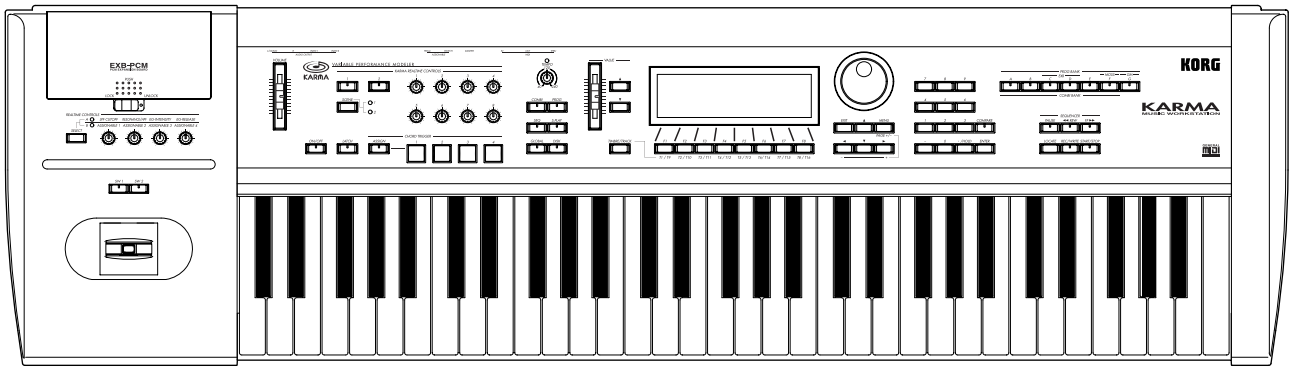
KARMA
MUSIC WORKSTATION

SYSTEM VERSION 2.0



Guide de la mise à jour

KAY ALGORITHMIC REALTIME MUSIC ARCHITECTURE

HYPER INTEGRATED SYNTHESIS SYSTEM

GENERAL MIDI

KORG

Ⓕ ①

Sammaire

A propos de ce manuel 2
Conventions dans ce manuel 2

Introduction 3

Fonctions-clé de la version 2.0 3
Fonction KARMA 3
Mode Sequencer 4
Mode Global 4
Mode Disk 4

Mise à jour du système 4
Installation des logiciels dans le KARMA 5

Fonction KARMA 6

GE Select 6

KARMA Time Sig. (KARMA Time Signature) 6

Select by Category 6

K.RTC (KARMA RealTime Controls) 7

Filtre de transmission (TxFilter) 7

Freeze Randomize 7
6.2–3: Parm3 (Parameter3) 7

Random Capture 9

Random FF/REW 10

RT Parameter (RealTime Parameter) 11

Auto Assign KARMA RT Name 11

AutoName w/GEchg 12

Copy/Swap KARMA Scene 12

Paramètres GE 13
Groupe GE (Generated Effect) 13
Groupe Phase 13
Groupe Rhythm 15
Swing% 15
Groupe Duration 15
Groupe CCs 16
Groupe Drum 17

Mode Sequencer 18

SEQ 5.3: Tone Adjust 18
5.3–1: TA1..8 (Tone Adjust1 T01–08) 18
5.3–2: TA1..16 (Tone Adjust1 T09–16) 18
5.3–3: TA2..8 (Tone Adjust2 T01–08) 18
5.3–4: TA2..16 (Tone Adjust2 T09–16) 18
5.3–5: TA3..8 (Tone Adjust3 T01–08) 18
5.3–6: TA3..16 (Tone Adjust3 T09–16) 18

Copy From Comb (Copy from Combination) .. 20

Copy From Prog (Copy from Program) 20

Quantize - Swing Parameter 21

Fonction Auto Song Setup 21

Autres améliorations 21
Menu Utility 21
Améliorations 21

Mode Global 22

User GE Memory Protect 22

MIDI Clock 22

RT (Realtime Command) 22

S/S Out P/C (Start/Stop Out P/C) 22

Dump User GE 23

Foot SW Assign 23

Foot Pedal Assign 23

Mode Disk 24

1.1–1: Load 24
Load .PCG 24
Load .SNG 24
Autres fonctions Load ajoutées 24

1.1–2: Save 25
Menu Utility 25
Fonction Save: changements et ajouts 25

Autre amélioration 25

Compatibilité des données 25
Paramètres que vous pouvez charger/archiver avec disquette sur la version 2.0 mais pas sur la version 1.0 26

Autres fonctions 27

Fonction Tap Tempo 27

Copy From Prog (Mode Combination - Copy from Program) 27

MIDI 28
A propos des messages SysEx 28

Mode Program 28

A propos de ce manuel

Ce manuel décrit les fonctions ajoutées à la version 2.0 de la KARMA Music Workstation et les améliorations apportées par rapport à la version 1.0.

- Le chapitre **"Introduction"** décrit sommairement les principales nouvelles fonctions de la version 2.0 et la mise à jour du système.
- Le chapitre **"Fonction KARMA"** décrit en profondeur les nouvelles fonctions ajoutées à la section KARMA en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play.
- Les chapitres **"Mode Sequencer"**, **"Mode Global"** et **"Mode Disk"** décrivent les nouvelles fonctions et les plus apportés à chacun de ces modes.
- Enfin, le chapitre **"Autres fonctions"** présente des fonctions et améliorations autres que celles décrites dans les chapitres précédents.

Conventions dans ce manuel

Gdp: Il s'agit des initiales du "Guide des paramètres".

Mdb: Il s'agit des initiales du "Manuel de base".

GE: Il s'agit du "Guide GE".

Les autres conventions sont identiques à celles utilisées dans le "Guide des paramètres", le "Manuel de base" et le "Guide GE".

* 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, 6,121,533 et 6,326,538. D'autres brevets sont en attente.

* KARMA™, le logo KARMA, KARMA MW™, Generated Effect™ (GE), Melodic Repeat™, Direct Index™, Manual Advance™, SmartScan™, Freeze Randomize™, Random Capture™ et Random FF/REW™ sont des marques déposées de Stephen Kay, Karma Lab LLC, www.karma-lab.com. Le copyright de ce manuel est la propriété de la KORG Inc. et de Stephen Kay; © 1994-2002. Tous droits réservés.

* Le copyright des saisies d'écran du logiciel KARMA imprimées dans ce manuel est détenu par Stephen Kay, Karma Lab LLC; © 1994-2002. Ces saisies sont utilisées avec son accord. Tous droits réservés.

* Macintosh est une marque déposée de Apple Computer, Inc.

* Windows est une marque déposée de Microsoft Corporation.

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

Introduction

Fonctions-clé de la version 2.0

La version 2.0 du système ajoute de nombreuses nouvelles fonctions au KARMA.

Fonction KARMA

1. Compatibilité GE étendue

Outre les 1.190 GE (Generated Effects) d'usine servant à la production de phrases et de motifs dans un module KARMA, la version 2.0 du système propose **320 mémoires GE utilisateur (32 mémoires x 10 banques)**.

Les futurs produits de la EXB-PCM 04/05 proposeront de nouveaux Programs et Combinations créés spécialement pour le KARMA, plus des données GE entièrement neuves. Vous pourrez charger ces données GE dans la mémoire GE utilisateur interne du KARMA afin d'élargir encore l'éventail des options de production et de jeu.

Grâce au logiciel KARMA MW* (conçu spécialement pour le KARMA), vous pouvez créer et éditer vos propres GE avec votre ordinateur. Cela vous permet de modifier chacun des plus de 400 paramètres internes constituant un GE. Créez vos propres données GE utilisateur et des données de base (Template) comme des motifs Rhythm, des motifs CC et des motifs Drum pour vos GE personnalisés. Vous pouvez charger vos données GE personnelles dans les 320 mémoires (réparties en 10 banque de 32) du KARMA, en vous servant de disquettes ou par transfert MIDI.

Le logiciel KARMA MW permet en outre de **convertir des fichiers SMF (Standard MIDI) en GE**. Vous pouvez ainsi convertir rapidement de brefs extraits de données de jeu MIDI en GE utilisateur et modifier instantanément les phrases comme vous le voulez ou de façon aléatoire avec les commandes KARMA Realtime Controls. Nous avons soigneusement intégré cette fonction pour qu'elle offre un rendement efficace. Le KARMA peut ainsi répondre à une demande MIDI du logiciel KARMA MW en **convertissant en données SMF des séquences produites en mode Sequencer et en les communiquant au logiciel par transfert MIDI.** Après le transfert, les données peuvent être converties en **GE utilisateur** par le logiciel KARMA MW avant d'être rechargées dans le KARMA. Bref, vous pouvez vous servir de la fonction KARMA pour transformer vos phrases en une infinité de variations uniques.

* Produit par Karma Lab (http://www.karma-lab.com). Logiciel disponible pour les plates-formes Macintosh et Windows. Uniquement en version anglaise.

note Pour savoir comment vous procurer ce logiciel et bénéficier du support technique, veuillez contacter l'importateur Korg de votre région.

2. Saisie des variations aléatoires (Freeze Randomize)

Vous pouvez maintenant saisir (pour la reproduction) les variations aléatoires de phrases infinies produites par les fonctions Randomize du KARMA. Le nouveau **paramètre "Start Seed"** vous permet de spécifier, parmi les quatre milliards de points de départ aléatoires, celui utilisé par le KARMA pour produire un nouvel effet musical. Avec le **paramètre "Freeze Loop Length"**, vous définissez les mesures où la fonction Freeze est activée et coupée ainsi que la longueur de boucle. La commande de menu Utility **"Random Capture"** permet de capturer à tout moment le caractère aléatoire et de l'utiliser pour vos déclenchements et boucles. Cette nouvelle fonction permet donc de capturer et de réutiliser toute phrase produite par la fonction KARMA. Bref, vous bénéficiez d'un contrôle total sur le déroulement de vos phrases.

3. Contrôle de l'armure de temps (KARMA Time Sig.)

Vous pouvez maintenant contrôler en temps réel l'armure de temps des phrases produites par un module KARMA. Vous pouvez ainsi par exemple transformer instantanément une phrase de 4/4 en une phrase de 3/4. En outre, vous pouvez piloter simultanément plusieurs Grooves d'une Combination (un motif de batterie, un riff de basse, de guitare et des phrasés solo). Bref, l'outil rêvé pour produire des variations et mettre encore plus de piquant dans vos phrases.

4. Fonction Tap Tempo

Le bouton [TIMBRE/TRACK] en face avant propose maintenant une **fonction de contrôle du tempo**. Cette fonction permet de régler la vitesse de jeu de la fonction KARMA en temps réel: il suffit pour cela de "taper" sur le bouton au tempo voulu. Cette fonction permet de piloter non seulement le tempo de la fonction KARMA, mais aussi celui du séquenceur et de la reproduction SMF. En outre, vous pouvez vous servir d'un commutateur au pied pour "taper" le tempo.

5. Filtre de transmission de notes KARMA (Tx Filter)

Ce filtre agit uniquement sur les données de notes générées par un module KARMA: les autres données MIDI, comme les messages de Modulation et de Pitch Bend, sont toujours produites. Vu que les phrases de notes produites par le module KARMA ne sont plus jouées, vous pouvez vous servir de ce filtre pour générer des commandes de contrôle avec le module KARMA (panoramique, fréquence de coupure de filtre ou résonance). Ces commandes vous serviront à moduler les phrases ou accords que vous jouez sur le clavier.

6. Affichage des valeurs K.RTC (KARMA REALTIME CONTROLS)

Quand vous manipulez les boutons et commandes KARMA REALTIME CONTROLS à la page KARMA RTC de chaque mode, **l'écran affiche les valeurs des paramètres pilotés.** Cette fonction pratique permet donc de vérifier de visu et en temps réel les valeurs des paramètres GE et RT des modules que vous pilotez.

7. Assignation automatique de nom K.RTC

Selon les paramètres GE et RT pilotés, cette fonction permet **d'assigner automatiquement** des noms ad hoc (parmi une sélection de 407 noms tels que "Rhythm Swing%" et "Rhythm Complexity") aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Une fonction utile pour créer de nouvelles assignations de fonctions KARMA ou pour changer les sélections de GE.

8. Copy/Swap KARMA SCENE

Vous pouvez maintenant copier ou échanger les réglages des SCENE 1/2 de la fonction KARMA. Nous avons inclus ces fonctions pour accroître l'efficacité de la fonction SCENE. Celle-ci sert à mémoriser et rappeler le statut des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS.

9. Paramètres GE

La version 2.0 du KARMA comporte plusieurs nouveaux paramètres GE et valeurs de paramètres GE. Ces nouveaux paramètres seront aussi adoptés dans les futurs produits de la EXB-PCM 04/05, qui proposeront de nouveaux Programs, Combinations et données GE conçus spécialement pour le KARMA.

Mode Sequencer

1. Paramètres "Tone Adjust"

Les paramètres "Tone Adjust" permettent d'effectuer des réglages temporaires au son des Programs affectés à chaque piste, sous forme d'une édition utilisée dans le seul cadre du Song actuel. Vous pouvez par exemple assourdir la basse ou accélérer l'attaque des cordes sans devoir retourner en mode Program et éditer les Programs.

2. Compatibilité avec les changements de paramètres SysEx

En mode Sequencer, les paramètres des pistes individuelles et les paramètres d'effets sont maintenant compatibles avec les **changements de paramètres SysEx**. Si vous utilisez le KARMA comme générateur de sons multitimbral à 16 voies avec un séquenceur externe, cela vous permet à présent de modifier ces paramètres via MIDI et de bénéficier ainsi d'un pilotage optimal pour tous vos besoins de mixage.

3. Configuration automatique de morceau (Auto Song Setup)

Cette fonction permet de configurer instantanément les réglages de Program ou de Combination pour un Song (en mode Program ou Combination) et de lancer l'enregistrement en appuyant simplement sur le bouton [START/STOP]. **Cette fonction incorpore sans faille la production de morceau à votre jeu d'un Program ou d'une Combination**: elle vous permet de transformer en morceau chaque bouffée d'inspiration qui vous vient en jouant sur le KARMA.

4. Paramètre Swing Quantize

La fonction Quantize comporte maintenant un **paramètre Swing Quantize**. Il sert à corriger les petites inflexions de timing dans votre jeu. Cette fonction permet de créer facilement un feeling "Shuffle" ou "Hip-Hop" à un jeu "carré" en 4/4.

5. Fonction "Copy from Program"

Cette fonction permet de copier facilement les réglages d'un Program (y compris les réglages d'effets et de la fonction KARMA) dans un Song ou une Combination. Pour vous assurer que les sons que vous aimez en mode Program sonnent tels quels dans ces autres modes.

6. Option MultiREC Standby

La commande de menu Utility "Copy From Combination" propose maintenant une option "MultiREC Standby". Celle-ci effectue automatiquement les réglages nécessaires pour enregistrer une Combination complexe pilotée par le KARMA dans le séquenceur, en même temps que la copie.

Mode Global

1. Mode MIDI Clock "Auto"

Cette nouvelle option permet au KARMA de se synchroniser automatiquement sur les messages MIDI Clock qui lui sont transmis par une source externe ou d'utiliser sa propre horloge si aucun message de synchro n'est reçu. Utilisez cette fonction si vous souhaitez que le KARMA se conforme au signal externe (quand vous travaillez avec un séquenceur externe) mais que vous voulez pouvoir lancer la fonction KARMA quand le séquenceur externe est à l'arrêt ou ne transmet pas de message MIDI Clock.

2. Filtre MIDI "Realtime Command"

Cette fonction permet de filtrer les messages MIDI Common et les messages en temps réel (Song Position Pointer, Start, Continue, Stop) afin de travailler plus efficacement quand vous utilisez le KARMA comme générateur de sons multitimbral avec un séquenceur externe.

3. Fonction du commutateur/de la pédale

Vous pouvez affecter les fonctions de jeu du KARMA à un commutateur au pied ou une pédale connecté(e). Cela permet par exemple de piloter les commandes KARMA REALTIME CONTROLS ou la vitesse de l'effet Rotary avec une pédale ou un commutateur au lieu du joystick.

4. Paramètre "Start/Stop Out P/C" (Start/Stop Out Prog/Combi)

Cette nouvelle version permet de transmettre un message MIDI Start via la prise MIDI OUT quand vous lancez la fonction KARMA, et un message MIDI Stop quand vous coupez cette fonction. Vous pouvez vous servir de ce paramètre pour lancer simultanément un séquenceur MIDI externe ou une boîte à rythmes/à Grooves avec la fonction KARMA en mode Program ou Combination.

Mode Disk

1. Load/Save

La mémoire GE utilisateur interne permet de charger les données GE (conçues pour le KARMA) d'une carte d'expansion de la EXB-PCM 04/05 (ces cartes seront disponibles prochainement).

Mise à jour du système

Pour pouvoir faire la mise à jour de votre KARMA avec la version 2.0, vous devez d'abord installer le fichier "System Boot Disk for KARMA Music Workstation" (antérieur à la version 2.0) avant de charger les données GE des disquettes "GE Disk for KARMA Music Workstation".

note Le KARMA affiche la version de son système à la mise sous tension, dans le coin inférieur droit de l'écran.



Installation des logiciels dans le KARMA

Pour pouvoir faire la mise à jour à la version 2.0, vous devez au préalable installer les deux types de données suivants dans votre KARMA.

- **Disquettes "System Boot Disk for KARMA Music Workstation"**

Il s'agit des données pour la mise à jour du système. Elles sont fournies sur trois disquettes formatées MS-DOS et de type 2HD.

- **Disquettes "GE Disk for KARMA Music Workstation"**

Il s'agit des données GE de mise à jour. Elles sont fournies sur deux disquettes formatées MS-DOS et de type 2HD.

La mise à jour du système provoque l'initialisation de toutes les données contenues dans la mémoire interne du KARMA. Si vous voulez conserver ces données, n'oubliez pas de les sauvegarder avec "Save All" ou "Save PCG" avant de faire la mise à jour du système (☞Mdb p.41, Gdp p.153).

Pour pouvoir installer la version 2.0, vous devez d'abord mettre le système à jour, puis les données GE.

note Pour savoir comment vous procurer les disquettes "System Boot Disk for KARMA Music Workstation" et "GE Disk for KARMA Music Workstation", contactez votre revendeur Korg.

Mise à jour des données du système

Pour cela, vous devez vous procurer le set de trois disquettes (MS-DOS, 2HD) "System Boot Disk for KARMA Music Workstation".

