4/5: Mixer1/2: Feedback ☞p.278
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier: Feedback ☞p.279

Filter Type
Filter: Filter Type . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2 ☞p.284
Noise Generator . . . . . 2.1–3: Noise Gen. ☞p.277

Filter2 (Link to Filter1)
Filter: Routing . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2: Link SW ☞p.284

Fine
Resonance: BPF Parameters . . . . . 2.3–1: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod. ☞p.279

Fine (Harmonics Fine)
Organ Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281

Fingered
Common P.Mod: Portamento . . . . . 3.1–1: Common: Portamento ☞p.283

Force
E.Piano Model: Hammer . . . . . 2.3–1: E.Piano: Hammer ☞p.281

Force Velocity Curve
E.Piano Model: Hammer . . . . . 2.3–1: E.Piano: Hammer: Force Vel.Curve ☞p.281

Frequency
LFO1...4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Waveform ☞p.286
Bowed String Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ☞p.283
Brass Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Brass: Peaking EQ ☞p.281
E.Piano Model: Low EQ . . . . . 2.3–1: E.Piano: Low EQ ☞p.281
E.Piano Model: Overtone . . . . . 2.3–1: E.Piano: Overtone ☞p.281
Plucked String Model: Low EQ . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Low EQ ☞p.282
Reed Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Reed: Peaking EQ ☞p.282

Frequency (Cutoff Frequency)
Noise Generator . . . . . 2.1–3: Noise Gen. ☞p.277
Filter: Filter A . . . . . 4.1–1/3: Filter1/2: Freq to A/B ☞p.284

Frequency Coarse
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod. ☞p.279

G

Gain
Bowed String Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ☞p.283
Brass Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Brass: Peaking EQ ☞p.281
E.Piano Model: Low EQ . . . . . 2.3–1: E.Piano: Low EQ ☞p.281
Plucked String Model: Low EQ . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Low EQ ☞p.282
Reed Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Reed: Peaking EQ ☞p.282

H

H. D (High Damp)
Comb Filter:High Damp . . . . . 2.3–1: Comb F: High Damp ☞p.279

Hold
Program Basic: Voice Assign Mode . . . . . 2.1–1: Basic: Voice Assign ☞p.277

I

Input
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279
Cross Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Cross Mod: Input ☞p.280
Resonance: Input . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Input ☞p.280
Ring Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Input ☞p.280
Sync Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Sync Mod: Input ☞p.280

Input (Input Level)
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

Input Trim
Noise Generator . . . . . 2.1–3: Noise Gen. ☞p.277

Inst Type
Brass Model: Inst Type . . . . . 2.3–1: Brass ☞p.281
Reed Model: Inst Type . . . . . 2.3–1: Reed: Reed ☞p.282

Int (BPF Frequency AMS Intensity)
Resonance: BPF Parameters . . . . . 2.3–2: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280

Int (Pressure AMS Intensity)
Bowed String Model: Bow Pressure . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ☞p.283

Int (Pressure EG Intensity)
Bowed String Model: Bow Pressure . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ☞p.283

Int (Speed AMS1 Intensity)
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283

Int (Speed AMS2 Intensity)
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283

Int (Seed Modulation EG Intensity)
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Pressure ☞p.283

Intensity (Amplitude AMS Intensity)
Amp Level . . . . . 5.1–1/2: Amp1/2: Amp1/Amp2 ☞p.284
LFO1...4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Amp ☞p.286

Intensity (AMS1 Int AMS Intensity)
OSC Mod.: Pitch Modulation . . . . . 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Modulation ☞p.283

Intensity (Balance AMS Intensity)
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

Intensity (Bowing Point AMS Intensity)
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Intensity (Bridge Reflection AMS Intensity)
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Intensity (Common Pitch AMS Intensity)
Common P.Mod: Common Pitch Modulation . . . 3.1–1: Common: Common Pitch Mod. ☞p.283

Intensity (Cutoff Frequency AMS1 Intensity)
Filter Mod.: Filter A/B Modulation . . . . . 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ☞p.284
Noise Generator: Frequency Modulation . . . . . 2.1–3: Noise Gen. ☞p.277

Intensity (Cutoff Frequency AMS2 Intensity)
Filter Mod.: Filter A/B Modulation . . . . . 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ☞p.284
Noise Generator: Frequency Modulation . . . . . 2.1–3: Noise Gen. ☞p.277

Intensity (Cutoff Frequency Mod. EG Intensity)
Filter: Filter A . . . . . 4.1–2/4: F1/2 Mod: Modulation ☞p.284

Intensity (Damp AMS Intensity)
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Intensity (Dispersion AMS Intensity)
Bowed String Model: String . . . . . 2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Intensity (EG Level AMS Intensity)
Amp EG: Level Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: L Mod.: I ☞p.285
EG1...4: Level Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: L Mod.: I ☞p.285

Intensity (EG Time AMS1 Intensity)
Amp EG: Time Modulation . . . . . 5.1–3: Amp EG: T Mod.: I ☞p.285
EG1...4: Time Modulation . . . . . 5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod.: I ☞p.285

Intensity (Feedback AMS1 Intensity)
Comb Filter: Feedback . . . . . 2.3–1: Comb F: Feedback ☞p.279

Intensity (Feedback AMS2 Intensity)
Comb Filter: Feedback . . . . . 2.3–1: Comb F: Feedback ☞p.279

