KURZWEIL Forte

Clavier de scène / Synthétiseur / Workstation

Aide-mémoire d'utilisation

Loïc Duffar





Sommaire court

Le sommaire complet est fourni à la fin du document

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 6

1.1 INTRODUCTION PERSONNELLE 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? 8
1.3 UTILISATION DE BASE 9
1.4 NOUVEAUTÉS DE LA VERSION 4 DU FIRMWARE 30

2 GUIDE DU MUSICIEN 33

2.1 CARACTÉRISTIQUES DU « FORTE » ET DU « FORTE7 » 33
2.2 TERMINOLOGIE 49
2.3 LES MODES ET LES FONCTIONS EN BREF 50
2.4 MODE « PROGRAM » 55
2.5 MODE « PROGRAM EDIT » 70
2.6 MODE « MULTI » 196
2.7 MODE « MULTI EDIT » 210
2.8 MODE « GLOBAL » 251
2.9 MODE « SONG » 275
2.10 MODE « STORAGE » 306
2.11 MODE « SYSTEM » 314
2.12 DÉPANNAGE 320
2.13 ANNEXES 324

3 OBJECT LISTS (OS VERSION 3.01) 355

3.1 FACTORY PROGRAMS (OS VERSION 3.01) 355
3.2 FACTORY MULTIS (OS VERSION 3.01) 359
3.3 KEYMAP 360
3.4 SAMPLES 364
3.5 FX CHAINS 369
3.6 FX PRESETS 378
3.7 SONGS 381
3.8 ARPEGGIO PRESETS 383
3.9 ARPGEGGIO SHIFT PATTERN 384
3.10 ARPGEGGIO VELOCITY PATTERN 385
3.11 ARPGEGGIO DURATION PATTERN 385
3.12 INTONATION TABLE 386
3.13 VELOCITY MAPS 386
3.14 PRESSURE MAPS 386
3.15 PAN TABLE 386
3.16 EXCLUSIVE ZONE MAPS 386

4 LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE 387

4.1 LOGICIELS PC 387

4.2 APPLICATION IPAD 451

5 THÉORIE SUR LA SYNTHÈSE KURZWEIL 452

5.1 SYNTHÈSE DE SON KURZWEIL 452
5.2 LA SYNTHÈSE VAST (PAR BARBENZINC) 454
5.3 CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64 (EXTRAIT DU TEST DU PC3K) 460
5.4 SYNDERELLA STORIES – LE KURZWEIL « VA-1 » (PRO-TOOLS-EXPERT) 461

6 TUTORIELS DE « KURZWEIL KNOWLEDGE BASE » 464

6.1 DELETING USER OBJECTS (MULTIS/PROGRAMS/KEYMAPS/SAMPLES ETC) 464
6.2 HOW DOES THE FORTE'S « FAVORITES » SYSTEM WORK? 465
6.3 SAUVEGARDER DES DONNÉES UTILISATEUR : « BACK UP » 467
6.4 CHARGER DES « PROGRAMS/MULTIS USER » DANS LE FORTE 469
6.5 LOADING AND PREVIEWING SAMPLES (.WAV & .AIF FILES) 471
6.6 ZONE INFO DISPLAY 473

7 RESSOURCES SUR INTERNET 475

7.1 SITES DÉDIÉS 475
7.2 « SONS » SUPPLÉMENTAIRES 475
7.3 TUTORIELS VIDÉO 547
7.4 AVIS ET TESTS 550
7.5 TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS CLAVIERS PRO KURZWEIL 561

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :
https://fr.audiofanzine.com/workstation/kurzweil/forte/medias/autres/

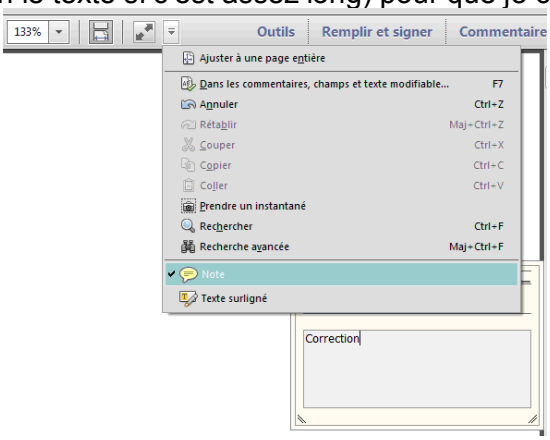
N'imprimez pas

Ce document qui peut évoluer, n'est pas prévu pour l'impression. Tout est fait au contraire pour faciliter la navigation à l'écran d'un l'ordinateur ou d'une tablette, grâce à des liens hypertexte vers les paragraphes.

J'imprimais autrefois tous les documents techniques avant de troquer le papier pour la dématérialisation qui ne présente que des avantages: moins de papier et de dépense d'impression, facilité pour le classement, la recherche et la navigation, et on dispose toujours de la dernière version … sur tous les ordi-tablettes et depuis partout grâce à un Cloud personnel (par exemple Google Drive , iCloud ou autre)..

APPEL A CONTRIBUTION

Si vous avez corrections, précisions ou ajouts à apporter, vous pouvez les écrire dans le fichier PDF à l'aide de l'outil « Notes » de Acrobat Reader, et mieux encore vous pouvez me les envoyer (le fichier, ou bien le texte si c'est assez long) pour que je complète le document.



Postez vos réactions sur le forum Audiofanzine pour en faire profiter tout le monde ….
…ou sur ma page sur Audiofanzine pour tout autre sujet :

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les **contrôleurs** du panneau supérieur et les **connecteurs** de la face arrière,

- ✓ Les termes « entre guillemets » nomment les options affichés à l'écran et fonctionnalités « Softwares ».

  Exception : dans les chapitres traitant exclusivement de software, les options sont écrites **en gras** pour plus de lisibilité

J'avais besoin de présenter les informations des manuels Kurzweil sous une forme accélérant l'apprentissage, facilitant la consultation ultérieure, et permettant des ajouts au fil du temps. En effet, bien que rédigé très clairement, le texte du manuel est présenté comme un roman avec peu de retours à la ligne, ce qui ne met pas du tout en évidence l'articulation des informations techniques. De plus, la hiérarchisation des paragraphes du manuel « Musican Guide » (430 pages) est peu évidente.

Par conséquent le présent document comprend :

- ✓ Une traduction-adaptation en français des manuels Kurzweil qui remplace à 99% les originaux (disponibles seulement en anglais en 2018), tout en étant plus facilement consultable et plus rapidement assimilable
  En effet, la rédaction est à la fois simplifiée et précisée, et surtout la présention est totalement remaniée pour mieux mettre en évidence l'articulation des informations, et la hiérarchisation des paragraphes

De plus, dans un nombre de page total de 560, ce document contient en plus les informations suivantes :

- ✓ Nombres d'emplacements des banques Factory et User, de Programs et Multis
- ✓ Traduction du chapitre sur les « FUNCTIONS » du manuel « K2600 Muiscian Guide », auquel renvoie le chapitre « FUN » du manuel du Forte
- ✓ Reproduction du tableau des types d'effet extrait du manuel « KSP8 Musician Guide » auquel fait référence le manuel du Forte
- ✓ Traduction du manuel du logiciel « SoundEditor » de SoundTower
- ✓ Compilation de certaines informations intéressantes tirées des autres documents officels : Listes des objets, rubrique FAQ Kurzweil, littérature sur la synthèse VAST, liste des sons supplémentaires Kurzweil….
- ✓ Liens et des informations concernant des Tutoriels, vidéos, sons supplémentaires commerciaux etc…

D'autres informations plus pointues pourront être ajoutées au fur et à mesure de l'utilisation.

Merci à Hugues Lignian pour sa relecture minutieuse.

1 DÉMARRAGE 6

2 GUIDE DU MUSICIEN 33

3 OBJECT LISTS (OS VERSION 3.01) 355

4 LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE 387

5 THÉORIE SUR LA SYNTHÈSE KURZWEIL 452

6 TUTORIELS DE « KURZWEIL KNOWLEDGE BASE » 464

7 RESSOURCES SUR INTERNET 475

1 Démarrage

1.1 INTRODUCTION PERSONNELLE 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? 8
1.3 UTILISATION DE BASE 9

1.1 Introduction personnelle

En tant que clavier de scène (ce à quoi sa conception intiale le destinait), le Kurzweil « Forte » donne accès à des sons de qualité, prêts à l'emploi et dans tous les genres musicaux (accoustiques/synthétiseurs, piano bar ou formations rock/jazz en passant le bal musette). Sa force repose sur la technologie propriétaire de synthèse sonore, ainsi que l'existence de patches existants (Offerts par Kurzweil, ou commercialisés par quelques sound designers passionnés). Il faut dire que la synthèse V.A.S.T de Kurzweil est d'une efficacité redoutable, et cela sans nécessiter de gros volumes d'échantillons Audio. Par ailleurs, les 2 modèles « Forte » 76 ou 88 touches, partagent la même construction de qualité dans un chassis métallique, ainsi que le même toucher lourd polyvalent, à la hauteur de celui des instruments de même gamme chez la concurrence (sans atteindre la subtilité de toucher et le revêtement ivoyry-feel de chaque modèle haut de gamme chez Kawai, Roland ou Yamaha… par ordre alphabétique mais pas que….). N'oublions dans cette description, le confort apporté par l'écran couleur, qui fait entrer Kurzweil dans le XXIème siècle, même si la qualité des sons est en avance depuis des lustres, et reconnue par quelques connaisseurs (parallèlement à une étonnante méconnaissance du plus grand nombre).

Puis un jour de 2018, cet instrument déjà hautement recommendable pour la scène, se hissa à la hauteur des meilleures workstations du marché. Par quel miracle ? Non pas celui de quelque « génie » libéré par le frottement du clavier, mais plutôt par les « géniaux » développeurs de Kurzweil, qui ont inclu dans la version 3 du firmware toute les fonctionnalités d'une workstation, séquenceur compris. Et c'est ainsi que le « Forte » est maintenant aussi à l'aise en studio que son ancêtre le « PC3K » (pas si vieux que ça, mais qui dispose d'un écran du passé) avec l'avantage d'un afficheur couleur 480 x 272 pixesl, contre 240x64 pixels monochromes pour l'ancêtre qui devient du coup moins attirant (ou au contraire plus avantageux d'occasion, car il reste largement à la hauteur, surtout s'il est équipé des options « RAM Kore 64 » et « Grand Piano German »). Le « PC3K » garde d'ailleurs quelques avantages exclusifs comme la compatibilité « General MIDI », la rétrocompatibilité plus poussée avec les modèles précédents « PC3 » et « K2 », ainsi que les contrôleurs optionnels (Ribon et Breath controller). Le « Forte » apporte par contre les avantages d'un 2ème piano (japonais), de la simulation de « résonnance sympathique » des pianos accoustiques, ainsi que de la catégorisation complète des « Programmes » (qui n'est que partielle sur le « PC3K », ce qui rend le classement anarchique au-delà d'un certain numéro de programme). De plus, avancées technique obligent, le « Forte » prend l'avantage concernant sa mémoire de samples 30 fois plus large, ainsi que la présence d'une mémoire « Flash play » permettant un accès sans attente à 16 Go de samples et d'effets DSP.

En ce qui concerne la programmation des sons, elle est possible aussi bien sur l'écran couleur, que par le logiciel de « SoundTower » (offert tout comme avec le « PC3K ») ou l'applicaiton iOS gratuite également. Un mot au sujet de la programmation de la synthèse VAST de Kurzweil : Sans parler de l'ingéniorisité et de la musicalité de cette synthèse sonore totalement originale (Ray Kurzweil est également inventeur dans d'autres domaines que la musique), le mode de programmation choisi par Kurzweil est extrêmement puissant, bien que moins directement accessible que celui basé sur des interfaces graphiques (Roland, Korg ou Yamaha). La différence entre les 2 approches, pour employer une image qui parlera aux informaticiens, s'apparente à la différence entre d'une part le langage de programmation C

(langage de bas niveau, donc omnipotent, mais nécessitant l'apprentissage du vocabulaire et de la syntaxe) ; et d'autre part une programmation visuelle (par exemple sur « MatCad » pour les ingénieurs), très intuitive mais dont les limites sont atteintes beaucoup plus rapidement (sans aucun jugement de valeur, car tout est bon à prendre, et chacun peut ainsi trouver son bonheur).

Pour terminer en pensant aux instrumentistes exigeants mais désargentés que cette modeste présentation aura fait rêver, je signale qu'il existe 3 modèles de claviers Kurzweil à prix plus accessibles, qui permettent néanmoins d'accéder à la qualité des sons Kurzweil (et à la programmation pour ceux que ça intéresse, ou alors à de nombreux patches d'usines ou commerciaux tout prêts). Ces modèles, dont les caractéristiques comparées sont présentées au paragraphe 7.4 ci-dessous, se destinent à 3 catégories de claviéristes :

- ✓ « PC3LE » : Une workstation allègée (quoi que…), pour le studio ou la scène, compatible partiellement avec des patches du « PC3K » et autres, et pourvue d'une kyrielle de sons d'usine halucinants, et entièrement catégorisés. Pour le prix il n'y a pas mieux ; prix d'occasion, maintenant que la production semble arrêtée, et les prix d'autant plus doux pour les modèles « courts » à 76 ou 61 touches (touchers respectifvement « Semiweighted » et « Synth Action »). Le nombre de **contrôleurs** est respectable : 2 **roues Pitch Bend et Modulation**, 5 **Switchs assignables**, et 5 **encodeurs rotatifs** de 5 fonctions chacun (soit 25 paramètres pour les encodeurs). L'écran plus petit que celui du « PC3K » (240x60 pixels) ne permet pas la programmation VAST, mais celle ci est possible via le logiciel de « SoundTower » en option. De plus, on bénéficie du « Grand Piano German » et de la résonnance sympathique !
  Pour en savoir plus, téléchargez mon aide-mémoire sur « PC3LE »
- ✓ « SP6 » : LE clavier de l'instrumentiste intinérant sans roadie… au toucher lourd 88 touches, avec un poids de seulement 12 kg !! (il faudra voir la fiabliltié matérielle dans le temps). Il offre un nombre de **contrôleurs** plus réduit et un tout petit écran, mais la même qualité de sons. Par contre il faudra acheter des patches, ou programmer ses propres sons sur le logiciel « SoundTower » en option, car les « Programmes d'usine » sont peu nombreux
  Pour en savoir plus, voir le site Kurzweil
- ✓ « SP4 » : le « petit » Kurzweil pas cher (surtout le 76 touches) pour le musicien débutant ou très désargenté (ou les 2), mais exigeant ; Il donne accès à la même qualité de moteur sonore, avec des sons d'usine en nombre limité, mais avec des librairies gratuites Kurzweil et des librairies commerciales (Le Sound Designer français « BarbAndCo » en propose un certain nombre). L'instrument est équipé de 2 **roues de Pitch Bend & Modulation** et d'un seul **encodeur** à 5 fonctions. L'écran d'une seule ligne et 16 caractères ne permet pas la programmation VAST, mais celle-ce reste possible via le logiciel « SoundTower » en option.
  Pour en savoir plus, téléchargez mon aide-mémoire sur le « SP4 »

Lisez le paragraphe « Utilisation de base » § 1.3 ci-dessous pour jouer rapidement avec le Forte.

Quant aux utilisateurs expérimentés, ils pourront consulter au gré de leurs besoins, le chapitre « Guide du musicien » § 2 ci-dessous, dont la présentation permet d'apréhender rapidement les informations du manuel « Musician Guide », dans la langue de Molière de plus !

1.2 OU trouver QUOI ?

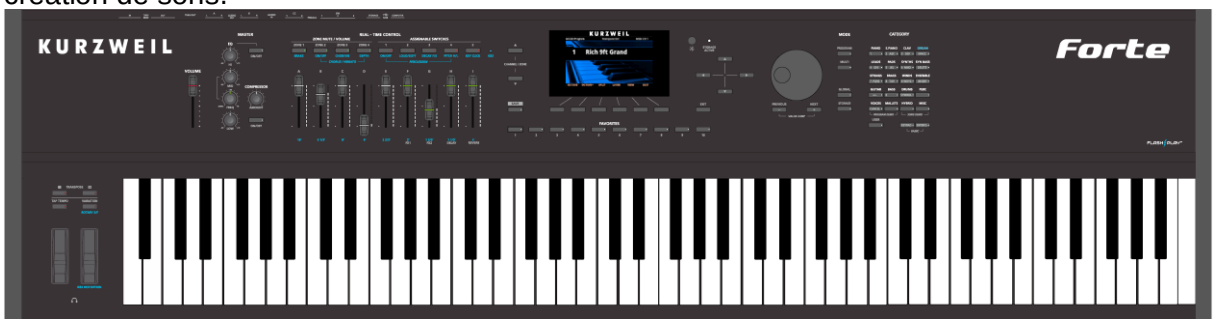
Sujet	§ Simple	§ Avancé
Utilisation de base (Présentation remaniée du manuel Quick Start)	1.3	
Guide du Musicien		2
Panneau arrière	1.3.3	
Panneau avant	1.3.1.4	2.1.2
Terminologie		2.2
Les modes en bref	1.3.8	2.3
Mode « Program » : Jouer un programme	1.3.8.1	2.4
Programmes « FAVORITES »	2.4.2.10	
Mode « Program Edit » : Edition de programmes		2.5
Editeur d'« Effects Chain »		2.5.27
Editeur de « Keymaps » & « Samples »		2.5.28
Mode « Multi » : Jouer un « Multi »	1.3.8.2	2.6
Multis « FAVORITES »	2.6.2.6	
Mode « Multi Edit » : Edition de « Multi »	1.3.8.4	2.7
Mode « Global »	1.3.8.5	2.8
Mode « Song »		2.9
Mode « Storage »	1.3.8.6	2.10
Mode « System »		2.11
Mise à jour de l'OS	1.3.9	2.11.2
Dépannage		2.12
ANNEXES		2.13
MIDI Implementation		2.13.1
Spécifications		2.13.2
Liste des « Programs » de la version 1.4 de l'OS		2.13.3
Liste de « Multis » de la version 1.4 de l'OS		2.13.4
Effect Preset Guide		2.13.5
Fonction « FUN » Tiré du manuel du « K2600 »		2.13.6
Tableau des algorithmes d'effets Tiré du manuel du « KSP8 »		2.13.7
Object Lists (tiré des fichiers téléchargeables)		3
Liste des Programmes d'usine de la version 3 de l'OS		3.1
Liste des Multis d'usine de la version 3 de l'OS		3.2
Autres listes d'usine de la version 3 de l'OS : Keymaps, Samples, FX Chains, FX Presets, Songs, Arpeggio Presets, Arpeggio Shift Patterns, Arpeggio Velocity Patterns, Intonation Tables, Velocity Maps, Pressure Maps, Pan Tables, Exclusive Zone Maps		3.3 à 3.16
Logiciels extérieurs de contrôle		4
« Forte Sound Editor » de Sound Tower et autres logiciels		4.1
Application iOS « Forte Sound Editor » de Sound Tower		4.2
Théorie sur les sons du PC3K		5
Quelques Tutoriels Kurzweil tirés du site « Knowledge Base »		6
Ressources sur le web		7
Sites web dédiés	7.1	
Sons gratuits Kurzweil	7.2.1	
Autres sons gratuits	7.2.2	
Sons commerciaux	7.2.3	
Tutoriels vidéo	7.3	
Avis et tests	7.4	
Tableau de comparaison des différents claviers Pro Kurzweil	7.5	

1.3 Utilisation de base

Ce paragraphe est une traduction/adaptation du manuel « GettingStarted », fourni est anglais en 2018 (Forte-Getting_Started_Guide_(rev B).pdf), complété par les quelques informations supplémentaires contenues dans certains paragraphes semi-redondants du PDF « Musician Guide » téléchargeable (« Forte-Musicians_Guide_(revG).pdf »). La présentation est spécialement remaniée pour une lecture et un apprentissage rapide.

Ce manuel couvre à la fois les modèles « Forte » et « Forte 7 » qui partagent des caractéristiques communes. Le terme « Forte » est donc utilisé pour couvrir les descriptions communes et les rares différences sont signalée dans le texte (position de la connexion casque et des **molettes pitch bend & Modulation !**).

Une fois le Forte déballé, ce chapitre vous aidera à le connecter à vos systèmes audio et MIDI, et donne un aperçu rapide de son fonctionnement permettant de se familiariser avec la création de sons.



1.3.1 PRÉSENTATION DU FORTE 9
1.3.2 UTILISER LE « FORTE » 13
1.3.3 LE PANNEAU ARRIÈRE 13
1.3.4 CONNECTER UN SYSTÈME AUDIO 19
1.3.5 CONNECTER UN ORDINATEUR 20
1.3.6 VUE GÉNÉRALE DU PANNEAU DE COMMANDE 21
1.3.7 SÉLECTION DE « PROGRAMME » OU « MULTI » 23
1.3.8 INTRODUCTION AUX MODES 26
1.3.9 MISE À JOUR DU FIRMWARE 29

1.3.1 Présentation du Forte

1.3.1.1 Tout est il dans la boite ? 9
1.3.1.2 Caractéristiques 10
1.3.1.3 Mise en place du « Forte » 11
1.3.1.4 Clavier et contrôleurs 11
1.3.1.5 Pédales 12
1.3.1.6 Support de partition 12

1.3.1.1 Tout est il dans la boite ?

Le Forte est livré avec les éléments suivants :

- ✓ Câble d'alimentation
- ✓ Pédale
- ✓ Câble USB (type A à type B)
- ✓ 4 pieds auto-adhésifs (Cf. § 1.3.1.3 ci-dessous)

- ✓ Manuel de démarrage Forte

1.3.1.2 Caractéristiques

Le « Forte » et le « Forte7 » sont les nouveaux pianos dotés de la technologie « FlashPlay », et sont les pianos Kurzweil les plus avancés à ce jour. Les principales spécifications et améliorations par rapport aux instruments précédents de Kurzweil comprennent :

- ✓ polyphonie de 128 voix
- ✓ 2 nouveaux pianos haute-définition inspirés des pianos Steinway Hamburg D et Vintage Yamaha C7 (avec procédé KSR « Kurzweil String Resonance »)
- ✓ Pianos électriques haute définition Classic Tine (‘73 et ‘77) et Reed, Clavinet D6 (micros rythmiques et aigus) et clavecin français (5 dispositions)
- ✓ Amélioration de l’émulation d’orgue KB3 ToneReal ™ avec 9 **curseurs** servant de **tirettes** (la simulation Hammond ™ ne consomme aucune voix de polyphonie)
- ✓ Nouvelle percussion orchestrale: Celeste, Bells, Glockenspiel, Chimes et Crotales (hit and bowed)
- ✓ Sélection de sons de la célèbre série « PC3 » / « Artis » & « Kore64 »
- ✓ Nouvelle technologie FlashPlay
- ✓ ROM AUDIO de 16 Go utilisée par le réputé « FX Engine » de Kurzweil
- ✓ 3,375 Go de mémoire utilisateur pour le chargement d’échantillons de fichiers de séries WAV, AIF, P3K et K
- ✓ Écran couleur 4,3 pouces 480 x 272 pixels.
- ✓ Nouveau design d’interface utilisateur amélioré
- ✓ Plus de 300 « Programmes d’usine » répartis en 20 catégories
- ✓ 3072 emplacements utilisateur pour enregistrer ses « Programmes personalisés »
- ✓ Plus de 150 « Multis d’usine »
- ✓ 3072 ID utilisateur pour enregistrer les « multis personnalisés »
- ✓ prise d'entrée audio du lecteur MP3 avec effets
- ✓ Plus de ressources d’effets.
- ✓ ports **USB** haute vitesse.

Les nouveaux sons de piano du « Forte » offrent une gamme complète de dynamiques, du pianissimo le plus délicat au « Fortissimo » tonitruant. Ces sons de piano utilisent de longs échantillons non « Loopés » permettant une belle interaction harmonique entre les notes soutenues.

La résonance des cordes (KSR), la libération des touches mécaniques et les échantillons de **pédales** apportent un réalisme supplémentaire. Les « Programmes » de piano du Forte peuvent également être joués avec les techniques de **pédale sustain** « Half Damper » (avec une **pédale de commutation continue**, voir « Connecter une pédale Half-Damper » § 1.3.3.6.4 ci-dessous).

Sont également inclus de nouveaux instruments de percussion orchestraux tels que Celesta, Bells, Glockenspiel, Chimes et Crotales (frappés et secoués).

Le « Forte » comprend également le simulateur d’orgue Kurzweil KB3 ToneReal™,émulant les orgues Tonewheel classiques comme le Hammond B3, ainsi que les orgues Farfisa et Vox.

Le « Forte » est également un « contrôleur MIDI » performant, parfaitement adapté au contrôle de modules sonores externe et à l'entrée d'un séquenceur.

1.3.1.3 Mise en place du « Forte »

Ne connectez rien avant de vous assurer que le Forte est positionné en toute sécurité. Si votre clavier Forte vient du froid de l'extérieur, laissez-lui le temps de se réchauffer à température ambiante avant de le démarrer, car de la condensation peut s'être formée à l'intérieur.

- 1. Placez le clavier sur une surface dure, plate et plane.
- 2. Quatre pieds en caoutchouc à dos adhésif sont fournis avec le « Forte »
  Retournez délicatement le clavier sur une surface souple, retirez le papier des pieds en caoutchouc et fixez-les.