① Enfoncez les boutons [ENTER] et [LOCATE] du KARMA et mettez-le sous tension. L'écran indique "Please insert System 1 disk".

② Insérez la disquette intitulée "System Boot disk No.1" dans le lecteur de disquettes du KARMA. Le chargement du système démarre automatiquement et l'écran affiche les messages suivants:
"Now loading..."
↓
"Now erasing ROM"
↓
"Checking the system's check sum"

Quand les données de la disquette "System Boot disk No.1" sont chargées, l'écran affiche le message "Please change to System 2 disk.", vous invitant à charger la deuxième disquette.

Si vous obtenez un message d'erreur pendant le chargement, éjectez la disquette, mettez l'instrument hors tension puis de nouveau sous tension et recommencez le chargement du système à l'étape ①.

Pendant le chargement du système, ne touchez pas les boutons et commandes du KARMA. En outre, ne le mettez jamais hors tension pendant le chargement.

③ Ejectez la première disquette et chargez la deuxième ("System Boot disk No.2"). Vous verrez alors la même série de messages que ceux affichés pour la disquette "System Boot disk No.1". Quand les données sont chargées, l'écran affiche le message "Please change to System 3 disk".

④ Ejectez la deuxième disquette et chargez la troisième disquette ("System Boot disk No.3"). Vous verrez alors la même série de messages que ceux affichés pour la disquette "System Boot disk No.1". Si la mise à jour du système a été correctement effectuée, l'écran affiche "System was completed" et démarre automatiquement le système.

⑤ Mettez le KARMA hors tension et effectuez la mise à jour des données GE.

N'oubliez pas d'effectuer la mise à jour des données GE après avoir actualisé le système.

Mise à jour des données GE

N'oubliez pas d'effectuer la mise à jour des données GE après avoir actualisé le système.

Pour cela, vous devez vous procurer le set de deux disquettes (MS-DOS, 2HD) "GE Disk for KARMA Music Workstation".

① Enfoncez les boutons [ENTER] et [LOCATE] du KARMA et mettez-le sous tension. L'écran indique "Please insert System 1 disk".

② Insérez la disquette intitulée "GE disk No.1" dans le lecteur de disquettes du KARMA. Le chargement des données GE démarre automatiquement et l'écran affiche les messages suivants:
"Now loading..."
↓
"Now erasing ROM"
↓
"Checking the system's check sum"

Quand les données de la disquette "GE disk No.1" sont chargées, l'écran affiche le message "Please change to System 2 disk.", vous invitant à charger la deuxième disquette.

Si vous obtenez un message d'erreur pendant le chargement, éjectez la disquette, mettez l'instrument hors tension puis de nouveau sous tension et recommencez le chargement du système à l'étape ①.

Pendant le chargement des données, ne touchez pas les boutons et commandes du KARMA. En outre, ne le mettez jamais hors tension pendant le chargement.

③ Ejectez la première disquette et chargez la deuxième ("GE disk No.2"). Vous verrez alors la même série de messages que ceux affichés pour la disquette "GE disk No.1". Si les données GE ont été correctement mises à jour, l'écran affiche "System was completed" et démarre automatiquement le système.

④ Chargez les données Preload ou des données archivées par vos soins. Pour en savoir plus sur le chargement de données, ☞Mdb p.93, "Changement de données", mode Disk.

Fonction KARMA

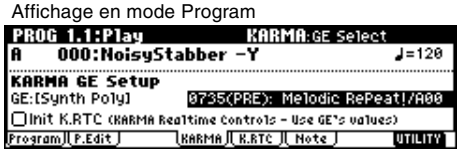
GE Select

Outre les 1.190 GE (Generated Effects) d'usine servant à la production de phrases et de motifs sur chaque module KARMA, la version 2.0 du système propose 320 mémoires GE utilisateur réinscriptibles. En plus, vous pouvez maintenant choisir les GE utilisateur dans la zone "GE Select" de chaque mode.

"GE Select" apparaît aux pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-3a PROG 6.1-1a	(☞Gdp p.5) (☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 1.1-4a COMBI 6.1-1a	(☞Gdp p.47) (☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1a	(☞Gdp p.103)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1a	(☞Gdp p.122)

Affichage en mode Program



GE Select [0000(PRE): Arp Model 01 Up/Dn...1190(U-A)...1509(U-J)]

Permet de choisir le GE. Vous avez le choix parmi 1190 GE d'usine et 320 GE utilisateur réinscriptibles.

Les mémoires GE utilisateur permettent de charger des données GE d'une carte d'expansion de la EXB-PCM 04/05(disponibles prochainement; ces cartes proposeront des données GE conçues spécialement pour le KARMA) ou des données GE générées avec KARMA MW (un logiciel conçu spécialement pour le KARMA et disponible pour les plates-formes Mac/PC).

Voici la répartition des GE d'usine et des GE utilisateur. La banque est indiquée entre parenthèses ( ), après le numéro de GE.

0000(PRE)~1189(PRE)	1190 GE d'usine
1190(U-A)~1221(U-A)	320 GE utilisateur (32 x 10 banques)
1222(U-B)~1253(U-B)	
1254(U-C)~1285(U-C)	
1286(U-D)~1317(U-D)	
1318(U-E)~1349(U-E)	
1350(U-F)~1381(U-F)	
1382(U-G)~1413(U-G)	
1414(U-H)~1445(U-H)	
1446(U-I)~1477(U-I)	
1478(U-J)~1509(U-J)	

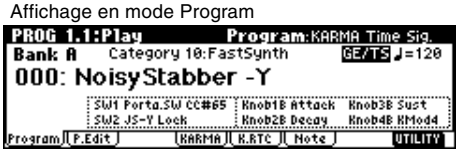
KARMA Time Sig. (KARMA Time Signature)

Un paramètre "KARMA Time Sig. (KARMA Time Signature)" a été ajouté à chaque mode.

"KARMA Time Sig." est accessible aux pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-1a PROG 6.1-1a	(☞Gdp p.2) (☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 1.1-1a COMBI 6.1-1a	(☞Gdp p.43) (☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1a	(☞Gdp p.103)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1a	(☞Gdp p.122)

Affichage en mode Program



KARMA Time Sig. (KARMA Time Signature) [GE/TS...16/16]

Définit l'armure de temps des phrases ou motifs produits par les modules KARMA. L'armure de temps initiale de la phrase ou du motif est définie par le GE mais vous pouvez la modifier avec ce paramètre.

GE/TS: C'est l'armure de temps initiale définie par chaque module KARMA qui est utilisée.

1/4...16/16: Permet de régler l'armure de temps. En modes Combination, Sequencer et Song Play, ce réglage change l'armure de temps des quatre modules KARMA.

Select by Category

La version 2.0 du système ajoute une catégorie 16 [User] aux options "GE Select" de chaque mode (☞Gdp p.6). Elle est disponible quand vous utilisez la commande de menu Utility "Select by Category: GE" et à la page d'édition de la fonction KARMA.

L'option "Select by Category" est affichée sous le menu Utility des pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-3 PROG 6.1-1~PROG 6.3-4	(☞Gdp p.5) (☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 1.1-4 COMBI 6.1-1~COMBI 6.3-4 COMBI 6.4-6/7	(☞Gdp p.47) (☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1~SEQ6.3-4 SEQ 6.4-6/7	(☞Gdp p.103)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1~S.PLAY6.3-4 S.PLAY 6.4-6/7	(☞Gdp p.122)

Select by Category

Permet de choisir un GE selon sa catégorie. Vous avez le choix entre les catégories **00 [Basic Arpeggio] ~ 15 [Perc. Pattern]** et **16 [User]**. Pour les 320 GE utilisateur, la catégorie 16 [User] est assignée par défaut.

note Si vous chargez des données GE d'une carte d'expansion de la EXB-PCM 04/05 (disponibles prochainement) ou des données GE générées avec KARMA MW (un logiciel conçu spécialement pour le KARMA et disponible pour les plates-formes Mac/PC), vous pourrez choisir les GE selon leur catégorie respective.

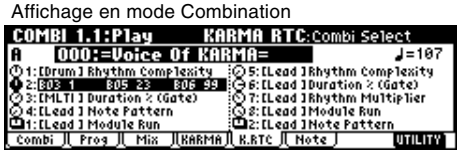
K.RTC (KARMA RealTime Controls)

La version 2.0 du système ajoute une option d'affichage des valeurs à la page K.RTC (KARMA Realtime Controls) de chaque mode.

K.RTC (KARMA Realtime Controls) est affiché aux pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-4	(☞Gdp p.6)
Mode Combination	COMBI 1.1-5	(☞Gdp p.48)
Mode Sequencer	SEQ 1.1-7	(☞Gdp p.77)
Mode Song Play	S.PLAY 1.1-7	(☞Gdp p.118)

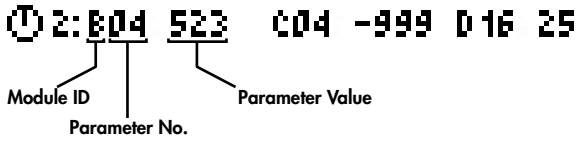
Affichage en mode Combination



Affichage des valeurs K.RTC (KARMA Realtime Controls)

Quand vous manipulez les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS, l'écran affiche le numéro et la valeur du paramètre GE ou du paramètre RT piloté. Un moyen pratique pour vérifier le paramètre affecté à une commande ou un bouton et l'action de la commande ou du bouton en question sur le paramètre. Après deux secondes, l'écran retourne à l'affichage KARMA RTC Name.

Exemple d'affichage



Module ID **[A...D, P]**

Indique les paramètres pilotés par la commande ou le bouton KARMA REALTIME CONTROLS en question.

A, B, C, D: Indique le module KARMA piloté. (En mode Program, l'écran affiche toujours A.) Dans l'exemple présent, il s'agit d'un paramètre GE.

P: Indique que la commande ou le bouton pilote un paramètre RT.

Parameter No. **[01...16]**

Quand "Module ID" correspond à **A~D** (module KARMA), cette zone de l'écran indique le numéro du paramètre GE (**01~16**) piloté (affiché aux pages 6.3-1~4; ☞Gdp p.34). Si "Module ID" correspond à **P**, cette zone indique le numéro du paramètre RT (**01~08**; indiqué "1~8" aux pages 6.4-1~2; ☞Gdp p.35) piloté.

Parameter Value

Cette zone indique la valeur du paramètre GE ou RT piloté. Cette valeur change quand vous tournez la commande.

Une commande ou un bouton peut se voir affecter plusieurs paramètres. Cette zone peut afficher jusqu'à trois paramètres assignés. Si la commande ou le bouton pilote plus de trois paramètres, les paramètres supplémentaires ne seront pas affichés mais ils répondront par contre aux manipulations de la commande ou du bouton en question.

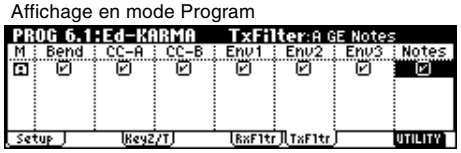
Filtre de transmission (TxFilter)

La version 2.0 du système ajoute un filtre de transmission "Notes" à la page KARMA TxFltr (TxFilter) de chaque mode.

Le paramètre "Notes" est affiché aux pages suivantes:

Mode Program	PROG 6.1-4a	(☞Gdp p.29)
Mode Combination	COMBI 6.1-6a	(☞Gdp p.60)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-6a	(☞Gdp p.107)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-6a	(☞Gdp p.125)

Affichage en mode Program



Notes **[Off, On]**

Spécifie si les messages d'activation/de coupure de note MIDI produits par le module KARMA sont transmis ou non.

note Vous pouvez utiliser ce paramètre pour étouffer les phrases de notes générées par le module KARMA et vous servir uniquement des données de contrôle produites par ce module (ex.: panoramique, fréquence de coupure de filtre, résonance) pour moduler les phrases ou accords que vous jouez sur le clavier.

Vu l'ajout du paramètre "Notes", les noms des autres paramètres affichés à l'écran ont changé comme suit: (voyez aussi l'illustration ci-dessus)

GE Bend → Bend GE CC-A → CC-A GE CC-B → CC-B
GE Env1 → Env1 GE Env2 → Env2 GE Env3 → Env3

Freeze Randomize

La version 2.0 du système propose une page 6.2-3: Parm3 (Parameter 3) additionnelle et une fonction "Freeze Randomize". Celles-ci se trouvent après la page 6.2-2: Parm2 de chaque mode.

Vous trouverez la page Parm3 (Parameter 3) après la page suivante de chaque mode:

Mode Program	PROG 6.2-2	(☞Gdp p.31~32)
Mode Combination	COMBI 6.2-2	(☞Gdp p.61~62)
Mode Sequencer	SEQ 6.2-2	(☞Gdp p.108~109)
Mode Song Play	S.PLAY 6.2-2	(☞Gdp p.126~127)

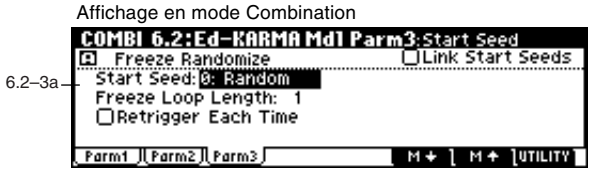
6.2–3: Parm3 (Parameter3)

Vous pouvez saisir ("Freeze") les variations de phrases infinies produites par la fonction aléatoire du KARMA. L'utilisation combinée des paramètres "Random Capture" (☞p.9), "Start Seed" (6.2-3a) et "Freeze Loop Length" (6.2-2a) avec la fonction "Random FF/REW" permet de mettre en boucle une phrase qui change de façon aléatoire ou d jouer la même phrase à chaque déclenchement. Nous avons donné un nom collectif à ces options: "**Freeze Randomize**". En outre, vous pouvez mémoriser ces réglages lors de la sauvegarde d'un Program ou d'une Combination, de sorte que vous obteniez toujours la même phrase ou le même motif aléatoire chaque fois que vous l'activez.

note Notez que tous les GE ne sont pas programmés pour exploiter les capacités aléatoires de la fonction KARMA. Si

un GE donné ne contient aucun réglage aléatoire programmé, ces nouveaux paramètres resteront sans effet.

Affichage en mode Combination



6.2–3a: Freeze Randomize

Pour les modes qui permettent d'utiliser plusieurs modules KARMA (Combination, Sequencer et Song Play), choisissez le module KARMA dont vous voulez régler les paramètres Freeze Randomize avec les boutons [M]/[M].

Start Seed [-2147483648…0: Random…+2147483647]

Définit le "Seed", c.-à.-d la base initiale utilisée par le module KARMA pour générer une phrase aléatoire.

note "**Seed**" désigne donc les données de source servant à l'élaboration des calculs aléatoires. "Start Seed" désigne le "Seed" utilisé pour chaque déclenchement.

note Les réglages 6.4-6(7): Random 1(2) des modes Combination, Sequencer et Song Play restent d'application, indépendamment du réglage "Start Seed". Si vous choisissez le même GE avec une même valeur "Start Seed" pour les modules KARMA A, B, C et D, la phrase déclenchée sera identique, mais les changements produits lors de chaque répétition dépendront des réglages Random 1 (2).

0: Random: Chaque déclenchement produit une phrase différente. Au sein du module KARMA, une valeur "Start Seed" différente est définie de façon aléatoire pour chaque déclenchement. Il s'agit du réglage utilisé invariablement dans la version 1.0 du système.

Pour toute valeur autre que Random: Chaque déclenchement produit la même phrase. Si vous définissez une valeur différente pour le paramètre "Start Seed", vous obtiendrez des phrases différentes. En revanche, si la valeur "Start Seed" est identique, vous obtiendrez toujours la même phrase.

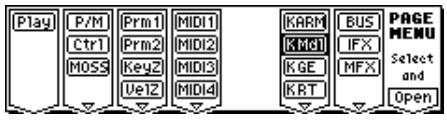
Effet de la valeur "Start Seed" sur la phrase

Voyons maintenant l'effet de divers réglages "Start Seed" sur la phrase, en prenant la Combination E-67: Modern Jazz [JS] comme exemple.

① Activez le mode Combination et choisissez la Combination **E067: Modern Jazz [JS]**.
E067: Modern Jazz [JS]: cette Combination propose un sax solo avec accompagnement de basse, batterie et piano.



② Appuyez sur le bouton [MENU] et choisissez la page 6.2: Ed-KARMA Mdl. (Pour savoir comment choisir une page d'écran, ☞Gdp p.1.)



③ Appuyez sur le bouton [F3] pour afficher la page Parm3.



④ Choisissez le module A avec les boutons [M]/[M] et vérifiez que "Start Seed" est réglé sur **0: Random**. Si ce n'est pas le cas, réglez "Start Seed" sur **0: Random**. Le module A produit alors une phrase pour le Program de sax du Timbre 2.

⑤ Utilisez le bouton CHORD TRIGGER [1] pour déclencher plusieurs fois le GE à intervalles réguliers (une ou deux secondes). Ecoutez bien la phrase de saxo produite: à chaque déclenchement, le saxo joue une phrase différente.

⑥ Réglez le paramètre "Start Seed" sur **toute valeur autre que 0: Random**. Pour notre exemple, réglez-le sur **+1**.

⑦ Déclenchez plusieurs fois le GE avec le bouton CHORD TRIGGER [1] (de la manière décrite à l'étape 5). Ecoutez bien la phrase de saxo produite: à chaque déclenchement, le saxo joue la même phrase.

⑧ Réglez "Start Seed" sur une **valeur autre que +1** et répétez la procédure décrite à l'étape 5. Le saxo joue alors la même phrase à chaque déclenchement, mais il s'agit d'une autre phrase que celle produite quand "Start Seed" est sur **+1**.

note Si vous réglez "Start Seed" sur **0: Random** et que vous exécutez "Random Capture" (☞p.9) après le déclenchement, c'est la valeur "Start Seed" définie au sein du module au moment du déclenchement qui sera utilisée ici. Vous pouvez écouter les changements aléatoires de phrase produits pour chaque déclenchement et exécuter cette fonction quand vous tombez sur une phrase que vous voulez reproduire. En outre, vous pouvez vous servir de la fonction "Freeze Loop Length" pour mettre en boucle une phrase qui vous plaît (☞p.10 Utilisation de la fonction Freeze Randomize et de "Random Capture" au moyen de la fonction "Random FF/REW").