Intensity (Frequency AMS1 Intensity)
LFO1...4: Frequency Modulation . . . . . 5.3–1...4: LFO1...LFO4: Freq ☞p.286
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod ☞p.279

Intensity (Frequency AMS2 Intensity)
LFO1...4: Frequency Modulation . . . . . 5.3–1...4: LFO1...LFO4: Freq ☞p.286
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod ☞p.279

Intensity (Harmonics Control Intensity)
Plucked String Model: Harmonics . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Harmonics ☞p.282

Intensity (High Damp AMS Intensity)
Comb Filter: High Damp . . . . . 2.3–1: Comb F: High Damp ☞p.279

Intensity (Input Level AMS Intensity)
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape: Balance ☞p.278

Intensity (Input Wave Level AMS Intensity)
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279

Intensity (Level AMS Intensity)
OSC Mixer: Mixer1/2 . . . . . 2.2–4/5: Mixer1/2 ☞p.278
Organ Model: Percussion Generator . . . . . 2.3–2: Organ: Perc.: Percussion Generator ☞p.281
Organ Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281

Intensity (Level AMS1 Intensity)
Resonance: Input . . . . . 2.3–1: Resonance: Input ☞p.280
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod ☞p.279

Intensity (Level AMS2 Intensity)
Resonance: Input . . . . . 2.3–1: Resonance: Input ☞p.280
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279
VPM: Modulator . . . . . 2.3–2: VPM: Mod ☞p.279

Intensity (Lip Character AMS Intensity)
Brass Model: Lip Character . . . . . 2.3–1: Brass: Lip ☞p.281

Intensity (Modulation Depth AMS1 Intensity)
Cross Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Cross Mod: Mod. Depth ☞p.280
Ring Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Mod. Depth ☞p.280

Intensity (Modulation Depth AMS2 Intensity)
Cross Modulation: Wave . . . . . 2.3–1: Cross Mod: Mod. Depth ☞p.280
Ring Modulation: Modulation Depth . . . . . 2.3–1: Ring Mod: Mod. Depth ☞p.280

Intensity (Panpot AMS Intensity)
Output Level/Pan: Pan . . . . . 5.1–4: Output/Pan: Output ☞p.285

Intensity (Picking Point AMS Intensity)
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Intensity (Pickup Location AMS Intensity)
E.Piano Model: Pickup. . . . . 2.3–1: E.Piano: Pickup ☞p.281
Plucked String Model: Pickup . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Pickup ☞p.282

Intensity (Pitch AMS1 Intensity)
OSC Mod.: Pitch Modulation . . . . . 3.1–1: Common: Common Pitch Mod. ☞p.283

Intensity (Pitch AMS2 Intensity)
OSC Mod.: Pitch Modulation . . . . . 3.1–1: Common: Common Pitch Mod. ☞p.283

Intensity (Portamento Time AMS Intensity)
Common P.Mod: Portamento. . . . . 3.1–1: Common: Portamento ☞p.283

Intensity (Pressure AMS1 Intensity)
Brass Model: Breath Pressure. . . . . 2.3–1: Brass: Breath ☞p.281
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath ☞p.282

Intensity (Pressure AMS2 Intensity)
Brass Model: Breath Pressure. . . . . 2.3–1: Brass: Breath ☞p.281
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath ☞p.282

Intensity (Pressure EG Intensity)
Brass Model: Breath Pressure. . . . . 2.3–1: Brass: Breath ☞p.281
Reed Model: Breath Pressure . . . . . 2.3–1: Reed: Breath ☞p.282

Intensity (Reed AMS Intensity)
Reed Model: Reed Character . . . . . 2.3–1: Reed: Reed ☞p.282

Intensity (Resonance AMS Intensity)
Filter: Filter A. . . . . 4.1–1/3: Filter1/2 ☞p.284
Resonance: Resonance Modulation . . . . 2.3–1: Resonance: Resonance Modulation ☞p.280

Intensity (Shape AMS Intensity)
Reed Model: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Reed: WShape ☞p.282
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

Intensity (Shape AMS1 Intensity)
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279

Intensity (Shape AMS2 Intensity)
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279

Intensity (Waveform AMS Intensity)
Standard: Waveform . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Intensity (Waveform Modulation LFO Intensity)
Standard: Waveform . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

J

JS(+X) (Joystick Intensity +X)
Common P.Mod: Pitch Bend . . . . . 3.1–1: Common: Pitch Bend ☞p.283

JS(-X) (Joystick Intensity -X)
Common P.Mod: Pitch Bend . . . . . 3.1–1: Common: Pitch Bend ☞p.283

JX(+X) (Joystick +X)
Brass Model: Jump Bend. . . . . 2.3–1: Brass: Jump Bend ☞p.281
Reed Model: Jump Bend . . . . . 2.3–1: Reed: Jump Bend ☞p.282

JX(-X) (Joystick -X)
Brass Model: Jump Bend. . . . . 2.3–1: Brass: Jump Bend ☞p.281
Reed Model: Jump Bend . . . . . 2.3–1: Reed: Jump Bend ☞p.282

K

Key (Scale Key)
Prog Basic: Scale . . . . . 2.1–1: Prog Basic: Scale ☞p.277

Key High
Amp Level: Keyboad Track. . . . . 5.1–1/2: Amp1/2: Keyboard Track ☞p.284
Filter Mod.: Keyboad Track . . . . . 4.1–2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ☞p.284