  NB: À moins que l'instrument soit toujours utilisé avec un support de clavier, la fixation des pieds en caoutchouc est fortement conseillée, pour éviter que des vis saillantes rayent la surface d'installation.
- 3. Connectez le cordon d'alimentation secteur au Forte.
- Avant de brancher le câble dans la prise secteur, vérifiez que l'alimentation est compatible avec le Forte
  Le Forte fonctionne sur courant alternatif et fonctionne avec des tensions de 100 à 240 volts à 50–60 Hz. Le niveau de tension est détecté et défini automatiquement par le Forte. Si votre source d'alimentation ne possède pas la prise standard à 3 trous, prenez le temps d'installer un système de mise à la terre approprié. Cela réduira le risque de choc. Si votre prise de courant ne se trouve pas dans ces plages, il est recommandé d'utiliser un adaptateur approprié.
- 4. Branchez le câble d'alimentation dans le mur
- 5. Branchez la **pédale de commutation** (Switch) dans la prise marquée **Pedal SW1** (Sustain) sur le panneau arrière du Forte
- 6. Raccordez un casque stéréo à la prise casque située sur le panneau avant gauche ou connectez les sorties audio à vos entrées de console de mixage ou d'amplificateur à l'aide de câbles audio standard (1/4 pouce)
  Des câbles symétriques (« TRS » ou « Stereo ») sont recommandés si votre mixeur ou ampli prend en charge les entrées symétriques.
- 7. Assurez-vous que votre système audio est à un niveau de volume sûr. Assurez-vous également que le curseur **Master Volume** (situé à l'extrême gauche du panneau avant du Forte) est complètement abaissé

1.3.1.4 Clavier et contrôleurs

Le Forte possède un clavier à marteau à action complète de 88 touches (Fatar TP40L) qui procure une sensation de piano sans ajouter de poids excessif à l'instrument. Le panneau de **contrôleurs physiques** comprend:

- ✓ 9 **curseurs** assignables (avec échelles LED)
- ✓ 9 **commutateurs** (5 assignables / 4 Zone Mutes + KB3 control)
- ✓ une **molette**
- ✓ une **molette de modulation**
- ✓ 1 commutateur **VARIATION**
- ✓ 1 bouton **Tap Tempo**
- ✓ 2 commutateurs « TRANSPOSE »
- ✓ Monopressure (Aftertouch)
- ✓ 3 prises sur le panneau arrière pour les **pédales de commutation**: SW1 (Sustain), SW2 & SW3

- ✓ 2 prises sur le panneau arrière pour les **pédales de contrôle continu** en option: CC1 (Volume) & CC2

1.3.1.5 Pédales

Comme décrit ci-dessus, le Forte dispose de 5 prises sur le panneau arrière pour les **pédales** en option.

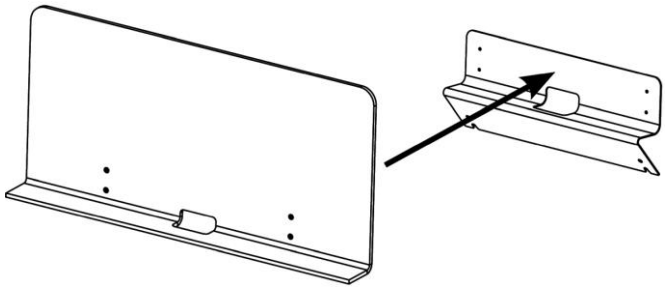
- ✓ Trois (3) prises pour les **pédales de commutation** (dont une est fournie avec le Forte), généralement utilisées pour contrôler des paramètres à 2 états (à savoir, on / off) tels que sustain, sostenuto et soft.
  Ces prises peuvent accueillir une **pédale** de type « Half Damper » (également connue sous le nom de **pédale de commutation continue**) permettant les techniques demi-pédales avec des « Programmes » de piano.
- ✓ Les 2 autres prises sont destinées aux **pédales à contrôle continu** (ou CC) généralement utilisées pour contrôler des paramètres multi-états (c'est-à-dire «continus») tels que le volume et le wah.

Kurzweil commercialise les **pédales** suivantes:

- ✓ KP-1 Pédale de type piano simple
- ✓ Pédale demi-amortisseur de style piano simple KP-1H
- ✓ Pédale continue CC-1

1.3.1.6 Support de partition

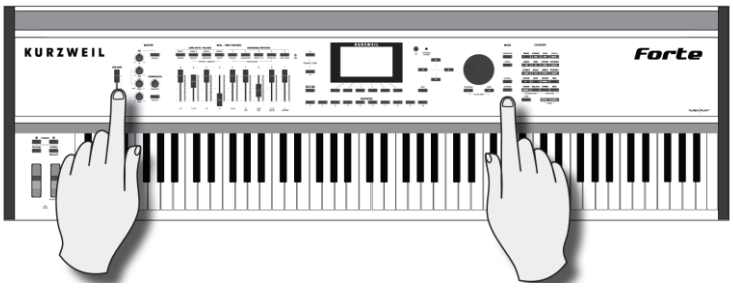
La pièce jointe optionnelle KMR2 Music Rack est un support pour partitions ou tablettes informatiques. Contactez votre revendeur Kurzweil pour le support musical KMR2. Veuillez vous reporter aux instructions fournies avec le KMR2 lors de la connexion du rack de musique au Forte.
Si vous ne possédez aucun de ces composants, veuillez contacter votre revendeur « Kurzweil / Young Chang » pour les obtenir.



1.3.2 Utiliser le « Forte »

➢ 1. Allumez le Forte à l'aide de l'interrupteur situé sur le côté arrière gauche de l'instrument

- Montez le curseur du **Master Volume** et le volume du mixeur / amplificateur
- Appuyez sur l'un des boutons sous l'étiquette «Mode» à droite de l'écran pour changer si besoin de mode (Cf. paragraphe « Les Modes » § 1.3.8 ci-dessous)
  Le Forte démarre en mode « programme » par défaut



Curseur du volume principal Sélection du mode

➢ 2. En cas de distorsion avec une connexion à une table de mixage, réduisez le niveau de gain de votre table de mixage ou utilisez le pad (commutateur qui diminue le niveau du signal audio d'entrée, généralement de 20 dB).

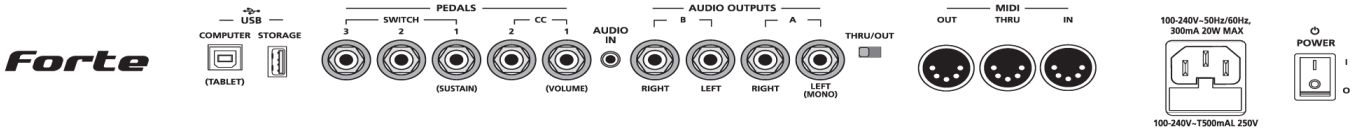
➢ 3. Jouer les « Morceaux » de démonstration en appuyant sur les boutons **Hybrid** et **Misc Category** simultanément

➢ 4. En mode « Program », faites défiler les « Programmes » en utilisant la molette **Alpha**, les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour parcourir et écouter les sons
Ou bien appuyez sur un bouton « CATEGORY » pour sélectionner les sons par catégorie

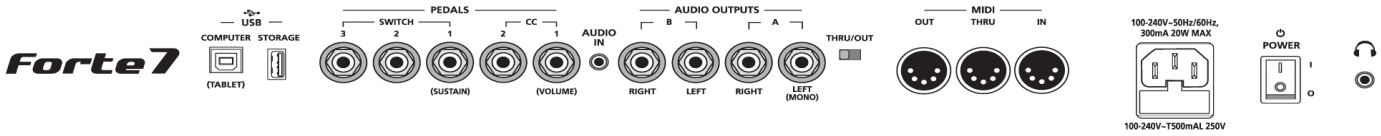
- Pour entendre une démonstration Audio du programme en cours, appuyez sur les boutons « CATEGORY » **VOICES** + **MALLETS** simultanément

1.3.3 Le panneau arrière

L'interrupteur d'alimentation et la plupart des connexions Forte / Forte7 se trouvent sur le panneau arrière.



La connexion casque sur le Forte est située sur le côté avant gauche sous les roues Pitch & Modulation. Sur le Forte7, il se trouve sur le côté gauche, sur le panneau arrière.



1.3.3.1	Prise d'alimentation secteur	14
1.3.3.2	Ports **USB**	14
1.3.3.3	Ports **MIDI IN / THRU / OUT**	14
1.3.3.4	Raccordement de base aux ports **MIDI**	14
1.3.3.5	Connecter plusieurs modules sonores	15
1.3.3.6	Prises Jack **PEDALS**	16
1.3.3.7	Prises AUDIO (sorties audio A & B)	18

1.3.3.8 Prise casque 18

1.3.3.1 Prise d'alimentation secteur

Veuillez vous reporter à «Configuration du Forte / Forte7» § 1.3.1.3 ci-dessus.

*1.3.3.2 Ports **USB***

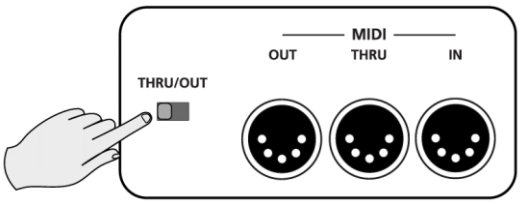
Utilisez les ports **USB Computer** pour connecter le « Forte » à un ordinateur/une tablette afin de:

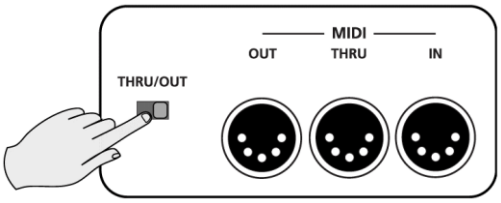
- Utiliser le « Forte » comme contrôleur MIDI pour lire des instruments logiciels sur ordinateur
- utiliser un logiciel d'ordinateur pour séquencer des « Morceaux » multipistes sur le Forte
- utiliser un ordinateur / une tablette pour gérer le contenu des données utilisateur du Forte
- mettre à jour le logiciel et les sons
- Utilisez le port **USB Storage** pour stocker sur une clé USB des « programmes » et « multis personnalisés »

Assurez-vous de consulter le site Web de Kurzweil Music Systems à l'adresse www.kurzweil.com pour obtenir de nouvelles documentations et mises à jour logicielles avant d'utiliser votre nouvel instrument.

*1.3.3.3 Ports **MIDI IN / THRU / OUT***

Utilisez les ports MIDI pour communiquer avec d'autres modules et contrôleurs MIDI. Utilisez le port **Thru** pour transmettre des données MIDI via le Forte à d'autres instruments ou modules.





En faisant glisser le commutateur sur le panneau arrière de « Thru » à « Out », le Forte envoie des messages MIDI Out sur les ports **Thru** et **Out.**

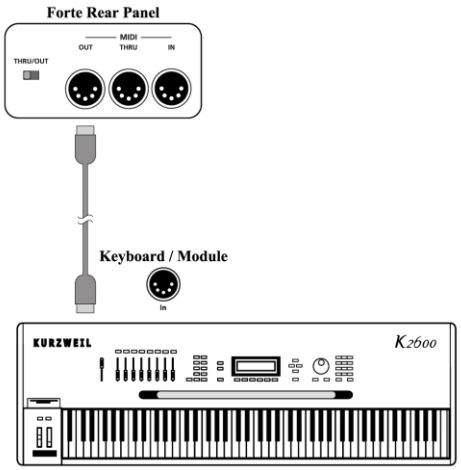
Les ports **USB** peuvent également être utilisés pour transmettre des messages MIDI.

*1.3.3.4 Raccordement de base aux ports **MIDI***

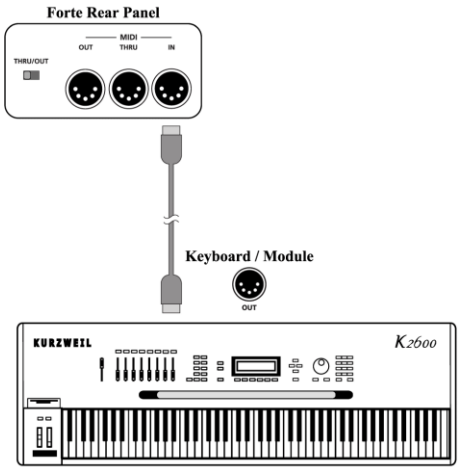
Pour utiliser le Forte comme contrôleur MIDI pour un autre module de son, utilisez un câble MIDI pour connecter le port **MIDI OUT** au port **MIDI IN** du module à contrôler.

Pour contrôler le Forte à l'aide d'un autre contrôleur MIDI, utilisez un câble MIDI pour connecter le port **MIDI IN** au port **MIDI OUT** du contrôleur à utiliser.

Utilisation du **MIDI Out**



Utilisation DU **MIDI IN**



Pour d'autres scénarios de connexion MIDI, reportez-vous au manuel de l'utilisateur voir le paragraphe qui suit.

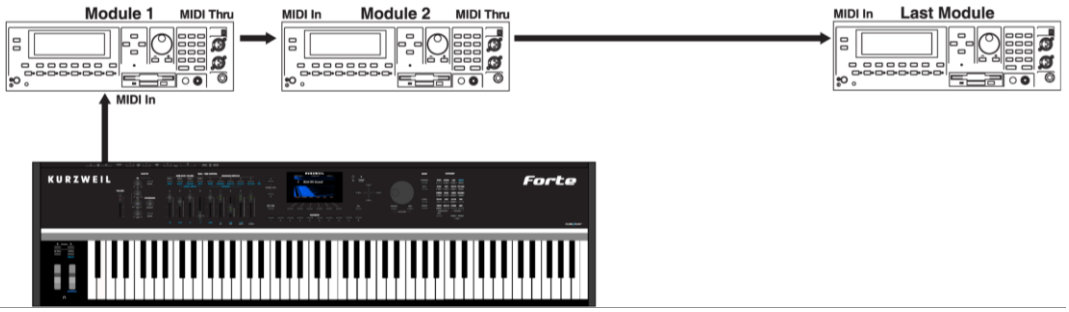
1.3.3.5 Connecter plusieurs modules sonores

Afin de connecter plusieurs modules audio à contrôler par un seul contrôleur MIDI, le Forte peut être soit:

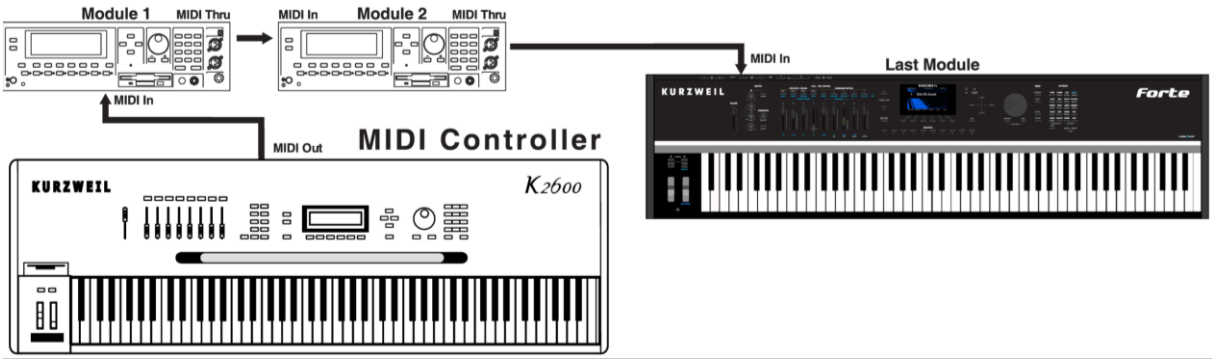
- ✓ Utilisé comme contrôleur.
- ✓ Ou en tant que module dans la chaine MIDI.

Si le Forte se trouve au milieu de la chaine MIDI, assurez-vous que le sélecteur **MIDI Thru / Out** est réglé sur « Thru ».

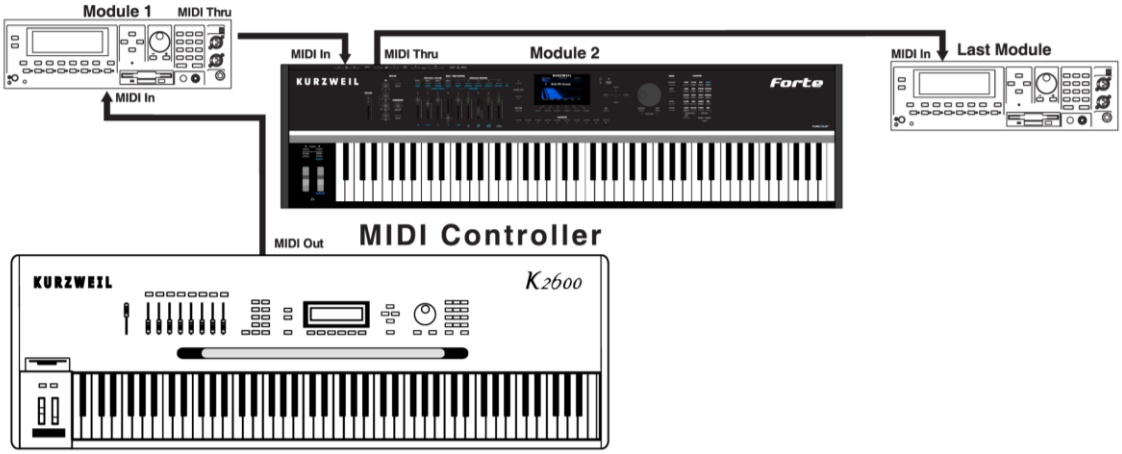
Scénario 1: Forte comme contrôleur MIDI



Scénario 2: Forte comme dernier module de la chaîne MIDI

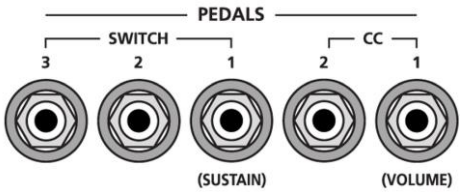


Scénario 3: Forte au milieu de la chaîne MIDI



*1.3.3.6 Prises Jack **PEDALS***

Utilisez les 5 prises de **pédale** pour connecter les **pédales** de contrôle au Forte.

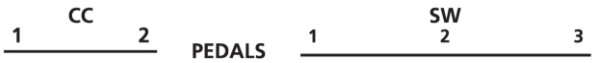


Bien que les **pédales** Kurzweil en option soient recommandées, il est possible d'utiliser la plupart des **pédales** qui respectent les spécifications suivantes.

- ✓ Switch Pedals (Commutateur): Fiche tip-sleeve (mono) 1/4 pouce
- ✓ Continuous Pedal (CC) : Potentiomètre à cône linéaire de 10 kohms, fiche de 1/4 pouce (stéréo) avec wiper connecté à la pointe.

Les **pédales** sont toutes assignables indépendamment dans chaque « Zone » de chaque « multi ».

Sur le panneau arrière, les prises de **pédales** sont étiquetées **SWITCH 1/2/3**, correspondant à l'étiquette **SW 1/2/3** sur le panneau supérieur. Dans ce manuel, les **pédales de commutation** seront désignées par le panneau supérieur (**SW1**, **SW2** et **SW3**).



Voici les réglages de contrôle par défaut pour les 5 **pédales** utilisées par le Forte:

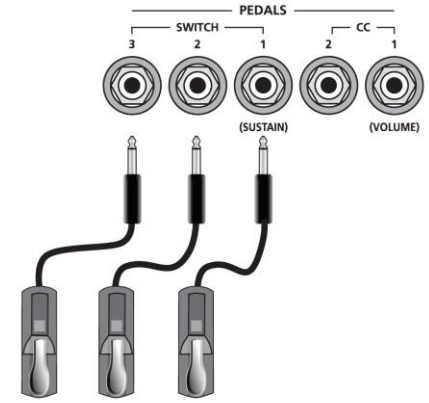
- Switch Pedal 1 (SW1) : Sustain (MIDI 64)
- Switch Pedal 2 (SW2) : Sostenuto (MIDI 66)
- Pédale 3 (SW3) : Soft (MIDI 67)
- Pédale CC 1 (CC1) : Expression (Volume) (MIDI 11)
- Pédale CC 2 (CC2) : Foot (MIDI 4)

1.3.3.6.1 Prises SW1 (Sustain), SW2 & SW3 17
1.3.3.6.2 Connexion d'une pédale à double commutateur 17
1.3.3.6.3 Prises Jack CC1 (Volume) & CC2 18

1.3.3.6.4 Connecter une pédale à « Half- Damper » 18

1.3.3.6.1 Prises **SW1** (Sustain), **SW2** & **SW3**

Utilisez les **prises** de **pédale** pour connecter les **pédales** de commande. Une **pédale de commutation** est un **contrôleur physique** utilisé typiquement pour contrôler des paramètres à 2 états (« On / Off »), tels que sustain, sostenuto, soft et Mute Zone.



Switch Pedals

REMARQUE: Ne pas actionner les **pédales Switch** lors de la mise sous tension du « Forte », car l'état de la **pédale** est détecté lors de la séquence de mise sous tension.

Le Forte prend en charge une **pédale** à « simple Switch » ou une **pédale** « mi-course » sur chacune des prises **SW1**, **SW2** et **SW3**.

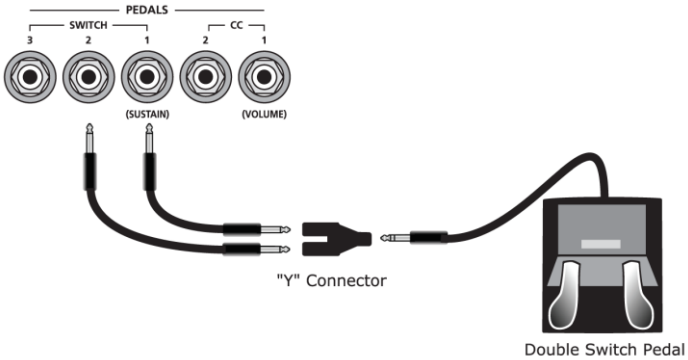
REMARQUE: Il n'est pas recommandé de brancher les **pédales CC** dans les entrées **SW**, car elles pourraient ne pas fonctionner comme prévu en raison de son mouvement continu.

Si une **pédale** d'une autre marque est utilisée, assurez-vous qu'elle fonctionne comme désiré (et non à l'envers, ce qui arrive si le le Forte est allumé avant de brancher la **pédale**). De plus, n'actionnez aucune **pédale** pendant la mise sous tension, pour éviter qu'elle fonctionne à l'e envers du fait que le Forte détermine leur polarité lors de la mise sous tension.

1.3.3.6.2 Connexion d'une pédale à double commutateur

Pour connecter une **pédale** double commutateur Jack male stéréo unique (telle que « Kurfweil KFP-2S »), aux prises **SW1** et **SW2**, un adaptateur en Y est nécessaire « 1 Femelle stéréo 1/4 pouce – 2 femelle mono 1/4 pouce ».

- Branchez l'adaptateur Y dans les prises **SW1** et **SW2**,
- connectez la **pédale** à l'adaptateur Y.
- Si les fonctions Sustain et Sostenuto sont permutées, échangez les 2 fiches mono



Double Switch Pedal

La **pédale sostenuto** (centrale) d'un piano à queue permet de maintenir les accords dans la basse tout en continuant à jouer la mélodie sans que ces dernières ne soient maintenues.

- Toutes les **touches du clavier** enfoncées lorsque vous appuyez sur la **pédale** sont maintenues lorsque vous relâchez les touches, mais les nouvelles notes jouées par la suite ne seront pas conservées.
- Relâcher la **pédale** pour ramener les choses à la normale.

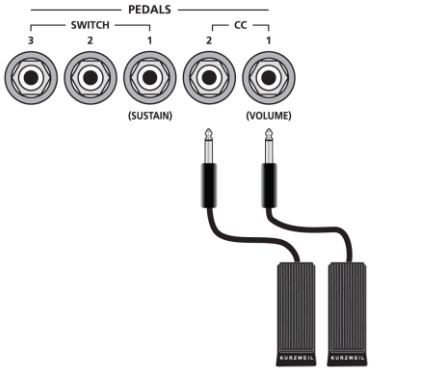
Cependant d'autres fonctions peuvent être programmées à la place.

1.3.3.6.3 Prises Jack **CC1** (Volume) & **CC2**

Prises Pedal

Utilisez les prises **pédales CC** pour connecter des **pédale à contrôle continu** (ou CC). Une **pédale CC** est un **contrôleur physique** généralement utilisé pour contrôler des paramètres multi-états (c.-à-d. «Continus») tels que le volume ou la wah. La **pédale de contrôle continu** Kurzweil CC-1 fonctionne mieux avec Forte, mais de **pédale de contrôle continu** tierces conçues pour les synthétiseurs peuvent convenir.

NB: Seules les **pédales CC** doivent être connectées à l'entrée de la **pédale CC**



Continuous Control Pedals

1.3.3.6.4 Connecter une pédale à « Half- Damper »

Les **pédales Half-damper** (dont le « wiper » est connecté au « Tip » ; comme le modèle Kurzweil KP-1H) peuvent être connectées aux entrées **SW1, SW2** et **SW3** du panneau arrière. Certaines **pédales** ont un « wiper » connecté au « Ring », et ces **pédales** nécessiteront un adaptateur pour fonctionner avec le Forte.

- Lorsqu'elle est connectée à la prise **SW1,** une **pédale Half Damper** permet de contrôler plus finement Sustain qu'une **pédale de commutation** standard
  Le contrôle Half Damper est activé pour les « Programmes » de la catégorie Piano. Les « Programmes » en dehors de la catégorie Piano répondent aux **pédale Half Damper** comme s'il s'agissait de **pédale de commutation** standard
  Les **pédales Half Damper** peuvent également être utilisées pour contrôler des logiciels externes et des modules audio via MIDI.

1.3.3.7 Prises AUDIO (Audio Output A & B)

Reportez-vous à « Connexion à votre système audio » ci-dessous.

1.3.3.8 Prise casque

Utilisez la prise casque pour connecter un casque stéréo :

- ✓ « Forte » : à l'avant gauche du sous les roues Pitch & Modulation
- ✓ « Forte7 » : à l'extrémité gauche de l'instrument, sur le panneau arrière.

Vous aurez besoin d'un adaptateur 1/4 pouce à 1/8 pouce pour pouvoir utiliser un casque doté d'un mini connecteur mini.

1.3.4 Connecter un système audio

Après avoir baissé le niveau de votre système audio, connectez les sorties audio analogiques du « Forte » au système audio en utilisant une paire de câbles audio symétriques (TRS ou « stéréo ») ou asymétriques (TS ou «mono»).

Les câbles asymétriques fonctionnent toujours, mais si vous utilisez des entrées symétriques, utilisez des câbles symétriques pour un meilleur rapport signal / bruit et un peu plus de volume. Les sorties analogiques Forte sont symétriques.