Freeze Loop Length [Off, 1…32]

Cette fonction définit le nombre de mesures pour les phrases produites "à répétition" par le module KARMA. Après le déclenchement, le module génère une phrase du nombre de mesures défini ici et reproduit cette phrase en boucle. Si vous réglez ce paramètre sur **Off**, la phrase ne sera pas répétée.

Le tableau et les explications ci-dessous décrivent l'effet de diverses combinaisons de réglages "Start Seed" et "Freeze Loop Length" sur la phrase ou les données de pilotage produites de façon aléatoire par le module KARMA à chaque déclenchement, conformément aux réglages GE utilisés.

	"Start Seed"	"Freeze Loop Length"
(1)	**0: Random**	**Off**
(2)	**toute valeur**	**Off**
(3)	**0: Random**	**1...32**
(4)	**toute valeur**	**1...32**

(1) "Start Seed" sur **0: Random**, "Freeze Loop Length" sur **Off**
La phrase change de façon aléatoire à chaque déclenchement. Chaque répétition de la phrase amène un changement aléatoire. C'est le comportement dans la version 1.0 du système.
Imaginez par exemple que vous ayez un GE qui, si vous spécifiez **C-D-E-F**, change l'ordre des notes de façon aléatoire et joue quatre notes en boucle pour chaque mesure. Dans ce cas, quand vous déclenchez ce GE, il génère des notes selon un ordre aléatoire (**C-D-E-F, C-C-D-F, F-D-C-E…** par exemple). Redéclenchez ce même GE: vous obtenez une phrase aléatoire différente (**E-D-C-C, C-C-D-D, C-D-C-E…** par exemple).

(2) "Start Seed" sur **toute valeur**, "Freeze Loop Length" sur **Off**
Chaque déclenchement produit la même phrase. Si vous spécifiez des valeurs "Start Seed" différentes, vous obtiendrez des phrases différentes. La phrase change de façon aléatoire à chaque répétition, mais vous obtenez toujours la même phrase chaque fois que vous redéclenchez avec une valeur "Start Seed" donnée. Vous avez ainsi le choix parmi plus de quatre milliards (!) de variations de phrases. Imaginez par exemple que vous ayez un GE, qui, quand vous jouez **C-D-E-F**, change l'ordre des notes de façon aléatoire et joue quatre notes en boucle pour chaque mesure. Dans ce cas, quand vous déclenchez ce GE, il génère des notes selon un ordre aléatoire (**C-D-D-C, D-C-E-C, D-E-C-D…** par exemple). Même si vous redéclenchez ce même GE, il rejouera la même phrase (**C-D-D-C, D-C-E-C, D-E-C-D…**). Si vous changez la valeur "Start Seed", vous obtiendrez une phrase différente: **E-E-C-D, D-C-C-C, E-E-E-E…** par exemple.

(3) "Start Seed" sur **0: Random**, "Freeze Loop Length" sur **1…32**
La phrase change de façon aléatoire à chaque déclenchement. Toutefois, cette phrase est jouée en boucle pendant le nombre de mesures défini avec "Freeze Loop Length". Cette même mesure est jouée en boucle jusqu'à ce que vous redéclenchiez le GE en question. Quand vous le faites, c'est une autre phrase qui est mise en boucle. Imaginez par ex. que vous disposiez d'un GE qui, quand vous jouez **C-D-E-F**, change l'ordre des notes de façon aléatoire et joue quatre notes en boucle pour chaque mesure. Dans ce cas, si vous réglez "Freeze Loop Length" sur 1 (mesure) et que vous redéclenchez ce GE, les quatre mêmes notes continueront d'être jouées en boucle (**F-E-D-C, F-E-D-C, F-E-D-C…** par exemple). Lors d'un nouveau déclenchement, c'est une autre phrase qui est mise en boucle (**D-D-C-C, D-D-C-C, D-D-C-C…** par exemple). (☞ "Retrigger Each Time")

(4) "Start Seed" sur **toute valeur**, "Freeze Loop Length" sur **1...32**
Chaque déclenchement du GE produit la même phrase. Cette phrase est jouée en boucle pendant le nombre de mesures défini avec "Freeze Loop Length". Si, par exemple, vous choisissez un Program ou une Combination et que vous effectuez ces réglages pour un module KARMA produisant des changements aléatoires à chaque déclenchement, vous obtiendrez exactement la même phrase en boucle à chaque déclenchement. En revanche, si vous changez la valeur "Start Seed", la phrase en boucle changera à chaque déclenchement. Imaginez par exemple que vous ayez un GE, qui, quand vous jouez **C-D-E-F**, change l'ordre des notes de façon aléatoire et joue quatre notes en boucle pour chaque mesure. Dans ce cas, si vous réglez "Freeze Loop Length" sur 1 (mesure) et que vous redéclenchez ce GE, les quatre mêmes notes continueront d'être jouées en boucle (**D-E-E-C, D-E-E-C, D-E-E-C…** par exemple). Même si vous redéclenchez ce même GE, il rejouera la même phrase de **D-E-E-C, D-E-E-C, D-E-E-C, …**. Si vous changez la valeur "Start Seed", vous obtiendrez une phrase différente mise en boucle (**C-C-E-E, C-C-E-E, C-C-E-E…** par exemple). (☞ "Retrigger Each Time")

Retrigger Each Time [Off, On]

Quand vous réglez ce paramètre sur "**On (coché)**", chaque fois que la longueur de boucle est terminée, le motif Phase, les enveloppes et les renvois sont redéclenchés comme si le redéclenchement se faisait au clavier même. Cela veut dire que les notes de la phrase sont redéclenchées selon les réglages Note Trigger (6.2-2a ☞Gdp p.31, p.61, p.108 et p.126) et les réglages internes ad hoc du GE, et que toute enveloppe est initialisée selon les réglages Envelope Trigger/Latch (6.2-2a ☞Gdp p.32, p.62, p.108 et p.127.) Si ce réglage est sur "**Off (non coché)**", c'est la longueur globale du motif Phase GE interne qui détermine quand la boucle est redéclenchée. Exemple: si le motif Phase est long de 8 mesures et que "Freeze Loop Length" est réglé sur 2 mesures, les calculs aléatoires seront initialisés toutes les 2 mesures (pilotant le rythme et le mouvement des notes, par ex.). Toutefois, il se pourrait que la mélodie et les enveloppes ne soient pas initialisées avant la fin de la huitième mesure. (☞p.10 Utilisation de la fonction Freeze Randomize et de "Random Capture" au moyen de la fonction "Random FF/REW")

N'est disponible que si "Freeze Loop Length" est réglé sur une valeur autre que **0: Off**.

note Dans certains cas, il se pourrait que les deux réglages sonnent de la même manière. Cela dépend des réglages internes du GE.

Link Start Seeds [Off, On]

Vous pouvez vérifier et régler ce paramètre dans les modes mettant plusieurs modules KARMA à votre disposition (Combination, Sequencer et Song Play).

On (coché): Quand vous choisissez une valeur "Start Seed" pour un des quatre modules KARMA (A, B, C, D), les trois autres modules adoptent la même valeur "Start Seed". Une manière pratique de vérifier rapidement l'effet de nouveaux réglages sur les quatre modules à la fois.

note Ce réglage est ignoré pendant l'exécution de "Random Capture".

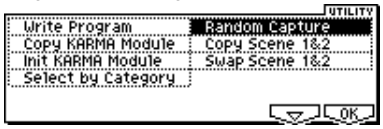
Random Capture

La version 2.0 du système ajoute une fonction "Random Capture" aux commandes de menu Utility, disponibles aux pages d'édition de la fonction KARMA dans chaque mode.

Voici les pages où vous trouverez la fonction "Random Capture" sous le menu Utility:

Mode Program	PROG 6.1-1~PROG 6.4-5 (☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 6.1-1~COMBI 6.4-7 (☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1~SEQ 6.4-7 (☞Gdp p.104)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1~S.PLAY 6.4-7 (☞Gdp p.123)

Affichage en mode Program

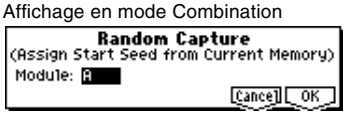


Random Capture

Quand vous exécutez cette commande, le réglage "Start Seed" (qui sert de base pour le caractère aléatoire de la phrase produite par le module KARMA; 6.2-3 ☞p.8) est automatiquement réglé sur la valeur "Seed" utilisée au sein du module KARMA à ce moment. Exemple: vous écoutez des variations de phrases produites de façon aléatoire à chaque déclenchement d'un module KARMA et vous tombez sur une phrase que vous aimeriez retrouver telle quelle à chaque fois que vous redéclenchez ce GE. Dans ce cas, vous pouvez exécuter cette commande pour capturer la "base" qui a produit la phrase en question (☞p.10 Utilisation de la fonction Freeze Randomize et de "Random Capture" au moyen de la fonction "Random FF/REW").

① Choisissez "Random Capture" pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

Affichage en mode Combination



② Si vous vous trouvez dans un mode capable d'exploiter plusieurs modules KARMA (Combination, Sequencer ou Song Play), servez-vous de "Module:" afin de choisir le module pour lequel vous voulez capturer la valeur de base. Si vous choisissez **A~D**, la valeur de base sera capturée pour le module KARMA en question. Si vous choisissez **All**, les valeurs de base seront capturées pour les quatre modules KARMA.

③ Pour exécuter la fonction Random Capture, appuyez sur [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7] ("Cancel").

Si le paramètre "Start Seed" (6.2-3a ☞p.8) du module KARMA permettant une saisie aléatoire est affecté à RT Parameter (☞p.11), le message "Can't execute random capture" est affich. Dans ce cas, la saisie n'st pas excute. (Appuyez sur [F8] ("OK") pour faire disparaître ce message.)

Si vous slectionnez **ALL** pour "Module:" (modes Combination, Sequencer, Song Play) afin d'effectuer la saisie de tous les modules KARMA, cette saisie alatoire n'st en fait excute que pour les modules dont le paramètre "Start Seed" n'est pas défini comme RT Parameter. Si le paramètre "Start Seed" de tous les modules KARMA est dfini comme RT Parameter, le message "Can't execute random capture" est affich pour vous signaler que la saisie alatoire ne sera excute pour aucun module KARMA. (Appuyez sur [F8] ("OK") pour faire disparaître ce message.)

Random FF/REW

Dans la version 2.0 du système, les modes Program, Combination, Sequencer et Song Play disposent d'une fonction "Random FF/REW".

"Random FF/REW" permet d'avancer ou de reculer par pas d'une mesure dans les phrases générées par le module KARMA. Vous pouvez combiner cette fonction avec les fonctions "Random Capture", "Start Seed" (6.2-3a) et "Freeze Loop Length" (6.2-3a) pour "boucler" une phrase qui change de façon aléatoire ou générer la même phrase chaque fois que vous déclenchez le GE.

Marche à suivre

Voici la procédure de base: dans l'une des pages P6.1~6.4 d'édition de la fonction KARMA de chaque mode, maintenez le bouton [./HOLD] enfoncé et appuyez sur le bouton [◄◄ REW] ou [FF ►►]. Si vous appuyez une seule fois sur le bouton [◄◄ REW] (ou le bouton [FF ►►]), la phrase générée par le module KARMA recule (ou avance) d'une mesure. Si vous appuyez quatre fois sur le bouton en question, la phrase avance (ou recule) de quatre mesures.

Utilisation de la fonction Freeze Randomize et de "Random Capture" au moyen de la fonction "Random FF/REW"

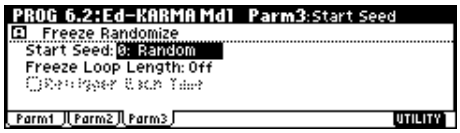
Voici un exemple de l'approche à adopter en mode Program.

① Activez le mode Program et choisissez le Program **E096: Thin AnaLead**.



② Servez-vous du bouton [CHORD TRIGGER] ou du clavier pour déclencher le GE "**0643(PRE): Improv Lead1/E96**" pour le module KARMA. La phrase produite par ce GE changera toujours de façon aléatoire (chaque fois que vous la redéclenchez ou qu'elle est répétée).

③ Choisissez la page PROG 6.2: Ed-KARMA Mdl Parm3.



④ Réglez "Start Seed" sur **1 (+0000000001)**. Redéclenchez avec [CHORD TRIGGER]. Vous obtiendrez chaque fois la même phrase aléatoire. Toutefois, si vous la laissez poursuivre, vous obtiendrez de nouvelles variations aléatoires au fil des répétitions.

⑤ Réglez "Freeze Loop Length" sur **2 (2 mesures)**. Cela signifie que toutes les 2 mesures, la phrase repart en boucle et reproduit exactement la même série de calculs aléatoires spécifiés par le réglage "Start Seed" **1**. Toutefois, vu que le GE en question dispose d'un motif Phase de 8 pas (mesures), il se pourrait qu'il ne sonne pas toujours comme s'il redémarrait toutes les 2 mesures, cela en raison des réglages internes du motif Phase. Il répétera les mêmes calculs aléatoires mais ne redéclenchera pas nécessairement le riff depuis le début. Ce réglage peut cependant aussi servir à obtenir le même rythme et les mêmes mouvements de notes au sein d'une phrase d'évolution plus longue.

⑥ Réglez "Retrigger Each Time" sur **On (coché)**. A présent, le motif Phase est aussi initialisé toutes les 2 mesures, conformément au réglage Freeze Loop Length. La phrase devient ainsi une simple boucle de 2 mesures.

⑦ Remettez "Start Seed" sur **0: Random**. Redéclenchez la phrase en appuyant sur un bouton [CHORD TRIGGER] ou en jouant sur le clavier. Chaque déclenchement produit une phrase de caractère aléatoire complètement neuf. Cette phrase est mise en boucle et répétée toutes les 2 mesures, jusqu'à ce que vous la redéclenchiez.

⑧ Remettez ensuite "Retrigger Each Time" sur **Off (non coché)**. De nouveau, même si les variations aléatoires se répètent toutes les 2 mesures, les 8 pas du motif Phase du GE permettent de créer des phrases d'évolution plus longue.

⑨ Remettez "Start Seed" sur **Off**.

⑩ Comme à l'étape ②, servez-vous des boutons [CHORD TRIGGER] ou du clavier pour déclencher le module KARMA.

⑪ Au moment voulu, enfoncez le bouton [./HOLD] et appuyez une fois sur le bouton [◄◄ REW]. La phrase générée par le GE recule alors d'une mesure et est reproduite. Si vous enfoncez le bouton [./HOLD] et que vous appuyez quatre fois sur [◄◄ REW], la phrase recule de quatre mesures. Utilisez cette fonction pour rechercher les phrases à saisir.

⑫ Réglez le paramètre "Freeze Loop Length". Si vous le réglez sur **1~32**, la phrase sera mise en boucle pendant le nombre spécifié de mesures. Pour notre exemple, choisissez la valeur **2** et réglez "Retrigger Each Time" sur **On (coché)**. Vous produisez ainsi une phrase aléatoire de deux mesures mises en boucle. Cette fonction permet par exemple de "boucler" une phrase quand vous jouez sur scène.

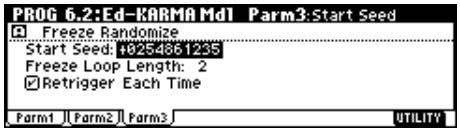
⑬ Si vous voulez que cette phrase soit jouée chaque fois que vous déclenchez le GE, exécutez la fonction "Random

Capture". Appuyez sur [F8] ("OK") et choisissez "Random Capture" sous le menu Utility.



⑭ Quand la fenêtre de dialogue ci-dessus s'affiche, appuyez sur [F8] ("OK").
Le paramètre "Start Seed" est automatiquement réglé sur la valeur interne nécessaire pour produire la phrase.

Exemple: La fonction Random Capture a réglé "Start Seed" sur la valeur +0254861235



note "Seed" désigne la "base", c.-à-d. les données de source des calculs aléatoires. La "base" de la phrase en boucle est automatiquement définie au sein du module KARMA comme valeur "Start Seed". Celle-ci sert à chaque déclenchement du GE. Bref, chaque fois que vous déclenchez le GE, l'instrument utilise une "base" spécifique pour générer la phrase.

⑮ Appuyez sur le bouton KARMA [ON/OFF] pour désactiver temporairement la fonction KARMA. Pour réactiver la fonction KARMA, appuyez de nouveau sur ce bouton.

⑯ Servez-vous des boutons [CHORD TRIGGER] ou du clavier pour déclencher le module KARMA, en procédant de la façon décrite à l'étape ②. La phrase mise en boucle à l'étape ⑫ est reproduite chaque fois que vous déclenchez le module. Vous pouvez alors sauvegarder le Program et rappeler cette phrase à tout moment.

RT Parameter (RealTime Parameter)

Dans la version 2.0 du système, nous avons aussi ajouté des groupes Rand (Random) et PE (Performance) aux groupes "Grp (Parm Group)" à la page KARMA RT Parameter de chaque mode. Ces groupes supplémentaires contiennent les nouveaux paramètres Start Seed, Loop Length (Freeze Loop Length) et Time Sig. (Time Signature). Cela vous permet d'assigner les paramètres aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS et de les modifier en temps réel.

Voici l'emplacement des pages KARMA RT Parameter pour chaque mode:

Mode Program	PROG 6.4-1(2)	(☞Gdp p.35)
Mode Combination	COMBI 6.4-1(2)	(☞Gdp p.63)
Mode Sequencer	SEQ 6.4-1(2)	(☞Gdp p.110)
Mode Song Play	S.PLAY 6.4-1(2)	(☞Gdp p.128)

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

Group: Rand (Random)

Start Seed **[-8192...0...+8191]**
Règle la valeur de la "base initiale" ("Start Seed"; 6.2-3a).

0: Random (aléatoire)

Autre que 0: Choisissez la valeur "Start Seed" voulue. Notez cependant que si vous spécifiez la valeur de cette façon, vous ne pouvez pas sortir de la plage -8192 à +8191.

note Si la valeur "Start Seed" que vous avez définie comme paramètre RT sort de cette plage de réglage, elle sera limitée à une extrémité de la plage en question.

Loop Length (Freeze Loop Length) **[0…32]**
Règle la valeur "Freeze Loop Length" (6.2-3a).

0: Off

1...32: Définit la longueur (en mesures) de la phrase à répétition générée.

Retrigger Each Time **[Off, On]**
Définit la fonction du paramètre "Retrigger Each Time" (6.2-3a).