Key Low
Amp Level: Keyboad Track. . . . . 5.1–1/2: Amp1/2: Keyboard Track ☞p.284
Filter Mod.: Keyboad Track . . . . . 4.1–2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ☞p.284

Key Sync
LFO1...4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Key Sync. ☞p.286

KTr (Damp Keyboard Track/Decay Keyboard Track)
Plucked String Model: String . . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

L

Level
E.Piano Model: Overtone . . . . . 2.3–1: E.Piano: Overtone ☞p.281
Organ Model: Tone Generator . . . . . 2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281
Resonance: BPF Parameters . . . . . 2.3–2: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280
Resonance: Input . . . . . 2.3–1: Resonance: Input ☞p.280
VPM: Carrier . . . . . 2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279
VPM: Modulator. . . . . 2.3–2: VPM: Mod. ☞p.279
Standard: Wave . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Level (Input Wave Level)
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279

Level AMS (Level Alternate Modulation Source)
Organ Model: Percussion Generator. . . . . 2.3–2: Organ: Perc.: Percussion Generator ☞p.281

LFO
Standard: Wave . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Lip
Brass Model: Lip Character. . . . . 2.3–1: Brass: Lip ☞p.281

Location
E.Piano Model: Pickup . . . . . 2.3–1: E.Piano: Pickup ☞p.281
Plucked String Model: Pickup . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Pickup ☞p.282

Low Boost
Plucked String Model: Low EQ . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Low EQ ☞p.282

M

Main Wave
Standard: Wave . . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

MIDI/Tempo Sync.
LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. .5.3–1...4: LFO1...4: MIDI/Tempo Sync. ☞p.286

Mode
Prog Basic: Unison . . . . . 2.1–1: Prog Basic: Unison: Assign Mode ☞p.277

N

Noise
OSC Mixer. . . . . 2.1–4/5: Mixer1/2 ☞p.278

Noise Level
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279
Plucked String Model: Attack . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack ☞p.282

O

Octave
OSC Basic: . . . . . 2.1–2: OSC Basic: OSC1...SubOSC ☞p.277

Offset
LFO1...LFO4: LFO . . . . . 5.3–1...4: LFO1...4: Ofs ☞p.286
Reed Model: Wave Shape. . . . . 2.3–2: Reed: WShape ☞p.282

Offset (Wave Shape Offset)
Standard: Wave Shape . . . . . 2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

OSC1/OSC2 (Oscillator 1/2 Type)
Prog Basic/OSC Basic: Multi OSC Setup . . . . . 2.1–1: Prog Basic: Oscillator ☞p.277

OSC1 (OSC1 Output Level)/OSC2 (OSC2 Output Level)
OSC Mixer: Mixer1/Mixer2 . . . . . 2.1–4: OSC Mixer1/2 ☞p.278

Output Level
Output Level/Pan: Output Level. . . . . 5.1–4: Output/Pan ☞p.285

P

Pan
Output Level/Pan: Pan . . . . . 5.1–4: Output/Pan ☞p.285

Panel Switch Assign
Controller Setup . . . . . 2.2–1: Controls: SW1/2 Assign ☞p.278

Percussion
Organ Model: Tone Generator. . . . . 2.3–1: Organ: Perc.: Drawbar1...3 ☞p.281

Phase Shift (Triangle & Sine Phase Shift)
Standard: Wave. . . . . 2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Picking Point
Plucked String Model: String. . . . . 2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Pickup
Plucked String Model: Pickup . . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Pickup ☞p.282

Point
Plucked String Model: Harmonics. . . . . 2.3–2: Plucked Str: Attack: Harmonics ☞p.282

Poly, Mono (Single, Multi)
Program Basic: Voice Assign Mode . . . . . 2.1-1: Prog Basic: Voice Assign: Mode ☞p.277

Priority
Prog Basic: Voice Assign Mode . . . . . 2.1–1: Prog Basic: Voice Assign ☞p.277

Pulse Width
Comb Filter: Input . . . . . 2.3–1: Comb F: Input ☞p.279

Q

Bowed String Model: Peaking EQ. . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Peaking EQ ☞p.283
Brass Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Brass: Peaking EQ ☞p.281
Reed Model: Peaking EQ . . . . . 2.3–1: Reed: Peaking EQ ☞p.282

R

Ramp High
Amp Level: Keyboad Track. . . . . .5.1–1/2: Amp1/2: Keyboard Track ☞p.284
Filter Mod.: Keyboad Track. . . . . .4.1–2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ☞p.284
OSC Mod.: Pitch Slope . . . . . 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope ☞p.283
Bowed String Model: String . . . . . .2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Ramp Low
Amp Level: Keyboad Track. . . . . .5.1–1/2: Amp1/2: Keyboard Track ☞p.284
Filter Mod.: Keyboad Track. . . . . .4.1–2/4: F1/2 Mod: Keyboard Track ☞p.284
OSC Mod.: Pitch Slope . . . . . 3.1–2...4: OSC1...SubOSC: Pitch Slope ☞p.283
Bowed String Model: String . . . . . .2.3–1: Bowed Str: String ☞p.282

Random
Prog Basic: Scale. . . . . .2.1–1: Prog Basic: Scale☞p.277

Realtime Control Knobs B-Assign
Controller Setup. . . . . .2.2–1: Controls: Knob B Assign ☞p.278