Les 4 prises de sortie audio symétriques 1/4 pouce sont situées sur le panneau arrière

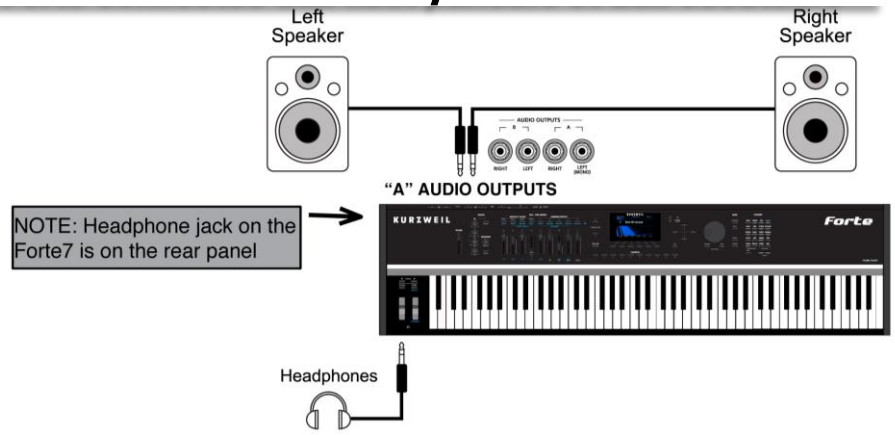
- ✓ paire de sorties audio «A»
- ✓ paire de sorties «B».

Connectez une extrémité de chaque câble audio aux entrées de votre console de mixage ou de votre système de sonorisation et connectez l'autre extrémité aux prises de sortie audio “A” marquées **Left (Mono)** et **Right** sur le panneau arrière du « Forte ». Si vous n’avez qu’une seule entrée disponible, utilisez la sortie **Left (Mono)** pour obtenir le signal complet en mono.

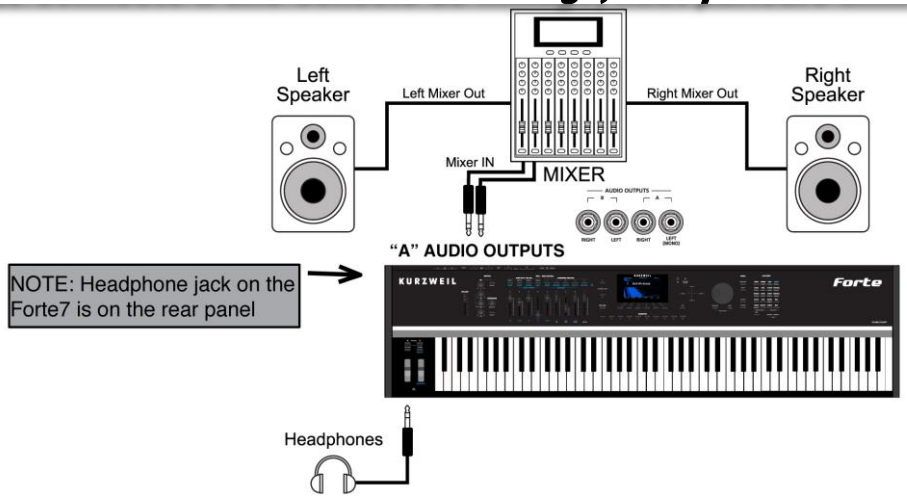
Utilisez la prise **Headphone** (à l'avant / à gauche de l'instrument) pour brancher un casque.

NB : Le son continue cependant à passer par les prises audio gauche et droite.

Forte connectée aux haut-parleurs et aux écouteurs

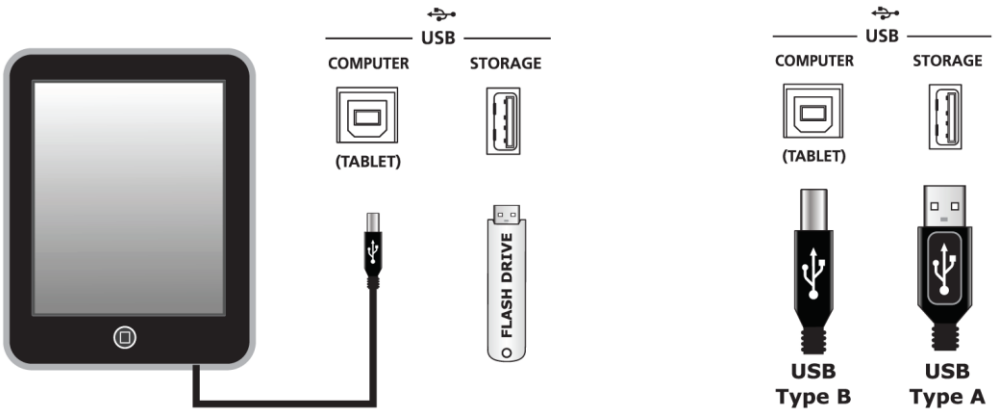


Forte connecté à une console de mixage, haut-parleurs alimentés et écouteurs



1.3.5 Connecter un ordinateur

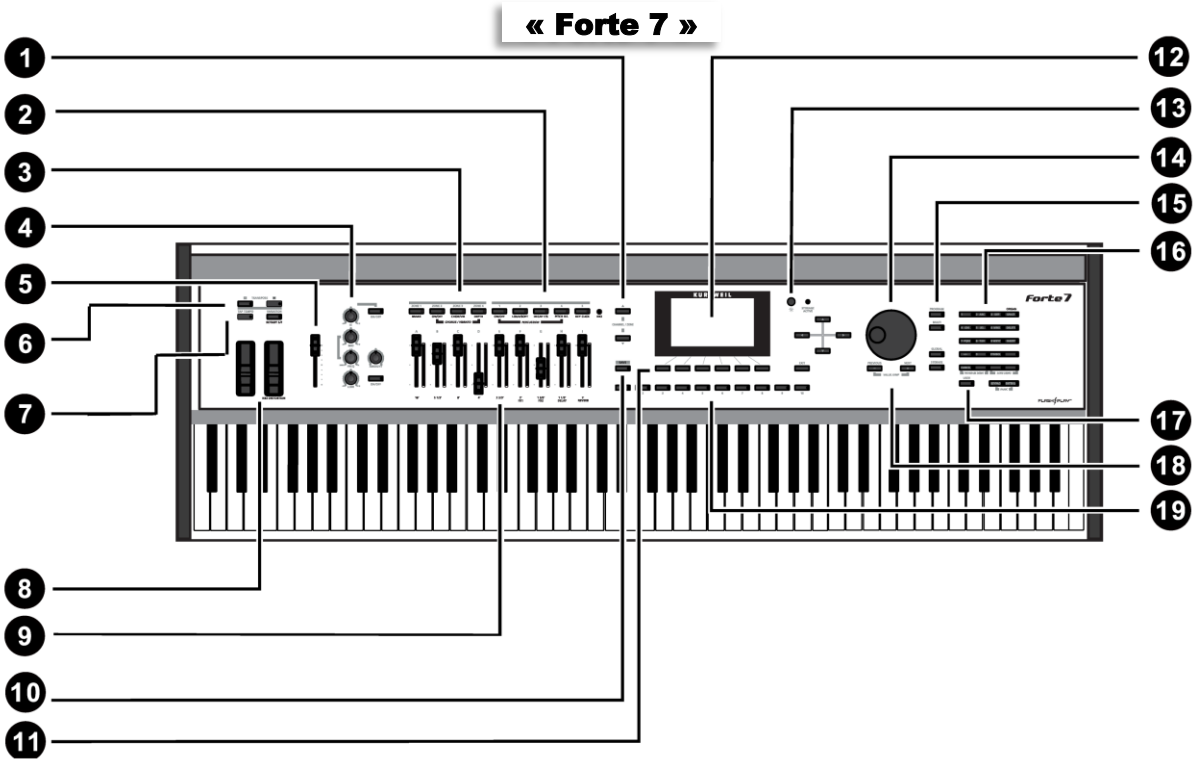
Pour connecter le Forte à un ordinateur/une tablette, connectez simplement le « Forte » à l'aide du câble fourni ou d'un câble compatible.



Si vous souhaitez utiliser votre propre câble, assurez-vous qu'il s'agit d'un câble USB de type A à type B (le port **USB** du Forte étant de type B). Par défaut, le Forte agira comme un contrôleur MIDI (plutôt que comme disque dur) lorsqu'il est connecté à un ordinateur.

REMARQUE: Certains appareils comme l'iPad® nécessitent un adaptateur optionnel pour connecter un câble USB.

1.3.6 Vue générale du panneau de commande



1 Bouton Channel/Zone
2 Commutateur assignables (5)
3 Bouton Multi Zone mute
4 Commutateurs (On/Off) & encodeurs Master EQ/Compressor
5 Curseur de Volume
6 Bouton Transpose
7 Bouton Tap Tempo & Variation
8 Molettes Pitch & Modulation
9 Curseur assignables (9)
10 Bouton Save
11 Bouton d'écran contextuels (Soft Buttons)
12 Écran LCD
13 Ajustement du contraste d'écran
14 Molette Rotary (Alpha wheel)
15 Bouton de Mode
16 Boutons « CATEGORY »
17 Bouton User
18 Boutons Previous/Next
19 Boutons « FAVORITES »

NB : Voir description détaillée des contrôleurs du panneau au paragraphe 2.1.2 ci-dessous.

EQ/Compressor

Les commutateurs (On/Off) **EQ** & **COMPRESSOR** contrôlent les effets maîtres appliqués aux sorties audio «A».





Écran et boutons contextuels d'écran

L'écran couleur 480 x 272 pixels constitue l'interface utilisateur principale du Forte. Les **boutons contextuels** situés sous l'écran (Soft Buttons) ont des fonctions qui dépendent de la page affichée (Les nom contextuel des fonctions s'affichent sur la rangée inférieure de l'écran, juste au-dessus des boutons correspondant).

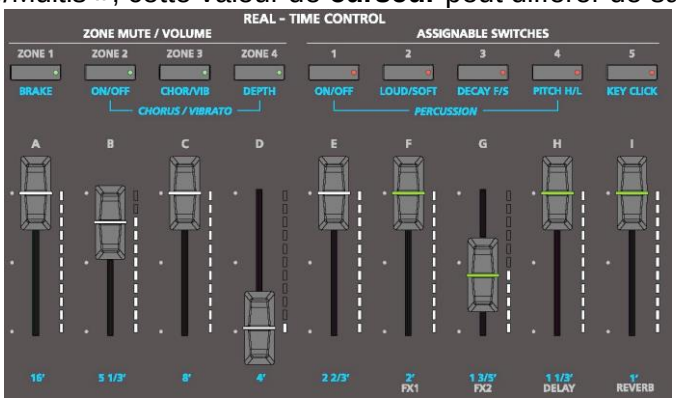
Curseurs & Boutons

En mode « Program », les **curseurs** et les **boutons** permettent de contrôler divers paramètres du « programme » (les 4 derniers **curseurs** et **boutons** sont généralement utilisés pour contrôler les effets).

- Pour des « programmes KB3 », les **curseurs** et les **boutons** contrôlent les fonctions d'orgues marquées en **bleu**
- En mode « Multi », les 4 premiers **curseurs** et **boutons** contrôlent les volumes « Multi Zone » et les Zones « Mutes »

Echelles de LED

Elles indiquent la valeur actuelle du **curseur**. Cependant après une édition de « programme/Multis », cette valeur de **curseur** peut différer de sa position



Boutons « CATEGORY » = pavé alphanumérique

Ces boutons sont utilisés pour naviguer dans les catégories en mode « Programme » ou pour entrer des chiffres dans différents contextes. Dans le cas où 2 méthodes de saisie sont disponibles, le bouton **KEYPAD** permet de passer les boutons « CATEGORY » en mode alphanumérique afin de sélectionner « Programme » en entrant le numéro d'identification (ID).





Boutons « FAVORITES » 1-10

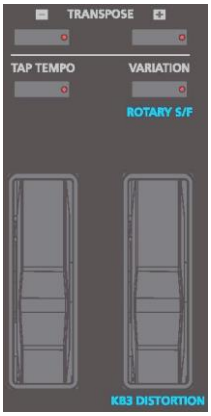
Les boutons « FAVORITES » **1-10** peuvent être programmés pour vous amener immédiatement à vos « Programmes/Multis favoris ».

- Pour assigner le « programme / multi » sélectionné à un bouton « FAVORITES », appuyez et maintenez enfoncé le bouton « FAVORITES » désiré pendant quelques secondes jusqu'à ce que l'écran indique que le favori a été enregistré

Commandes à gauche du clavier

A gauche du clavier, on trouve :

- une **molette de modulation**,
- le bouton **TAP TEMPO**,
- les boutons **VARIATION** et « TRANSPOSE » **-/+**, ainsi que
- la **prise de de casque**.
  Sur le « Forte7 » elle est située à gauche du panneau arrière



1.3.7 Sélection de « Programme » ou « Multi »

Le « Forte » prend en charge 2 types de sons.

- ✓ Son « Programme », habituellement constitué d'un instrument unique (piano, orgue etc…), similaire au « Preset » ou « patch » chez d'autres constructeurs.
  Des « Programmes d'usine » sont fournis par défaut, et le Forte dispose d'une mémoire supplémentaire pour des « programmes utilisateur ». Les « Programmes d'usine » comme les « Programmes utilisateur » sont classés en 20 catégories
- ✓ Son « Multi » plus complexe, car constitué d'une combinaison de « programmes » superposés en « Layers » et/ou répartis en « Split » sur le clavier
  C'est l'équivalent d'un « Setup » pour les séries Kurzweil « PC », « SP » et « K2 », ou similaire à une « Combinaison » chez d'autres constructeurs
  Le Forte est fourni avec une collection de « Multis d'usine » et dispose d'une mémoire supplémentaire pour des « Multi utilisateurs » (Multis personnalisés) supplémentaires.

La sélection des « programmes » et « Multis » depuis le panneau de commande, décrite ci-après, permet de choisir un des nombreux emplacements « Factory » ou « User » dont les nombres sont indiqué ci après :

	Programmes		Multis	
	Factory	User	Factory	User
Forte 8/7	512	1024	182	1024
Forte SE	322	3072	186	3072

1.3.7.1 Sélection de « Programme » FACTORY 23
1.3.7.2 Sélection de « Multi » FACTORY 24
1.3.7.3 Sélection de « Programmes / Multis » USER 24
1.3.7.4 Informations de contrôleurs 25
1.3.7.5 Bouton « FAVORITES » pour les son « Favoris » 25

1.3.7.1 Sélection de « Programme » FACTORY

Le Forte démarre toujours en mode « Program », et par défaut en sélection par « Catégorie ».

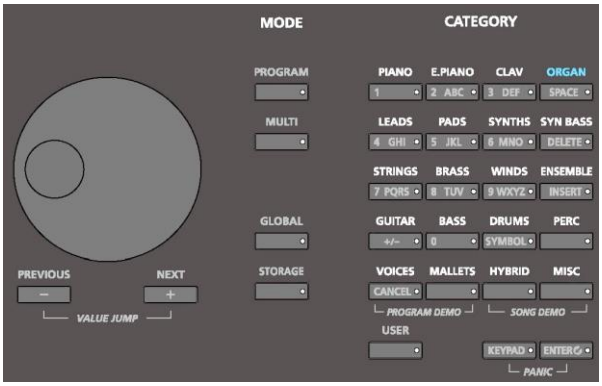
- Sinon depuis un autre mode, appuyez sur le bouton **PROGRAM** pour passer en mode « Program »

- Pressez un bouton « CATEGORY » pour sélectionner le « programme » par défaut définit pour cette catégorie
  En configuration d'usine c'est le 1er « programme » de chaque catégorie

- Redéfinissez si besoin le « programme par défaut » de chaque « Catégorie » en sélectionnant un programme tout en maintenant enfoncé le bouton « CATEGORY » actif jusqu'à ce que l'écran indique que le programme par défaut est mémorisé
- Utilisez la molette **ALPHA** les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour parcourir les « programmes » de la « CATEGORY » en cours

- Vous pouvez également saisir des numéros de programme spécifiques en mode « Keypad » en appuyant sur le bouton « CATEGORY » **KEYPAD** (le voyant du bouton **KEYPAD** s'allume)
  Dans ce mode « Keypad », les boutons « CATEGORY » fonctionnent comme un **clavier alphanumérique** et la liste des « Programmes » est triée par numéro d'ID uniquement (au lieu de catégorie et ID)
- Pour quitter le mode « Keypad », appuyez à nouveau sur le bouton **KEYPAD** ce qui redonne leur fonction première aux boutons « CATEGORY »
  La LED **KEYPAD** s'éteint

- Accédez si besoin à un court « Morceau » de démonstration du « programme » sélectionné en appuyant sur les boutons « CATEGORY » **VOICES** + **MALLET** simultanément



1.3.7.2 Sélection de « Multi » FACTORY

- Pressez le bouton **MULTI** pour passer en mode « multi »
  Le voyant du bouton **Multi** s'allume
- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous / Next** pour parcourir les « multis »

Ou bien

- Entrez un numéro d'identification en utilisant les boutons « CATEGORY » comme **pavé numérique** pour sélectionner un « Multi » particulier
  En mode « multi » les boutons « CATEGORY » fonctionnent uniquement comme un **pavé numérique**, car les « multis » ne sont pas catégorisés (et le voyant du bouton **KEYPAD** est donc toujours allumé)

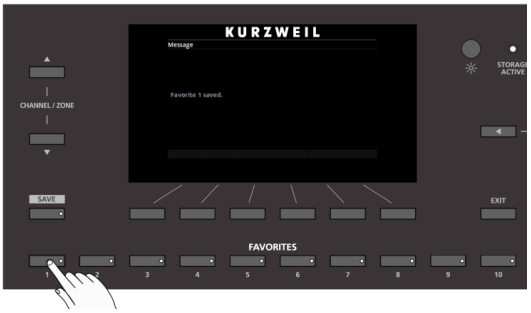
1.3.7.3 Sélection de « Programmes / Multis » USER

- En mode « Program / Multi », pressez le bouton **USER** pour consulter et accéder aux « Programmes / Multis Utilisateurs »
  Le voyant du bouton **User** s'allume
- Utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous / Next** pour faire défiler les « programmes / Multi utilisateur ».
- Appuyez sur un bouton « CATEGORY » ou utilisez le mode « Keypad » pour sélectionner un élément par son numéro ID
- Appuyez sur le bouton **USER** allumé pour sortir du mode « User » et ainsi afficher TOUS les « programmes / multis » (et pas seulement ceux créés par l'utilisateur)

1.3.7.4 Informations de contrôleurs

- Lorsque les **curseurs**, **molettes**, **pédales** ou **commutateurs** sont utilisés sur des « programmes » et « multis » pour produire des variations du son, l'écran affiche des informations sur le paramètre auquel le contrôle est affecté
  Essayez ces commandes lorsque vous explorez les sons d'usine

1.3.7.5 Bouton « FAVORITES » pour les son « Favoris »



- Le Forte dispose de 10 boutons « FAVORITES » pour stocker et rappeler rapidement un jeu de 10 sons « favoris » (Programmes et multis » confondus)
  Il existe 50 banques de favoris permettant donc de stocker 500 favoris au total

Enregistrer un « Favorite »

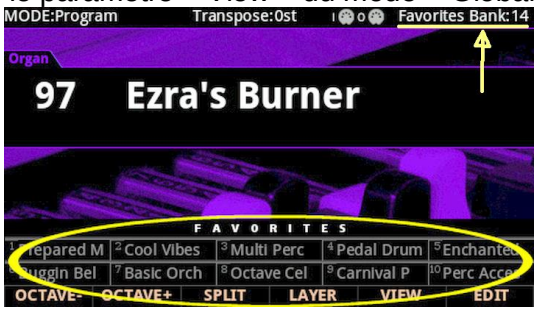
- Pour enregistrer le « Multi » actuellement sélectionné dans un bouton « FAVORITES », maintenez enfoncé le bouton « FAVORITES » voulu jusqu'à l'affichage d'une confirmation d'enregistrement.
  Si un bouton « FAVORITES » contient déjà un « Programme » le Forte quitte le mode « Multi » et passe en mode de « Program »

Rappeler un « Favorite »

- Pour rappeler un favori « programme » ou « multi », appuyez simplement sur l'un des boutons « FAVORITES »
  Les boutons « FAVORITES » fonctionneront quel que soit le mode dans lequel vous vous trouvez, en passant automatiquement au mode « Programme » ou au mode « Multi »

Passer en affichage « Favorite View »

- Pour afficher en bas de l'écran les noms des « programmes » et des « Multis » stockés en tant que « favoris », appuyez sur le bouton contextuel « VIEW » jusqu'à l'affichage
- Ou bien définissez le paramètre « View » du mode « Global » sur « Favorites »



Changer de « Favorites Bank »

- Utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE »▲/▼ pour défiler entre les 50 « Favorites Banks »
  Le numéro de la banque de favoris actuelle s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

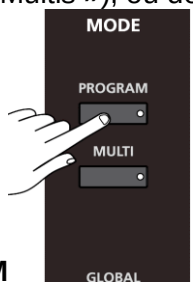
1.3.8 Introduction aux Modes

Le Forte possède 6 modes principaux : « Program, « Program Edit », « Multi », « Multi Edit », « Global » et « Storage ». Voir au aussi au § 2.3 et suivant.

1.3.8.1 Mode « Program » 26
1.3.8.2 Mode « Multi » 27
1.3.8.3 Mode « Program Edit » 27
1.3.8.4 Mode « Multi Edit » 28
1.3.8.5 Mode « Global » 28
1.3.8.6 Mode « Storage » 28

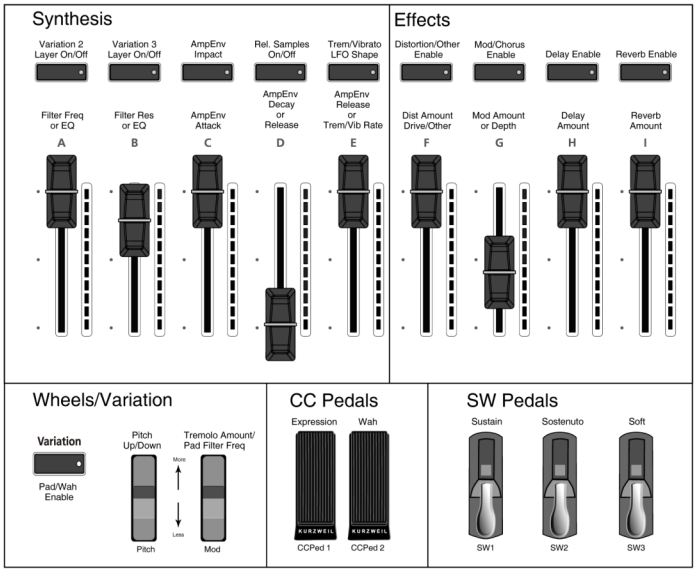
1.3.8.1 Mode « Program »

Le mode « Program » est le mode par défaut à l'allumage, ce qui permet de jouer directement les sons « Uniques » (par opposition aux « Multis »), ou des sons multitimbraux via MIDI.



- Sinon pressez le bouton **PROGRAM** pour passer en mode « Program »
  Le son de chaque programme peut être modifié par les paramètres attribués aux **contrôleurs** (**curseurs**, **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES », **boutons** « ZONE MUTE / VOLUME », **molette de modulation** et **pédale**)





Conventions de Contrôleur
Dans les « programs Factory » les **contrôleurs** sont souvent assignés comme indiqé sur le dessin ci-dessus du panneau avant.

Pour plus d'informations, voir « Mode program » au paragraphe détaillé § 2.4 ci-dessous.

- Pressez le bouton le bouton **SAVE** à gauche de l'écran pour enregistrer en tant que « Program User » un « Program » modifié par les contrôleurs

Toute modification par curseur/encodeur/pédale étant signalée par la LED du bouton SAVE

« Splits » & « Layers »

Les « Programmes Multi-Mode » peuvent être divisés en plusieurs « Zones », de sorte que différentes régions du clavier jouent des programmes différents et/ou en superposition. Les programmes ainsi combinés deviennent des « Multis »

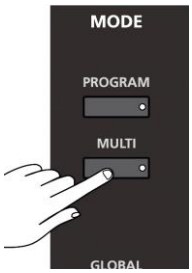
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « SPLIT » ou « LAYER » pour créer un « Multi » contenant le programme en cours en « Split » ou « Layer »
  Jusqu'à 3 « Programmes » supplémentaires peuvent alors être ajoutés dans ce « Multi »

Nombres d'emplacements en mémoires « Factory » et « User »

	Programmes		Multis	
	Factory	User	Factory	User
Forte 8/7	512	1024	182	1024
Forte SE	322	3072	186	3072

1.3.8.2 Mode « Multi »

Le mode « Multi » permet d'accéder et de jouer les « Multis » qui sont des combinaisons de 4 Zones affectés à des « Programmes » en « Split » et/ou « Layer ». Chaque Zone a également ses attributions de plage de clavier, de canal MIDI et de **contrôleurs**.



- Pressez le bouton **MULTI** pour passer en mode « Multi » afin sélectionner un Preset « Multis »
  Un « multi » permet de jouer à la fois jusqu'à 16 sons d'instrument (programmes) sur le clavier.



- Le volume du « programme » dans chaque Zone peut être ajusté pendant le jeu à l'aide des **curseurs A-D**
- Chaque Zone peut être désactivée/réactivée (Mute/Unmute) à l'aide des boutons « Zone Mute » au-dessus des **curseurs A-D**
- Vous pouvez créer des affectations personnalisées pour les autres **curseurs**, **encodeurs** et **contrôleurs au pied**, afin de contrôler les effets et les paramètres de synthèse de chaque « programme »

Pour plus d'informations, voir « Mode Multi » au paragraphe détaillé § 2.6 ci-dessous.