0: Off

1: Le paramètre "Freeze Loop Length" redéclenche la phrase depuis le début une fois la longueur de boucle écoulée.

Group: PE (Performance)

Time Sig. (Time Signature) **[0…48]**
Définit la fonction du paramètre "KARMA Time Sig. (KARMA Time Signature)" (☞p.6).

0: Off

1...48: Correspond à 1/4~16/16.

Si vous affectez le paramètre Time Sig. à cette fonction, vous ne pourrez pas régler "A (Parm Module A)" ni "A/B/C/D (Parm Module A/B/C/D)" (☞Gdp p.37, p.63, p.110 et p.128).

Les paramètres que vous assignez sous RT Parm 1…8 ne seront plus disponibles pour l'édition aux autres pages.

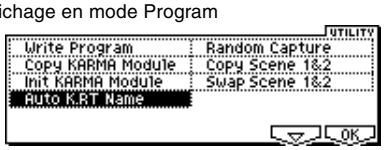
Auto Assign KARMA RT Name

La version 2.0 du système est aussi dotée d'une commande "Auto K.RT Name", qui vient s'ajouter aux commandes de menu Utility de la page K.RTC (KARMA Realtime Controls) et des pages 6.4-4(5): Name 1 (2) de chaque mode.

Vous trouverez la commande "Auto K.RT Name" sous le menu Utility des pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-4 PROG 6.4-4(5)b: UTILITY	(☞Gdp p.6) (☞Gdp p.38)
Mode Combination	COMBI 1.1-5 COMBI 6.4-4(5)b: UTILITY	(☞Gdp p.48) (☞Gdp p.64)
Mode Sequencer	SEQ 1.1-7 SEQ 6.4-4(5)b: UTILITY	(☞Gdp p.77) (☞Gdp p.111)
Mode Song Play	S.PLAY 1.1-7 S.PLAY 6.4-4(5)b: UTILITY	(☞Gdp p.118) (☞Gdp p.128)

Affichage en mode Program



Auto K.RT Name (Auto Assign KARMA RT Name)

Selon les paramètres GE et RT pilotés, vous pouvez vous arranger pour affecter automatiquement des noms ad hoc (parmi un éventail de 407 noms, comme "Rhythm Swing%" et "Rhythm Complexity") aux commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS. Servez-vous de cette

fonction quand vous créez de nouvelles affectations pour la fonction KARMA ou que vous changez de GE.

① Choisissez “Auto K.RT Name” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur [F8] (“OK”) pour exécuter cette commande. Pour l’annuler, appuyez sur [F7] (“Cancel”).

note Même dans le cas d’un Program ou d’une Combination Preload pour lequel/laquelle vous n’avez pas édité la fonction KARMA, il se pourrait que l’exécution de cette commande produise des noms différents de ceux actuellement définis.

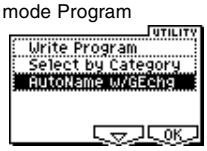
AutoName w/GEchg

Dans la version 2.0, nous avons ajouté “AutoName w/GEchg” aux commandes de menu Utility des pages Play KARMA et KARMA Setup de chaque mode.

Vous trouverez la commande “AutoName w/GEchg” (intitulée “AutoName GEchg” en mode Sequencer) sous le menu Utility des pages suivantes:

Mode Program	PROG 1.1-3b PROG 6.1-1c	(☞Gdp p.5) (☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 1.1-4d COMBI 6.1-1d	(☞Gdp p.47) (☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1d	(☞Gdp p.104)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1d	(☞Gdp p.123)

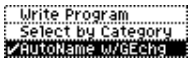
Affichage en mode Program



AutoName w/GEchg (Auto Assign KARMA RT Name on GE change)

Quand vous modifiez l’affectation de GE d’un module, cette commande change automatiquement le nom des commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS pilotant le module en question.

① Choisissez “AutoName w/GEchg” sous le menu Utility et appuyez sur [F8] (“OK”) pour exécuter la commande. Après l’exécution, vous verrez un repère s’ajouter sous le menu, à gauche de la commande “AutoName w/GEchg”. Il vous indique que la fonction est active. Chaque fois que choisissez cette commande, vous activez/coupez tour à tour la fonction “AutoName w/GEchg”.



② Quand vous modifiez le réglage “GE Select” (☞p.6) de chaque mode et que cette fonction est active, la commande “Auto Assign KARMA RT Name” est exécutée automatiquement. Ce qui veut dire que les noms des commandes et boutons K.RTC sont changés selon les assignations que vous leur avez définies aux pages GE Parameter (6.3-1/2/3/4 ☞Gdp p.).

note En modes Combination, Sequencer et Song Play, qui permettent d’utiliser plusieurs modules KARMA à la fois, les noms sont affectés automatiquement, mais uniquement pour les commandes et boutons KARMA REALTIME CONTROLS pilotant le module dont vous avez modifié l’assignation de GE.

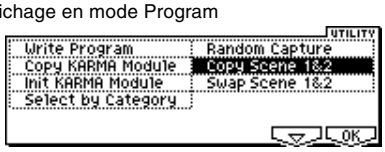
Copy/Swap KARMA Scene

La version 2.0 du système ajoute les options “Copy KARMA Scene” et “Swap KARMA Scene” aux commandes du menu Utility, disponibles aux pages d’édition de la fonction KARMA de chaque mode.

Vous trouverez les commandes “Copy/Swap KARMA Scene” sous le menu Utility des pages suivantes:

Mode Program	PROG 6.1-1~6.4-5	(☞Gdp p.26)
Mode Combination	COMBI 6.1-1~6.4-7	(☞Gdp p.57)
Mode Sequencer	SEQ 6.1-1~6.4-7	(☞Gdp p.104)
Mode Song Play	S.PLAY 6.1-1~6.4-7	(☞Gdp p.123)

Affichage en mode Program



Copy Scene 1&2 (Copy KARMA Scene)

Cette commande sert à copier les réglages KARMA REALTIME CONTROLS entre les mémoires Scene 1 et 2. Utilisez cette fonction pour effectuer des réglages Scene 2 inspirés de ceux que vous avez définis dans la scène 1, ou vice versa.

① Choisissez “Copy Scene 1&2” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.

② Choisissez **Scene 1** → **Scene 2** ou **Scene 2** → **Scene 1** pour définir le sens de la copie. Avec **Scene 1** → **Scene 2** , vous copiez les réglages de la mémoire de scène 1 dans la mémoire de scène 2. **Scene 2** → **Scene 1** produit le résultat inverse.

③ Appuyez sur [F8] (“OK”) pour exécuter la copie. Pour annuler l’opération, appuyez sur [F7] (“Cancel”).

Swap Scene 1&2 (Swap KARMA Scene 1&2)

Cette commande sert à échanger (“Swap”) les réglages KARMA REALTIME CONTROLS des mémoires Scene 1 et 2.

① Choisissez “Swap Scene 1&2” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Appuyez sur [F8] (“OK”) pour exécuter l’échange. Pour annuler l’opération, appuyez sur [F7] (“Cancel”).

Paramètres GE

Dans sa version 2.0, le système de la KARMA Music Workstation propose quelques nouveaux paramètres GE et des nouvelles valeurs pour ces paramètres. Les futurs produits de la EXB-PCM 04/05 incluront des nouveaux Programs, Combinations et données GE conçus spécialement pour le KARMA et exploitant ces nouveaux paramètres.

Groupe GE (Generated Effect)

GE Type

Veuillez modifier comme suit les explications sous "Paramètres GE Global", "GE Type", **1: Generated-Gated** (GE p.4):

1: Generated-Gated

Produit une série de notes comme pour le réglage **0: Generated – Riff** ci-dessus. Toutefois, ici, seule une partie de la "Note Series" est redéclenchée conformément aux paramètres. Les effets sont produits sur base d'un motif Rhythm et de son rapport avec la source de tempo ou l'enveloppe de tempo. Les notes jouées sont soit générées à répétition de plusieurs façons différentes, soit maintenues puis "découpées en tranches et triturées" à l'aide d'une valeur de pilotage spécifiée. Cela permet de simuler plusieurs effets Techno en vogue, comme par exemple le "Gating" d'un synthé avec une partie de charleston comme avec un Gate/compresseur audio externe. Combiné au réglage "Gate Type" = **1: Vel CP** décrit ci-dessous, ce réglage GE Type permet aussi de simuler le fonctionnement de l'arpégiateur sur le modèle Triton de Korg.

Gate Type

Les paramètres GE Global "Gate Type" proposent un réglage supplémentaire. Il s'agit de "1: Vel CP". Par conséquent, le nombre et l'ordre des réglages a changé. En outre, les explications sous 0: [Vel]-déclenchement de notes via le toucher (GE p.4) ont changé comme suit:

Gate Type [0…5]

- **0: Vel-déclenchement de toutes les notes via le toucher**
- **1: Vel CP-redéclenchement des notes du motif Cluster via le toucher**
- **2: CC [T]-maintien de notes; le redéclenchement n'a lieu que si la valeur Phase Transpose est modifiée.**
- **3: CC [1]-maintien de notes; le redéclenchement a lieu quand la Phase1 est atteinte.**
- **4: CC [2]-maintien de notes; le redéclenchement a lieu quand la Phase 2 est atteinte.**
- **5: CC [A]-maintien de notes; le redéclenchement a lieu dès que toute phase est atteinte.**

0: Vel-déclenchement de toutes les notes via le toucher

Une portion de la "Note Series" (série de notes) correspondant au nombre de notes jouées est générée de façon répétitive et (selon les réglages de paramètres) se comporte comme des commandes d'enclenchement ou de coupure de notes. En d'autres mots, si vous jouez 8 notes, les 8 premières notes de la Note Series seront produites immédiatement de manière répétitive, et cela conformément au rythme du "Rhythm Pattern". Il en résulte un effet "Gate" dans lequel chaque groupe de notes adopte l'attaque du Program correspondant. Cela donne l'impression que l'artiste est en train d'enfoncer les notes en question du clavier de manière répétitive – et souvent de façon rapide. Vous pouvez aussi faire appel à un "Velocity Pattern" pour appliquer des touchers différents aux groupes de notes. La fonction "Cluster Pattern Grid" est désactivée et n'influence pas le nombre de notes produites.

1: Vel CP-redéclenchement des notes du motif Cluster via le toucher

La grille Cluster Pattern sert à indiquer quelles notes doivent être générées dans une portion de la Note Series correspondant au nombre de notes jouées. Ainsi, par exemple, les 10 rangées de la portion Value dans la grille Cluster Pattern permettent de spécifier quelles sont parmi les 10 notes que vous avez peut-être jouées, celles qui doivent être générées. Si, pour un pas du motif Cluster, les rangées 0, 2 et 4 sont choisies, alors c'est la première, la troisième et la cinquième note de la Note Series qui seront générées pour ce pas. La production des notes dépendra aussi des réglages Note Series et Input Sort. Vous pouvez par ex. utiliser ce paramètre pour simuler le fonctionnement de l'arpégiateur sur le Triton de Korg. Notez que le fait de remplir les 10 rangées de chaque colonne revient en fait à choisir l'option **0: Vel** ci-dessus.

Groupe Phase

Length Mode

Sous Length Mode, **0: AC-Actual** (GE p.9), effacez la phrase entre parenthèses "(conformément au réglage du paramètre "Cycle Mode", ☞p. 10)", qui se trouve au milieu du paragraphe.

Cycle Mode

Veuillez modifier comme suit les explications sous Paramètres généraux, Cycle Mode (GE p.10):

Cycle Mode [0…6]

- **0: S-remplacement par un blanc**
- **1: L-limite à la note supérieure/inférieure**
- **2: R-redémarrage à l'autre bout de la phase**
- **3: W-enroulement à l'un ou l'autre bout de la phase**
- **4: B-début de la phase**
- **5: E-fin de la phase**
- **6: BE-début et fin de la phase**

Vous déterminez ici ce qui se passe quand le début ou la fin de l'extrait de reproduction de phase (défini avec le réglage "Phase Beginning/End Offsets" (GE p.11) et/ou la longueur de la série de notes) est atteint pendant la génération de notes. L'action dépend en outre du réglage Phase "Length Mode" (voyez ci-dessus).

Pas disponible si "Phase Length Mode" (ci-dessus) = **0: AC-Actual**. N'est pas non plus disponible si "GE Type"= **1: Generated-Gated**, sauf si "Gate Type" (GE p.4) = **1:Vel CP.** Avec **2: Generated-Drum**, vous pourrez utiliser la série de notes comme données de Pitch Bend (voyez la section ad hoc).

0: S-remplacement par un blanc

Si la production de notes déborde d'une extrémité ou de l'autre de l'extrait de reproduction de phase, ces notes seront omises et remplacées par un blanc. Une fois le nombre d'événements ou de temps spécifié (y compris les notes muettes) produits pour une armure donnée, le changement de phase se produit. Ce réglage permet de simuler le fonctionnement du paramètre "Arpeggio Type": **As Played** disponible pour l'arpégiateur du Triton.

1: L-limite à la note supérieure/inférieure

Si la production de notes déborde d'une extrémité ou de l'autre de l'extrait de reproduction de phase, les notes excédentes sont éliminées et remplacées par la note inférieure ou supérieure de la Phase. Une fois le nombre d'événements ou de temps spécifié produits pour une armure donnée, un changement de phase a lieu. Dans ce cas, un réglage "Index Pattern" ou "Cluster Pattern" qui provoquerait un débordement au-delà de ce point reste sans effet. Si la production de notes déborde d'une extrémité ou de l'autre de l'extrait de reproduction de phase, ces notes seront omises et remplacées par un blanc. Une fois que le nombre d'événements ou de temps spécifiés (y compris les notes muettes) sont produits pour une armure donnée, le changement de phase se produit. Ce réglage permet de simuler le fonctionnement du paramètre "Arpeggio Type": **As Played (Fill)** disponible pour l'arpégiateur du Triton.

2: R-redémarrage à l'autre bout de la phase

Si la production de notes déborde d'une extrémité ou de l'autre de l'extrait de reproduction de phase, les notes excédentes sont remplacées par des notes comprises dans l'extrait de reproduction, comme si le riff redémarrait de l'autre bout. (Pour celles et ceux que les détails techniques intéressent: le renvoi est maintenu dans la plage via division modulo.) Une fois que le nombre d'événements ou de temps spécifiés sont produits pour une armure donnée, un changement de phase intervient. Ce réglage permet de simuler le fonctionnement du paramètre "Arpeggio Type": **Running Up** disponible pour l'arpégiateur du Triton.

3: W-enroulement à l'un ou l'autre bout de la phase

Si la production de notes déborde d'une extrémité ou de l'autre de l'extrait de reproduction de phase, les notes excédentes sont remplacées par des notes comprises dans l'extrait de reproduction, comme si le riff était "enroulé" autour du point limite. (Pour les amateurs de détails techniques: le renvoi est maintenu dans cette plage par inversion.) Une fois que le nombre d'événements ou de temps spécifiés sont produits pour une armure donnée, un changement de phase intervient. Ce réglage permet de simuler le fonctionnement du paramètre "Arpeggio Type": **Up&Down** disponible pour l'arpégiateur du Triton.

4: B-début de la phase

Permet de produire un effet de "retour" au début de l'extrait de reproduction de phase. Exemple: si le changement défini avec "Index Pattern" signifie que le renvoi ("Index") retourne en arrière et recule en fait plus loin que le début de l'extrait de reproduction, alors une boucle est créée (cela veut dire que le renvoi retourne automatiquement en arrière jusqu'à l'extrait de reproduction – et cela d'un certain nombre de pas). Si vous avez réglé Phase "Length Mode" sur **0: AC-Actual**, aucun retour ne sera produit et le changement de phase aura lieu immédiatement.

5: E-fin de la phase

Permet de produire un effet de "retour" à la fin de l'extrait de reproduction de phase. Exemple: si le changement défini avec "Index Pattern" signifie que le renvoi ("Index") saute en avant et avance en fait plus loin que la fin de l'extrait de reproduction, alors une boucle est créée (cela veut dire que le renvoi retourne automatiquement en arrière jusqu'à l'extrait de reproduction – et cela d'un certain nombre de pas). Si vous avez réglé Phase "Length Mode" sur **0: AC-Actual**, aucun retour ne sera produit et le changement de phase aura lieu immédiatement.

6: BE-début et fin de la phase

Propose un comportement combiné décrit ci-dessus pour les options "4" et "5".

Beginning Offset %/End Offset %

Veuillez ajouter la remarque suivante à la description des paramètres "Beginning Offset%" et "End Offset%" de la section "Paramètres propres à chaque phase" (☞GE p.11).

Pas disponible si "GE Type" = **1: Generated-Gated** (☞p.13), à moins que "Gate Type" (☞GE p.4, ☞p.13) = **1: Vel CP.** Si vous avez choisi **2: Generated-Drum**, vous pourrez utiliser la série de notes comme données de Pitch Bend (voyez la section ad hoc).

Paramètres Pattern

Nous avons ajouté les paramètres suivants aux paramètres Pattern (☞GE p.12).

Modèles ("Templates") simulant le fonctionnement des paramètres "Octave" et "Octave Motion" disponibles pour la fonction arpégiateur des modèles TRITON:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	Octave	Octave Motion*
0:	[0]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B
1:	[0	12]	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	2	U B
2:	[12	0]	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	12	0	2	D
3:	[0	12	24]	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	12	24	0	3	U
4:	[24	12	0]	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	12	0	24	3	D
5:	[0	12	24	12]	0	12	24	12	0	12	24	12	0	12	24	12	3	B
6:	[0	12	24	36]	0	12	24	36	0	12	24	36	0	12	24	36	4	U
7:	[36	24	12	0]	36	24	12	0	36	24	12	0	36	24	12	0	4	D
8:	[0	12	24	36	24	12]	0	12	24	36	24	12	0	12	24	36	4	B
9:	[0]	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	U D B (x2)
10:	[0	0	12	12]	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	2	U B (x2)
11:	[12	12	0	0]	12	12	0	0	12	12	0	0	12	12	0	0	2	D (x2)
12:	[0	0	12	12	24	24]	0	0	12	12	24	24	0	0	12	12	3	U (x2)
13:	[24	24	12	12	0	0]	24	24	12	12	0	0	24	24	12	12	3	D (x2)
14:	[0	0	12	12	24	24	12	12]	0	0	12	12	24	24	12	12	3	B (x2)
15:	[0	0	12	12	24	24	36	36]	0	0	12	12	24	24	36	36	4	U (x2)
16:	[36	36	24	24	12	12	0	0]	36	36	24	24	12	12	0	0	4	D (x2)
17:	[0	0	12	12	24	24	36	36	24	24	12	12]	0	0	12	12	4	B (x2)

* U = Up, D = Down, B = Both

Step Transpose Value [-48…0…+48]

Chaque pas du motif phase peut se voir affecter sa propre valeur de transposition (**-48…+48**). Celle-ci porte sur toutes les notes générées dans le pas en question. Ce réglage s'ajoute au paramètre Phase Transpose décrit ci-dessous. Exemple: si vous choisissez une valeur Step Transpose de **-12** et que Phase Transpose est réglé sur **+24** pour la phase utilisée dans le pas en question, alors vous obtenez une transposition générale de **+12**. Bien que cette valeur ne soit pas directement accessible sous forme de paramètre GE, vous pouvez la définir comme partie intégrante d'un GE et la modifier avec les 2 paramètres suivants:

Step Transpose On/Off [0, 1]

0: Off **1: On**

Permet d'activer et de couper l'effet des valeurs Step Transpose dans chaque pas du motif Phase pour l'ensemble du motif.