Release
E.Piano Model: Tone Generator. . . . . .2.3–1: E.Piano: Tone Generator ☞p.281
Plucked String Model: String . . . . . .2.3–1: Plucked Str: String ☞p.282

Release (Release Level)
EG1...4: Level . . . . . .5.2–1...4: EG1...4: L: R ☞p.285

Release (Release Time)
Amp EG: Time . . . . . .5.1–3: Amp EG: L: R ☞p.285
EG1...4: Time. . . . . .5.2–1...4: EG1...4: L: R ☞p.285

Reso
Reed Model: Bell Character. . . . . .2.3–1: Reed: Bell ☞p.282

Reso (Resonance)
Resonance: BPF Parameters . . . . . .2.3–2: Resonance: BPF: BPF1...4 ☞p.280

Resonance
Filter: Filter A . . . . . .4.1–1/3: Filter1/2: Reso to A/B ☞p.284
Noise Generator . . . . . .2.1–3: Noise Gen. ☞p.277
Brass Model: Bell Character . . . . . .2.3–1: Brass: Bell ☞p.281

Retrigger (Retrigger Control)
Prog Basic: Voice Assign Mode . . . . . .2.1–1: Prog Basic: Voice Assign ☞p.277

Rl (Release Time AMS2 Intensity)
Amp EG: Time Modulation. . . . . .5.1–3: Amp EG: T Mod.: R ☞p.285
EG1...4: Time Modulation . . . . . .5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod.: R ☞p.285

Rosin
Bowed String Model: Bow Speed . . . . . 2.3–2: Bowed Str: Bow: Bow Speed ☞p.283

Routing
Filter: Routing . . . . . .4.1–1/3: Filter1/2 ☞p.284

S

Shape
Reed Model: Wave Shape . . . . . .2.3–2: Reed: WShape ☞p.282
Standard: Wave Shape . . . . . .2.3–2: Standard: WShape ☞p.278

Sine Level
Standard: Wave . . . . . .2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Sl (Slope Time AMS2 Intensity)
Amp EG: Time Modulation. . . . . .5.1–3: Amp EG: T Mod.: S ☞p.285
EG1...4: Time Modulation . . . . . .5.2–1...4: EG1...EG4: T Mod.: S ☞p.285

Slave
Sync Modulation: Wave . . . . . .2.3–1: Sync Mod: Slave ☞p.280

Slope (Slope Time)
Amp EG: Time . . . . . .5.1–3: Amp EG: T: S ☞p.285
EG1...4: Time. . . . . .5.2–1...4: EG1...4: EG4: T: S ☞p.285

Start (Start Level)
EG1...4: Level . . . . . .5.2–1: EG1...5.2–4: EG4: L: S ☞p.285

Step (Joystick Step +X)
Common P.Mod: Pitch Bend . . . . . .3.1–1: Common: Pitch Bend ☞p.283

Step (Joystick Step -X)
Common P.Mod: Pitch Bend . . . . . .3.1–1: Common: Pitch Bend ☞p.283

Strength
Brass Model: Breath Pressure. . . . . .2.3–1: Brass: Breath ☞p.281

Sub OSC
OSC Mixer: Mixer1/2 . . . . . .2.1–4/5: Mixer1/2 ☞p.278

Sustain (Sustain Level)
Amp EG: Level. . . . . .5.1–3: Amp EG: L: S ☞p.285
EG1...4: Level . . . . . .5.2–1...4: EG1...EG4: L: S ☞p.285

T

Threshold (Retrigger Control Threshold)
Prog Basic: Voice Assign Mode . . . . . .2.1–1: Prog Basic: Voice Assign ☞p.277

Time
Common P.Mod: Portamento. . . . . .3.1–1: Common: Portamento ☞p.283

Times
LFO1...4: Frequency MIDI/Tempo Sync. . .5.3–1...4: LFO1...LFO4: MIDI/Tempo Sync. ☞p.286

Tone
Brass Model: Bell Character . . . . . .2.3–1: Brass: Bell ☞p.281
Reed Model: Bell Character . . . . . .2.3–1: Reed: Bell ☞p.282

Transpose
OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC . . . . 2.1–2...4: OSC1...Sub OSC ☞p.277

Triangle Level
Standard: Wave . . . . . .2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Trigger
Organ Model: Percussion Generator. . . . .2.3–2: Organ: Perc.: Percussion Generator ☞p.281

Tune
OSC Basic: OSC1/2 Multi OSC Setup/Sub OSC . . . . 2.1–2...4: OSC1...Sub OSC ☞p.277

Type
Ring Modulation: Wave . . . . . .2.3–1: Ring Mod: Input ☞p.280

Type (Scale Type)
Prog Basic: Scale . . . . . .2.1–1: Prog Basic: Scale ☞p.277

Type (Wave Shape Table Type)
Reed Model: Wave Shape. . . . . .2.3–2: Reed: WShape ☞p.282
Standard: Wave Shape . . . . . .2.3–2: Standard: WShape: Table Type ☞p.278

Type (Wave Shape Type)
VPM: Carrier . . . . . .2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279

U

Unison
Prog Basic: Unison . . . . . .2.1–2: OSC Basic: Unison ☞p.277

Up (Curve Up)
Plucked String Model: Attack Curve . . . . . .2.3–2: Plucked Str: Attack: Curve ☞p.282

V

Velocity (Attack Level Velocity Control)
Plucked String Model: Attack. . . . . .2.3–2: Plucked Str: Attack ☞p.282