1.3.8.3 Mode « Program Edit »

- Depuis le mode « Programme », appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT », pour passer en mode « Program Edit » permettant de modifier des « programmes » préexistants

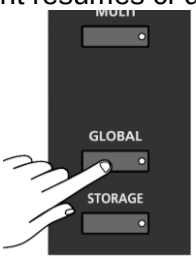
1.3.8.4 Mode « Multi Edit »

- Pour accéder au mode « Multi Edit » permettant d'éditer des « Multis » existants, appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT » depuis le mode « Multi »

Pour plus d'informations sur le mode « Multi Edit », voir § 2.7 ci-dessous « Mode Multi Edit ».

1.3.8.5 Mode « Global »

Le mode « Global » donne accès à l'édition des paramètres globaux du Forte, ainsi qu'à la restauration des paramètres d'usine par une réinitialisation matérielle ou logicielle. Certains des paramètres les plus courants sont résumés ci-dessous.

- Presser le bouton **GLOBAL** 

pour passer en mode « Global »

Pour plus d'information, voir « Mode global » au paragraphe détaillé § 2.8 ci-dessous.

Paramètres MIDI

Les canaux MIDI, les modes et autres paramètres liés à la transmission et à la réception MIDI sont définis dans les pages « MIDI ».

Info

La page « Info » affiche les versions du système d'exploitation et des objets actuellement installés. Utilisez cette page pour vérifier si votre Forte est à jour avec les logiciels et les sons les plus récents publiés sur kurzweil.com.

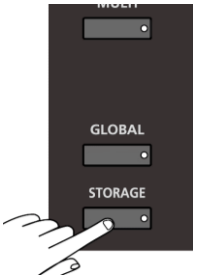
System Reset

Dans le cas improbable où les paramètres ou le logiciel de votre « Forte » ne fonctionneraient pas correctement, ou pour simplement redémarrer, vous pouvez restaurer l'état par défaut du « Forte » en procédant à une réinitialisation du système.

NB: La réinitialisation du système effacera TOUS les « Programmes/Multis utilisateurs », il est donc important de sauvegarder vos sons avant d'essayer de réinitialiser Forte. Les « programmes/Multis d'usine » ne sont pas affectés.

1.3.8.6 Mode « Storage »

Le mode « Storage » permet le chargement et l'enregistrement des objets du « Forte » sur ordinateur ou clé USB.



- Pressez le bouton **STORAGE** pour passer en mode « Storage »
- Pour enregistrer les « Programmes/Multis USER », pressez le bouton « STORE »

- Pour charger un fichier contenant des « programmes/Multis USER », pressez le bouton « LOAD »
  Le voyant **STORAGE** allume

Pour plus d'informations, voir « Mode Storage » au paragraphe § 2.10 ci-dessous, ainsi que le tutoriel au paragraphe 0 ci-dessous, moins détaillé mais plus clair.

1.3.9 Mise à jour du Firmware

Consultez la page « INFO » en mode « Global » (voir « INFO » § 2.8.6.7 ci-dessous) pour vérifier la version du système d'exploitation actuellement installée. Reportez-vous à la version du logiciel imprimée sur la couverture de ce manuel pour vérifier la version du système d'exploitation et du logiciel pour laquelle elle a été écrite.

Consulter le site Web de « Kurzweil Music Systems » www.kurzweil.com pour obtenir de nouveaux documents et les dernières mises à jour logicielles pour Forte.

Des instructions détaillées sur la mise à jour du Forte sont disponibles avec le package de mise à jour. Il est important de suivre ces instructions pour assurer une mise à jour sans problème. La traduction du PDF fourni avec la version 3.01 de l'OS est au paragraphe 2.11.2 ci-dessous.

1.4 Nouveautés de la version 4 du Firmware



Kurzweil Forte v4.00 Update!

Cette nouvelle version annoncée depuis début 2019, n'est pas encore sortie début avril.

Traduction personnel de « Release Notes »

Kurzweil sollicite les retours sur la version beta de ce nouveau Firwmare.

Avertissement de Kurzweil :
Les objets créés avec ce système d'exploitation NE SONT PAS compatibles avec les systèmes d'exploitation antérieurs, car ils contiennent beaucoup de nouvelles données (séquences FM, CC, etc.). Par conséquent, si vous devez revenir à un système d'exploitation précédent, vous devez effectuer une réinitialisation matérielle ou formater.

N'oubliez pas que l'éditeur « Sound Tower » ne sait rien de toutes les nouvelles données, mais il doit simplement "les ignorer" sans les planter ou les corrompre. Faites-le savoir si vous l'essayez.

1.4.1 Moteur FM à 6 opérateurs avec toute la programmabilité des synthés FM classiques. 30
1.4.2 « CC Step Sequencers » 31
1.4.3 Oscillateurs « Free Running » 31
1.4.4 Meilleure fonctionnalité de gestion des objets. 31
1.4.5 « Program Edit » - « Import Layer » 31
1.4.6 « Tuning Maps » de programme 32
1.4.7 « Zone Name » 32

1.4.1 Moteur FM à 6 opérateurs avec toute la programmabilité des synthés FM classiques.

Un programme « FM Template » est disponible dans l'ID 995, afin de démarrer si besoin à partir de zéro, mais la meilleure chose à faire est de pouvoir aller en ligne, obtenir des fichiers sysex à partir de « célèbres synthétiseurs FM ayant un 7 dans leur nom », charger les fichiers via le mode « Storage » et obtenir ainsi de nombreux sons FM qui ont été utilisés dans de nombreuses chansons des années 80. Kurzweil recommandes de commencer par « rom1a », « rom1b », etc ... facile à trouver.

Le plus beau, c'est que la modulation de fréquence est une couche à l'intérieur des programmes, et qu'on peut donc programmer une cascade FM dans le code VAST pour ajouter des filtres, ou inversement, programmer une cascade de couches VAST dans la FM.

De plus, vous obtiendrez des boîtes FM dans un DSP VAST standard, créant des modulations FM pour vos programmes VAST habituels.

Vous pouvez également obtenir la lecture d'échantillon dans les opérateurs de la couche FM sans couche en cascade supplémentaire.

Vous bénéficiez également d'un contrôle en temps réel pour tous les niveaux et fréquences d'opérateur en modulation de fréquence.

Vous pouvez utiliser l'arpégiateur (séquenceur classique ou pas à pas) et le nouveau séquenceur pas à pas CC avec FM.

Et une fois que vous avez mis les effets Kurzweil FX dans ces sons, vous obtenez un résultat vraiment exceptionnel.

1.4.2 « CC Step Sequencers »

Un séquenceur par zone. 16 au total.

Comme les arpégiateurs, ils équipent à la fois dans les « programmes » ET les « multis ».

Ces séquenceurs « arpègent » des CC MIDI (4 CC MIDI par séquenceur), avec

- ✓ des motifs,
- ✓ des randomisations différentes,
- ✓ une addition / augmentation avec des modulations,
- ✓ différents types de synchronisation avec les notes jouées,
- ✓ des arpégiateurs ou d'autres séquenceurs pas à pas dans d'autres zones.

Commencez par moduler une fréquence de filtre pour découvrir un résultat magique.

En passant, il existe une Destination (148) en mode « multi », qui permet de l'activer/désactiver en temps réel via un bouton programmable.

1.4.3 Oscillateurs « Free Running »

Ces occillateur proviennent de la série « PC3 ». Ils étaient un heureux accident mais beaucoup de gens les ont aimés.

- Sélectionnez une boîte DSP avec un sinus, par exemple, et dans la CTL DSP réglez le paramètre « Osc Key Sync » (« Note On » / « Free Running »).

1.4.4 Meilleure fonctionnalité de gestion des objets.

La fonctionnalité de déplacement a été ajoutée à Global - Objects.

Meilleure sélection d'objets par gamme ou type. Vous n'avez pas besoin de sélectionner un par un pour l'éternité.

Ceci concerne la suppression/déplacement ainsi que le « Storage Store » des objets globaux.

Le « Storage Load » reste inchangé.

1.4.5 « Program Edit » - « Import Layer »

L'iImportation de Layer est beaucoup plus agréable.

1.4.6 « Tuning Maps » de programme

Les « Intonation Maps » définissent l'intonation d'une octave et la répètent sur le clavier. C'est bien pour faire des choses comme les accordages moyen-orientaux ou alternatifs, mais pas pour le « Stretching Tuning » comme dans un « Piano Stretch Tuning », où la l'accordage est différent à chaque octave. https://en.wikipedia.org/wiki/Stretched_tuning

Ce genre de choses se fait via les « Keymaps ». Vous pouvez construire les « Keymaps » avec le « Tuning » voulu. Mais l'édition de « Keymap » peut conduire à dupliquer des « keymaps » différant seulement par leur « Tuning », ce qui complique leur gestion, c'est pourquoi une nouvelle fonctionnalité « Tuning Map », a été ajoutée dans la page « Programme common ». Il y en 3 de bases à partir desquelles commencer :

- Railsback : la plus courante, car il s'agit d'une moyenne de nombreuses courbes « Pianos Stretch ».
- E.Piano : basé sur un manuel de maintenance de piano électrique commun.
- Grand Eight : basé sur un piano à queue.

Rappelez-vous que chaque piano a vraiment sa propre courbe. Les accordeurs de piano considèrent cela comme un art.

Cela est très utile lorsque pour commencer un « Keymap » avec un « Tuning » « equaly tempered », puisqu'il suffit d'ajouter si besoin ce stretching par dessus.
Les pianos Kurzweil sont déjà « Stretched », mais cette fonctionnalité permet de les basculer « Unstretch », pour jouer de la même manière sans avoir besoin de créer de nouvelles « Keymaps ». es clavinets et les clavecins ont aussi des « stretching Maps ».
D'autres instruments peuvent également être « Stretched ». L

En appuyant sur « Fav1 », vous pouvez modifier et créer vos propres « Maps ».

Voilà donc un nouvel outil pour explorer tout un monde.

1.4.7 « Zone Name »

Avec « Global - Show Zone Info » réglé sur « ON » dans la page « Multi Select », les informations sur chaque zone du « multi » joué s'affichent. L'un des éléments est le nom du « programme ».

Si votre « multi » a 8 zones ou moins, vous pouvez décider d'afficher le nom du programme de la zone OU tout nom de zone que vous pouvez simplement ajouter, ce qui pourrait vous aider à identifier cette zone mieux que le nom du programme. Dans la page « MAIN edit » de votre « multi », vous trouverez un nouveau paramètre appelé « Zone Name » que vous pouvez modifier pour définir ce nom.

2 Guide du musicien

2.1 CARACTÉRISTIQUES DU « FORTE » ET DU « FORTE7 » 33
2.2 TERMINOLOGIE 49
2.3 LES MODES ET LES FONCTIONS EN BREF 50
2.4 MODE « PROGRAM » 55
2.5 MODE « PROGRAM EDIT » 70
2.6 MODE « MULTI » 196
2.7 MODE « MULTI EDIT » 210
2.8 MODE « GLOBAL » 251
2.9 MODE « SONG » 275
2.10 MODE « STORAGE » 306
2.11 MODE « SYSTEM » 314
2.12 DÉPANNAGE 320
2.13 ANNEXES 324

2.1 Caractéristiques du « Forte » et du « Forte7 »

Ce chapitre est une traduction-adaptation du manuel « Musician Guide » fourni par Kurzweil sous forme de fichier PDF (en anglais seulement en 2018). Les premiers paragraphes semi-redondants avec le manuel « Getting Started », sont reportés au paragraphe « Utilisation de base » § 1.3 ci-dessus.

Pour plus de détails sur ces fonctionnalités, reportez-vous aux chapitres relatifs aux différents modes § 2.3 ci-dessous et à partir de § 2.4 ci-dessous.

2.1.1 RÉGLAGES PAR DÉFAUT À LA MISE SOUS TENSION 33
2.1.2 LE PANNEAU AVANT EN DÉTAIL 34

2.1.1 Réglages par défaut à la mise sous tension

Mettre le « Forte » sous tension réinitialise toujours le paramètre « Transpose » à 0.

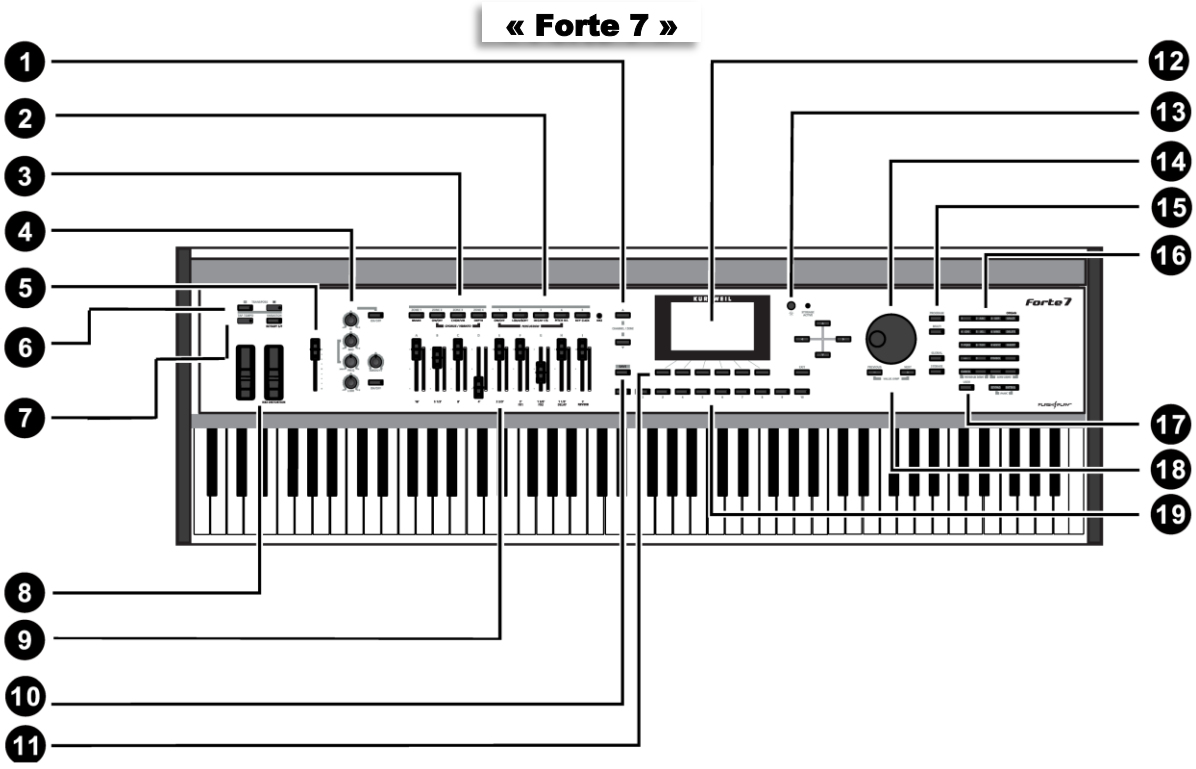
NB : Il s'agit du réglage de transposition contrôlé par les boutons « TRANSPOSE » situés au-dessus des **molettes pitch et mod**, ou avec les boutons « OCTAVE » **-** / **+** sur les pages « MAIN » du mode « Program / Multi ». Ceci ne s'applique pas au paramètre « Transpose » de la page Mode « Global »).

D'autres paramètres peuvent avoir leurs paramètres enregistrés en tant que paramètres par défaut de mise sous tension. Les paramètres des paramètres suivants peuvent être enregistrés en tant que paramètres par défaut de mise sous tension en appuyant sur le bouton **EXIT** en mode « Global » :

- ✓ Canal MIDI actuellement sélectionné en mode de programmation.
- ✓ Programme actuellement sélectionné par canal MIDI en mode programme.
- ✓ « Multi » actuellement sélectionné.
- ✓ Mode d'affichage de l'écran
- ✓ Paramètres du commutateur (On/Off) **Master EQ** & **COMPRESSOR**
- ✓ Paramètres du mode « Global ».

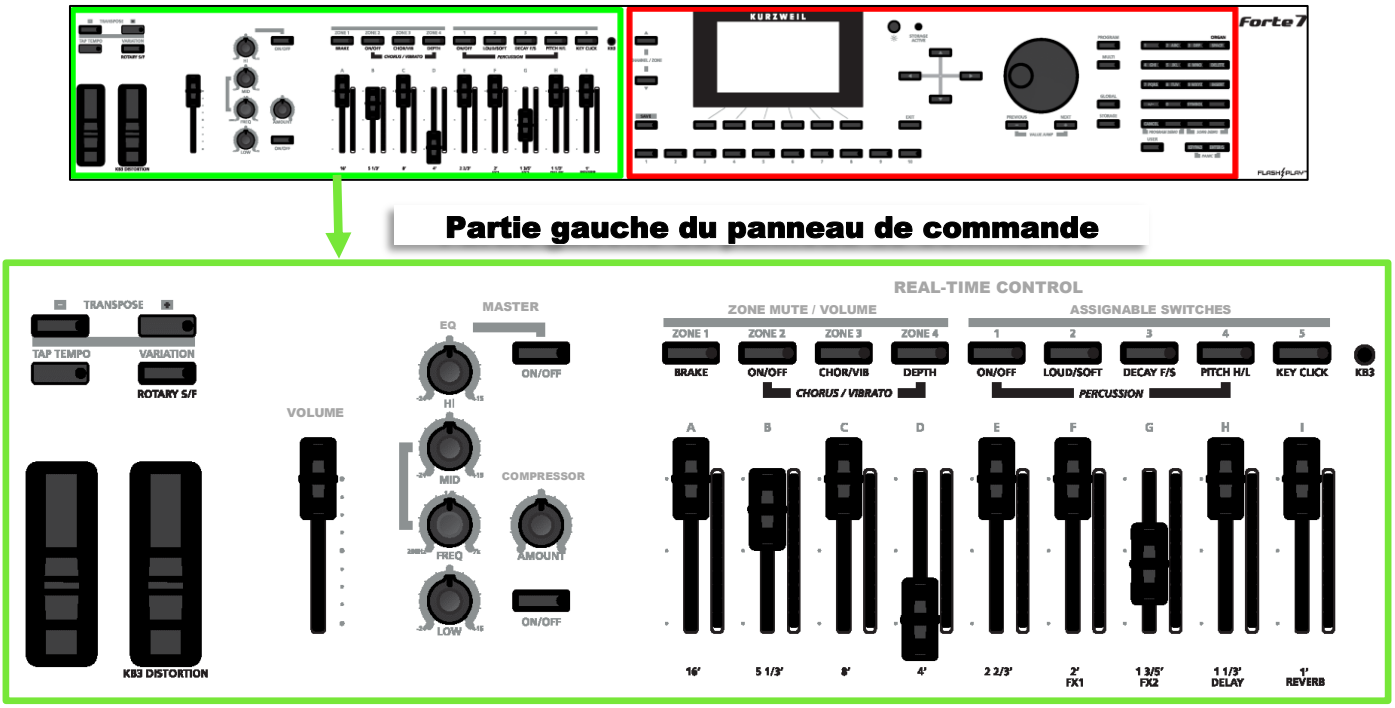
2.1.2 Le panneau avant en détail

Toutes les commandes du Forte et Forte7, musicales et navigation, sont sur le panneau avant.



1 Bouton « CHANNEL/ZONE » ▼/▲
2 5 boutons « ASSIGNABLE SWITCHES »
3 Bouton « ZONE MUTE » pour « Multi »
4 Commutateur & encodeurs « MASTER EQ/COMPRESSOR »
5 Curseur **VOLUME**
6 Bouton « TRANSPOSE » **-/+**
7 Bouton **TAP TEMPO** & **VARIATION**
8 **Pitch** & **Modulation wheels**
9 **Curseur** assignables (9)
10 Bouton **SAVE**
11 Bouton d'écran contextuels (Soft Buttons)
12 Écran LCD
13 Ajustement du contraste d'écran
14 Molette **ALPHA**
15 4 Boutons de Mode
16 Boutons « CATEGORY »
17 Bouton **USER**
18 Boutons **Previous**/**Next**
19 Boutons « FAVORITES »

2.1.2.1 Molettes **Pitch** et **Modulation** 35
2.1.2.2 Autres contrôleurs en temps réel 36
2.1.2.3 Connexion « AUDIO IN » 41
2.1.2.4 Boutons de « MODE » 42
2.1.2.5 Navigation 43
2.1.2.6 Bouton de luminosité de l'écran 45
2.1.2.7 LED **KB3** 45
2.1.2.8 Boutons **« CATEGORY »** & **KEYPAD** 45
2.1.2.9 Fonction de paire de boutons 46
2.1.2.10 Page « SEARCH » 48



*2.1.2.1 Molettes **Pitch** et **Modulation***



Molette de pitch

La roue de Pitch est la plus à gauche des 2 roues. Il est à ressort, de sorte que sa position centrale est restaurée lorsqu'il n'est pas utilisé. En effet, la **molette Pitch** est utilisée pour les pitch-bending des notes individuelles (sa position «off» est au centre).

Pour certains « programmes », la **molette Pitch** n'affecte pas les notes tenues par la **pédale de Sustain**. Selon la configuration des « programmes de guitare et de basse », cette molette permet faire varier ponctuellement la hauteur des notes individuelles.

Pour les « programmes utilisateurs », vous pouvez programmer le montant d'action de la **molette** par les paramètres « BendRange Up » et « BendRange Down » de « EDIT: Page COMMON » § 2.5.10 ci-dessous.

Pour « User Multis », vous pouvez programmer le montant d'action de la **molette** en utilisant les paramètres « Bend Up ST » / « Bend Up Ct » et « Bend Down ST » / « Bend Down Ct » décrits § 2.7.5 ci-dessous.

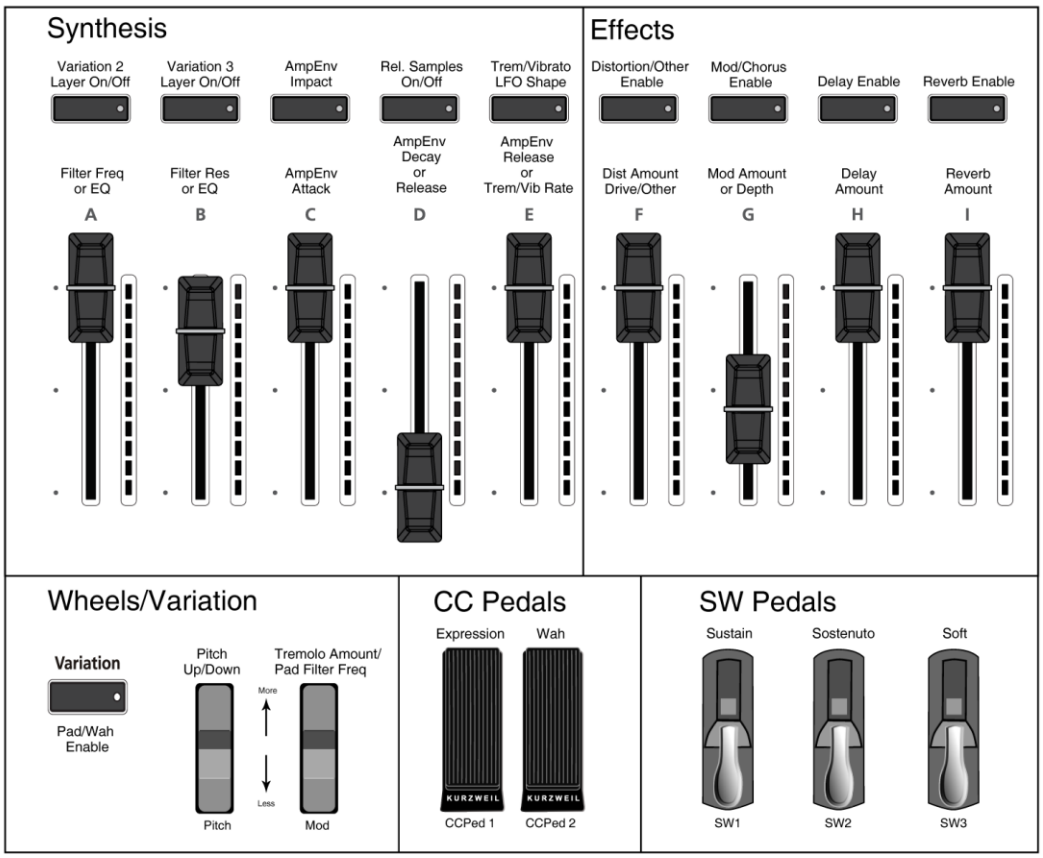
Molette de modulation

Contrairement à la **molette de pitch**, la **molette de modulation** n'est pas à ressort et peut être réglée et laissée dans n'importe quelle position entre le haut et le bas. Généralement, la **molette de modulation** est affectée à un paramètre qui influent sur certains aspects du son (par exemple, le vibrato, la profondeur du filtre).

Lorsqu'un « Programme KB3 » est utilisé, la **molette de modulation** est affectée au contrôle de la distorsion.

2.1.2.2 Autres contrôleurs en temps réel

Fonctions des contrôleurs



2.1.2.2.1 **Curseurs** (Sliders) 37
2.1.2.2.2 Échelles de LEDs 37
2.1.2.2.3 Boutons **« ZONE MUTE »** 38
2.1.2.2.4 Boutons **« ASSIGNABLE SWITCHES »** 38
2.1.2.2.5 **Commutateurs et Contrôleurs au pied** 38
2.1.2.2.6 Boutons « **REAL TIME CONTROL** » & « **TRANPOSE** » en mode «KB3» 39
2.1.2.2.7 Boutons **« TRANSPOSE »** 39
2.1.2.2.8 Bouton **VARIATION** 39
2.1.2.2.9 Bouton **TAP TEMPO** 40
2.1.2.2.10 Bouton **SAVE** 40
2.1.2.2.11 Section **« MASTER / COMPRESSOR EQ »** 40

2.1.2.2.1 **Curseurs** (Sliders)

Les 9 **curseurs** situés à gauche du panneau avant permettent de contrôler différents paramètres et effets sonores pour chaque « programme ».