Step Transp. Template [0…17]

Permet de choisir un des 18 modèles ("Templates") disponibles pour les 16 pas d'un motif Phase et de les appliquer au motif Phase actuellement sélectionné. Ces 18 modèles correspondent aux divers réglages des paramètres "Octave" et "Octave Motion" disponibles pour la fonction arpégiateur du Triton; ils permettent de simuler le jeu avec l'arpégiateur du Triton (voyez le tableau en bas de la page précédente).

Groupe Rhythm

Swing%

Modifiez comme suit la description du paramètre "Swing%", sous "Paramètres globaux" (☞GE p.13):

Swing % [-200…200%]

Choisissez ici la quantité (%) d'un effet Swing; ce réglage est par exemple important pour du Hip Hop ou d'autres styles sensibles au swing. **0%**= aucun Swing, **50%**= triolets, tandis que pour **100%**, les notes décalées se trouvent au milieu entre deux pas de Swing ("Swing Note Value" ☞GE p.13). Exemple: si vous "swinguez" des doubles croches avec le réglage 1: double croche, alors **100%** signifie qu'une note sur deux se trouve à la position de triple croche suivante. Les triolets ne sont eux jamais influencés par les réglages Swing. Avec le réglage **200%**, les notes sont poussées jusqu'à la position de double croche suivante. Les valeurs négatives poussent les notes swinguées dans l'autre sens. Notez que selon les réglages internes du GE, il se pourrait que les rythmes de triolets ne soient pas affectés par le réglage de Swing.

Groupe Duration

Duration Mode

Modifiez comme suit la description des paramètres "Duration Mode" sous "Paramètres liés":

Duration Mode [0…7]

0: Poly Extend	**4: Rhythm Overlap**
1: Poly Extend/Damped	**5: Rhythm %**
2: Mono Extend	**6: Pattern Overlap**
3: Timed	**7: Pattern %**

Vous pouvez choisir ici un mode de "génération de durées" à l'intérieur de la Phase actuelle.

Selon le réglage en vigueur, il se pourrait que les valeurs "Duration Pattern Grid" et "Pistonnage aléatoire – Pools" ne soient pas disponibles pour certaines options de ce paramètre.

0: Poly Extend [Duration Value: 1…800 %]

Une note est toujours maintenue tant qu'elle doit encore être jouée ou jusqu'à ce qu'elle ne se trouve plus dans la série de notes (quand vous jouez un autre accord, par ex.). Exemple: si les notes d'un accord de Ré Majeur sont maintenues tandis que vous jouez un accord de Do mineur, seules les notes Mi sont désactivées. Ce système convient bien pour simuler des pincés et des grattés pour des sons de guitare. Si nécessaire, vous pouvez cependant désactiver des pas dans le motif en choisissant avec le motif "Duration" des valeurs plus courtes que la valeur "Rhythm-Pattern" réelle. "Duration Value" sert à définir un pourcentage de la valeur du motif Duration, afin de l'allonger ou de le raccourcir dans une certaine mesure. Exemple: si le motif Rhythm produit des noires et que les pas du motif Duration sont plus courts (selon le réglage "Duration Value"), alors toutes les notes (y compris celles maintenues) adopteront la longueur spécifiée. Vous pouvez ainsi produire des effets de gratté ("Strumming") comportant un étouffement simultané de certaines notes au sein d'une progression d'accords. Toute valeur d'un pas de motif Duration (selon le réglage "Duration Value") supérieure à la valeur Rhythm Pattern réelle sera alors ignorée. Dans ce cas, les notes en question sont maintenues selon le principe décrit ci-dessus.

1: Poly Extend/Damped [Duration Value: 1…800 %]

Voyez ci-dessus. Dans ce cas-ci, les notes maintenues sont aussi désactivées quand vous jouez un autre accord – il ne faut donc pas que ces notes ne se trouvent plus dans la série de notes en question.

2: Mono Extend [Duration Value: 1…800 %]

Voyez ci-dessus. Dans ce cas, chaque note ou groupe de notes (Cluster) est maintenu(e) jusqu'à la prochaine note ou jusqu'au prochain groupe de notes généré(e) (quelle qu'en soit la hauteur).

3: Timed [Duration Value: 001…+5000 ms]

Le paramètre "Duration Value" sert à régler la longueur des notes produites en millisecondes. Toutes les notes ont donc la même longueur. Cette valeur exprimée en millisecondes est indépendante du réglage de tempo – **50ms** donne donc toujours **50ms**.

4: Rhythm Overlap [Duration Value: -500…+500 ms]

Le paramètre "Duration Value" sert à régler le chevauchement de chaque note et groupe de notes (Cluster) ou l'espace libre entre deux notes/groupes de notes en millisecondes. Ce réglage est lié aux valeurs Rhythm Pattern mais pas de manière proportionnelle (sous forme de rapport): les **valeurs positives** produisent des chevauchements (un Legato excessif); avec des **valeurs négatives**, vous obtenez un effet Staccato. Exemple: le réglage **–20** garantit que toutes les notes sont allongées/raccourcies de sorte que la distance jusqu'à chaque note suivante corresponde toujours à 20 ms. Le rythme des notes et la valeur de tempo n'ont donc aucune influence sur ce paramètre. Notez que les valeurs Rhythm Pattern sont toujours adaptées au tempo choisi mais que ce n'est pas le cas de la valeur relative choisie ici (il s'agit donc en fait d'une valeur absolue). Ainsi, quel que soit le tempo, **–20** correspond toujours à une longueur de 20ms.

5: Rhythm % [Duration Value: 1…800 %]

Le paramètre "Duration Value" définit un pourcentage de la valeur rythmique utilisée pour générer une note, afin de

l'utiliser comme durée. Cette fois, ce réglage s'opère de manière proportionnelle (sous forme de pourcentage), ce qui signifie que la longueur résultante est calculée en temps réel et que le facteur de tempo y joue un rôle décisif. Si par ex. vous choisissez une valeur de **50%**, sur base des croches d'un motif Rhythm, vous obtiendrez des **doubles croches** avec des silences de double croche entre ces notes (car chaque croche ne correspond plus qu'à **50%** de sa longueur normale et équivaut donc à une double croche). Ce pourcentage est chaque fois basé sur le tempo.

6: Pattern Overlap [Duration Value: -500…+500 ms]
Dans ce cas, le motif Duration est utilisé de la même manière que le motif Rhythm pour produire des longueurs de notes. Chaque pas du motif spécifie la longueur des notes produites à cet emplacement. Ici aussi, le paramètre "Duration Value" est activé; il permet de spécifier – en millisecondes – la quantité selon laquelle les valeurs du motif sont augmentées ou diminuées. Vous pouvez par ex. l'utiliser pour régler un motif Duration (données de longueur des valeurs de notes) qui sera ensuite transformé en temps réel. Exemple: si un motif Duration contient des **doubles croches** et des **croches** et qu'il est joué à ce moment à un tempo de **120 BPM**, alors ces deux valeurs de note représentent une durée de **125 ms** ou de **250 ms**. Si vous réglez "Duration Value" sur –20, alors leur longueur ne correspond plus qu'à **105 ms** ou 230 ms. Notez que les valeurs du motif Duration sont basées sur le réglage de tempo et non sur la valeur que vous spécifiez ici. Ainsi, si vous choisissez **–20**, les valeurs de note seront toujours trop courtes de **20ms**, cela quel que soit le tempo de la musique jouée.

7: Pattern % [Duration Value: 1…800 %]
Dans ce cas, le motif Duration est utilisé de la même manière que le motif Rhythm pour produire des longueurs de notes. Chaque pas du motif spécifie la longueur des notes produites à cet emplacement. En outre, le paramètre "Duration Value" permet de spécifier – en pourcentage – la quantité selon laquelle les valeurs du motif sont étirées ou comprimées. Vous pouvez par ex. l'utiliser pour régler un motif Duration (données de longueur des valeurs de notes) qui sera ensuite transformé en temps réel, de manière similaire à l'option précédente. Exemple: si le motif Duration contient des **doubles croches** et des **croches** et qu'il est joué à ce moment à un tempo de **120 BPM**, alors ces deux valeurs de note représentent une durée de **125 ms** ou de **250 ms**. Si vous réglez "Duration Value" sur **80%**, alors leur longueur ne correspond plus qu'à **100 ms** ou **200 ms**. Vu qu'il s'agit d'un pourcentage, ces longueurs changent toutefois quand vous choisissez un autre tempo.

Duration Value

Effacez le paragraphe suivant de la section "Duration Value" du Guide GE (☞GE p.18):

Pas disponible si "Duration Mode" = **0: Poly Extend**, **1: Poly Extend/Damped** ou **2: Mono Extend**.

Use Rhythm Multiplier

Le paramètre "Use Rhythm Multiplier" a été ajouté après la description du paramètre "Duration Value", dans la section "Paramètres liés" (☞GE p.18).

UseRhythmMultiplier [0, 1]
0: Off 1: On

Si vous réglez ce paramètre sur 1: On, la durée des notes générées sera affectée par le réglage actuel du groupe Rhythm "Rhythm Multiplier" (☞GE p.15). Exemple: si le motif Duration spécifie une durée d'une double croche et que le "Rhythm Multiplier" est réglé sur 200% dans la Phase actuelle, la durée résultante sera d'une croche.

Groupe CCs

Présentation

Modifiez les explications de la section "Présentation" comme suit: (☞GE p.26):

Présentation

Le groupe CCs permet d'influencer les commandes de contrôle (CC) produites. Cela permet par ex. de modifier le panoramique (CC10) des notes de GE produites (leur emplacement gauche/droit dans l'image stéréo). Vous pouvez cependant produire d'autres commandes de contrôle, qui servent par ex. à modifier le timbre, la résonance de filtre, le vibrato, etc. des Programs pilotés. En outre, le motif CC permet de générer des effets de Pitch Bend "à étages", bien que le Pitch Bend ne soit pas une commande de contrôle. Selon les réglages internes du GE, le motif CC pourrait aussi servir à spécifier les valeurs "Pitch Offset" appliquées comme réglages de transposition à chaque note générée. Cela permet par exemple de simuler l'action de la valeur Pitch Offset sur chaque pas pour l'arpégiateur du Triton.

A propos des motifs CC

Au début de la section "A propos des motifs CC" (☞GE p.26), changez la phrase "Les valeurs contenues dans un motif CC représentent des valeurs de "commande de contrôle" (alias "Control Change") comprises dans une plage de **0~127** (mais aussi de Pitch Bend, dans la mesure où cette commande est choisie)." comme suit:

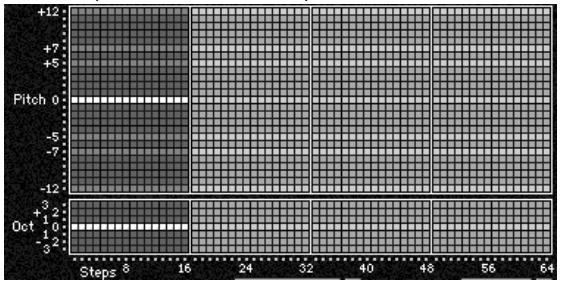
"Les valeurs contenues dans un motif CC représentent des valeurs de "commande de contrôle" (alias "Control Change") comprises dans une plage de **0~127** (mais aussi de Pitch Bend ou de Pitch Offset, dans la mesure où cette commande est choisie)."

CC Pattern

Sous "Grille de motif & paramètres" (☞GE p.26), ajoutez les explications suivantes à la section "CC Pattern":

Selon les réglages internes du GE, le motif CC de la Phase 2 peut servir à spécifier les "Pitch Offset" (ou décalages de hauteur) des notes générées. Dans ce cas, la grille est divisée en deux: la partie supérieure (hauteurs) contient 25 rangées correspondant à une valeur Transpose de -12 à +12 demi-tons. La partie inférieure de la grille (octaves) contient 7 rangées, correspondant à une valeur Transpose de -3 à + 3 octaves. En combinant les deux valeurs de transposition, vous pouvez produire tout décalage compris entre -48 à +48. Cela permet par exemple de simuler l'action de la valeur Pitch Offset sur chaque pas pour l'arpégiateur du Triton.

Grille CC quand le motif CC sert à spécifier les valeurs Pitch Offset



Le KARMA ne permet pas de visualiser ni d'éditer la grille de motif.

Fixed/On

Ajoutez la remarque suivante aux explications sous “Fixed/On” (☞GE p.26):

N’est pas disponible dans la Phase 2 quand les valeurs “Pitch Offset” sont utilisées.

Pattern Type

Ajoutez la remarque suivante aux explications sous “Pattern Type” (☞GE p.26):

N’est pas disponible dans la Phase 2 quand les valeurs “Pitch Offset” sont utilisées.

Paramètres de favoritisme aléatoire

Ajoutez les paramètres suivants aux “Random Weighting Parameters” (☞GE p.27). Ces paramètres additionnels ne sont disponibles que si les réglages GE indiquent les valeurs Pitch Offset au motif CC de la Phase 2.

Pitches-Random Factor [-99…+99]

Pilote la forme de la courbe de “pistonnage” appliquée à la partie supérieure de la grille CC (hauteurs).

☞ GE p.14 Groupe Rhythm: “‘Pistonnage’ aléatoire – Pools”

N’est disponible que si les réglages GE indiquent les valeurs Pitch Offset au motif CC de la Phase 2.

Pitches-Weighting Curve [0…3]

0: Exponential **2: Exp-S**
1: Logarithmic **3: Log-S**

Permet de choisir la forme de la courbe de pistonnage pour la partie supérieure de la grille CC (hauteurs).

☞ GE p.14 Groupe Rhythm: “‘Pistonnage’ aléatoire – Pools”
GE p.50 Appendices: “Random Weighting Curves (courbes de pistonnage aléatoire)”

N’est disponible que si les réglages GE indiquent les valeurs Pitch Offset au motif CC de la Phase 2.

Octaves-Random Factor [-99…+99]

Pilote la forme de la courbe de pistonnage appliquée à la partie inférieure de la grille CC (octaves).

☞ GE p.14 Groupe Rhythm: “‘Pistonnage’ aléatoire – Pools”

N’est disponible que si les réglages GE indiquent les valeurs Pitch Offset au motif CC de la Phase 2.

Octaves-Weighting Curve [0…3]

0: Exponential **2: Exp-S**
1: Logarithmic **3: Log-S**

Permet de choisir la forme de la courbe de pistonnage pour la partie inférieure de la grille CC (octaves).

☞ GE p.14 Groupe Rhythm: “‘Pistonnage’ aléatoire – Pools”
GE p.50 Appendices: “Random Weighting Curves (courbes de pistonnage aléatoire)”

N’est disponible que si les réglages GE indiquent les valeurs Pitch Offset au motif CC de la Phase 2.

Paramètres liés

Ajoutez les paramètres suivants aux explications “Cluster Mode” sous “Paramètres liés” (☞GE p.27).

Use Pitch Offsets [0, 1]

0: Off **1: On**

Si vous choisissez ici On: 1, le motif Pitch Offset spécifié par la grille CC est appliqué comme valeur de transposition aux notes générées. Cela permet d’activer et de couper l’effet du motif en temps réel. Pour que ce paramètre produise un effet, il faut que les réglages internes du GE spécifient que les valeurs Pitch Offset sont utilisées.

P.Offset Chord Shift [0…2]

0: Off **1: Scalic1** **2: Scalic2**

0: Off

Les décalages de hauteur (Pitch Offset) sont appliqués sans autre modification de ce réglage.

1: Scalic1

Les accords des notes de source sont analysés. Vu que les valeurs Pitch Offset sont utilisées pour transposer les notes générées, les notes qui risqueraient de sonner “atonales” selon l’analyse de l’accord sont décalées pour produire des notes tonales. Un paramètre utile pour créer des motifs Pitch Offset chromatiques complexes tout en veillant à ce que les résultats restent dans une certaine tonalité ou un certain accord. Les tableaux de notes servant au décalage des notes sont les mêmes que ceux utilisés pour les séries de notes quand “Note Type” est sur **1: Scalic** (☞GE p.6).

2: Scalic2

Principe identique à celui du paramètre 1: Scalic (voyez ci-dessus), mais ici, on se sert des mêmes tableaux de notes que ceux utilisés pour le groupe Note Series quand “Note Type” est réglé sur 2: Scalic. “Scalic2” est un peu plus modal et contient donc plus de notes de transition que “**1: Scalic**”.

N’a d’effet que si les réglages internes du GE indiquent que les valeurs Pitch Offset sont utilisées.

Groupe Drum

Ajoutez le paramètre suivant après la description du paramètre “Link To Next” dans la section “Groupe Drum”, “Paramètres liés” (☞GE p.43).

Notes Played = Rows [0, 1]

0: Off **1: On**

Quand ce réglage est sur 1: On, c’est le nombre de touches enfoncées sur le clavier qui détermine les rangées des 3 motifs Drum qui sont jouées. Si vous enfoncez une seule touche, seules les notes de la première rangée du motif Drum (la plus basse des 7 rangées définit les notes de batterie) sont produites. Si vous enfoncez 3 touches, seules les notes spécifiées par les trois dernières rangées du bas seront générées. Ce réglage permet de simuler le fonctionnement du paramètre “Fixed Tone Mode”: **Trigger As Played** disponible pour l’arpégiateur du Triton.