Velocity (Curve Down Velocity Control)
Plucked String Model: Attack Curve . . . . . .2.3–2: Plucked Str: Attack: Curve ☞p.282

Velocity (Curve Up Velocity Control)
Plucked String Model: Attack Curve . . . . . .2.3–2: Plucked Str: Attack: Curve ☞p.282

Velocity (Noise Level Velocity Control)
Plucked String Model: Attack. . . . . .2.3–2: Plucked Str: Attack ☞p.282

Velocity Control
Amp EG: Level Modulation . . . . . .5.1–3: Amp EG: L Mod. ☞p.285
EG1...4: Level Modulation . . . . . .5.2–1...4: EG1...EG4: L Mod. ☞p.285

W

Wave
Organ Model: Tone Generator. . . . . .2.3–1: Organ: Drwbar: Drawbar1...3 ☞p.281
VPM: Carrier . . . . . .2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279
VPM: Modulator. . . . . .2.3–2: VPM: Mod ☞p.279

Wave Edge
Cross Modulation: Wave . . . . . .2.3–1: Cross Mod: Carrier ☞p.280
Ring Modulation: Wave . . . . . .2.3–1: Ring Mod: Carrier ☞p.280
Sync Modulation: Wave . . . . . .2.3–1: Sync Mod: Slave ☞p.280
Standard: Wave . . . . . .2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Wave Shape
VPM: Carrier . . . . . .2.3–1: VPM: Carrier ☞p.279

Waveform
LFO1...4: LFO . . . . . .5.3–1...4: LFO1...4 ☞p.286
OSC Basic: Sub OSC . . . . . .2.1–1: Prog Basic: Sub ☞p.277
Standard: Wave . . . . . .2.3–1: Standard: Wave ☞p.278

Width (Hammer Width)
E.Piano Model: Hammer . . . . . .2.3–1: E.Piano: Hammer ☞p.281

Index

Symboles

♩ ☞Tempo

Chiffres

000: No Effect **160**, **163**, **168**

10's Hold
- Combination **44**
- Program **3**

A

After Touch
- Calibration **135**
- Convert Position **138**
- Curve **134**
- MIDI Filter **138**
  - Combination **54**
  - Sequencer **87**

All Rt. (All Routed) **66**, **163**

Alternate Modulation **221**

Amp **20**, **225**
- EG **22**, **226**
- Level **4**, **20**
- LFO 1/2 Intensity **22**, **226**
- Mod. **21**

AMS(Alternate Modulation Source) **221**
- Amp **22**, **225**
- Amp EG, Level **22**, **226**
- Amp EG, Time **22**, **226**
- Amp LFO 1/2 Intensity **22**, **226**
- Filter EG Intensity **17**
- Filter EG, Level **18**, **226**
- Filter EG, Time **18**, **226**
- Filter Frequency **17**, **224**
- Filter LFO 1/2 Intensity **13**, **225**
- LFO, Frequency **25**, **226**
- Pan **20**, **226**
- Pitch **12**, **224**
- Pitch EG Intensity **12**, **224**
- Pitch EG, Level **13**, **226**
- Pitch EG, Time **13**, **226**
- Pitch LFO Intensity **12**, **224**
- Resonance **15**, **15**, **225**
- Sources **222**

Armure de temps **70**

Assign
- Drumsample **144**
- Foot Pedal **147**, **233**
- Foot Switch **147**, **232**
- RPPR Setup **94**

Attack Level
- Amp EG **22**
- Filter EG **18**
- Pitch EG **13**

Attack Time
- Amp EG **22**
- Drum Kit **144**
- Filter EG **18**
- Pitch EG **13**

AUDIO OUTPUT (INDIVIDUAL) **166**

Auto
- KARMA **135**
- Punch In **76**
- Start **118**
- Transpose (TX) **236**

B

Back **96**

Bank
- Bank/Program, Song Play **116**
- Combination **43**, **45**
- High Drumsample **144**
- High MS Bank **9**
- Low Drumsample **145**
- Low MS Bank **9**
- Pattern Bank **91**
- Program **2**
- Select **247**

Bank Change, Filtre MIDI **138**

Bank Select
- Bank Map **136**
- Combination **45**, **49**

Bank(EX2)
- LSB **83**
- MSB **83**

Batterie ☞Drums, Drum Kit

Bend Range
- Combination **51**
- Program **12**
- Sequencer **84**

Boucle
- Mesures **99**
- RPPR **94**

Bounce Pattern **92**

BPM **83**
- Detune (BPM Adj.)
  - Combination **50**
  - Sequencer **83**, **83**
- MIDI Sync **159**, **229**
- MIDI/Tempo Sync., LFO **25**

BT **97**

Bulk **139**
- Dump **139**
- Receive **140**

BUS Select **160**, **162**
- Combination **65**, **66**
- Drum Kit **146**, **161**, **161**
- DrumKit IFX Patch **65**
- Metronome **91**
  - Sequencer **91**
  - Song Play **118**
- Program **38**, **40**, **160**
- Sequencer **91**, **111**, **112**
- Song Play **130**
- Use DKit Setting **39**

by Off/On **51**, **84**

C

Calibration **135**

Cat. HOLD (Category Hold) **2**, **44**

Category
- Combination **43**, **45**, **46**
- Drumsample **144**
- IFX Select **40**
- MFX Select **42**
- Multisample **10**
- Program **2**, **3**
- Rename **143**
- Song Play **117**