- En mode « Multi », par défaut les **curseurs A-D** contrôlent le volume pour les Zones 1-4
- Les **curseurs** peuvent également envoyer des valeurs de « contrôle MIDI continu » à un équipement MIDI externe
  Chaque **curseur** dispose d'une échelle de LEDs (LED Ladder) qui indique son réglage actuel quelle que soit la situation

- En mode « programme », le **curseur A** est assigné le plus souvent à un filtre ou un paramètre EQ afin de contrôler la brillance du son
- Dans tous les « programmes » et dans la plupart des « multis », le **curseur I** contrôle la quantité de réverbération,
- Et le **curseur H** contrôle généralement un second effet, tel que le Delay / Echo
- Les **curseurs** restants ont des affectations différentes selon le « programme / multi » sélectionné

Reportez-vous au diagramme des conventions du **contrôleur** ci-dessus pour connaître les affectations de **contrôleur** couramment utilisées par les « Programmes ».

Le mouvement d'un **curseur** provoque brièvement l'affichage du nom du paramètre assigné.

- En mode « Programme », appuyez sur le bouton **EDIT** pour afficher la page « PARAMS », dans laquelle vous pouvez afficher une liste des assignations de **contrôleur** pour le programme en cours
  Toutes les affectations de programme peuvent être modifiées en mode « Programme Edit »

Si vous sélectionnez un « programme KB3 », les 9 **curseurs** agissent comme des **tirettes** d'orgue à roues phoniques. L'étiquetage sous les **curseurs** s'applique aux « Programmes KB3 », indiquant les registres de **tirette** modifiés par le **curseur**.

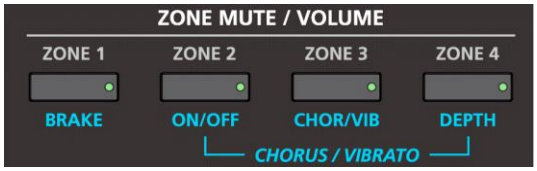
Pour les « programmes KB3 », les **curseurs** fonctionnent de la même manière qu'un orgue Hammond, c'est-à-dire que tirer le **curseur** vers vous augmente la valeur de la **tirette**. Pour illustrer cela, le Forte inverse les échelles de LEDs (LED Ladder) pour indiquer la position des **tirettes** (Drawbars).

Pour les « programmes standards, les **curseurs** ont une valeur minimale lorsqu'ils sont tirés vers l'utilisateur et une valeur maximale poussés vers l'avant.

2.1.2.2.2 Échelles de LEDs

Les échelles de LEDs (LED Ladders) indiquent la valeur actuelle du **curseur**. Lorsque vous modifiez des « Programmes » ou des « Multis », les échelles de LEDs affichent la valeur par défaut du paramètre affecté au **curseur**, qui peut différer de la position physique actuelle du **curseur**.

2.1.2.2.3 Boutons **« ZONE MUTE »**



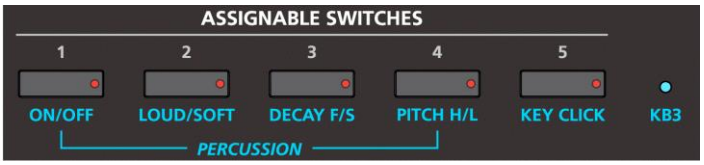
Les Zones sont les régions indépendantes du clavier qui composent un « Multi ». Pour plus d'informations, reportez-vous à la section « À propos des Zones » § 2.6.3 ci-dessous.

- Appuyez sur un bouton « ZONE MUTE / VOLUME » **ZONE 1-4** pour activer/désactiver le son de la Zone
  - Un bouton de Zones active / Unmuted est allumé en verte
  - Un bouton de Zones inactive / Muted est éteint

En mode « Program »

- Les boutons **ZONE 1-4** (En principe dédiés aux « Multi ») peuvent aussi être utilisés comme commutateurs supplémentaires pour contrôler les paramètres d'un programme
  Ils sont identifiés dans la page « Program PARAMS » comme des commutateurs de Zone
  Lorsqu'il est actif en mode programme, il comporte une LED rouge allumée.
  Lorsqu'il est inactif, il n'est pas allumé.

2.1.2.2.4 Boutons **« ASSIGNABLE SWITCHES »**



- En mode « programme », les 5 **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES » sont pré-assignés pour changer le son de différentes manières
  Les « programmes d'usine » utilisent généralement ces commutateurs pour activer les effets
  Les affectations de commutateurs peuvent également être modifiées en mode « Program Edit »

- En mode « multi », vous pouvez assigner les **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES » pour contrôler les paramètres du programme et des effets, ou envoyer des messages CC MIDI à un équipement externe

Les voyants de boutons « ASSIGNABLE SWITCHES » s'allument en rouge si actifs.

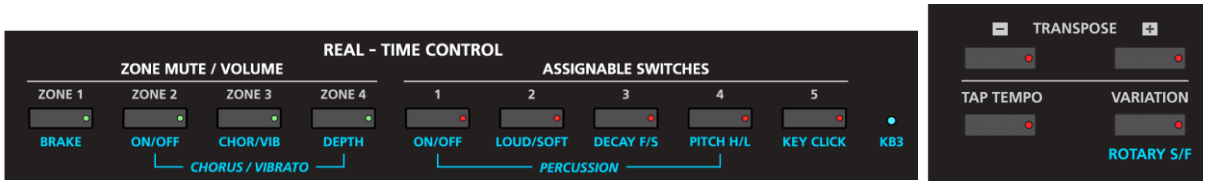
2.1.2.2.5 **Commutateurs et Contrôleurs au pied**

Le Forte peut prendre en charge jusqu'à 3 **pédales Switch** ou **Half Damper** ainsi que 2 **pédales Continuous Controller** (CC).

- ✓ Par défaut, les **pédales Switch** contrôlent « Sustain », « Sostenuto » et « Soft Pedal »
- ✓ Les **pédales CC** contrôlent par défaut l'expression (volume du programme) et le wah (le cas échéant).

Chaque **pédale** peut également être affectée à une fonction différente par « programme » ou par « Zone Multi », ou une **pédale** de mode « Global » peut être modifiée pour modifier les fonctions de **pédale** par défaut pour tous les « programmes / multis ».

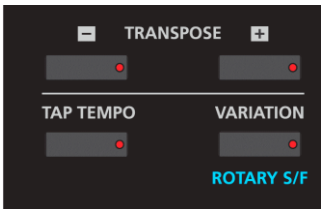
2.1.2.2.6 Boutons « **REAL TIME CONTROL** » & « **TRANPOSE** » en mode «KB3»



Pour les « programmes KB3 », ces boutons modifient le son KB3, conformément aux **étiquettes bleues** situées sous le bouton. Lorsque le voyant du bouton est rouge, la fonction « KB3 » est active.

2.1.2.2.7 Boutons **« TRANSPOSE »**

Les boutons « TRANSPOSE » et **VARIATION** sont situés à l'extrémité du côté gauche du clavier Forte, juste au-dessus des **molettes Pitch & Modulation**.



- Les boutons « TRANSPOSE » peuvent être utilisés pour modifier la hauteur des notes jouées sur le clavier par demi-tons (ST), également appelés demi-pas
  C'est un moyen pratique de changer la gamme d'un « Morceau » sans changer les touches jouées !
- Les boutons « TRANSPOSE » sont situés à gauche du clavier, au-dessus des **molettes Pitch et Mod**
  Les boutons « TRANSPOSE » transposent également les notes MIDI envoyées aux ports de sortie **USB** et **MIDI**
- Appuyez sur les boutons « TRANSPOSE » **-** / **+** pour transposer le clavier Forte vers le bas ou le haut d'un demi-ton
  La ligne supérieure de l'écran affiche la valeur de transposition actuelle.
- Appuyez simultanément sur « TRANSPOSE » - & + pour réinitialiser la transposition à 0
- Pour transposer par octave (12 ST), appuyez sur les boutons « OCTAVE » **+** / **-** situés sous l'écran

La valeur de transposition maximale possible est de +/– 36 demi-tons.

Les LED des boutons « TRANSPOSE » indiquent si le programme en cours est transposé (« TRANSPOSE » **+** allumé) ou transposé (« TRANSPOSE » **-** allumé). S'il n'y a pas de transposition, aucun bouton « TRANSPOSE » n'est allumé.

2.1.2.2.8 Bouton **VARIATION**

- Le bouton **VARIATION** est un « contrôle MIDI » (MIDI CC # 29 par défaut) qui est programmé dans la plupart des « Programmes » pour modifier le son, par exemple en ajoutant un son de pad, en modifiant les effets ou une autre variante adaptée
- Pour les « Programmes KB3 », le bouton **VARIATION** bascule la vitesse du haut-parleur rotatif, entre rapide et lent

2.1.2.2.9 Bouton **TAP TEMPO**

Le bouton **TAP TEMPO** est un bouton dédié que vous pouvez utiliser dans n'importe quel mode pour définir le tempo du Forte.

- Lorsque vous appuyez sur le bouton **TAP TEMPO** pour régler le tempo, un message apparaît à l'écran pour indiquer le tempo actuel
  Le message disparaîtra après quelques secondes
  Ce bouton **TAP TEMPO** est utile pour contrôler le taux d'effets synchronisés sur le tempo, tels que le Delay. De nombreux « Programmes d'usine » utilisent des chaînes d'effets contenant des effets synchronisés sur le tempo.

2.1.2.2.10 Bouton **SAVE**

Le bouton **SAVE** 

est situé sous l'étiquette « SAVE » à gauche de l'écran LCD.

- En mode « programme », appuyez sur le bouton **SAVE** pour enregistrer la position actuelle des **contrôleurs physiques** (**curseurs**, **commutateurs** et **molettes**) en tant que « programme utilisateur »
  (Voir « Enregistrer des programmes utilisateur » § 2.4.8 ci-dessous)
- En mode « Multi », appuyez sur le bouton **SAVE** pour enregistrer une copie du « Multi » en cours avec les états des boutons « Multi Zone Mute »
  Mais n'inclut pas l'état actuel des **contrôleurs physiques** (à savoir, les **curseurs** déplacés, la **molette de modulation**, etc.)
  Les autres états du **contrôleur** peuvent être modifiés en mode « Multi Edit »
  Voir « Enregistrer d'un Multi utilisateur » § 2.6.7.3 ci-dessous.

Le voyant du bouton **SAVE** s'allume une fois que vous avez apporté des modifications au programme ou au programme en cours, pour indiquer que le programme ou le « Multi » a été modifié.

2.1.2.2.11 Section **« MASTER / COMPRESSOR EQ »**

Master EQ

L'égaliseur principal permet de contrôler en temps réel la réponse en fréquence de tous les sons générés dans les modes « Programme / Multi »

- Lorsque le commutateur « MASTER EQ » **ON / OFF** est sur « On », les **encodeurs rotatifs** modifient les hautes, moyennes et basses fréquences du son.



L'allumage du voyant du bouton « MASTER EQ » **ON / OFF** de l'égaliseur principal, indique que la section d'égaliseur principal est activée

Les égaliseurs « HI / LOW EQ » sont des filtres de type « Shelving » et le MID possède une fréquence centrale réglable avec une plage d'environ 2 octaves centrée sur environ 1,4 kHz

	Frequency	Gain	
HI	~6.6 kHz	-24dB to +15dB	
MID*	~1.4 kHz	-24dB to +15dB	* centre de gamme
LOW	98 Hz	-24dB to +15dB	

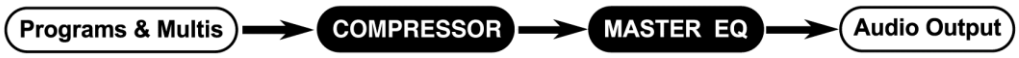
COMPRESSOR

Utilisez le compresseur principal pour ajouter de la compression à tous les sons générés dans les modes « Programme » ou « Multi ».

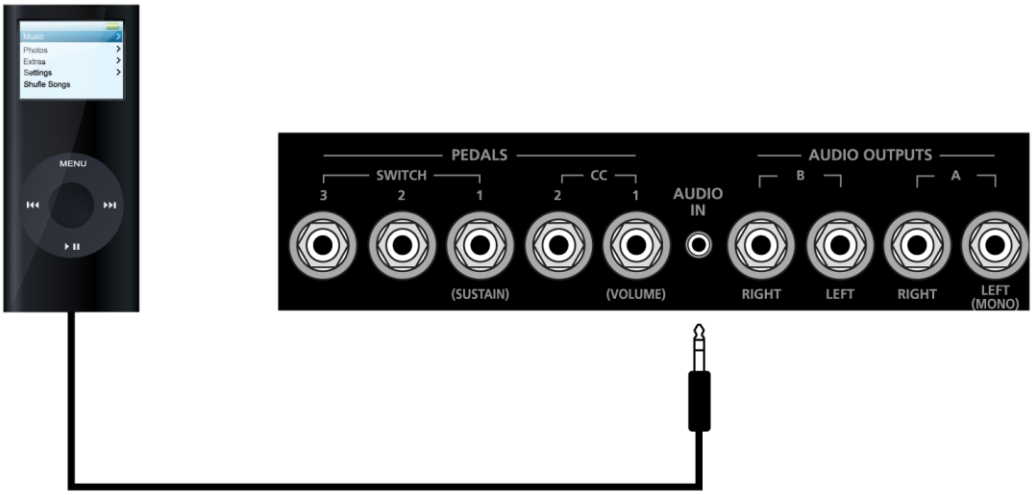
- Appuyez sur le commutateur « COMPRESSOR » **ON/OFF** pour activer le compresseur principal
  Le voyant du bouton **ON/OFF** du compresseur principal s'allume
- Tournez l'encodeur **COMPRESSOR** pour régler la quantité de compression

Généralement, un compresseur écoute un signal d'entrée audio et émet une version ajustée en continu du volume du signal d'entrée. Une petite quantité de compression peut aider un son à se fondre dans un groupe ou d'autres instruments en rendant le volume de chaque note plus cohérent. De forts montants de compression agissent plus comme un « effet spécial », réduisant le volume d'attaque des notes et augmentant le volume, le maintien et le relâchement.

L'égaliseur principal et le compresseur sont disposés dans la chaîne de signaux conformément au diagramme ci-dessous. Bien qu'il ne soit pas possible de changer l'ordre du compresseur et que l'égaliseur principal soit l'un des 2, soit les 2 peuvent être ignorés en utilisant le bouton On/Off correspondant.



2.1.2.3 Connexion « AUDIO IN »



Sur le panneau arrière du Forte, se trouve une prise audio stéréo de 1/8 ”étiquetée **AUDIO IN**, permetant de brancher (par exemple) un lecteur MP3 sur le Forte et jouer avec la musique enregistrée.

- « Volume » et « FX » peuvent être ajustés sur la page « MAIN1 » du Mode « Global ».

2.1.2.4 Boutons de « MODE »

Les boutons de mode sont situés sous l'étiquette «Mode» sur le côté droit du panneau avant du Forte.



Bouton PROGRAM

- Appuyez sur le bouton **PROGRAM** pour accéder au mode « Program »
  La LED de ce bouton s'allume
  Voir « Mode Program » § **Erreur ! Source du renvoi introuvable.** et, plus n détail, « Mode Program Mode » § 2.4 ci-dessous

En mode « Programme », vous pouvez sélectionner et jouer différents sons (ou «Programmes»). Le mode « programme » est le mode par défaut - le Forte démarre toujours dans ce mode.

Bouton MULTI

- Appuyez sur le bouton **MULTI** pour accéder au mode « Multi »
  La LED de ce bouton s'allume
  Cf. « mode Multi » § 2.3 ci-dessous et, plus en détail, § 2.6 ci-dessous Mode « Multi»

En mode « Multi », vous pouvez sélectionner différentes combinaisons de « Programmes », d'affectations de **contrôleurs** et d'affectations de canaux MIDI.

Bouton GLOBAL

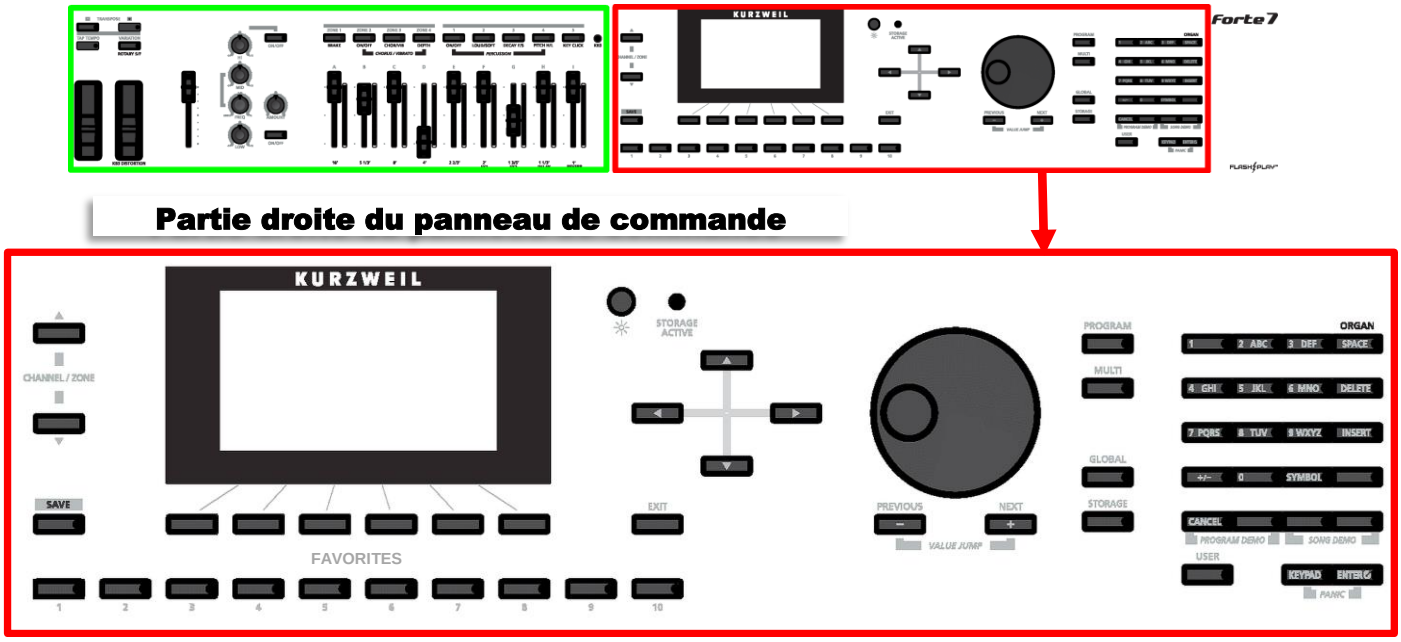
- En appuyant sur le bouton **GLOBAL**, vous accédez au mode « Global »
  La LED de ce bouton s'allume
  Voir « Mode Global » § 2.3 ci-dessous et, plus en détail, § 2.8 ci-dessous « Mode Global »

En mode « global », on peut modifier les paramètres qui contrôlent le comportement global du Forte : « Tuning », « Transpose » et « Velocity », ainsi que réinitialiser le Forte en configuration d'usine (ATTENTION: La réinitialisation efface TOUS les « programmes / Multis utilisateur », et réinitialise les paramètres globaux à un état d'usine)



2.1.2.5 Navigation

La section de navigation du panneau avant du « Forte » comprend l'écran LCD, les boutons **Previous** & **Next**, les boutons « CHANNEL / ZONE » et la molette **ALPHA**.



2.1.2.5.1 Ecran LCD couleur 43
2.1.2.5.2 Boutons **Previous** (-) / **Next** (+) & **VALUE JUMP** 44
2.1.2.5.3 Boutons « CHANNEL / ZONE » 44
2.1.2.5.4 Molette ALPHA 44

2.1.2.5.1 Écran LCD couleur

Le Forte dispose d'un écran LCD couleur haute résolution pour présenter des informations et des paramètres modifiables par l'utilisateur.

- ✓ En modes « Program » et « Multi », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode actuel, la transposition MIDI, les indicateurs d'activité « MIDI In / Out » et le canal MIDI (mode « Program » uniquement)
  La section centrale de l'écran affiche le nom et le numéro ID du « programme » /« Multi » en cours, ainsi que la catégorie (mode « Programme » uniquement) et l'image d'arrière-plan
- ✓ En mode « Program Edit », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode actuel et le nom de la page

- ✓ Dans les modes « Programme » et « Multi », vous pouvez utiliser le bouton contextuel « VIEW » pour basculer entre les 3 modes d'affichage: «Large» (par défaut), «List» et «Favorites».
  Par défaut, les vues « Large » et « Favorites » affichent également les affectations des paramètres du **contrôleur** lorsqu'un **contrôleur** est déplacé (**curseurs**, **commutateurs**, **molette de modulation** et **pédales**)
- L'affichage des affectations des paramètres de **contrôleur** peut être désactivé à l'aide du paramètre « Global Mode Show Controllers »

- ✓ En mode « Multi Edit », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode actuel et le nom de la page.
  Sur la page « Main » et « Controls » du mode « Multi Edit », la ligne supérieure de l'écran affiche également le numéro de la Zone actuellement sélectionnée.

- ✓ En mode « Global », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode et le nom de la page en cours
  La ligne inférieure de l'écran affiche les noms des boutons contextuels d'écran (Soft Buttons) pour la page en cours.

2.1.2.5.2 Boutons **Previous** (-) / **Next** (+) & **VALUE JUMP**

- Utilisez les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour parcourir la liste des valeurs du paramètre sélectionné.
- Appuyer sur les 2 boutons « VALUE » **Previous** + **Next** simultanément pour déclencher **VALUE JUMP**
  Selon le paramètre sélectionné « Value Jump » peut sélectionner la catégorie par défaut « Program / Multi », passer aux valeurs couramment utilisées et rétablir les paramètres par défaut
  Pour plus d'informations, voir **JUMP VALUE** § 2.1.2.9.1 ci-dessous

2.1.2.5.3 Boutons **« CHANNEL / ZONE »**

- En mode « programme » appuyez sur le bouton « CHANNEL / ZONE » ▼ / ▲ pour passer au canal de transmission MIDI suivant/précédent

La ligne supérieure de l'écran affiche le canal de transmission MIDI actuel. Lorsque le canal de transmission MIDI le plus élevé ou le plus bas est atteint, la liste revient au premier ou au dernier canal de transit MIDI, respectivement.

- En mode « Program » appuyez sur les touches « CHANNEL / ZONE » ▼ + ▲ simultanément pour réinitialiser à « 1 » le canal MIDI
- En mode « programme » et « multi », si la vue « Favorites » est sélectionnée et que le paramètre Global « User Type » est sur « Advanced », les boutons « CHANNEL / ZONE » ▼ / ▲ parcourent 16 banques de 10 favoris « programmes / multis »
  Le numéro actuel de la « banque de favoris » s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.
- En mode « Multi Edit », utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » ▼ / ▲ pour changer la sélection de Zone sur la page « Main & Controls »

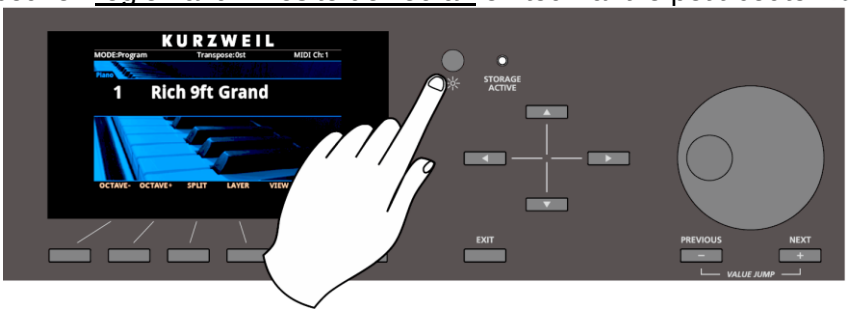
REMARQUE: Les boutons « CHANNEL / ZONE » ne sont pas utilisés en mode « Global ».

2.1.2.5.4 Molette **ALPHA**

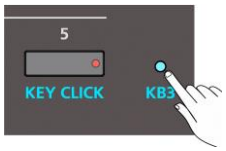
- Tournez la molette **ALPHA** pour faire défiler la liste des valeurs du paramètre sélectionné
  Lentement pour changer la valeur d'un incrément ou rapidement pour sauter plusieurs incréments

2.1.2.6 Bouton de luminosité de l'écran

- Vous pouvez régler la luminosité de l'écran en tournant le petit bouton ☼



*2.1.2.7 LED **KB3***



La LED **KB3** se trouve sur le côté droit des **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES ».
Si le programme actuellement sélectionné est un « programme KB3 », le voyant **bleu** du bouton **KB3** est allumé pour indiquer que les commandes KB3 de la face avant (imprimées en **bleu**) sont actives

2.1.2.8 Boutons « CATEGORY » & KEYPAD

Selon le mode actif, les boutons « CATEGORY » peuvent être utilisés pour sélectionner des sons via leur catégorie ou peuvent être utilisés comme **pavé numérique** pour la saisie de données.



CATEGORY
Le Forte facilite la sélection des sons par type d'instrument en mode « Programme ». Les 20 boutons « CATEGORY » sont clairement étiquetés. Le bouton « CATEGORY » allumé indique la catégorie sélectionnée

- De plus, en mode « Multi Edit » avec le « programme » de Zone sélectionné, les boutons « CATEGORY » se comportent comme en mode « Program », ce qui permet de sélectionner des sons par catégorie

KEYPAD

- En mode « Programme », appuyez sur le bouton **KEYPAD** pour basculer entre les fonctionnalités « Catégorie » et « Keypad »
  - Voyant **KEYPAD** allumé : les boutons « CATEGORY » fonctionnent comme un pavé numérique
    En mode « programme », vous pouvez utiliser la fonction « Keypad » pour sélectionner un programme en saisissant un numéro d'identification suivi du bouton **ENTER**
    Le nom des fonctions alphanumériques secondaires est imprimé en blanc sur les boutons « CATEGORY »
  - Si le voyant du bouton **KEYPAD** est allumé en mode « programme », la liste des « Programmes » est triée par numéro d'identification uniquement, plutôt que par catégorie et par ID

- L'utilisation de la molette **ALPHA** ou des boutons « VALUE » **Previous** / **Next** permet de sélectionner l'identifiant de programme utilisé précédent / suivant, quelle que soit la catégorie

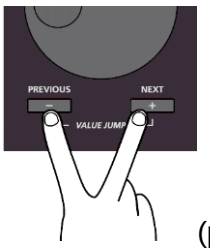
- Lorsque vous enregistrez des fichiers avec « Forte » ou que vous nommez vos « programmes » et « multis », le bouton **+/-** permet de commuter les **boutons alphanumériques** entre les minuscules et les majuscules.