SEQ 5.3: Tone Adjust

La version 2.0 du système ajoute une page SEQ 5.3: Tone Adjust, qui vient après la page 5.3: Track Edit (☞Gdp p.102) du mode Sequencer.

5.3–1: TA1..8 (Tone Adjust1 T01–08)
5.3–2: TA1..16 (Tone Adjust1 T09–16)
5.3–3: TA2..8 (Tone Adjust2 T01–08)
5.3–4: TA2..16 (Tone Adjust2 T09–16)
5.3–5: TA3..8 (Tone Adjust3 T01–08)
5.3–6: TA3..16 (Tone Adjust3 T09–16)

Ces pages permettent de modifier temporairement le son du Program affecté à chaque piste. Quand vous créez un Song, vous pouvez utiliser ces réglages pour adoucir la basse ou donner plus d'incision à l'attaque des cordes sans devoir retourner en mode Program et modifier les Programs en question. Pour chaque piste d'un Song, vous pouvez choisir et régler jusqu'à six paramètres tels que la fréquence de coupure du filtre, la résonance, l'égalisation de filtre et l'égalisation d'amplificateur.

5.3–1a



5.3–1b

5.3–1(2)(3)(4)(5)(6)a: Destination 1–6, Value 1–6

Destination 1–6 **[LPF Fc…Reverse]**
Permet de choisir le paramètre à régler.

Value 1–6
[-99…+99, -12.00…+12.00, -1200…+1200, Off…On]
Définit la valeur du paramètre choisi sous "Destination 1–6". Si vous réglez ce paramètre sur **+00** ou **PRG**, c'est le réglage du Program qui est utilisé.

note Normalement, vous ne devez pas affecter un même paramètre à plus d'une "Destination" dans la même piste. Si vous le faites, les paramètres fonctionnent comme suit:

Avec un réglage autre que Hold ou Reverse
Le réglage "Value" de chaque "Destination" disposant du même paramètre est additionné par piste. Toutefois, le réglage "Value" du paramètre piloté par la "Destination" respecte les limites de la plage disponible. Exemple: si vous avez affecté trois réglages Detune1 à la même piste et que leurs réglages "Value" sont respectivement de **+1000**, **+1000** et **+1000**, vous obtiendrez **+1200**. (La somme est de **+3000** mais la valeur maximum du paramètre Detune1 est de **+1200**.) Les réglages **+1000**, **+1000** et **-1000** produiront la valeur **+1000**.

Avec Hold, Reverse
Dans ce cas, c'est le dernier des réglages "Destination" qui est d'application.

"Destination 1–6" et "Value 1–6"

Voici les paramètres que vous pouvez piloter et leurs plages de valeurs.

LPF Fc (Low Pass Filter Cutoff Frequency) **[-99…+00…+99]**
Règle la fréquence de coupure du filtre passe-bas pour l'OSC 1/2 du Program. Ce paramètre agit sur la brillance du son. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#74 (☞Gdp p.244, Bank F: p.274).

Reso.HP (Resonance/High Pass Filter Cutoff Frequency) **[-99…+00…+99]**
Règle le niveau de résonance du filtre passe-bas ou la fréquence de coupure du filtre passe-haut pour l'OSC 1/2 du Program. Le paramètre piloté dépend du type de filtre affecté au Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#71 (☞Gdp p.243, Bank F: p.274).

F EG Int (Filter EG Intensity) **[-99…+00…+99]**
Règle l'intensité de l'enveloppe de filtre pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#79 (☞Gdp p.244, Bank F: p.275).

A Vel I. (Amp Velocity Intensity) **[-99…+00…+99]**
Règle l'intensité de l'effet du toucher sur le volume (dans quelle mesure le toucher influence l'amplificateur) pour l'OSC 1/2 du Program. Cela permet de piloter le paramètre Amp Modulation "Velocity Intensity" (5.1-2b ☞Gdp p.21).

note Pour les Programs de la banque F, ce réglage pilote le paramètre Amp EG Level Modulation "Velocity Control" (☞Gdp p.285).

F.A EG A (Filter/Amp EG Attack Time) **[-99…+00…+99]**
Règle les temps d'attaque de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour l'OSC 1/2 du Program. Pour produire un résultat optimal, les paramètres Sustain Level, Attack Level, Start Level Modulation et Attack Time Modulation de l'enveloppe d'amplificateur sont aussi réglés simultanément. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#73 (☞Gdp p.243, Bank F: p.274).

F.A EG D (Filter/Amp EG Decay Time) **[-99…+00…+99]**
Règle le temps de chute et le temps de pente de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#75 (☞Gdp p.244, Bank F: p.274).

F.A EG S (Filter/Amp EG Sustain Level) **[-99…+00…+99]**
Règle le niveau de maintien de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#70 (☞Gdp p.243, Bank F: p.274).

F.A EG R (Filter/Amp EG Release Time) **[-99…+00…+99]**
Règle le temps d'étouffement de l'enveloppe de filtre et de l'enveloppe d'amplificateur pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#72 (☞Gdp p.243, Bank F: p.274).

F EG A (Filter EG Attack Time) [-99…+00…+99]
F EG D (Filter EG Decay Time) [-99…+00…+99]
F EG S (Filter EG Sustain Level) [-99…+00…+99]
F EG R (Filter EG Release Time) [-99…+00…+99]
Règlent uniquement les paramètres pour le filtre, de la manière décrite sous "F.A EG A", "F.A EG D", "F.A EG S" et "F.A EG R" respectivement.

A EG A (Amp EG Attack Time) [-99…+00…+99]
A EG D (Amp EG Decay Time) [-99…+00…+99]
A EG S (Amp EG Sustain Level) [-99…+00…+99]
A EG R (Amp EG Release Time) [-99…+00…+99]
Règlent uniquement les paramètres pour l'amplificateur, de la manière décrite sous "F.A EG A", "F.A EG D", "F.A EG S" et "F.A EG R" respectivement.

LFO1 Sp (LFO1 Speed) [-199…+00…+199]
Règle la vitesse du LFO1 pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#76 (☞Gdp p.244, Bank F: p.275).

PLFO1 I. (Pitch LFO1 Intensity) [-12.00…+00.00…+12.00]
Règle l'intensité de la modulation de hauteur du LFO1 pour l'OSC 1/2 du Program. Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#77 (☞Gdp p.244, Bank F: p.275).

note Pour les Programs de la banque F, ce paramètre propose une plage de réglage de **-99...+00...+99**, qui diffère de la plage dans les autres banques. Vos réglages **-12.00...+00.00...+12.00** restent d'application, mais vu la différence de résolution, il se pourrait que la hauteur ne corresponde pas exactement à votre réglage.

LFO1 Fd (LFO1 Fade) [-99…+00…+99]
Règle le paramètre "Fade" du LFO1 pour l'OSC 1/2 du Program (soit le temps qui s'écoule entre le déclenchement du LFO et le moment où son amplitude et maximum; 5.3-1a ☞Gdp p.24).

note Pour les Programs de la banque F, ce paramètre pilote le réglage "LFO 1/2, 3, 4 Fade". Cela correspond au LFO 1~4 choisi avec Pitch AMS1, AMS2 (page PROG 3.1: Ed-Pitch, OSC1/2) ou Common Pitch Mod. AMS (page PROG 3.1: Ed-Pitch, Common).

LFO1 Dl (LFO1 Delay) [-99…+00…+99]
Règle le retard du LFO1 pour l'OSC 1/2 du Program (le temps entre l'enclenchement de note et le moment où le LFO est appliqué). Le pilotage du paramètre se fait comme lors de la réception d'une commande CC#78 (☞Gdp p.244, Bank F: p.275).

P.Strch (Pitch Stretch) [-12…+00…+12]
Règle à la fois les paramètres de transposition et d'accord pour l'OSC 1/2 du Program. Vous pouvez ainsi produire une vaste série de changements de hauteur tout en conservant intact le caractère du son original. Pilote les mêmes paramètres que "Stretch (Pitch Stretch)" sous le Performance Editor (1.1-2b). (☞Gdp p.4)

Ce réglage n'a pas d'effet sur les Programs de la banque F.

Dtune 1(Detune 1) [-1200…+0000…+1200]
Règle l'accord de l'OSC 1 du Program. Ce paramètre pilote le réglage "Tune" pour l'OSC1 du multi-échantillon (2.1-2c ☞Gdp p.9).

note Pour les Programs de la banque F, ce paramètre pilote les réglages "Trans (Transpose)" et "Tune" de l'oscillateur (☞Gdp p.277).

Dtune 2 (Detune 2) [-1200…+0000…+1200]
Règle l'accord de l'OSC 2 du Program. Ce paramètre pilote le réglage "Tune" pour l'OSC2 du multi-échantillon (2.1-2c ☞Gdp p.9).

note Pour les Programs de la banque F, ce paramètre pilote les réglages "Trans (Transpose)" et "Tune" de l'oscillateur (☞Gdp p.277).

Ce réglage n'est d'application que si le paramètre "Oscillator Mode" du Program (2.1-1a ☞Gdp p.7) est réglé sur **Double**.

Hold [Off, On]
Pilote le paramètre Voice Assign "Hold" du Program (2.1-1b ☞Gdp p.7). Si vous réglez ce paramètre sur **Off**, le réglage Amp EG Release Time d'OSC1/2 adoptera la valeur 0 pour utiliser l'effet au mieux.

note Pour les Programs de la banque F, le paramètre EG Release Time de l'amplificateur sera réglé sur 0.

Ce paramètre convient particulièrement pour jouer des Programs de batterie. Si vous le réglez sur **Off**, le mode Hold sera activé et vous pourrez vous servir de l'enfoncement/du relâchement des touches pour piloter la longueur des notes. Vous pouvez par exemple produire des effets intéressants en réglant ce paramètre sur **Off** pour une piste de batterie existante.

Reverse [Off, PRG, ON]
Pilote le paramètre "Rev (Reverse)" (2.1-1b ☞Gdp p.9, 5.1-1b ☞Gdp p.144) pour chaque multi-échantillon ou échantillon de batterie de l'OSC1/2 du Program. Avec le réglage **On**, tous les multi-échantillons et échantillons de batterie sont joués en sens inverse. Avec **Off**, tous les multi-échantillons et échantillons de batterie sont joués normalement. Si vous choisissez l'option **PRG**, ce sont les réglages du Program qui seront utilisés (ou du Drum Kit affecté à ce Program). Ce paramètre permet d'habitude d'obtenir de bons résultats avec des Programs de batterie.

Ce réglage n'a pas d'effet sur les Programs de la banque F.

5.3–1b: UTILITY



"Memory Status", "Solo Sel. Track", "Rename Song",
"Delete Song" (☞Gdp p.71)
"Copy From Song" (☞Gdp p.72)
"Copy From Comb" (☞Gdp p.72, ☞p.20)
"Load Template" (☞Gdp p.72)
"Save Template", "FF/REW Speed", "Set Location" (☞PG p.73)
"Copy From Prog" (☞p.20)

Copy From Comb (Copy from Combination)

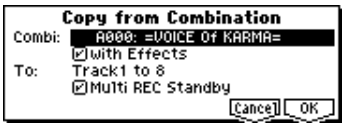
Comme nous vous le montrons ci-dessous, la version 2.0 du système apporte une amélioration à la commande de menu Utility “Copy From Comb” (☞Gdp p.72), affichée à la page SEQ 1.1-1. Nous avons aussi ajouté une case de sélection “Multi REC Standby” dans la fenêtre de dialogue “Copy From Comb”.

Améliorations

Seuls les Timbres utilisés par la Combination sont copiés. Les réglages des Timbres de la Combination pour lesquels “Status” (3.1-1(2)a ☞Gdp p.82) est sur Off ne seront donc pas copiés. Toutefois, si aucun des Timbres utilisés dans la Combination n’est réglé sur Gch (canal MIDI Global; 3.1-1(2)a “MIDI Channel”), une des pistes sera automatiquement réglée sur Gch. Le paramètre “Track Select” sera ensuite automatiquement réglé sur cette piste. Cela signifie qu’une fois la copie exécutée, vous pouvez jouer directement avec les mêmes réglages que ceux de la Combination.

Case de sélection “Multi REC Standby”

Multi REC Standby [Off, On]



On (coché): “Status” est automatiquement réglé sur REC pour les pistes correspondant à des Timbres disponibles dans la destination pour la copie. En outre, le réglage “Multi REC” de la page Preference est automatiquement réglé sur **On (coché)** et “Recording Mode” est automatiquement réglé sur **Over Write**. Ceci n’est valide que si vous avez choisi l’option **Track1 to 8** sous “To:”.

Copy From Prog (Copy from Program)

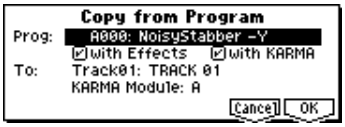
La version 2.0 du système ajoute “Copy from Program” aux commandes du menu Utility de la page SEQ 1.1-1 (☞Gdp p.71 1.1-1c).



Copy From Program

Cette commande permet de copier les réglages du Program en question dans une piste ou un effet du Song actuel.

① Choisissez “Copy From Program” pour afficher la fenêtre de dialogue suivante.



② Choisissez le Program de source pour la copie avec “Prog”.

③ “with Effects” permet de définir si les réglages des effets d’insertion, des effets maîtres et de l’égaliseur maître sont copiés ou non. Le réglage “Control Channel” de chaque effet adopte le canal MIDI de la piste de destination.

A propos du réglage “BUS Select” (7.1-1(2)a)

- Indépendamment du réglage “with Effects”, “BUS Select” sera réglé sur **DKit** si la case “Use DKit Setting” du Program de source de la copie est sur **On (coché)**. En outre, le paramètre “DKit IFX Patch” (☞Gdp p.65) retourne au réglage par défaut.
- Si “with Effects” est sur **On (coché)**, le réglage “BUS Select” du Program de source sera copié. Si le paramètre “BUS Select” d’une piste autre que la piste de destination est sur **IFX1–IFX5**, il sera automatiquement réglé sur **L/R**.
- Si “with Effects” est sur **Off (non coché)** et que le réglage “BUS Select” du Program de source et de la piste de destination sont sur **IFX1–IFX5**, “BUS Select” sera automatiquement réglé sur **L/R**.

④ Servez-vous de la case de sélection “with KARMA” pour spécifier si les réglages du module KARMA doivent ou non être copiés. Si ce paramètre est sur **On (coché)**, les réglages du module KARMA pour le Program de source seront copiés dans le “KARMA Module” choisi à l’étape ⑥. Les réglages “Input Channel” et “Output Channel” du module KARMA adopteront le canal MIDI de la piste de destination choisie à l’étape ⑤. “Track Thru” sera réglé sur **On (coché)**.

⑤ Choisissez la piste de destination pour la copie avec “To”. Les paramètres de cette piste sont initialisés. En outre, “Program Select” (1.1-2(3)e) est réglé sur le Program de source de la copie.

- Les réglages “MIDI Channel” (3.1-1(2)a) et “Bank (EX2) MSB/LSB” (3.1-1(2)a) ne changent pas.
- Le paramètre “Status” (3.1-1(2)a) est automatiquement réglé sur **INT**.
- Si le Program de source de la copie fait partie de la banque F, le paramètre “Voice Reserve” (2.3 ☞Gdp p.273) de la piste de destination pour la copie sera réglé sur **6**, et “Voice Reserve” sera automatiquement réglé sur **0** pour les autres pistes. En outre, “BUS Reference” (2.3 ☞Gdp p.273) sera automatiquement réglé sur la piste de destination de la copie.
- Cette opération copie aussi les réglages du Program de source affichés à la page 2.2: Ed-Ctrl (☞Gdp p.10).

⑥ Choisissez le module KARMA de destination avec “KARMA Module”.

⑦ Exécutez la copie en appuyant sur [F8] (“OK”) ou appuyez sur [F7] (“Cancel”) pour annuler l’opération.

Quantize - Swing Parameter

La version 2.0 ajoute un paramètre “Swing” dans la fenêtre de dialogue affichée pour la commande de menu Utility “Quantize” (☞Gdp p.101), à la page SEQ 5.2-1: Track Edit.

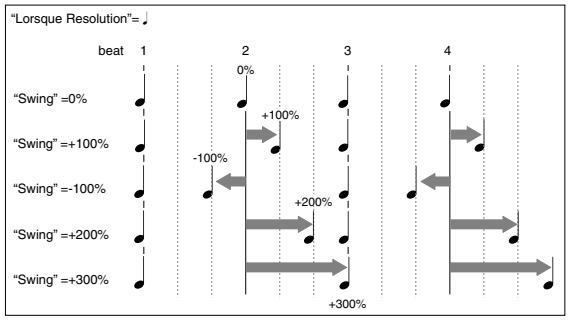
Quantize



Swing **[-300%...+300%]**

Confère du swing au rythme. Cela permet par exemple de créer une impression de “Shuffle” par rapport à un rythme 4/4 “carré”.

Tout réglage autre que **0%** décale la position des notes situées sur les temps pairs (selon le réglage “Resolution” défini) pour mettre du swing dans le rythme. Pour une valeur de **+100%**, ces notes sont avancées d’1/3 de la distance les séparant du temps suivant (de la “Resolution” définie). Pour un réglage de **+300%**, les notes des temps pairs avancent jusqu’au temps pair suivant.



Fonction Auto Song Setup

Cette fonction configure automatiquement un Song avec les réglages d’un Program ou d’une Combination, ce qui vous permet de capturer immédiatement dans un Song la moindre bouffée d’inspiration qui vous vient en jouant sur le KARMA.

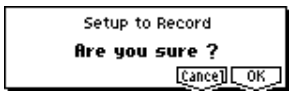
Exemple de procédure (en mode Combination)

① Activez le mode Combination.

② Sous 1.1: Play, choisissez la Combination voulue et éditez les réglages KARMA RTC etc. comme vous le voulez.

note Pour sauvegarder les éditions apportées à la Combination, exécutez la commande “Update Combination” ou “Write Combination”.

③ Maintenez enfoncé le bouton [ENTER] et appuyez sur le bouton [REC/WRITE]. La fenêtre de dialogue “Setup to Record” s’affiche alors.