Chain
- IFX **40**, **66**, **112**, **113**, **130**, **131**
- MFX **41**, **67**, **114**, **131**, **165**
  - Chain Direction **41**, **165**
  - Chain Level **42**, **165**
  - Chain Signal **41**
- To next file **118**

Click Track **76**, **118**

Clock Advance Mode **238**

Combination **43**, **43**, **273**
- Combi, Memory Protect **136**
- Dump **139**
- Load **150**, **151**
- Save **153**, **154**
- Select **45**
- Up/Down **232**
- Write **44**

Commandes de contrôle **242**

Control Change **139**, **248**
☞ Commandes de contrôle

Controller **17**, **49**, **119**, **147**, **240**

Convert
- Cue List to Song **80**
- Position **138**, **138**, **245**

Copier ☞ Copy

Copy
- Drum Kit **145**
- Event **97**
- Fichier **155**
- From Combi **72**
- From Song **72**
- Insert Effect
  - Combination **65**
  - Program **39**
  - Sequencer **112**
- KARMA Module **27**
- Key Setup **145**

Master Effect
Combination **68**
Program **42**
Sequencer **114**
Song Play **132**
Measure **99**
Oscillator **8**
Pattern **92**
Scale **141**
Song **81**
To Track **93**
Track **97**
Count
Precount, Sequencer **91**
Create
Control Data **100**
Directory **156**
Crescendo **102**
Crossfade **52**
Cue List **78**, **152**
Load **152**
Repeat (au pied) **232**
Save **154**
Current Directory **121**, **150**
Cut
Event **97**
Step **80**
Cutoff
Frequency, Drum Kit **144**, **145**
Module **62**

D

Damper **250**
AMS **222**
Polarity **147**
Data Dump **253**
Decay Time
Amp EG **22**
Drum Kit, Key **144**
Filter EG **18**
Filter EG + Amp EG **4**
Pitch EG **13**
Décompte **91**
Decrescendo **102**
Default Setting **148**
Delay Time
Combination **52**
Drum Kit **10**
LFO **25**
Program **9**
Sequencer **85**
Delete
Cut, Event **97**
Fichier **156**
Measure **98**
Pas (Step) **96**
Song **71**
Direct Index **238**
Dmod **159**, **227**
Canal MIDI **131**
Ctrl Ch **66**
Double **7**
Drum Kit **136**, **143**
DKit IFX Patch (DrumKit IFX Patch) **162**
Dump **139**
IFX Patch **65**
Load **152**
Program **7**, **9**
Rename **145**
Use DKit Setting **21**, **39**, **161**
Write **144**
Drums **7**
Program **161**
Dump **139**, **155**
Réception **140**
Transmission **139**
DynMIDI
Combination **63**
Destinations **235**
Program **37**
Sequencer **110**
Song Play **128**
Sources **234**

E

Effacer ☞ Delete, Erase
Effet
Paramètres **168**
Pilotage **249**
Effet à double dimension **160**, **163**
Enable Note On/Off **146**
Endless **94**
Enregistrement
Liaison **96**
Multipiste **76**
Notes **96**
Silences **96**
Erase
Measure **98**
Pattern **91**
Track **97**
Event
Copy **97**
Delete **97**
Edit **96**
Insert **97**
Move **97**
EXB-MOSS (DSP synthesizer board) **265**, **270**
EXB-PCM series (PCM expansion boards) **265**
Exclusive
Data **153**, **155**
MIDI Filter **139**
Exclusive Group **146**
EXL **149**, **153**
Expression
Pédale **233**

F

Fade, LFO **25**
FF/REW Speed **73**
Filter **15**, **16**
AMS **225**
Cutoff, Drum Kit **144**
EG **17**, **18**, **20**
Frequency **15**, **15**, **224**
LFO 1/2 Intensity **17**, **225**
Low Pass & High Pass **15**
Low Pass Resonance **15**
Modulation **16**, **17**
Reso (Resonance), Drum Kit **144**
Resonance **15**, **15**, **225**
Type **15**
Fondu de position **52**
Foot Pedal Assign **147**, **233**
Foot Pedal/Foot Switch
MIDI Filter, Combination **56**
MIDI Filter, Sequencer **90**
Foot Switch
Assign **147**, **232**
Polarity **147**
Force OSC Mode
Combination **50**
Sequencer **83**
Format **156**
0, 1 **115**
Type (Media Information) **157**
FS **79**
Full Format **157**
FX SW **134**

G

G ch **114**
Gain
MEQ **42**, **67**, **114**, **132**, **220**
Gamme **85**, **120**
GE
Bend **29**
CC-A/CC-B **29**
Combination **62**
Program **34**
Setup **26**
Get From Track **92**
Global Setting **153**
Dump **139**
Load **152**
GM **2**, **9**
Bank Map **136**
Initialize **116**
System On **116**, **252**

H

Hauteur ☞ Pitch **9**

Hide unknown file **150**

Hold **7, 250**
- Balance **46**

HPF **15**

I

IFX **38**

Image stéréo ☞Pan **46**

Index **97**
- Event **97**

Init K.RTC **26**

Input Channel **58**

Insert
- Measure **99**
- Step **79**

Insert Effect (IFX)
- Combination **65, 65**
- Drum Kit **146**
- IFX 1~IFX 5 **160**
- IFX Bal (IFX Balance) **4**
- IFX1–5 Off **134**
- Program **38, 40**
- Sequencer **111**
- Song Play **129**