2.1.2.9 Fonction de paire de boutons

Certaines paires de boutons pressés simultanément donnent accès à une fonction secondaire dont vous trouverez une description ci-après.

2.1.2.9.1 **VALUE JUMP** 46
2.1.2.9.2 « CHANNEL / ZONE » ▼/▲ 47
2.1.2.9.3 Réinitialisation de « Transpose » 47
2.1.2.9.4 **DEMO** 47
2.1.2.9.5 **PANIC** 48

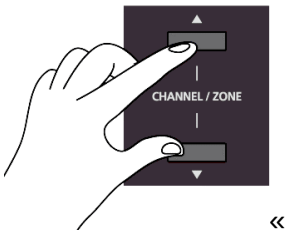
2.1.2.9.1 VALUE JUMP



- En mode programme la pression **VALUE JUMP** (paire de boutons **Previous** + **Next**) sélectionne le premier programme de chaque catégorie, ainsi que le « programme par défaut de catégorie » (si il a été défini)
  Pour plus d'informations sur le choix d'un nouveau « programme par défaut de catégorie », reportez-vous § 2.4.2.9 ci-dessous

- En mode « Multi Edit » la pression de **JUMP VALUE** (paire de boutons **Previous** + **Next**), réinitialise le paramètre actuel à sa valeur par défaut ou bascule entre plusieurs valeurs utiles

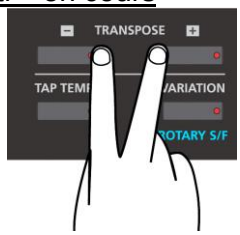
2.1.2.9.2 « CHANNEL / ZONE » ▼/▲



- En mode « programme », pressez les boutons « CHANNEL / ZONE » ▼ + ▲ simultanément pour réinitialiser le canal MIDI actuel sur 1

2.1.2.9.3 Réinitialisation de « Transpose »

- Appuyez simultanément sur les boutons « TRANSPOSE » **+** et **-**, ou les boutons contextuels d'écran « OCTAVE » **+** et **-** (Soft Buttons), pour annuler la transpostion du « programme / Multi » en cours





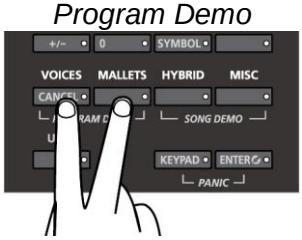
2.1.2.9.4 **DEMO**

Program Demo

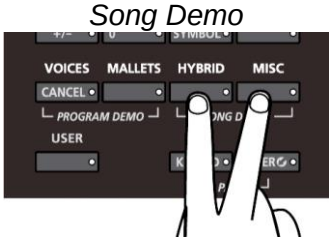
- En mode « programme » uniquement, appuyez sur les boutons « CATEGORY » **VOICES** + **MALLETS** simultanément pour exécuter la fonction de démonstration du programme
  Le « Morceau » de démonstration du programme actuellement sélectionné est lu
  Les voyants du **clavier numérique** « CATEGORY » **VOICE** & **MALLETS** clignotent

- Si vous appuyez sur ces boutons depuis n'importe quel autre mode, l'écran affichera un message indiquant que vous n'êtes pas en mode « program »
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « CANCEL » pour quitter la démonstration du programme

Program Demo



Song Demo



Song Demo

- Appuyez sur les boutons « CATEGORY » **HYBRID** + **MISC** simultanément pour activer la fonction « Song Demo »
  Ces « Morceaux » de démonstration présentent de nombreuses fonctionnalités du Forte

2.1.2.9.5 **PANIC**

- Pressez simultanément sur les boutons **KEYPAD** + **ENTER** simultanément (**PANIC**), pour désactiver toutes les notes et les messages de contrôle et envoyer un message « All Notes Off » et un message « All Controllers Off » sur les 16 canaux MIDI



2.1.2.10 Page « SEARCH »

Il existe un moyen pratique de rechercher un terme ou une chaîne de caractères dans la liste ou la plage de valeurs actuellement sélectionnée.

- Maintenez le bouton **ENTER** et appuyez sur l'un des **boutons numériques** pour ouvrir la page « SEARCH »
- Saisissez le terme ou la chaîne de caractères à rechercher
  Par exemple, si vous consultez la liste des « Programmes » et que vous souhaitez rechercher tous les « Programmes » contenant le mot «Horn», vous devez taper h-o-r-n.
  Cette fonction n'est pas sensible à la casse. Elle trouvera les majuscules et les minuscules indépendamment de ce que vous tapez
- Appuyez sur **ENTER** pour recherche dans la liste actuelle des objets ou des valeurs correspondant à la chaîne de caractères spécifiée et en afficher le premier objet
- Pressez **ENTRER** + un des boutons + / - pour rechercher le prochain/précédent objet de la liste filtrée

Le terme que vous sélectionnez reste en mémoire. Vous pouvez stocker et sélectionner une chaîne de caractères avec chacun des **boutons numériques**.

- Maintenez **ENTER** et appuyez sur l'un des **boutons numériques** à tout moment pour sélectionner ce terme pour une recherche
  Lorsque le terme apparaît, vous pouvez le modifier ou simplement appuyer sur **ENTER** pour effectuer la recherche

2.2 Terminologie

Ce paragraphe fournit des définitions et des descriptions pour tous les termes spécifiques au « Forte » utilisés dans ce manuel. En effet certains termes, utilisés également par d'autres fabricants, n'ont pas de définition standard. Ils sont décrits ici pour éviter toute confusion. Tous ces termes apparaissent avec la première lettre en majuscule comme noms propres dans ce manuel afin de faciliter la distinction entre le terme générique et le terme spécifique au Forte.

En plus des termes ci-dessous, et pour éviter toute confusion, la première lettre, le connecteur ou le contrôle spécifique au Forte sera en majuscule pour le distinguer du terme générique.

Program	Un « programme » est un son d'instrument qui joue sur un canal MIDI. Le son de chaque programme peut être modifié par des paramètres attribués aux **contrôleurs** (**curseurs**, **boutons de commutation**, **molette de modulation** et **pédale**) Voir § 2.4 ci-dessous « Mode program » pour plus d'informations sur les « Programs »
Multi	Un « Multi » permet de jouer jusqu'à 16 sons d'instrument (Programmes) à la fois sur le clavier. Un multi a au minimum 4 Zones, chacune avec ses propres assignations de clavier, de programme, de canal MIDI et de contrôleur Voir § 2.6 ci-dessous « Mode Multi » pour plus d'informations sur les « Multis »
KB3	Simulation d'orgue Hammond B3 avec émulation de haut-parleurs rotatifs Leslie
Zone	Zone de clavier d'un « Multi » qui possède ses propres affectations de programme, de canal MIDI et de **contrôleur** Voir À propos des Zones § 2.6.3 ci-dessous pour plus d'informations sur les Zones
Split	Un « Split » est un « Multi » contenant au moins 2 Zones dont les plages de clavier ne se chevauchent pas. Cela permet à différentes gammes de clavier de jouer différents sons d'instrument Voir la fonction « Split » § 2.3.2.1 ci-dessous pour plus d'informations
Layer	Un « Layer » est un « Multi » contenant au moins 2 Zones dont les plages de clavier se chevauchent. Cela permet à un seul clavier de jouer plusieurs sons d'instrument. Voir La fonction « Layer » § 2.3.2.2 ci-dessous pour plus d'informations
MIDI Bank	Groupe de 128 « Programmes » pouvant être parcourus par un logiciel ou un matériel compatible MIDI
Mode	État de fonctionnement avec un groupe d'opérations unique. Voir § 2.3 ci-dessous « Modes de fonctionnement » pour plus d'informations
Pressure	Pression exercée sur les touches après la frappe d'une note. Il est également connu sous le nom « Aftertouch », « pression de canal » ou « pression mono » dans d'autres claviers
Reset	Processus qui renvoie Forte à un état d'usine. Tous les « programmes/Multis utilisateur » sont effacés Tous les paramètres du mode « Global » sont également réinitialisés
Factory State	L'état de l'usine est l'état initial des paramètres des objets « Global » en configuration d'usine ou après la réinitialisation.
Object	Tout ce qui peut être nommé, enregistré, supprimé ou modifié (par exemple, un « Programme » ou un « Multi »)
KUF file	Le fichier « KUF » (Kurzweil Unified File) est un fichier spécial contenant les objets et le système d'exploitation combinés utilisés pour mettre à jour le Forte

2.3 Les Modes et les fonctions en bref

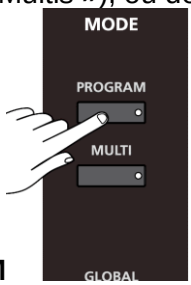
Ce chapitre est une introduction des 6 modes (« Program », « Program Edit », « Multi », « Multi Edit », « Global », « Storage »). Voir les modes en détail à partir de § 2.4 ci-dessous.

Les 4 fonctions (« Split », « Layer », « Program Demo » et « Song Demo ») sont également décrites.

2.3.1 LES MODES 50
2.3.2 LES FONCTIONS : « SPLIT », « LAYER », « SONG DEMO » & « PROGRAM DEMO » 53

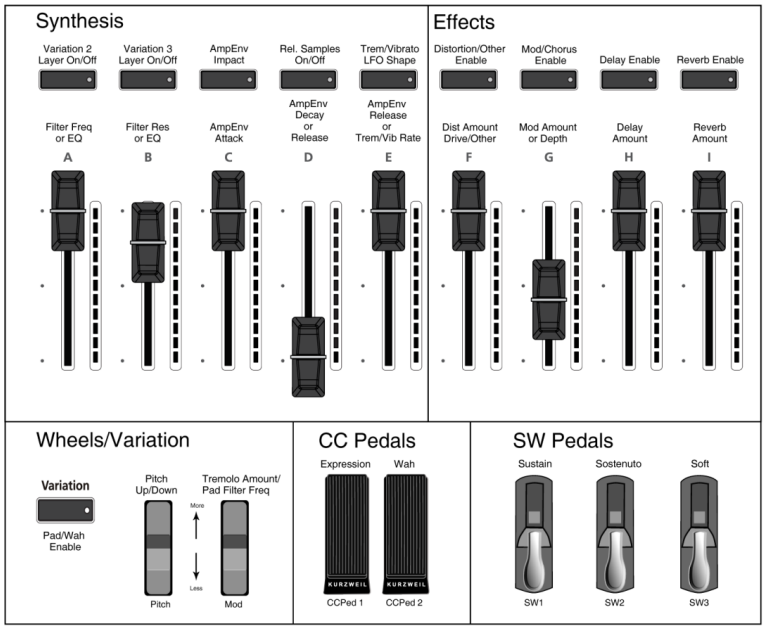
2.3.1 Les Modes

Mode « Program »
Le mode « Program » est le mode par défaut à l'allumage, ce qui permet de jouer directement les sons « Uniques » (par opposition aux « Multis »), ou des sons multitimbraux via MIDI.



- Sinon pressez le bouton **PROGRAM** pour passer en mode « Program » afin de sélectionner et jouer les sons uniques (« programmes »)
  Le son de chaque programme peut être modifié par les paramètres attribués aux **contrôleurs** (**curseurs**, **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES », **boutons** « ZONE MUTE / VOLUME », **molette de modulation** et **pédale**)
- Pressez le bouton le bouton **SAVE** à gauche de l'écran pour enregistrer en tant que « Program User » un « Program » modifié par les contrôleurs
  Toute modification par curseur/encodeur/pédale étant signalée par la LED du bouton SAVE

Conventions de Contrôleur
Dans les « programs Factory » les **contrôleurs** sont souvent assignés comme suit :

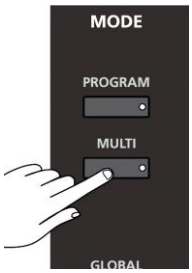


Nombres d'emplacements en mémoires « Factory » et « User »

	Programmes		Multis	
	Factory	User	Factory	User
Forte 8/7	512	1024	182	1024
Forte SE	322	3072	186	3072

Mode « Multi »

Mode pour jouer les « Multis » qui sont des combinaisons de 4 Zones affectés à des « Programmes » en « Split » et/ou « Layer ». Chaque Zone a également ses attributions de plage de clavier, de canal MIDI et de **contrôleurs**.



- Pressez le bouton **MULTI** pour passer en mode « Multi » afin sélectionner un Preset « Multis »
  Un « multi » permet de jouer à la fois jusqu'à 16 sons d'instrument (programmes) sur le clavier.

- Le volume du « programme » dans chaque Zone peut être ajusté pendant le jeu à l'aide des **curseurs A-D**
- Chaque Zone peut être désactivée/réactivée (Mute/Unmute) à l'aide des boutons « Zone Mute » au-dessus des **curseurs A-D**
- Vous pouvez créer des affectations personnalisées pour les autres **curseurs**, **encodeurs** et **contrôleurs au pied**, afin de contrôler les effets et les paramètres de synthèse de chaque « programme »

Mode « Program Edit »

Mode pour l'édition des « Programmes »

- Depuis le mode « Programme », appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT », pour passer en mode « Program Edit » permettant de modifier des « programmes » préexistants

Mode « Multi Edit »

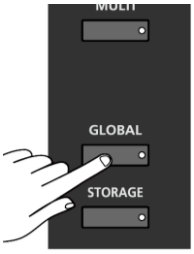
Mode pour l'édition des « Multis »

- Pour accéder au mode « Multi Edit » permettant d'éditer des « Multis » existants, appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT » depuis le mode « Multi »

Pour plus d'informations sur le mode « Multi Edit », voir § 2.7 ci-dessous « Mode Multi Edit ».

Mode « Global »

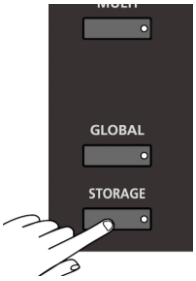
Mode donnant accès à l'édition des paramètres globaux du Forte, ainsi qu'à la restauration des paramètres d'usine par une réinitialisation matérielle ou logicielle. Certains des paramètres les plus courants sont résumés ci-dessous.

- Presser le bouton **GLOBAL** 

pour passer en mode « Global »

Mode « Storage »

Mode pour le chargement et l'enregistrement des objets du « Forte » sur ordinateur ou clé USB.



- Pressez le bouton **STORAGE** pour passer en mode « Storage »
- Pressez le bouton bouton « STORE » pour enregistrer les « Programmes/Multis USER »
- Pressez le bouton « LOAD » pour charger un fichier contenant des « programmes/Multis USER »,
  Le voyant **STORAGE** s'allume

2.3.2 Les Fonctions : « Split », « Layer », « Song Demo » & « Program Demo »

Outre les 4 modes « primaires », il existe 6 fonctions :

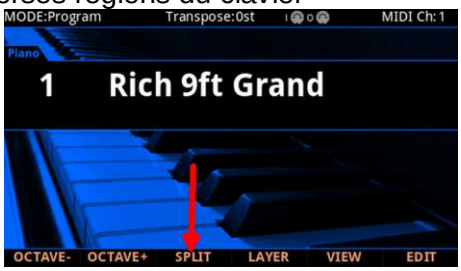
- ✓ Certaines fonctions sont disponibles via des **boutons dédiés**
- ✓ d'autres sont disponibles via les **boutons contextuels** situés sous l'écran LCD

Ces fonction, quis ne sont pas aussi complexes que les modes « primaires », sont décrites ci-dessous.

2.3.2.1 Fonction « Split » 53
2.3.2.2 Fonction « Layer » 53
2.3.2.3 Fonction « Song Demo » 54
2.3.2.4 Fonction « Program Demo » 54

2.3.2.1 Fonction « Split »

- Appuyez sur le bouton contextuel « SPLIT » en mode « Program » ou « Multi » pour exécuter la fonction « Split » permettant de diviser les « Programmes / Multis » entre diverses régions du clavier



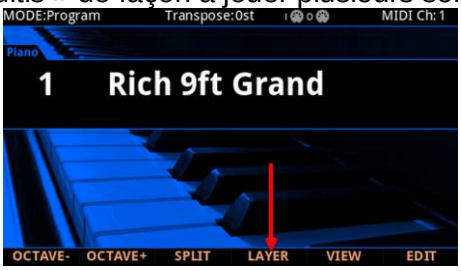


La création de « Splits » est légèrement différente en mode « programme » et « Multi »

- ✓ Pour les « Splits » en mode « Program », voir la section « Split » § 2.4.5.1 ci-dessous
- ✓ Pour les « Splits » en mode « Multi » voir « Split » § 2.6.6.1 ci-dessous.

2.3.2.2 Fonction « Layer »

- Appuyez sur le bouton contextuel « LAYER » en mode « programme » ou « multi » pour exécuter la fonction « Layer » permettant de superposer des « Programmes / Multis » de façon à jouer plusieurs sons superposés

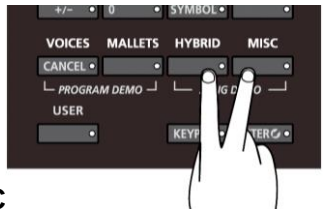




La création de « Layers » en mode « program » et en mode « multi » est légèrement différente.

- ✓ Pour les « Layers » en mode « Program » voir « Mode Program » § 2.4 ci-dessous
- ✓ Pour les « Layers » en mode « Multi » voir « Layer » § 2.6.6.2 ci-dessous

2.3.2.3 Fonction « Song Demo »



- Pressez les touches « CATEGORY » **HYBRID** + **MISC** simultanément, pour exécuter la fonction « Song Demo »
  La ligne supérieure de l'écran affiche le texte «Song Demo»
  L'écran principal affiche le numéro d'identification et le nom de la démo de « Morceau » sélectionnée

- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour sélectionner un autre « Morceau » de démonstration
  Les voyants du clavier de la catégorie hybride et autres clignotent
- Appuyez sur le bouton « CANCEL » pour quitter la fonction de démonstration du « Morceau »

2.3.2.4 Fonction « Program Demo »



- Pressez les touches « CATEGORY » **VOICES** + **MALLETS** pour exécuter la fonction « Program Demo » qui joue un « Morceau » de démonstration du « programme »
  Les voyants du clavier numérique « CATEGORY » **VOICES** et **MALLETS** clignotent

- Appuyez sur le bouton contextuel « CANCEL » pour quitter la fonction de démonstration

2.4 Mode « Program »

Ce chapitre décrit en détail les fonctionnalités du mode « programme ».

Les « programmes » sont essentiellement les différents sons d'un instrument MIDI: ce sont des sons d'instruments prédéfinis équivalents aux «patchs», aux «Presets» ou aux «voix» que vous trouvez sur d'autres claviers.

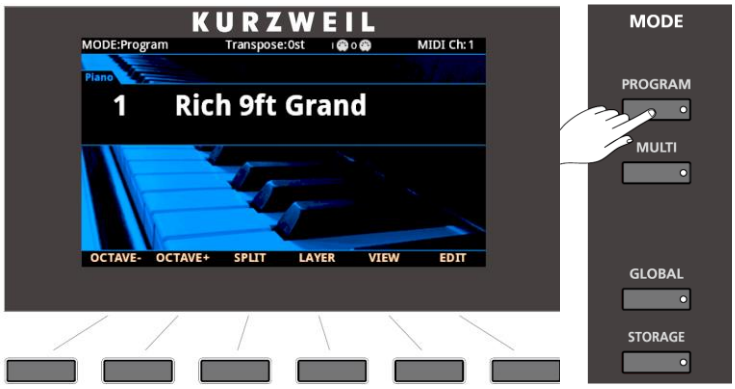
*

2.4.1 À PROPOS DU MODE « PROGRAM » 55
2.4.2 SÉLECTIONNER UN « PROGRAMME » 55
2.4.3 « TRANSPOSE » 61
2.4.4 ASSIGNATION DE **CONTROLEUR PHYSIQUE** AUX PARAMÈTRES » 61
2.4.5 BOUTONS CONTEXTUELS D'ÉCRAN « SPLIT » & « LAYER » 62
2.4.6 CHANGER LE CANAL DE TRANSMISSION MIDI 67
2.4.7 BOUTONS PANIC 67
2.4.8 SAUVEGARDER UN « PROGRAMME USER » 68

2.4.1 À propos du Mode « Program »

Le mode « Programme » est le mode par défaut du Forte qui démarre toujours dans ce mode.

- Pour accéder au mode « Program » depuis un autre mode, appuyez sur le bouton **PROGRAM**
  Le voyant du bouton s'allume



✓ Le Forte démarre avec « Program 1 » sélectionné ou le « Programme » sélectionné lors de la dernière sortie du mode « Global »
✓ Si vous accédez au mode « Program » depuis un autre mode, le « Programme » en cours sera le dernier « Programme » sélectionné sur le canal MIDI actuel.

2.4.2 Sélectionner un « Programme »

Nombres d'emplacements en mémoires « Factory » et « User »

	Programmes		Multis	
	Factory	**User**	Factory	User
Forte 8/7	512	1024	182	1024
Forte SE	322	3072	186	3072

En en mode « Programme », vous pouvez sélectionner les « Programmes » de plusieurs manières.

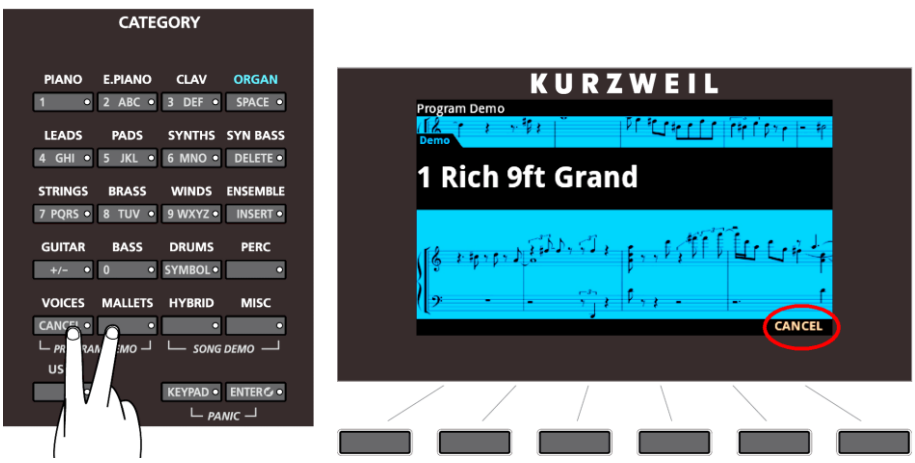
- Pour sélectionner un « Programme » de la catégorie actuelle, utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next**

- Pour sélectionner un « Programme » dans une autre catégorie pressez le bouton « CATEGORY » puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons VALUE **Previous**/**Next**
- Pour sélectionner le « Programme » par défaut dans une « catégorie », appuyez simplement sur le bouton « CATEGORY » correspondant
- Pour parcourir les « Programmes utilisateurs » enregistrés, appuyez sur le bouton **USER**, puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next**
- Appuyez à nouveau sur le bouton **USER** pour arrêter d'afficher uniquement les « programmes utilisateur »
  Ou bien
  Appuyez sur un bouton « CATEGORY » ou utilisez le mode « Keypad » pour entrer un numéro d'identification interne
- La molette **ALPHA** et les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** permettent de passer d'un « Programme » à l'autre au travers de toutes les catégories
- Si un « Programme » est assigné à un bouton favori, appuyez sur ce bouton pour accéder directement au « Programme » assigné
- Pour sélectionner un « Programme » par numéro d'ID, appuyez sur le bouton **KEYPAD** afin que sa LED s'allume puis utilisez les chiffres des boutons « CATEGORY » pour entrer un numéro d'identification, puis appuyez sur le bouton **ENTER**
- En mode « Keypad », la liste des « Programmes » est triée par numéro d'ID uniquement, au lieu de par catégorie et par ID
  L'utilisation de la molette **ALPHA** ou des boutons « VALUE » **Previous** / **Next** permet de sélectionner l'identifiant de « Programme » utilisé précédent / suivant, quelle que soit la catégorie
- Appuyez à nouveau sur le bouton **KEYPAD** pour revenir à la sélection de la catégorie

2.4.2.1 Démo de « Programme » 56
2.4.2.2 Écran couleur 57
2.4.2.3 Messages pop-up 58
2.4.2.4 Indicateurs d'activité « MIDI In / Out » 58
2.4.2.5 Molette **ALPHA** et boutons **PREVIOUS** (-) & **NEXT** (+) 58
2.4.2.6 Bouton double **VALUE JUMP** 58
2.4.2.7 Boutons « CATEGORY » 59
2.4.2.8 Bouton **KEYPAD** 59
2.4.2.9 Mémoriser le « Programme » par défaut d'une catégorie 60
2.4.2.10 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES » 60

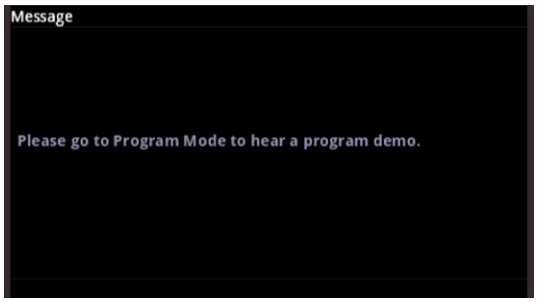
2.4.2.1 Démo de « Programme »

La fonction de démonstration du « Programme » permet d'écouter rapidement le son d'un « Programme ».