④ Exécutez la commande “Auto Song Setup” en appuyant sur [F8] (“OK”). Pour annuler l’opération, appuyez sur [F7] (“Cancel”). Vous passez alors automatiquement en mode Sequencer et les réglages de la Combination sont copiés dans le Song. L’instrument choisit le premier Song libre comme destination pour la copie.

Données copiées d’une Combination
Le contenu de la copie est le même que lorsque vous effectuez la commande “Copy From Combi” (1.1-1c) avec les réglages suivants dans la fenêtre de dialogue: “with Effects” réglé sur **On (coché)**, “To:” sur **Track1 to 8** et “Multi REC Standby” (☞p.20) sur **On (coché)**.

Données copiées d’un Program
Le contenu de la copie est le même que lorsque vous effectuez la commande “Copy From Prog” (1.1-1c ☞p.20) avec les réglages suivants dans la fenêtre de dialogue: “with Effects” réglé sur **On (coché)**, “To:” sur **Track01**, “with KARMA” sur **On (coché)** et “To:” sur **KARMA Module A**.

⑤ Le KARMA active automatiquement le mode prêt à enregistrer et le métronome sonne conformément au réglage Metronome (mode Sequencer 1.1-6a).

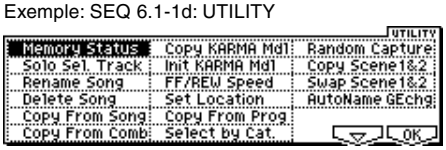
⑥ Appuyez sur le bouton [START/STOP] pour lancer l’enregistrement en temps réel. Pour arrêter l’enregistrement, appuyez de nouveau sur [START/STOP] (☞Mdb p.63 “Enregistrement d’une piste en temps réel”).

Autres améliorations

Menu Utility

Voici les changements apportés aux noms des commandes figurant sous le menu Utility en mode Sequencer:

Exemple: SEQ 6.1-1d: UTILITY



- Solo Selected Track → Solo Sel. Track
- Copy From Combi → Copy From Comb
- Load Template Song → Load Template
- Save Template Song → Save Template
- Select by Category → Select by Cat.
- Copy KARMA Module → Copy KARMA Mdl
- Init KARMA Module → Init KARMA Mdl

Améliorations

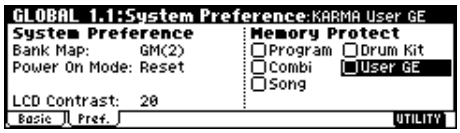
Nous avons amélioré les opérations suivantes en mode Sequencer:

- Les données de jeu déjà enregistrées sont conservées, même quand vous épuisez la capacité de la mémoire séquenceur au cours d’un enregistrement.
- Quand les données MIDI d’un module KARMA passent par plusieurs pistes du même canal MIDI dont “Status” est réglé sur **BTH** et sont transmises via MIDI, les événements en double ne seront pas transmis (un seul flux de données est donc transmis).
- L’option “Multi REC” **On (coché)** n’est plus initialisée sur Off quand vous changez temporairement de mode.

Mode Global

User GE Memory Protect

La fonction Memory Protect propose maintenant un verrouillage de la mémoire GE utilisateur (1.1-2b ☞Gdp p.136) à la page GLOBAL 1.1-2: Pref. (System Preference).



User GE (KARMA User GE) [Off, On]

Protège le contenu de la mémoire GE utilisateur interne.

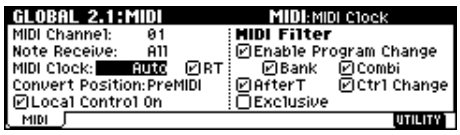
On (coché): Le contenu de la mémoire GE utilisateur est verrouillé et les opérations de sauvegarde suivantes ne sont plus permises:

- Réception de données GE utilisateur par transfert MIDI
- Chargement de données GE utilisateur archivées sur disquette

Off (non coché): Vous pouvez sauvegarder des données dans la mémoire GE utilisateur.

MIDI Clock

Le paramètre "MIDI Clock" sous GLOBAL 2.1-1a: MIDI Setup (☞Gdp p.137) propose maintenant une option **Auto**.



MIDI Clock [Internal, External, Auto]

Auto: Fonctionnement identique à celui du réglage **Internal**. Si vous choisissez Auto, l'instrument adopte le mode **External** dès qu'il reçoit des signaux MIDI Clock d'un appareil MIDI externe branché à sa prise MIDI IN .

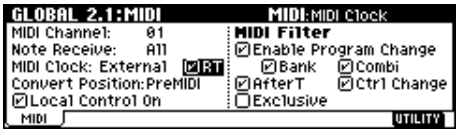
Pour en savoir plus sur les réglages **Internal** et **External**, ☞Gdp p.137.

note Utilisez ce réglage si vous souhaitez que le KARMA soit synchronisé sur l'horloge externe tant que vous travaillez avec un séquenceur externe, mais que vous voulez aussi pouvoir déclencher et jouer la fonction KARMA quand le séquenceur externe est à l'arrêt ou ne transmet pas de message MIDI Clock.

note Si le KARMA ne reçoit pas d'autre message MIDI Clock via sa prise MIDI IN dans les 500 ms suivant la réception du dernier message MIDI Clock, Start ou Continue, ou si vous lancez le KARMA avec ses commandes en face avant, le fonctionnement passera en mode **Internal**.

RT (Realtime Command)

Nous avons aussi ajouté une case de sélection "RT (Realtime Command)" à la page GLOBAL 2.1-1a: MIDI Setup (☞Gdp p.137).



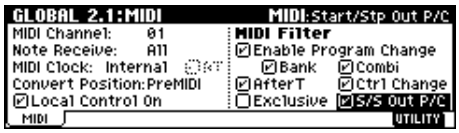
RT (RealTime Command) [Off, On]

Off (non coché): Les messages MIDI courants et en temps réel (Song Position Pointer, Start, Continue, Stop) ne seront pas reçus à la prise MIDI IN quand "MIDI Clock" est réglé sur **External** ou **Auto** (par contre, les messages Song Select seront reçus).

note Mettez ce paramètre sur Off si les réglages de Song du KARMA sont initialisés de façon intempestive par des messages transmis d'un séquenceur MIDI externe. Vous pouvez aussi utiliser ce réglage pour que le KARMA ignore les commandes MIDI Start et Stop d'un séquenceur externe mais se conforme aux messages MIDI Clock en mode de synchronisation externe.

S/S Out P/C (Start/Stop Out P/C)

Nous avons ajouté le paramètre "S/S Out P/C (Start/Stop Out P/C)" à la page GLOBAL 2.1-1b: MIDI Filter (☞Gdp p.138).



S/S Out P/C (Start/Stop Out P/C) [Off, On]

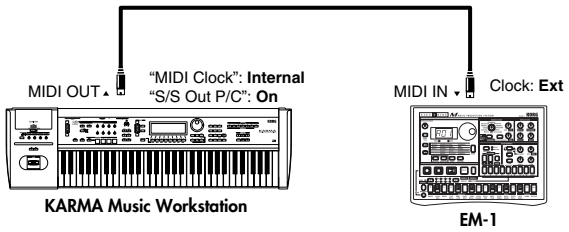
En modes Program et Combination, cette fonction transmet un message MIDI Start quand vous lancez la fonction KARMA et un message MIDI Stop quand vous la coupez. Cela vous permet de lancer un séquenceur ou une boîte à rythmes/Grooves MIDI externe en même temps que la fonction KARMA.

Off (non coché): Les messages MIDI "Start" et "Stop" ne sont pas transmis en modes Program et Combination. Normalement, si vous n'avez pas asservi d'instrument externe, vous laisserez ce réglage sur **Off (non coché)**.
On (coché): Les messages MIDI "**Start**" et "**Stop**" en temps réel sont transmis en modes Program et Combination. Si vous avez réglé "MIDI Clock" (PG 2.1-1a ☞Gdp p.137, ☞p.22) sur **Internal** ou **Auto** (et qu'il fonctionne comme en mode Internal), les messages Start et Stop seront transmis de la manière décrite ci-dessous. Vous pouvez vous en servir pour démarrer un séquenceur ou une boîte à rythmes/Grooves MIDI externe dès que la fonction KARMA commence à jouer.

Start: Une fois le bouton [KARMA ON/OFF] allumé, le message MIDI "**Start**" en temps réel est transmis dès que vous jouez sur le clavier ou utilisez les boutons CHORD TRIGGER 1–4 pour déclencher le GE affecté à un module KARMA.

note Le message "**Start**" est transmis dès que la phrase ou le motif GE est déclenché, conformément au paramètre "KARMA Key Zone" (Program, Combination 6.1-2a) du module KARMA en question.

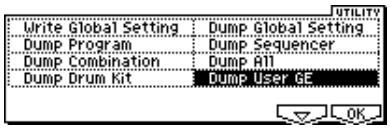
Stop: Si un message "**Start**" a déjà été transmis, le message MIDI "**Stop**" en temps réel sera transmis dès que vous désactivez la fonction KARMA avec le bouton [KARMA ON/OFF].



☞ Gdp p.245 "Connexions d'instruments MIDI/d'ordinateurs (prises MIDI)," Gdp p.254 "Synchroniser la reproduction de la fonction KARMA ou du séquenceur", Mdb p.88 "Synchronisation de la fonction KARMA"

Dump User GE

Le KARMA propose maintenant 320 nouveaux GE utilisateur réinscriptibles et permet en outre le transfert MIDI de données GE utilisateur. A cet effet, nous avons ajouté une commande "Dump User GE" sous le menu Utility de la page GLOBAL 2.1-1 (☞Gdp p.139).



Dump User GE



User GE [Bank, Single, User Template]

Permet de spécifier le ou les GE utilisateur à transmettre.

Bank: Pour transférer une banque de GE (32 GE). Déplacez le curseur jusqu'à la zone ci-dessous et choisissez la banque voulue parmi **Bank U-A~Bank U-J**.
Single: Pour transférer un seul GE. Déplacez le curseur jusqu'à la zone ci-dessous et choisissez le numéro du GE voulu parmi **1190 (U-A)~1509 (U-J)**.
User Template: Pour transférer les données User Template utilisées par les GE utilisateur.

Durée nécessaire au transfert des données GE utilisateur

Type de données	Volume (Ko)		Durée (secondes)	
	KARMA music workstation	EXB -MOSS installé	KARMA music workstation	EXB -MOSS installé
Un GE (a)	2.4	←	0.7	←
Une banque GE (a)	77.9	←	24.2	←
Données Template	68.0	←	21.2	←

Durée nécessaire à la sauvegarde dans la mémoire de transfert GE utilisateur

Type de données	Durée de traitement
Un GE (a)	environ 1 seconde
Une banque GE (a)	environ 1 seconde
Données Template	environ 1 seconde

Les données GE utilisateur ne sont pas incluses quand vous effectuez le transfert avec Dump All.

Foot SW Assign

Les réglages suivants ont été ajoutés sous "Foot SW Assign" à la page GLOBAL 6.1-1: Foot page (☞Gdp p.147).

Foot SW Assign [Off…KARMA Chord Trigger 4]

MIDI Si vous choisissez une fonction qui comporte une CC#, la commande de contrôle MIDI en question sera transmise chaque fois que vous actionnez/relâchez le commutateur au pied (Off: 0, On: 127).

Fonction Tap Tempo: En mode Program, Combination, Sequencer ou Song Play, vous pouvez utiliser un commutateur au pied pour "taper" le tempo de la fonction KARMA, du séquenceur ou de la reproduction SMF. Cela permet de piloter le tempo en appuyant sur le commutateur au rythme voulu.

La fonction Tap Tempo n'est active que si la commande [TEMPO] est disponible. Exemple: si vous jouez un Song en mode Sequencer avec "Tempo Mode" (☞Gdp p.70) réglé sur Auto, vous ne pourrez pas vous servir de la fonction Tap Tempo.

JS+Y (CC#01), JS-Y (CC#02): Le commutateur reproduit l'effet du joystick du KARMA. Quand vous actionnez le commutateur au pied, vous produisez le même effet qu'en déplaçant le joystick à fond dans la direction +Y ou -Y. Quand vous relâchez le commutateur au pied, vous obtenez le même effet qu'en replaçant le joystick en position centrale.

Slider (CC#18): Le commutateur au pied reproduit l'effet du curseur [VALUE] du KARMA. Quand vous actionnez le commutateur au pied, vous produisez le même effet qu'en glissant le curseur [VALUE] en position maximum. Quand vous relâchez le commutateur, vous obtenez un réglage identique à celui du curseur en position minimum.

Knob 1…4, SW1, SW2: Le commutateur au pied reproduit l'effet de la commande Knob 1–4 ou du bouton SW 1/2 sur le KARMA. La commande de contrôle MIDI définie dans chaque mode pour "Knob 1…4 B-Assign" ou "SW 1/2 Assign" est transmise quand vous actionnez/relâchez le commutateur.

KARMA RTC Knob 1…8, KARMA RTC SW 1/2, KARMA Scene, KARMA Chord Trigger 1…4: Le commutateur au pied reproduit l'effet de la commande ou du bouton pilotant la fonction KARMA. La commande de contrôle MIDI définie en mode Global sous 6.1-2: KARMA 1.6.1-3: KARMA2 (☞Gdp p.147) est transmise quand vous actionnez/relâchez le commutateur.

Foot Pedal Assign

Les réglages suivants ont été ajoutés sous "Foot Pedal Assign" à la page GLOBAL 6.1-1: Foot (☞Gdp p.147).

MIDI Si vous choisissez une fonction qui comporte une CC#, la commande de contrôle MIDI en question (1–127) sera transmise chaque fois que vous actionnez la pédale.

JS+Y (CC#01), JS-Y (CC#02): La pédale reproduit l'effet du joystick du KARMA.

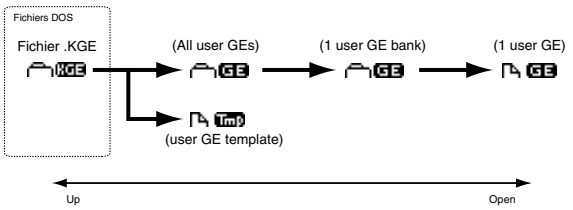
Slider (CC#18): La pédale reproduit l'effet du curseur [VALUE] du KARMA.

Knob 1…4: La pédale reproduit l'effet de la commande Knob 1–4 du KARMA. La commande de contrôle MIDI définie dans chaque mode pour "Knob 1…4 B-Assign" est transmise quand vous actionnez la pédale.

KARMA RTC Knob 1…8: La pédale reproduit l'effet de la commande KARMA RTC Knob 1–8. La commande de contrôle MIDI que vous avez affectée avec "KARMA Realtime Controls" à la page 6.1-2: KARMA 1 du mode Global (☞Gdp p.147) est transmise quand vous enfoncez la pédale.

Mode Disk

Dans sa version 2.0, le KARMA vous permet de charger et d'archiver des données GE utilisées par la fonction KARMA. Vous pouvez ainsi charger des données GE d'une carte de la EXB-PCM 04/05 (conçues spécialement pour le KARMA et disponibles prochainement) dans la mémoire GE utilisateur. En outre, vous pouvez archiver des données de la mémoire GE utilisateur sur disquette. L'instrument permet aussi de charger/sauvegarder des données Template (modèles) comme des motifs rythmiques et des motifs CC. Ces motifs sont destinés à être utilisés avec les données GE utilisateur. Celles-ci comprennent les données GE, les données Template plus les fichiers .KGE (portant l'extension .KGE) qui contiennent ces deux types de données. (Voyez le schéma ci-dessous.)



1.1–1: Load

Load .PCG

La section suivante a été ajoutée sous 1) Load .PCG (☞Gdp p.150).

Load .PCG

Si vous cochez "Load ********.KGE too", le KARMA chargera également le fichier .KGE portant le même nom que le fichier .PCG choisi.



Load .SNG

La section suivante a été ajoutée sous 12) Load .SNG (☞Gdp p.152).

Load .SNG

Si vous cochez "Load ********.KGE too", le KARMA chargera également le fichier .KGE portant le même nom que le fichier .SNG choisi.



Autres fonctions Load ajoutées

Nous avons ajouté les fonctions suivantes sous "Load selected" (☞Gdp p.150).

Load .KGE

icône choisi

Charge toutes les données du fichier .KGE.



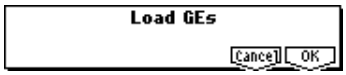
① Cochez les cases de sélection "Load ********.PCG too" et "Load ********.SNG too" pour charger simultanément les fichiers .PCG et .SNG portant le même nom que le fichier .KGE choisi.

② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7] ("Cancel").

Load GEs

icône choisi

Charge toutes les données GE d'un fichier .KGE.

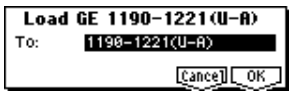


① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8]("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7]("Cancel").

Load GE Bank

icône choisi

Toutes les données GE de la banque choisie sont chargées dans la banque de destination spécifiée.



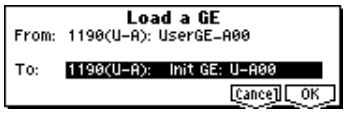
① Pour "To", choisissez la banque de destination voulue.

② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7] ("Cancel").

Load a GE

icône choisi

Les données du GE choisi sont chargées dans le numéro de mémoire GE de destination.



① Pour "To", choisissez la banque et le numéro du GE de destination.

② Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7] ("Cancel").

Load User Template

icône choisi

Charge les données Template comme les motifs Rhythm et les motifs CC utilisés par les GE utilisateur.

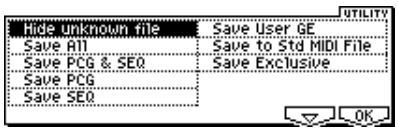


① Pour charger les données, appuyez sur le bouton [F8] ("OK"). Pour annuler l'opération, appuyez sur [F7] ("Cancel").

1.1–2: Save

Menu Utility

Les options “Save PCG & SEQ” et “Save User GE” ont été ajoutées aux commandes du menu Utility (☞Gdp p.153).