J

.JKB **149**

Joystick
- Dmod **227**
- MIDI **248**

Jukebox **115**
- List (Load) **121**

K

KARMA
- 1/2 **147**
- Auto **135**
- Combination **57**
- Program **26**
- Sequencer **103**
- Song Play **122**

Key
- Drum Kit **143**
- Zone **52**

Keyboard Track
- Key
  - Amp **21**
  - Filter **16**
- Ramp
  - Amp **21**
  - Filter **16**

KeyZ **106**

Kind **98**

Knob B Assign **10, 49, 82**

L

Layer **52**

Legato **7**
- Fingered **12**

Level
- Chain
  - Combination **67**
  - Program **42**
  - Sequencer **113**
  - Song Play **131**
- Combination
  - Return **67**
  - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **67**
  - Send **66**
  - Volume **46, 48**
- Drum Kit **143**
- Metronome
  - Sequencer **91**
  - Song Play **118**
- Program
  - Amp Level **4, 20**
  - Chain Level **165**
  - Multisample Level **8**
  - OSC Balance **4**
  - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **41**
  - Send **38**
  - Trim, Filter **15**
- Sequencer
  - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **113**
  - Send **112**
  - Volume **75**
- Song Play
  - Rtn 1, 2 (Return 1, 2) **131**
  - Send **130**
  - Volume **118**

LFO **24, 26**
- Amp **20, 225**
- Filter **18, 225**
- Frequency **25, 226**
- Pitch **13, 224**
- Waveform **24**

Load **150**
- Jukebox List **121**
- Selected **150**
- Template Song **72, 116**

Local Control **137, 246**
- On **137**

Location
- Cue List **78**
- Sequencer **73**
- Song Play **115, 115, 116**

Loop **99**
- All Tracks **76**
- On **77**
- Piste **77**
- RPPR **94**
- Start/End Measure **77**

Low Pass & High Pass **15**

Low Pass Resonance **15**

LPF **15**

M

Manual
- Advance **238**
- Punch In **232**

Master Effect (MFX) **163**
- Bal (MFX Balance) **4**
- MFX1, 2
  - Combination **66**
  - Program **41**
  - Sequencer **114, 131**
- Off (MFX1/MFX2) **134**

Master EQ (MEQ) **166, 220**
- Combination **67**
- Program **42**
- Sequencer **114**
- Song Play **132**

Master Tune **133**

Media
- Format Type **157**
- Free Size **157**
- Total Size **157**

Memorize **136**

Memory
- Protect **136**
- Status **71**

Meter
- Cue List **78**

Metronome
- Sequencer **91**
- Song Play **118**

MID ☞ SMF

MIDI **245**
- Blocage de notes **253**
- Bulk **140**
- Canal **240**
  - Combination **45, 66, 67**
  - Global **2**
  - MFX **166**
  - Program **2**
  - Sequencer **82**
  - Song Play **116**
- Clock **137**
- Dynamic **63**
- Filter **54, 87, 138**
- Fonctions de jeu **240**
- RPN **251**

Minus-One **115**

Mixer **46, 48, 75, 117, 146, 162, 165**

Modulation
- Sources **222**

Mono-in/Stereo-out **163**

Monophonique **7**

Morceau de base
- ☞Template

MOSS **11**, **24**, **49**, **119**, **265**, **270**
Move
Measure **100**
MS **9**
Multi REC **76**
Multipiste **76**
Multisample **8**
Mute **41**, **44**, **163**
PLAY/MUTE, Song Play **117**

N

Niveau ☞ Amp, Volume
Note
Receive **137**
Series **238**
Notes
Blocage **253**

O

Octave
Drum Kit **9**
Key Transpose, Global **133**
Program **4**, **9**
Transpose, Drum Kit **144**
Offset
Ofs, LFO **25**
S.Ofs (Start Offset)
Drum Kit **144**, **145**
Program **9**
Sequencer **101**
Ordinateur **245**
OSC Select **50**
Oscillator **8**, **8–10**
Copy **8**
Force OSC Mode **50**
Mode **7**
OSC Select **83**
Output Channel **58**
Over
Dub **75**
Write **75**

P

Pan **249**
CC#8, IFX **162**, **233**, **249**
Combination **112**, **130**
Program **39**, **40**, **161**
Song Play **131**
Combination **46**, **48**
Drum Kit **146**
Program **20**, **24**, **226**
Sequencer **75**
Song Play **117**, **130**
Use DKit Setting **39**
Partage de clavier **52**
Pattern
Copy **92**
Preset **90**
Put **92**
Select **94**
User **90**
Load **152**
.PCG **149**
Pédale d'expression **233**
Pédale de maintien **250**
Performance Editor **3**
Pitch **50**, **224**
Bend Range **252**
Detune (BPM Adj) **50**, **51**
EG **12**, **13**, **224**
LFO 1/2 **12**, **224**
LFO 1/2 Ofs (Offset) **25**
Modulation **11**, **12**, **224**
Scale **7**, **52**
Shift **94**
Stretch **4**
Tune **9**
Play **115**
Intro **77**
Track Select **116**
Poly, Mono **7**
Polyphonie **7**
Portamento **248**
AMS **222**
Combination **50**
Dmod **227**
MIDI Filter **55**, **88**
Program **12**
Sequencer **83**
SW1/2 **230**
Power On Mode **136**
Precount **76**
Priority **7**
Program **2**, **153**
Combination **45**, **48**
Load **150**
Save **153**
Select **117**
Select (Combination) **48**
Sequencer, Song Play **117**
Up/Down **232**
Write **3**
Punch In **76**
Auto **76**
Commutateur au pied **232**
Manual **76**
Put To Track **92**