- En mode « programme » uniquement, appuyez simultanément sur les boutons « CATEGROY » **VOICES** et **MALLETS** pour exécuter la fonction de démonstration de « Programme » qui lance un « Morceau » de démonstration
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « CANCEL » pour quitter la démonstration du « Programme »

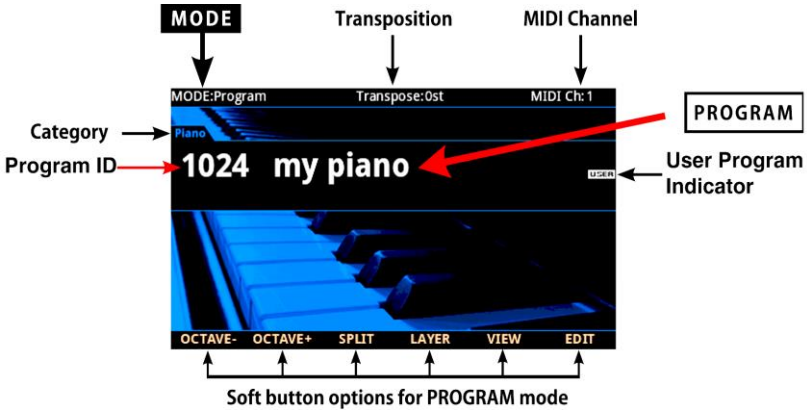
Si vous essayez d'utiliser la fonction de démonstration de « Programme » depuis un autre mode, l'écran affiche le message « Veuillez passer en mode Programme pour entendre une démonstration du programme».



2.4.2.2 Écran couleur

En mode « program », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode actuel, la transposition MIDI, les indicateurs d'activité « MIDI In / Out » et le canal MIDI.

Si la vue « Favorites » est sélectionnée et que le paramètre Global « User Type » a été défini sur « Advanced », le numéro de la banque de favoris actuelle sera affiché à la place du canal MIDI actuel.



Si le « Programme » actuellement sélectionné est un « Programme utilisateur », le bouton **USER** est allumé et le témoin «USER» apparaît à droite du numéro et du nom du « Programme ».

- L'affichage peut être remplacé par une autre en appuyant sur le bouton « VIEW » ou en changeant le paramètre « Display » en mode « Global ».



2.4.2.3 Messages pop-up

Certaines actions entraînent l'affichage de messages contextuels. Après un court instant, l'affichage du « Programme » courant revient.

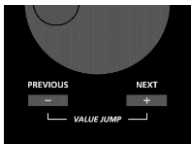
2.4.2.4 Indicateurs d'activité « MIDI In / Out »

Les indicateurs d'activité « MIDI In / Out » sont affichés en haut de l'écran 

(2 symboles de port **MIDI** avec « I » pour In » et « O » pour Out). Ces indicateurs s'allument brièvement lorsque le MIDI a été récemment envoyé ou reçu par les ports **MIDI** / **USB** du Forte.

- ✓ Un symbole vert  indique qu'il y a eu une activité MIDI sur ce port au cours des dernières secondes.
- ✓ Un symbole rouge  indique qu'il y a eu une communication avec l'éditeur de logiciel externe sur ce port au cours des dernières secondes.
- ✓ Un symbole **gris**  indique qu'il n'y a pas eu d'activité MIDI sur ce port au cours des dernières secondes.

*2.4.2.5 Molette **ALPHA** et boutons **PREVIOUS** (-) & **NEXT** (+)*

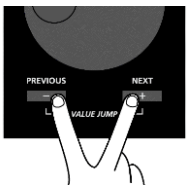
- Utilisez la molette **ALPHA** 

ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** (- / +), situés à droite de l'écran sous la molette **ALPHA**, pour <u>passer au « Programme » précédent/suivant</u>

- ✓ Si le voyant du bouton **USER** n'est pas allumé, la navigation se fait dans une liste des « Programmes d'usine ou utilisateur » pour chaque catégorie
- ✓ Si le voyant du bouton **USER** est allumé, l navigation se fait dans une liste comportant uniquement les « Programmes utilisateur » pour chaque catégorie

Lorsque le « Programme » le plus élevé ou le plus bas est atteint, la liste revient respectivement au premier ou au dernier « Programme »

*2.4.2.6 Bouton double **VALUE JUMP***



- En mode « Programme », la pression double **VALUE JUMP** (**Previous** + **Next**) <u>sélectionne le premier « Programme » de chaque catégorie</u>, ou <u>le « Programme » par défaut de chaque catégorie</u> (si un « Programme par défaut de catégorie » a été défini)
  Si le bouton **USER** est sélectionné, **Value Jump** fonctionne de la même manière.
  Pour plus d'informations sur le choix d'un nouveau « Programme » par défaut pour chaque catégorie, voir Choix des « Programmes par défaut de chaque catégorie » § 2.4.2.9 ci-dessous.

2.4.2.7 Boutons « CATEGORY »

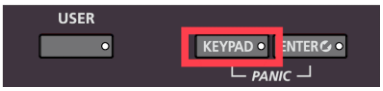
- Les boutons « CATEGORY » permettent de sélectionner des « Programmes » par type d'instrument
  On ne peut sélectionner qu'un seul bouton « CATEGORY » à la fois et le voyant du bouton « CATEGORY » actuel est allumé



Chaque catégorie contient des « Programmes » d'un seul type d'instrument (Voir § 2.13.3 ci-dessous Annexe C la liste des « Programmes » et des « catégories »).

- Vous pouvez également appuyer sur l'un des boutons « CATEGORY » de l'instrument, puis tourner la molette **ALPHA** ou appuyer sur les boutons **Previous**/**Next** pour passer au « Programme » suivant/précédent de la catégorie
  Lorsque vous atteignez la fin/début d'une catégorie, le Forte avance automatiquement au début de la catégorie suivante/précédent

*2.4.2.8 Bouton **KEYPAD***

- Pressez le bouton **KEYPAD** 

(son voyant s'allume), pour activer la fonction secondaire « bouton numériques » des boutons « CATEGORY »
- Une fois le bouton **KEYPAD** activé, tapez manuellement le numéro d'identification du « Programme » suivi de **ENTER** pour activer ce « Programme » s'il existe
  Si un « Programme » n'existe pas, l'ID sera affiché avec « Non trouvé! »
- Lorsque les boutons **KEYPAD** et **USER** sont activés, les « Programmes utilisateurs » sont classés par numéro d'identification plutôt que par catégorie dans la liste des « Programmes »

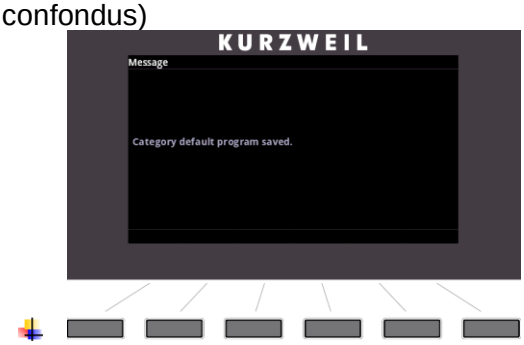
2.4.2.9 Mémoriser le « Programme » par défaut d'une catégorie

Vous pouvez choisir un «programme par défaut de catégorie» dans chaque catégorie qui sera rappelée à chaque fois que vous appuyez sur le bouton de cette catégorie.
Pour enregistrer un « Programme par défaut de catégorie » :

- sélectionnez d'abord un « Programme » en utilisant n'importe quelle méthode de sélection de « Programme » (molette **ALPHA**, boutons « VALUE » **Previous** / **Next** ou boutons « CATEGORY »)
  Un bouton « CATEGORY » pour la catégorie actuelle aura un voyant allumé
- Appuyez et maintenez enfoncé le bouton « CATEGORY » actuellement allumé jusqu'à l'affichage de « Default Category Program memorized » pour mémoriser ce « programme » comme « Programme par défaut de la catégorie »

2.4.2.10 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES »

- 10 « Programmes/Multis favoris » sont mémorisables sur les 10 boutons « FAVORITES » situés sous l'écran. Il existe 50 banques de 10 favoris (au lieu de 16 banques depuis la version 1.4 de l'OS), ce qui permet d'accéder à 500 favoris (Porgrammes et Multis confondus)





Sélectionner un « Favorite »

- Une fois enregistrés, ces « Programmes favoris » peuvent être rappelés à partir de n'importe quel mode par simple pression sur ce bouton.

Mémoriser un « Favorite »

- Pour enregistrer le « Programme » actuellement sélectionné sur un bouton « FAVORITES », maintenez enfoncé un bouton « FAVORITES » jusqu'à l'affichage d'un message indiquant que le favori a été enregistré

Passer en affichage « Favorites View » (voir copie d'écran ci-dessus)

- Pour afficher les noms des « programmes / Multis » enregistrés en tant que favoris, appuyez sur le bouton contextuel « VIEW » jusqu'à ce que les favoris apparaissent au bas de l'écran

Ou définissez le paramètre « View » du mode « Global » sur « Favorites »

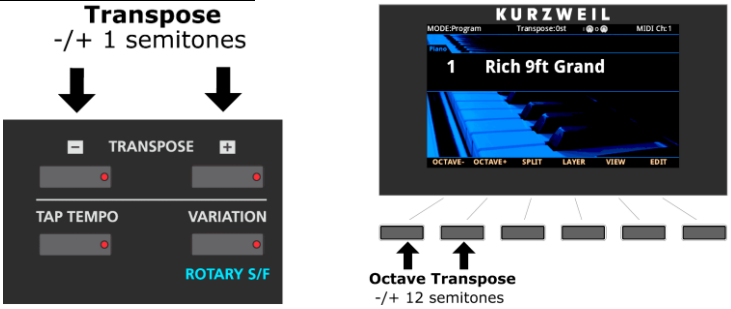
Changer de « Favorites Bank »

- Pressez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour défiler entre les banques de 10 favoris
  A condition de régler le paramètre Global «View» sur « Favorites » comme indiqué ci-dessus, et le paramètre Global « User Type » sur « Advanced » !!!
  Le numéro de la banque de favoris actuel sera affiché dans le coin supérieur droit de l'écran au lieu du canal MIDI actuel

2.4.3 « TRANSPOSE »

Les boutons « TRANSPOSE » peuvent être utilisés pour modifier la hauteur des notes jouées au clavier, par demi-tons (ST), également appelés demi-pas. C'est un moyen pratique pour jouer un « Morceau » dans une autre gamme sans changer les touches du clavier (ce qui impliquerait de savoir jouer dans cette gamme). Les boutons « TRANSPOSE » sont situés à gauche du clavier, au-dessus des **molettes Pitch et Mod**. Les boutons « TRANSPOSE » transposent également les notes MIDI envoyées aux ports de sortie **USB** et **MIDI**.

- Appuyez sur les boutons « TRANSPOSE » **-** / **+** pour transposer le clavier d'un demi-ton
  La ligne supérieure de l'écran affiche la valeur de transposition actuelle
- Pour transposer par octave (12 ST), appuyez sur les boutons « OCTAVE » **-** / **+** situés sous l'écran
- Appuyez simultanément sur « TRANSPOSE » **-** / **+**, ou « OCTAVE » **-** / **+** pour réinitialiser la transposition à 0



La valeur de transposition maximale possible est de +/– 36 demi-tons.

Les voyants des boutons « TRANSPOSE » indiquent si et comment le « Programme / multi » en cours est transposé.

2.4.4 Assignation de ***controleur physique*** aux Paramètres »

En mode « Program », chaque « programme » possède des paramètres de « Programme » et d'effet définis en usine, attribués aux **contrôleurs physiques** (**curseurs**, **boutons de commutation**, **molette de modulation** et **pédales**). Une assignation de paramètre à un **contrôleur** permet de modifier un son d'instrument pendant une performance, afin d'ajouter de la variété ou de l'expression. Le déplacement d'un **contrôleur** modifie alors la valeur du paramètre, tout en affichant à l'écran le nom du **contrôleur**, le paramètre attribué et la valeur.



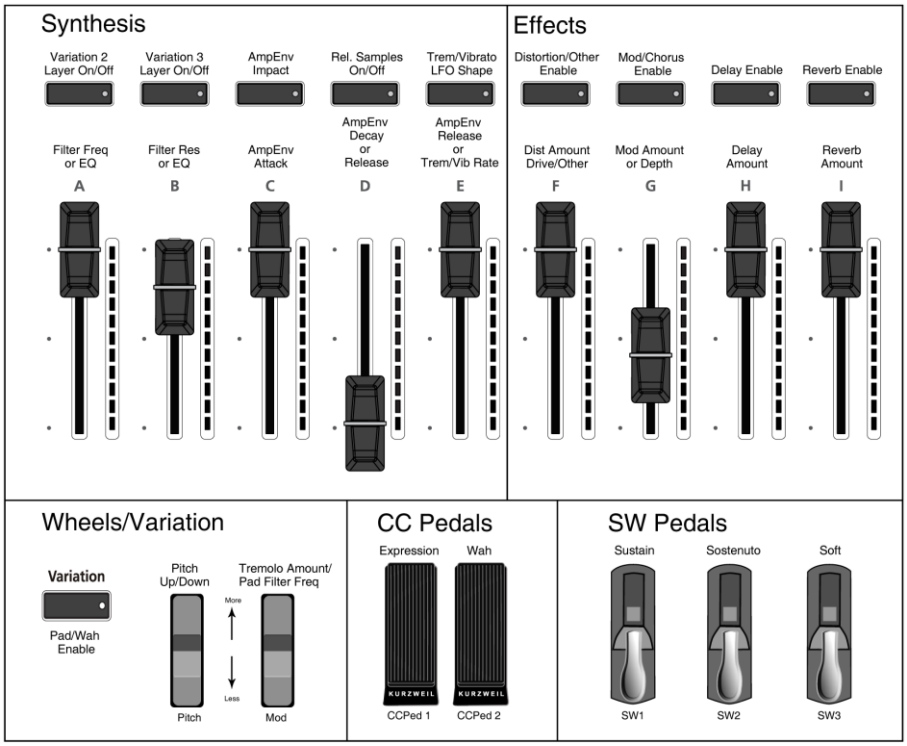
REMARQUE: Les affectations de paramètres sont invisibles si le bouton contextuel d'écran « VIEW » a été pressé ou si le paramètre « Show Controller » a été défini sur « No » dans Le mode « global ».

Si vous modifiez le « programme » en cours en utilisant l'un des **contrôleurs**, le voyant du bouton **SAVE** s'allume pour indiquer qu'une modification a été apportée à ce « Programme ». Pour plus d'informations sur le bouton **SAVE**, voir « Sauvegarder un Programme utilisateur » § 2.4.8.3 ci-dessous



Généralement, les « Programmes d'usine » ont les **contrôleurs** assignés comme suit.

Conventions de contrôleurs du Forte



2.4.5 Boutons contextuels d'écran « SPLIT » & « LAYER »

Les boutons contextuels d'écran (Soft Buttons) « SPLIT » et « LAYER » remplissent des fonctions légèrement différentes, mais présentant des paramètres identiques.

- ✓ La fonction « Split » permet répartir 2 « Programmes » sur le clavier de telle sorte que les touches de 2 régions du clavier produisent des sons différents
- ✓ La fonction « Layer » permet de superposer des « Programmes / Multis » de telle sorte que plusieurs sons sont produits par chaque touche du clavier.

Il n'est pas nécessaire d'entrer en mode « Multi Edit » pour configurer les « Key Range » de Zone (plage de touche), les « Programmes » et leur « volume ».

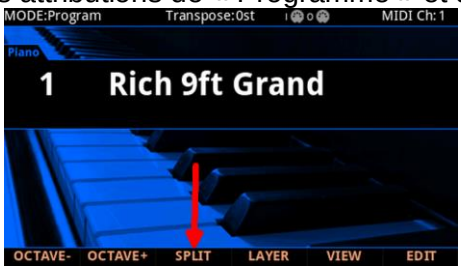
- Appuyez simplement sur le bouton contextuel d'écran « SPLIT »/« LAYER » en mode « Programme » pour sélectionner la fonction correspondante
- Vous pouvez ensuite configurer des Zones supplémentaires, chacune pouvant avoir ses propres attributions de « Programme » et de **contrôleurs**.

Le résultat peut être enregistré en tant que nouveau « Multi » (voir § 2.6 ci-dessous « Mode Multi » pour plus d'informations sur les « Multis »).

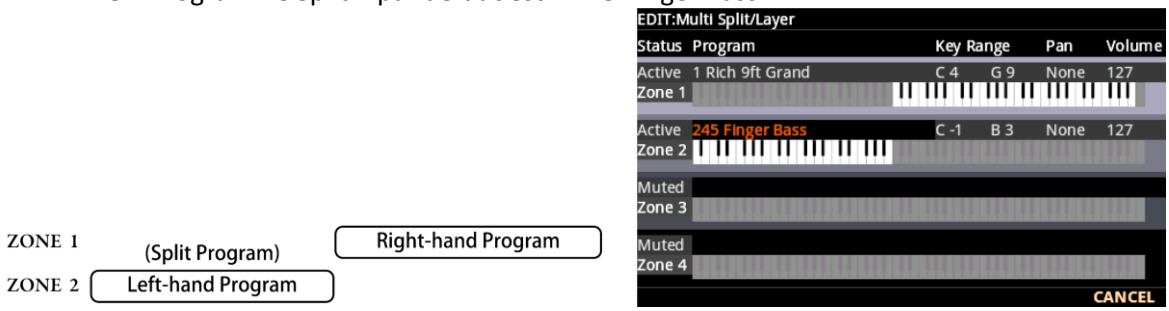
2.4.5.1 Fonction « Split » 63
2.4.5.2 Fonction « Layer » 63
2.4.5.3 Paramètres « Split » et « Layer » 64
2.4.5.4 Sauvegarder un « Split » ou « Layer » 65

2.4.5.1 Fonction « Split »

- Lorsque vous créez un « Split » en mode « Program », vous créez en fait un « Multi » avec 2 Zones actives. Les « Multis » sont des configurations de plusieurs Zones, chacune pouvant avoir ses propres attributions de « Programme » et de **contrôleurs**.



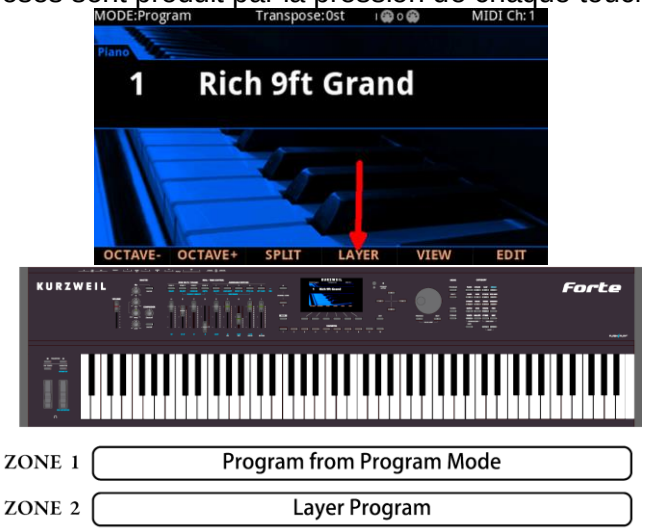
  - Appuyez simplement sur le bouton « SPLIT » pour <u>créer automatiquement un « Multi » avec 2 Zones actives</u>
    Le « Programme » que vous utilisiez en mode « Programme » est utilisé pour la main droite de « Split » en tant que « Programme » de « Zone 1 »
  - Choisissez alors un « Programme Split » pour la main gauche comme « Programme » de « Zone 2 »
    Le « Programme Split » par défaut est « 245 Finger Bass ».



  - Une fois que vous avez enregistré votre « Split » en tant que « Multi », vous pouvez <u>continuer à ajouter des Zones de « Split » ou de « Layer »</u> au « Multi », jusqu'au nombre maximum de Zones autorisées
    Le Forte affichera un message si vous avez déjà atteint le nombre maximal de Zones actives

2.4.5.2 Fonction « Layer »

La fonction « Layer » permet de superposer des « Programmes / Multis » de telle sorte que plusieurs sons superposés sont produit par la pression de chaque touche du clavier.



- Lorsque vous créez un « Layer » en mode « Programme », vous créez en fait un « Multi » avec 2 Zones actives (voir § 2.7 ci-dessous « Mode Multi Edit », pour plus d'informations sur les « Multis »). Comme dit précédemment, les « Multis » sont des combianaisons de plusieurs Zones, chacune pouvant avoir ses propres attributions de « Programme » et de **contrôleurs**.

La fonction « Layer » permet de configurer les plages de touches de Zone, les « Programmes » et les volumes, et cela sans passer en mode « Multi Edit ».

- Appuyez simplement sur le bouton **LAYER** pour créer un « Multi » de 2 Zones actives
  Le « Programme » actif est utilisé pour la « Zone 1 »
  Par défaut, le programme « 152 Add a pad 2 » est utilisé pour la « Zone 2 »
  Ces 2 « Programmes » peuvent être modifiés si nécessaire.

- Une fois que vous avez enregistré votre « Layer » en tant que « Multi », vous pouvez continuer à ajouter des Zones de « Layer » ou de « Split » en mode « Multi »
  Quand le nombre maximum de Zones actives est atteint, un message l'indique
  Voir § 2.6 ci-dessous « Mode Multi», pour plus d'informations sur les « Multis »

2.4.5.3 Paramètres « Split » et « Layer »

Cinq paramètres déterminent le comportement des « Splits » et « Layers ».

- Utilisez les **boutons de curseur ◄►▼▲** pour accéder à l'écran à chacun des paramètres suivants de chaque Zone active

Zone Status (Statut de la Zone)
Si vous sélectionnez « Split » ou « Layer », la « Zone 2 » devient active. Vous pouvez continuer à ajouter des Zones en activant des Zones supplémentaires à l'aide du paramètre « Status » ou des boutons « CHANEL / ZONE » **1-4** du panneau avant.

Le Forte affichera un message quand le nombre maximum de Zones actives est atteint (voir § 2.6 ci-dessous « Mode Multi », pour plus d'informations sur les « Multi Zones »).

Program
Ce paramètre est sélectionné par défaut.
- ✓ Lorsque vous exécutez la fonction « Split », le Programme « 245 Finger Bass » sera appliqué
- ✓ Lors de l'exécution de la fonction « Layer », le Programme « 152 Add a Pad 2 » sera appliqué
- Choisissez un « Programme Split » différent en utilisant les boutons « CATEGORY », la molette **ALPHA**, ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next**
  Ou activez le bouton **KEYPAD** et tapez un numéro d'identification suivi de **ENTER**

Volume
- Pour modifier le volume d'une Zone, utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le paramètre « Volume » de l'une des Zones
- Pour régler le volume, utilisez la molette **ALPHA**, les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** ou utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper un volume (0-127) suivi du bouton **ENTER**.
  - None : dernière valeur de volume utilisée par le canal MIDI de la Zone (souvent définie par la **pédale d'expression**)
    - La valeur « None » peut être saisie en défilant en dessous de 0,

Ou bien en utilisant la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper « -1 » en appuyant sur le petit bouton +/- puis sur le bouton **1**, puis sur le bouton **ENTER**

Key Range

Vous pouvez ajuster la limite entre les « Programmes » gauche et droit du clavier en ajustant les paramètres « Key Range Low » et « Key Range high » pour chaque Zone. La plage de touches (Key Range) est alors mise en évidence à l'écran par assombrissement hors de la plage. Pour modifier la plage de touches d'une Zone :

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner les paramètres de plage de touches pour l'une des Zones
  Sous l'étiquette « KEY RANGE », « Key Range Low » et « Key Range high » sont les paramètres gauche et droit
- Avec l'un de ces paramètres sélectionnés, utilisez la molette **ALPHA**, ou les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour modifier la note du paramètre
  Ou utilisez la fonction « KEYPAD » des boutons « CATEGORY » pour saisir un numéro de note (0-127) suivi du bouton **ENTER**
- Avec « Key Range Low » ou « Key Range high » sélectionné, la valeur peut également être modifiée en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé, puis en appuyant sur la touche souhaitée

Pan

- Pour modifier le panoramique d'une Zone (placement stéréo gauche / droit), utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le paramètre « Pan » pour l'une des Zones
- Pour définir une valeur de panoramique, utilisez la molette **ALPHA**, les boutons « VALUE » **Previous**/**Next** ou utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir une valeur de panoramique (0-127) puis pressez **ENTER**
  - 0 à gauche,
  - 64 au centre
  - 127 à droite
  - Autres valeurs : placement stéréo interpolé entre les positions ci-dessus
  - « None » : dernière valeur de panoramique utilisée par le canal MIDI de la Zone
  - La valeur « None » peut être saisie par défilement en dessous de 0,
    ou encore en utilisant la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper « -1 », puis en pressant le bouton **ENTER**

2.4.5.4 Sauvegarder un « Split » ou « Layer »

Après avoir défini les paramètres « Split » ou « Layer », vos modifications peuvent être enregistrées en tant que « Multi », sélectionnable rapidement en mode « Multi ».

- Appuyez sur le bouton **SAVE** à gauche de l'écran pour lancer le processus de sauvegarde
  Le nom du « Multi » est généré automatiquement en utilisant la moitié du nom du « Programme » d'origine et la moitié du nom du « Programme » de la Zone 2 par défaut.
  Ce nom peut être modifié lors de la sauvegarde.
- Exécutez la sauvegarde en suivant les instructions du paragraphe « Sauvegarder un Multi utilisateur » § 2.6.7.3 ci-dessous dans le chapitre Mode « Multi »

- Une fois le « Split » enrgistré en tant que « Multi », vous pouvez continuer à ajouter des Zones de « Split » ou de « Layer » au « Multi » jusqu'au nombre maximum de Zones actives

Reportez-vous à la section « Bouton contextuels SPLIT & LAYER » § 2.6.6 ci-dessous du chapitre Mode « Multi ».

- Une fois que vous avez enregistré votre « Split » en tant que « Multi », utilisez le mode « Multi Edit » pour modifier les assignations de **contrôleurs** (comme les commandes d'effets et la **pédale de Sustain** par Zone), la transposition par Zone et les autres paramètres Multi
  Voir § 2.7 ci-dessous « Mode Multi Edit » pour plus de détails

2.4.6 Changer le canal de transmission MIDI

Le canal de transmission MIDI actuel est affiché sur le côté droit de la ligne supérieure de l'écran.

- Appuyez sur les boutons « CHANNEL / ZONE » ▼/▲ pour changer le canal de transmission MIDI.
  Un « Programme » différent peut être sélectionné pour chaque canal MIDI. Tous les canaux peuvent être déclenchés simultanément depuis un séquenceur ou un ordinateur MIDI externe. Les chaînes d'effets auxiliaires du « Programme » sur le canal MIDI actuellement sélectionné sont utilisées pour les « Programmes » sur tous les canaux.