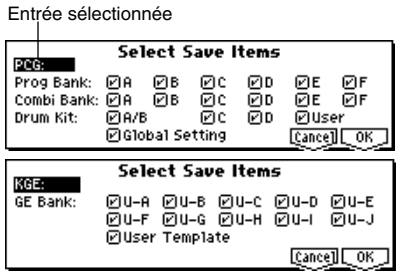
Fonction Save: changements et ajouts

Voici les changements et ajouts de la nouvelle version:

Save All

Outre la possibilité de sauvegarder des fichiers .PCG et .SNG, vous pouvez maintenant sauvegarder les données de GE utilisateur dans un fichier .KGE. En outre, la fenêtre de dialogue “Select Save Items” a changé comme suit (☞Gdp p.154 Save All: ③)

③ Appuyez sur le bouton [F6] (“S.Item”) pour afficher la fenêtre de dialogue “Select Save Items”. Choisissez KGE ou PCG avec “Select Items” et cochez les cases de sélection des banques et des données à sauvegarder. Les banques dont la case n’est pas cochée ne sont pas sauvegardées.



Save PCG & SEQ

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. Le contenu est identique à celui de la fonction “Save All” sur la version 1.0 (☞Gdp p.153).

Save User GE

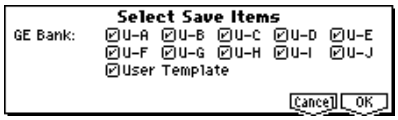
Cette commande permet de sauvegarder toutes les données GE utilisateur en mémoire interne sous forme d’un fichier .KGE.

① Choisissez “Save User GE” 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 (☞Mdb p.39)

③ Appuyez sur le bouton [F6] (“S.Item”) pour afficher la fenêtre de dialogue “Select Save Items”. Celle-ci permet de spécifier les données à sauvegarder. Cochez les cases des banques que vous voulez sauvegarder. Les banques dont les cases ne sont pas cochées ne seront pas sauvegardées. Si vous cochez “User Template”, les données Template (comme les motifs Rhythm et les motifs CC) utilisées par les GE utilisateur feront aussi partie de la sauvegarde.



④ Press the [F8] (“OK“) key to save the data, or press the [F7] (“Cancel”) key to cancel without saving.

Autre amélioration

Nous avons également apporté l’amélioration suivante au mode Disk.

- Quand vous utilisez le bouton pour passer à un dossier ou fichier subordonné et que vous appuyez ensuite sur le bouton pour retourner au niveau supérieur, vous retrouvez le dossier ou le fichier original.

Compatibilité des données

La version 2.0 du KARMA (que nous appellerons ensuite simplement “version 2.0”) est compatible avec tous les formats de données de la version 1.0 du KARMA (convenons de l’appeler simplement “version 1.0”). Vous pouvez sauvegarder et charger ces données avec des disquettes. Soyez toutefois prudent dans les cas suivants:

Transfert MIDI de données SysEx
Vous ne pouvez pas effectuer de transfert (Dump) de données SysEx entre des KARMA de versions différentes (1.0 et 2.0). Nous vous conseillons de faire la mise à jour des deux KARMA en installant le système 2.0.

Changements de paramètres exclusifs MIDI
Si vous transférez ce type de données de la version 1.0 vers la version 2.0, les paramètres présents dans la version 1.0 seront transmis et reçus correctement car ils sont compatibles. Si vous transférez ces données de la version 2.0 vers la version 1.0, les paramètres présents sur la version 1.0 seront transmis et reçus correctement. En revanche, les paramètres ajoutés dans la version 2.0 ne produiront pas d’effet ou ne fonctionneront pas correctement car ils n’existent pas sur la version 1.0. En outre, certains paramètres pourraient perturber la stabilité du système. Dans ce cas, nous vous conseillons de faire la mise à jour des deux KARMA en installant le système 2.0.

note Les fichiers PRELOAD.PCG et PRELOAD.SNG contenus sur la disquette KMFD-00P fournie sont dans le format de la version 1.0. Vous pouvez parfaitement charger ces fichiers dans la version 2.0 mais si vous essayez de les sauvegarder, vous ne pourrez plus les archiver sur une seule disquette. Ceci tient tout simplement au fait que les divers paramètres ajoutés dans la version 2.0 augmentent la taille des fichiers. Il ne s’agit donc pas d’une anomalie. Vous devez donc vous munir de deux disquettes pour effectuer la sauvegarde (☞Gdp p.154 “Si les données sont sauvegardées sur plusieurs disquettes”).

Paramètres que vous pouvez charger/archiver avec disquette sur la version 2.0 mais pas sur la version 1.0

1. Paramètres Program, Combination, Sequencer, Song Play

- Page 6.1-1 (1.1-1) de chaque mode: “KARMA Time Signature”
- Page 6.2-3 de chaque mode: “Start Seed”
- Page 6.2-3 de chaque mode: “Freeze Loop Length”
- Page 6.4-1(2) de chaque mode: RT Parameter - “Start Seed” / “Rand Group”
- Page 6.4-1(2) de chaque mode: RT Parameter - “Loop Length (Freeze Loop Length)” / “Rand Group”
- Page 6.4-1(2) de chaque mode: RT Parameter “Time Sig. (Time Signature)” / “PE Group”

• **Version 2.0 → Version 1.0**
Si vous chargez ces paramètres dans la version 1.0, leurs réglages seront ignorés car les paramètres en question n’existent pas.

• **Version 1.0 → Version 2.0**
Dans la version 2.0, les paramètres ci-dessus retrouvent leurs valeurs par défaut.

2. Mode Sequencer, paramètres “Tone Adjust” (5.3-1–6)

• **Version 2.0 → Version 1.0**
Ces paramètres seront ignorés car ils n’existent pas sur la version 1.0.

• **Version 1.0 → Version 2.0**
Dans la version 2.0, les paramètres “Tone Adjust” retrouvent leurs valeurs par défaut.

3. Modes Program, Combination, Sequencer, Song Play, paramètre TxFltr “Notes” (mode Program: 6.1-4; autres modes: 6.1-6)

• **Version 2.0 → Version 1.0**
La version 1.0 conserve ces réglages comme des données internes mais les ignore. Par contre, si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG, ils seront consignés sur disquette.

• **Version 1.0 → Version 2.0**
Dans la version 2.0, le paramètre TxFltr “Notes” est réglé sur **On (coché)**.

4. Mode Global, paramètre RT (Realtime Command) (2.1-1), “S/S Out P/C (Start/Stop Out P/C)”

• **Version 2.0 → Version 1.0**
La version 1.0 conserve ces réglages comme des données internes mais les ignore. Par contre, si vous sauvegardez ces réglages sous forme de fichier .PCG, ils seront consignés sur disquette.

• **Version 1.0 → Version 2.0**
Dans la version 2.0, ce paramètre est réglé sur **Off (non coché)**.

5. Réglages du mode Global ajoutés dans la version 2.0

- “Foot Switch Assign” (6.1-1), réglage **Tap Tempo…KARMA Chord Trigger**
- “Foot Pedal Assign” (6.1-1), réglage **JS+Y (CC#01)…KARMA RTC Knob 8**
- “MIDI Clock” (2.1-1), réglage **Auto**

• **Version 2.0 → Version 1.0**
Le paramètre “Foot Switch Assign” de la version 1.0 sera réglé sur **Cue Repeat Control**, “Foot Pedal Assign” sur **MFX Send2 (CC#91)** et “MIDI Clock” sur **External**.

6. Réglages GE Select: 1190 (U-A)…1509 (U-J) ajoutés dans les modes Program, Combination, Sequencer et Song Play de la version 2.0

• **Version 2.0 → Version 1.0**
Ces numéros de GE sont inutilisables car ils n’existent pas sur la version 1.0.

7. Paramètres GE et valeurs de paramètres GE ajoutés dans la version 2.0 (6.3-1–4)

• **Version 2.0 → Version 1.0**
Ces paramètres GE sont inutilisables car ils n’existent pas sur la version 1.0.

• **Version 1.0 → Version 2.0**
Quand vous chargez ces données dans la version 2.0, les valeurs des paramètres ajoutés sont réglées pour que ces paramètres sonnent et fonctionnent correctement. Les paramètres GE ajoutés adoptent leurs valeurs par défaut.

Certains rglages concernant les GE et le paramètres GE de la version 1.0 sont éventuellement mis à la valeur par défaut de la version 2.0.

Autres fonctions

Fonction Tap Tempo

Nous avons ajouté une fonction de pilotage du tempo en modes Program, Combination, Sequencer et Song Play.

Quand la fonction KARMA ou le séquenceur joue dans ces modes ou que l'instrument reproduit des données SMF, vous pouvez piloter le tempo de reproduction en temps réel en "tapant" légèrement sur le bouton [TIMBRE/TRACK] au rythme voulu.

Cette fonction tombe à pic pour régler le tempo de la fonction KARMA ou du séquenceur en temps réel sur un autre rythme.

Exemple de réglage

① Activez le mode Program et choisissez le Program **A004: ! (Tricky) Kit !**.



② Tapez doucement plusieurs fois sur le bouton [TIMBRE/TRACK] au rythme voulu. Jouez ensuite sur le clavier ou appuyez sur un des boutons Chord Trigger pour lancer le motif à ce tempo.

③ Tapez doucement sur le bouton [TIMBRE/TRACK] sur le rythme. Accélérez ensuite légèrement la cadence de vos pressions. Vous verrez que le tempo du motif de batterie augmente en conséquence.
L'icône "♩=" dans le coin supérieur droit de l'écran change selon le tempo.

La fonction Tap Tempo est uniquement disponible quand la commande [TEMPO] l'est. Ainsi, par exemple, si vous jouez un Song en mode Sequencer avec le paramètre "Tempo Mode" (☞Gdp p.70) réglé sur **Auto**, la fonction Tap Tempo ne sera pas disponible.

note Vous pouvez aussi piloter la fonction Tap Tempo avec un commutateur au pied branché (☞p.23 Mode Global, "Foot Sw Assign").

Copy From Proa (Mode Combination - Copy from Program)

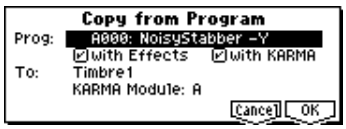
Nous avons ajouté "Copy from Program" aux commandes de menu Utility affichées aux pages du mode Combination (comme COMBI 1.1-1, par ex.; ☞Gdp p.44).



Copy From Program

Cette commande copie les réglages du Program choisi dans les réglages de Timbres et d'effets de la Combination actuelle.

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



② Choisissez le Program de source pour la copie avec "Prog".

③ Servez-vous de la case de sélection "with Effects" pour spécifier si les réglages des effets d'insertion, des effets maîtres et de l'égaliseur maître doivent ou non être copiés. Le paramètre "Control Channel" de chaque effet adoptera le canal MIDI du Timbre de destination.

A propos du paramètre "BUS SELECT" (7.1-1(2)a)
- Si le paramètre "Use DKit Setting" du Program de source est sur **On (coché)**, "BUS Select" sera réglé sur **DKit**, quel que soit le réglage "with Effects". En outre, le réglage "DKit IFX Patch" (☞Gdp p.65) retournera à la valeur par défaut.
- Si le paramètre "with Effects" est sur **On (coché)**, le réglage "BUS Select" du Program de source sera copié. En outre, si "BUS Select" est réglé sur **IFX1–IFX5** pour un Timbre autre que le Timbre de destination, il sera automatiquement réglé sur **L/R**.
- Si "with Effects" est sur **Off (non coché)** et que le réglage "BUS Select" du Program de source et du Timbre de destination sont sur **IFX1–IFX5**, "BUS Select" sera automatiquement réglé sur **L/R**.

④ Servez-vous de la case de sélection "with KARMA" pour spécifier si les réglages du module KARMA doivent ou non être copiés. Si ce paramètre est sur **On (coché)**, les réglages du module KARMA du Program de source seront copiés dans le module KARMA choisi à l'étape ⑥. Le paramètre "Input Channel" du module KARMA sera réglé sur **Gch**, son paramètre "Output Channel" sur le canal MIDI du Timbre choisi à l'étape ⑤ et "Timbre Thru" sera réglé sur **On (coché)**.

⑤ Choisissez le Timbre de destination pour la copie avec "To".
Les paramètres de ce Timbre sont initialisés. En outre, "Program Select" (1.1-2c) est réglé sur le Program de source de la copie.
- Le réglage "MIDI Ch" (3.1-1a) ne changera pas si "with KARMA" est sur **On (coché)** mais sera automatiquement réglé sur **Gch** si "with KARMA" est sur **Off (non coché)**.
- Le réglage "Bank (EX2) MSB/LSB" (3.1-1a) ne change pas.
- Si le Program de source de la copie fait partie de la banque F, le paramètre "Reverse Voice" (2.3 ☞Gdp p.273) sera automatiquement réglé sur 6 pour le Timbre de destination et sur **0** pour les autres Timbres. En outre, le paramètre "BUS Reference" (2.3 ☞Gdp p.273) sera automatiquement réglé sur le Timbre de destination de la copie.
- Cette opération copie aussi les réglages du Program de source affichés à la page 2.2: Ed-Ctrl (☞Gdp p.10).

⑥ Choisissez le module KARMA de destination avec "KARMA Module".

⑦ Exécutez la copie en appuyant sur [F8] ("OK") ou appuyez sur [F7] ("Cancel") pour annuler l'opération.

MIDI

A propos des messages SysEx

La version 2.0 du KARMA offre la compatibilité avec les types de messages SysEx suivants:

- Réception des demandes de transfert de données SMF
- Transfert de données SMF
- Réception des demandes de transfert de données GE
- Transfert/réception de données GE
- Transfert/réception de changements de paramètres en mode Sequencer

Le contenu des messages SysEx suivants a changé dans la version 2.0:

- Transfert/réception PROGRAM PARAMETER DUMP: Function ID **0x4C** a changé en **0x72**.
- Transfert/réception COMBINATION PARAMETER DUMP: Function ID **0x4D** a changé en **0x73**.
- Transfert/réception SEQUENCE DATA (en mémoire) DUMP: Function ID **0x48** a changé en **0x74**.
- Transfert/réception ALL DATA (PROG, COMBI, GLOBAL, DRUMS, SEQ) DUMP: Function ID **0x50** a changé en **0x75**.

* Il existe aussi un fascicule intitulé "MIDI Implementation" détaillant le format des différentes données SysEx. Pour l'obtenir, adressez-vous à votre revendeur Korg.

A propos de la réception des demandes de tranfert de données SMF, du transfert de données SMF et du transfert/de la réception de données GE

A condition de vous procurer KARMA MW* (un logiciel pour plates-formes Mac/PC et conçu spécialement pour le KARMA), vous pourrez éditer et créer des GE sur votre ordinateur. Ce qui vous permettra de produire vos propres GE utilisateur en modifiant les plus de 400 paramètres disponibles par GE. Vous pourrez aussi archiver et charger vos propres données GE via disquette ou en effectuant un transfert MIDI GE, afin de les utiliser sur le KARMA.

Le logiciel KARMA MW permet en outre de **convertir des fichiers SMF (Standard MIDI File) en GE**. Vous pouvez par ex. utiliser cette fonction pour produire un GE utilisateur sur base de données de jeu MIDI et éditer ensuite les paramètres GE pour modifier librement la phrase. Pour une efficacité optimale de cette fonction, la version 2.0 du KARMA est capable de **recevoir les demandes de transfert de données SMF (Song, piste, région de mesure)** émises par le logiciel KARMA MW et d'y répondre en convertissant les séquences du mode Sequencer en fichier SMF et **en effectuant un transfert SMF**. Après le transfert, vous pouvez convertir ces données en GE utilisateur avec le logiciel KARMA MW, avant de transmettre le résultat de la conversion au KARMA. Vous pouvez alors modifier la phrase avec la fonction KARMA.

* Produit par Karma Lab (http://www.karma-lab.com). Logiciel disponible pour les plates-formes Macintosh et Windows. Uniquement en version anglaise.

A propos du transfert/de la réception des changements de paramètres en mode Sequencer

Le mode Sequencer permet d'éditer les paramètres suivants de façon individuelle par transfert/réception de messages SysEx de changements de paramètres.

- Paramètres SEQ 1.1: Play/REC autres que "Location", "Meter", "Resolution", "♩(Tempo)", "Tempo Mode", nom du Song, "RPPR On/Off", "Track Select", "PLAY/MUTE/REC", "SOLO On/Off" et les paramètres de la page Preference.
- Les paramètres figurant aux pages suivantes:

SEQ 1.2: Loop	SEQ 2.2: Controller
SEQ 2.3: MOSS	SEQ 3.1: Param1
SEQ 3.2: Param2	SEQ 3.3: Key Zone
SEQ 3.4: Vel Zone	SEQ 4.1–4: MIDI Filter 1–4
SEQ 5.3: Tone Adjust	SEQ 6.1: KARMA
SEQ 6.2: KARMA Mdl	SEQ 6.3: KARMA GE
SEQ 6.4: KARMA RT	SEQ 7.1: BUS
SEQ 7.2: Insert FX	SEQ 7.3: Master FX

Mode Program

Voici une modification affectant le fonctionnement de l'instrument quand le paramètre "Mode (Voice Assign Mode)" du mode Program (PROG 2.1-1b; ☞Gdp p.7) est réglé sur **Mono**:

Dans la version 1.0, l'instrument mémorisait jusqu'aux trois derniers enclenchements de notes.

C enclenché	→D enclenché	→E enclenché	→F enclenché	→F coupé	→E coupé	→D coupé
Joue C	Joue D	Joue E	Joue F	Joue E	Joue D	Pas de son

Dans sa version 2.0, l'instrument mémorise jusqu'à dix enclenchements de notes. Une fonction utile quand vous jouez en mode mono.

C enclenché	→D enclenché	→E enclenché	→F enclenché	→F coupé	→E coupé	→D coupé
Joue C	Joue D	Joue E	Joue F	Joue E	Joue D	Joue C

KARMA SYSTEM VERSION 2.0

Guide de la mise à jour

REMARQUE IMPORTANTE POUR LES CLIENTS

Ce produit a été fabriqué suivant des spécifications sévères et des besoins en tension applicables dans le pays où ce produit doit être utilisé. Si vous avez acheté ce produit via l'internet, par vente par correspondance ou/et vente par téléphone, vous devez vérifier que ce produit est bien utilisable dans le pays où vous résidez.
ATTENTION: L'utilisation de ce produit dans un pays autre que celui pour lequel il a été conçu peut être dangereuse et annulera la garantie du fabricant ou du distributeur. Conservez bien votre récépissé qui est la preuve de votre achat, faute de quoi votre produit ne risque de ne plus être couvert par la garantie du fabricant ou du distributeur.

KORG (F) 1

KORG INC.
15-12, Shimotakaido 1-chome, Suginami-ku, Tokyo, Japan

© 2002 KORG INC.

Printed in Japan