Q

Quantize
Edition **101**
Reso (Resolution) **91**
Quick Format **157**

R

Realtime Control Knobs B Assign **231**, **231**, **231**, **248**
AMS **222**
MIDI Filter **55**, **89**
Song Play **119**
Remove Data **76**, **91**
Rename
Combination **44**
Drum Kit **145**
Pattern **91**
Program **3**
Program/Combination Cat. **142**
Song **71**
Repeat Measure **99**
Replace to original Song **81**
Reserve **7**
Resolution **91**, **101**
Resonance **16**, **225**
Drum Kit **144**
Reverse
Rev (High/Low Reverse) **9**
Rev Drum Kit **144**, **145**
REVERT **95**
Routing **160**, **164**
Combination **66**
Drum Kit **145**
Program **39**
Sequencer **113**
Song Play **131**
RPN **133**, **251**
Run **47**

S

Save **153**
Jukebox List **122**
SEQ **154**
Set Date/Time **156**
SysEx **155**
Template Song **73**, **116**
To SMF **154**
Scale
Combination **52**
Program **7**
Song Play **120**
User All Notes **141**
User Octave Scale **141**
Seed **64**
Select **90**
Key **94**
Select by Category
Combination **44**, **46**
Drumsample **145**
IFX **40**
MFX **42**
Multisample **10**
Program **2**

Timbre **45**
Track **117**
Send **160**, **164**
Combination **65**
Drum Kit **146**
Program **38**, **40**, **160**
Sequencer **111**
Song Play **129**
Sequencer **69**
Save Template Song **73**
Start/Stop (au pied) **232**
Set
Event Filters **96**
Song Length **102**
Single **7**
Single Trigger
Drum Kit **145**
Program **7**
SMF **115**, **149**, **256**
Save **154**
SNG **149**, **151**
Soft **232**
Solo **47**
ON/OFF, Song Play **117**
Selected Timbre **44**
Selected Track **71**, **116**
Song **152**
Convert Cue List to Song **80**
Load **152**
Load Template **72**, **116**
Save **154**
Save Template **116**
Start/Stop (au pied) **232**
Sostenuto **232**, **250**
Speed **73**
Split **52**
Standard MIDI File **115**, **153**, **256**
Start/Stop **232**
Status
Combination **45**, **49**
Sequencer **82**
Song Play **120**
Step
Cue List **79**
Current Step **79**
Record **91**, **95**
Stretch **4**
Superposition **52**
SW1, SW2 **250**
Assign **230**
Combination **49**
Program **10**
Sequencer **82**
Song Play **119**
Dmod **228**
MIDI Filter **56**, **138**
Swap
Insert Effect **39**, **65**, **112**
LFO 1&2 **26**
Master Effect **42**, **132**
Oscillator **8**
Sync.
Both EGs **20**, **24**
Key Sync., LFO **25**
MIDI/Tempo, LFO **25**
RPPR **94**
Sequencer **254**
Synchronisation **137**
SysEx **252**
Load **153**
MIDI Filter **138**
Save **155**
Universal **133**
System Exclusive Data **262**

T

Template Song **72**
Load Template **116**
Preset **72**, **116**
Save **73**, **116**
Solo Selected Track **116**
Tempo **3**, **44**, **70**, **79**, **91**, **93**, **115**
Mode **70**, **79**
Timbre **45**
Top Key, Bottom Key
Combination **52**
Track **85**
Top Slope, Bottom Slope
Combination **53**
Track **86**
Top Velocity, Bottom Velocity
Combination **53**
Track **86**
Toucher **102**
☞Velocity
Track
Edit **95**
Load **152**
Play Track Select **116**
RPPR **94**
Save **150**
Select **93**
Select, Cue List **78**
Transpose **252**
Combination **50**
Convert Position **138**
Drum Kit **9**, **144**
Global **133**
Program **9**
Sequencer **83**
Trigger by Mod **62**
Tune **9**, **252**
Drum Kit **9**, **144**
Tune, Program **9**
User All Notes Scale **141**
User Octave Scale **141**

U

Universal SysEx **133**
Use DKit Setting **21**, **39**, **161**, **164**
User
All Notes Scale **141**
Octave Scale **141**
Scale **141**

V

VALUE
AMS **222**
MIDI **250**
Velocity
AMS **222**
Curve **134**, **138**
Filter EG **16**
Intensity, Amp Mod **21**
Step Record **91**
Switching **53**, **144**
Velocity SW L→H
Drumsample **144**
OSC Multisample **8**
Zone
Combination **53**
Program **10**
Vocoder **214**
Volume
CC07 **248**
Combination **46**, **48**
Hold Balance **46**
Sequencer **75**
Song Play **118**
Volume Label **157**

W

Waveform **24**
Write
Combination **44**
Drum Kits **144**
Program **3**
Write Protect **157**

Z

Zone Map
Combination **52**, **53**
Sequencer **85**, **87**

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***