- Appuyez sur les boutons « CHANNEL / ZONE » ▲ + ▼ simultanément pour réinitialiser le canal de transmission MIDI actuel à 1

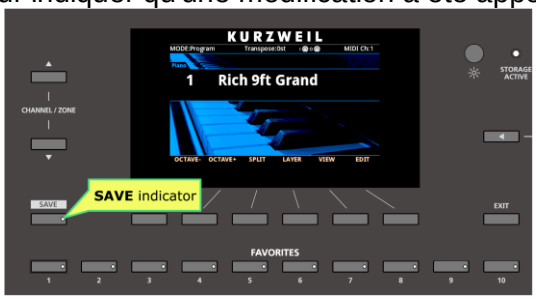
2.4.7 Boutons **PANIC**

- Appuyez sur les touches **KEYPAD** + **ENTER** simultanément (**PANIC**) pour désactiver toutes les notes et réinitialiser les valeurs de **contrôleurs** en envoyant un message «All Notes Off» et un message «Reset All Controllers» sur les 16 canaux MIDI.



2.4.8 Sauvegarder un « Programme User »

Si vous modifiez le « Programme » en cours en utilisant l'un des **contrôleurs**, le voyant du bouton **SAVE** s'allume pour indiquer qu'une modification a été apportée à ce « Programme ».



- Pour enregistrer une copie du « Programme » avec les modifications apportées, appuyez une fois sur le bouton **SAVE** pour afficher la boîte de dialogue « SAVE » qui permet de choisir un numéro d'identification
- Dans la boîte de dialogue « SAVE », vous pouvez simplement enregistrer le « Programme » sous le numéro d'identification affiché en appuyant à nouveau sur le bouton **SAVE** (voir ci-après les autres possibilités)
  Par défaut l'écran affiche le premier ID disponible et le nom du « Programme » en cours. Les « Programmes utilisateurs » peuvent être enregistrés avec des numéros d'identification compris entre 1024 et 4095.

  Si vous enregistrez un « Programme » qui n'a pas encore été modifié, le prochain ID inutilisé disponible sera sélectionné.

  Si vous enregistrez un « Programme utilisateur » précédemment édité, le numéro d'identification avec lequel le « Programme » a été enregistré pour la dernière fois sera sélectionné.

- Appuyez sur le bouton double **JUMP VALUE** (**Previous** + **Next**) pour basculer entre 2 numéros d'identification : celui avec lequel le « Programme » a été enregistré pour la dernière fois et le prochain numéro d'identification inutilisé disponible

2.4.8.1 Modifier le numéro d'identification : « ID » 68
2.4.8.2 Nommer un « Programme utilisateur » 69
2.4.8.3 Sauvegarder un « programme utilisateur » 69

2.4.8.1 Modifier le numéro d'identification : « ID »

➢ Pour changer le numéro d'identification, tournez la molette **ALPHA** ou utilisez les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** pour sélectionner le nouveau numéro d'identification. L'étiquette dessous indique s'il s'agit d'un «ID non utilisé».

Ou bien

➢ utiliser la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir un numéro d'identification, puis appuyer sur le bouton **ENTER** (voir copie d'écran de gauche)



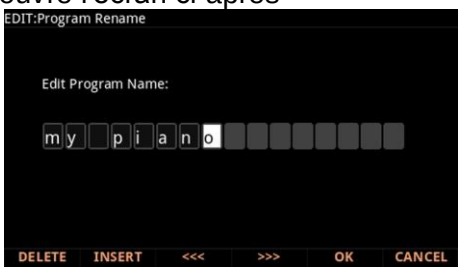


Si vous sélectionnez un ID en cours d'utilisation, l'écran vous avertit que « *le Programme (actuellement à cet emplacement) sera écrasé* ». Le nom et l'ID du « Programme » sont indiqués (voir copie d'écran de droite ci-dessus)

➢ Confirmez la sauvegarde par écrasement du « Programme » existant en appuyant sur « SAVE » ou choisissez un autre ID

2.4.8.2 Nommer un « Programme utilisateur »

- Pour renommer le « Programme », appuyez d'abord sur le bouton contextuel « RENAME », ce qui ouvre l'écran ci-après



L'écran affiche le nom du « Programme » en cours. Les noms de « Programmes » peuvent totaliser 16 caractères.

- Utilisez les lettres et les chiffres imprimés sur les boutons « CATEGORY » pour entrer le nouveau nom du « Programme »
  La rotation de la molette **ALPHA** ou l'utilisation des boutons de valeur peut également modifier le nom du « Programme »
  NB : Le bouton **KEYPAD** est alors automatiquement activé ce qui évite d'avoir à le presser
- Utilisez les **boutons de curseur ◄/►** ou les boutons contextuels « <<< » « >>> » pour déplacer le **curseur**.
- Appuyez sur la touche **+/-** pour basculer entre les majuscules et les minuscules
  Tous les caractères sont en majuscules jusqu'à ce que vous appuyiez à nouveau sur +/-
- Utilisez le bouton **Espace** pour changer le caractère actuel en espace
- le bouton « INSERT » insére un espace
  Le caractère sélectionné et tous les caractères à droite se déplacent d'un espace vers la droite
- le bouton « DELETE » supprime le caractère actuel
  Tous les caractères à droite se déplacent d'une position vers la gauche

2.4.8.3 Sauvegarder un « programme utilisateur »

- Appuyez sur le bouton **SAVE** ou sur le bouton contextuel d'écran « SAVE » pour terminer le processus d'enregistrement
  Ou appuyez sur le bouton contextuel « CANCEL » pour quitter sans enregistrer
  Après l'enregistrement le « Programme » sera sélectionné en mode « Programme »
- Pour retrouver ultérieurement, le « Programme » appuyez sur le bouton **USER** et naviguer jusqu'à l'ID du « Programme »

- Vous pouvez également trouver un « Programme » en appuyant sur le bouton « CATEGORY » approprié et en faisant défiler les « Programmes d'usine »
- Enfin, vous pouvez appuyer sur le bouton **KEYPAD** (son voyant s'allume), puis tapez le numéro d'identification du « Programme », puis appuyez sur le bouton **ENTER**.



2.5 Mode « Program Edit »

Ce chapitre décrit en détail les fonctionnalités du mode « Program Edit » (Edition de Programmes)

2.5.1 À PROPOS DU MODE « PROGRAM EDIT » 70
2.5.2 « USER TYPE » : « REGULAR » & « ADVANCED » 71
2.5.3 SÉLECTIONNER LES « PARAMÈTRES » 71
2.5.4 « PROGRAMMES VAST / KB3 » 73
2.5.5 STRUCTURE DE « PROGRAMME VAST » 73
2.5.6 ÉDITION D'UN « PROGRAMME VAST » 75
2.5.7 PAGE « PARAMS » 78
2.5.8 PAGE « FX » 82
2.5.9 PAGE LAYER FX : « LYR_FX » 85
2.5.10 PAGE « COMMON » 86
2.5.11 PAGE « KEYMAP » 90
2.5.12 PAGE « LAYER » 94
2.5.13 PAGE WIRING ALGORITHM : « ALG » 99
2.5.14 PAGE DSP MODULATION : « DSPMOD » 107
2.5.15 PAGE « OUTPUT » 108
2.5.16 PAGE « LFO+ » 110
2.5.17 PAGE AMPLITUDE D'ENVELOPPE : « AMPENV » 115
2.5.18 PAGES ENVELOPPE 2 & ENVELOPPE 3 : « ENV2 » & « ENV3 » 120
2.5.19 PAGES ARPEGGIATOR : « ARP » 120
2.5.20 PARAMÈTRES COMMONS D'ARPEGGIATOR 121
2.5.21 PARAMÈTRES DU MODE « CLASSIC » DE L'ARPEGGIATEUR 126
2.5.22 PARAMÈTRES DU MODE « STEP SEQUENCER » DE L'ARPEGGIATEUR 132
2.5.23 BOUTON D'ÉCRAN « ARPEGGIATOR SAVE » (ARPSAV) 133
2.5.24 « LAYERS UTILITIES » & « HELP » 133
2.5.25 ÉDITONS DES PROGRAMMES AVEC « OSCILLATEUR KVA » 136
2.5.26 ÉDITIONS DES « PROGRAMMES KB3 » 144
2.5.27 ÉDITEUR D'« EFFECTS CHAIN » 158
2.5.28 ÉDITEUR DE « KEYMAP » & DE « SAMPLE » 180

2.5.1 À propos du mode « Program Edit »

NB : Avant de lire ce chapitre, assurez-vous de lire le paragraphe « mode Programme » § 2.4 ci-dessus pour une description complète des « Programmes ».

Le mode « Program Edit » permet d'éditer et de personnaliser des « Programmes » en donnant accès aux affectations de paramètres aux **contrôleurs**, aux effets et aux paramètres Common.

Tout « Programme » peut être édité en mode « Program Edit » et enregistré sur l'un des 3072 ID utilisateur.

Pour accéder au mode « Program Edit » :

- appuyez d'abord sur le bouton **PROGRAM** pour accéder au mode « Program »,



- puis appuyez sur le **bouton contextuel** « EDIT » pour passer en mode « Program Edit »
- appuyez sur les **boutons contextuels d'écran** pour accéder à chacune des pages du mode « Program Edit »
  Voir les sections suivantes pour plus de détails sur la navigation et la modification des paramètres

Tous les paramètres s'appliquent uniquement au « Programme » actuellement sélectionné.

2.5.2 « User type » : « Regular » & « Advanced »

- Le paramètre « User Type » peut être sélectionné en mode « Global » sur la page « MAIN1 », comme indiqué au paragraphe « User Type » § 2.8.2 ci-dessous
  - Regular : vous pouvez accéder aux assignations de paramètres aux contrôleurs, aux effets et à l'arpégiateur d'un « Programme ».
  - Advanced : vous pouvez accéder en plus aux pages supplémentaires « VAST » ou « KB3 »
    De plus certaines fonctions d'édition sont accessibles par le bouton « FAVORITES » **1 (**Ceci est indiqué par un «F1» blanc apparaissant en haut de l'écran lorsque le paramètre éditable est sélectionné)
    Voir plus de détails au paragraphe. « User Type » § 2.8.2 ci-dessous

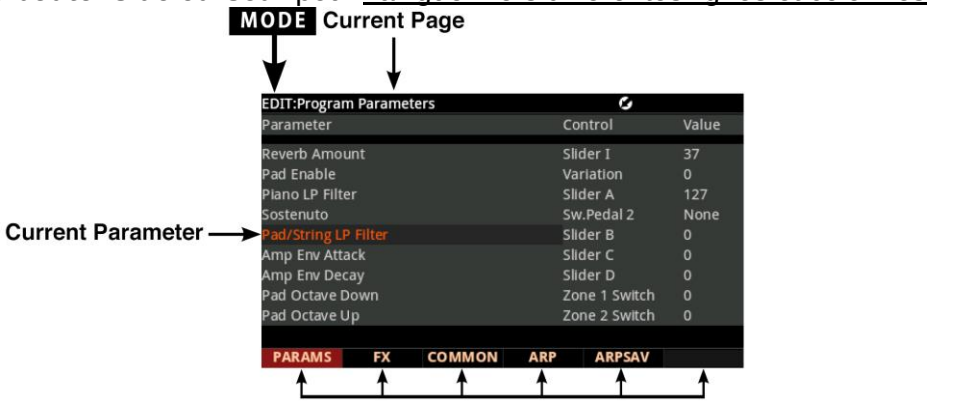
2.5.3 Sélectionner les « Paramètres »

2.5.3.1 Affichage 72
2.5.3.2 Molette Alpha & boutons Previous (-) / Next (+) 72
2.5.3.3 « Assign » 72

2.5.3.1 *Affichage*

En mode « Edition de Programme », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode et la page en cours.

- Utilisez les **boutons de curseur** pour naviguer vers différentes lignes et colonnes



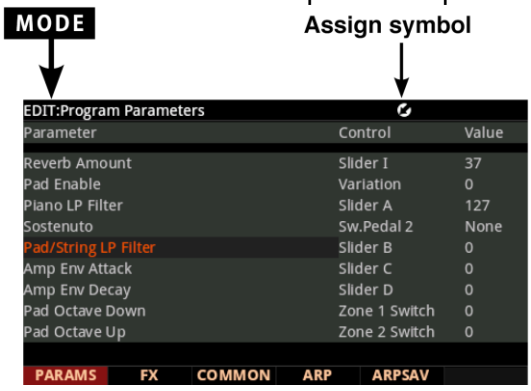
2.5.3.2 *Molette Alpha & boutons Previous (-) / Next (+)*

- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » situés à droite de l'écran sous la molette **ALPHA** pour modifier la valeur du paramètre sélectionné.

2.5.3.3 *« Assign »*

- « Assign » est la fonction secondaire du bouton **ENTER** ENTER pour sélectionner rapidement des paramètres, ou définir des valeurs pour les paramètres en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé tout en déplaçant les **contrôleurs** (**curseurs**, **boutons Switch**, **touches**, **molette de modulation** et **pédales**)

Les paramètres pouvant utiliser la fonction « Assign » sont indiqués par le symbole (Assign) affiché dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque cette option est sélectionnée.



Utiliser ENTER + Contrôleur

« Assign » () fonctionne différemment selon que l'objet sélectionné à l'écran est le nom d'un paramètre ou d'un d'un **contrôleur physique** (**Slider**, **bouton Switch**, **molette de modulation** ou **pédale**) :

- Sélectionnez la colonne « Parameter » (peu importe pour quel paramètre), maintenez le bouton **ENTER** enfoncé et manipulez un **contrôleur** afin de déplacer la sélection sur le paramètre déjà affecté au **contrôleur** déplacé (si un paramètre est affecté à ce **contrôleur**).

- Sélectionnez la colonne « Control » pour le paramètre voulu, maintenez le bouton **ENTER** et manipulez un **contrôleur physique**, afin d'affecter le paramètre sélectionné au **contrôleur** déplacé

2.5.4 « Programmes VAST / KB3 »

Il est important de comprendre la différence entre les « Programmes VAST » et les « Programmes KB3 ».

❖ Les « Programmes VAST » contiennent jusqu'à 32 « Layers », chacun contenant un « Keymap » ou un « oscillateur KVA ».
  ✓ Les « Keymaps » se composent de plusieurs échantillons d'un même son, chacun d'une de notes différentes, et affecté à une plage de clavier différente
  ✓ Les « oscillateurs KVA » utilisent des processeurs de signaux numériques (DSP) puissants pour générer une gamme de formes d'onde simples ou complexes.
  Voir « Edition des Programmes VAST avec oscillateurs KVA » § 2.5.25 ci-dessous pour plus de détails, ainsi que « structure du Programme VAST » § 2.5.5 ci-dessous.

❖ Les « Programmes KB3 » utilisent une architecture très différente. Il n'y a pas de couches ou d'algorithmes, mais un ensemble d'oscillateurs émulant les roues phoniques d'un orgue Hammond.
  Voir la structure de « Programme KB3 » § 2.5.26.1 ci-dessous pour plus de détails.

2.5.5 Structure de « programme VAST »

La Figure 7-1 ci-après, décrit la structure d'un « Programme VAST », depuis les échantillons individuels jusqu'aux « Multis », qui peuvent contenir jusqu'à 16 « programmes ».

Chaque « programme VAST » contient au moins une couche consistant en :
  ✓ une « Keymap » faisant référence à des échantillons AUDIO
  ✓ un algorithme de traitement de ces échantillons

Différents échantillons de son (musical, vocal, industriel…), sont affectés à des plages de touches différentes sur le clavier (de A2 à D3, par exemple), et à des dynamiques de jeu spécifiques qui seules peuvent les déclencher. Toutes ces assignations constituent la « Keymap ».

Chaque échantillon est un enregistrement numérique, souvent d'un même son à des hauteurs différentes, mais parfois de sons de natures différentes (notamment pour les « Keymaps de batterie ».

Lors du déclenchement d'une note, le processus est le suivant :
  ➢ l'instrument accède à la « Keymap » de chaque couche du ou des « Programmes VAST » actifs pour déterminer les échantillons AUDIO à lire
  ➢ Le générateur sonore récupère alors les échantillons spécifiés et génère un signal numérique correspondant au son des échantillons
  ➢ Ce signal passe d'abord par les fonctions DSP qui constituent l'algorithme
  ➢ Il passe ensuite dans le processeur effets appliquant le niveau des effets spécifiés,
  ➢ et apparaît enfin sur une ou plusieurs des sorties audio

La couche est l'unité polyphonique de base du « Programme VAST », c'est-à-dire que chaque couche constitue l'un des 128 canaux vocaux que le Forte peut activer à tout moment. Pour

un « Programme » composé de 2 couches couvrant la plage de notes de A0 à C8, chaque touche pressée sur le clavier déclenche 2 voix de polyphonie.

NB : une exception à cette structure est l'utilisation d'un « oscillateur KVA ». La source sonore de cette couche n'est pas dérivée de la « Keymap », mais est généré à l'étape de l'algorithme (La « Keymap » contient cependant des informations sur le « Key Range » et l'amplitude maximale). À part cela, la structure est la même que celle décrite ci-dessus.

Voir « Edition d'un Programme VAST avec oscillateurs KVA » § 2.5.25 ci-dessous pour plus de détails.

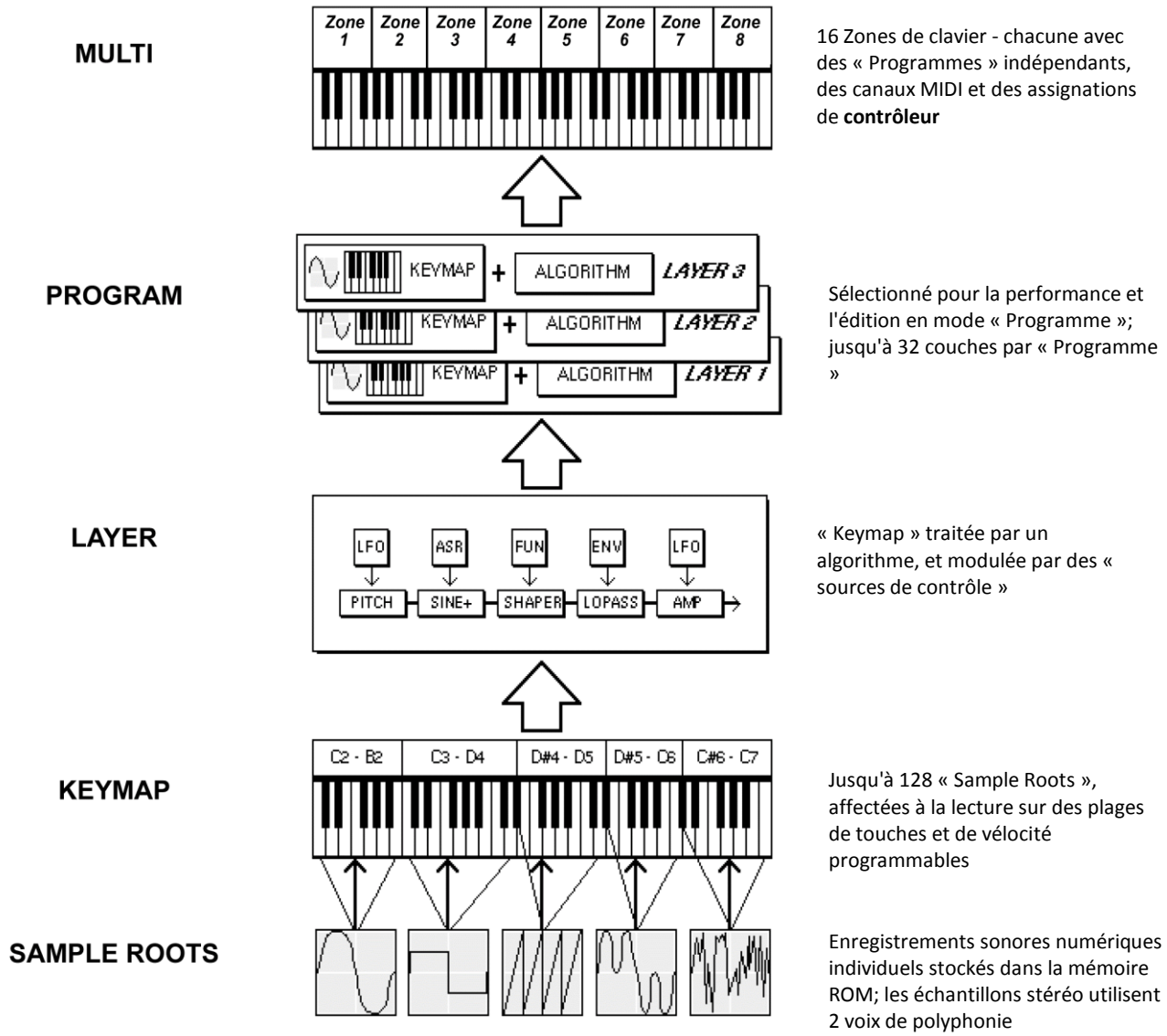


Figure 7-1 Structure du « Programme VAST »

2.5.6 Édition d'un « programme VAST »

Le Forte offre 2 puissantes fonctionnalités d'édition: le mode « Cascade » et « Dynamic VAST ».

- ✓ Le mode « Cascade » permet de router n'importe quelle des 32 couches d'un « Programme » dans le DSP de toute autre couche
- ✓ « Dynamic VAST » permet de « router » vos propres algorithmes en combinant différentes fonctions DSP dans n'importe quel ordre, y compris en parallèle ou en série.

NB : Cette section décrit l' « éditeur de Programme » appliqué aux « programmes VAST ». En ce qui concerne les « programmes KB3 », voir « Edition des Programmes KB3 » § 2.5.26.2 ci-dessous.

L'« éditeur de Programme » permet de modifier les sons internes pour créer des sons personnalisés à partir de « Keymaps » d'échantillon (Sample Keymaps) (ou à partir d'« oscillateurs KVA » dans le cas des « Programmes VAST avec des oscillateurs KVA »).
(Voir « Édition des « Programmes VAST » avec oscillateurs KVA » traités au § 2.5.26.2 ci-dessous).

2.5.6.1 Les boutons contextuels d'écran dans l'« éditeur de Programme » 75
2.5.6.2 Affectation de « paramètres VAST » aux « sources de contrôle » 75
2.5.6.3 « Sources VAST » & page « PARAMS » 77
2.5.6.4 Relation entre les assignations de contrôleur sur la page « PARAMS » et les pages « VAST » 77

2.5.6.1 Les boutons contextuels d'écran dans l'« éditeur de Programme »

Il y a plus de pages et de fonctions dans l'« éditeur de programme » avancé que de **boutons contextuels d'écran** disponibles. Par conséquent, deux **boutons contextuels** aux extrémités sont dédiés au défilement des pages et des fonctions.

- Si vous ne voyez pas le bouton de la page ou de la fonction voulue, appuyez sur l'un des boutons « MORE » afin de faire défiler les étiquettes de fonctions contextuelles
  Cela ne modifie pas la page actuellement sélectionnée, mais seulement les étiquettes affichées pour les boutons contextuels

2.5.6.2 Affectation de « paramètres VAST » aux « sources de contrôle »

De nombreux paramètres de « Programme » peuvent être assignés pour être contrôlés par les **contrôleurs physiques** ou par des CC MIDI provenant d'un appareil MIDI externe. Pour plus de détails sur les paramètres contrôlables des Programmes, voir les sections suivantes:

Pour les « Programmes VAST »:

- ✓ Page Modulation DSP (DSPMOD) : § 2.5.14 ci-dessous
- ✓ Page « LFO + » : § 2.5.16 ci-dessous
- ✓ Contrôle d'enveloppe : § 2.5.17.1 ci-dessous
- ✓ Pages « MOD » : § 2.5.27.2 ci-dessous
- ✓ Page « FXLFO + » : § 2.5.27.3 ci-dessous

Pour les « Programmes KB3 », consultez les sections suivantes:

- ✓ Éditeur KB3: Page « PITCH » : § 2.5.26.8 ci-dessous
- ✓ Éditeur KB3: Page « AMP » : § 2.5.26.9 ci-dessous
- ✓ Éditeur KB3: Pages « LFO +, ARP & ARPSAV » : § 2.5.26.13 ci-dessous
- ✓ Pages « MOD » : § 2.5.27.2 ci-dessous

- ✓ Page « FXLFO + » : § 2.5.27.3 ci-dessous

Pour chaque « Programme », l'« éditeur de programme » permet d'assigner les **contrôleurs physiques** ou les numéros de « contrôle MIDI » externes afin de contrôler les paramètres du « Programme ». Lors de l'édition d'un « Programme d'usine », la page « PARAMS » répertorie tous les paramètres qui ont déjà été affectés à un **contrôleur physique** ou à un CC MIDI.

Ajouter des assignations supplémentaires Paramètre-Contrôleur

Pour ajouter des paramètres absents de la page « PARAMS », une affectation doit être effectuée sur l'une des pages de l'« éditeur VAST ».

Pour cela, les paramètres contrôlables ont chacun un champ « source » nommé différemment selon la page où se trouvent dans l'« éditeur VAST »: « Src1 », « Src2 », « RateCt », « Trigger », « Input a », « Input b » et « Source ».
Les « sources de contrôle internes » peuvent également être sélectionnées : LFO, enveloppes, numéro de note, vélocité de note, pression de note, fonctions « FUN », horloges, etc.
Voir « Page SEARCH » § 2.1.2.10 ci-dessus pour trouver facilement des « sources de contrôle interne » dans chaque liste de « sources de contrôle ».

- ➢ Pour assigner un **contrôleur physique**, sélectionnez le « champ source » du paramètre, maintenez le bouton **ENTER** et déplacez le **contrôleur**
- Pour assigner un numéro de CC, sélectionner le « champ source » du paramètre, entrez un numéro compris entre 1 à 31 ou 64 à 95 avec le **pavé alphanumérique**, puis appuyez sur **ENTER**.
- Un numéro CC pour un **contrôleur externe** peut également être assigné en sélectionnant le « champ source » du paramètre, en maintenant enfoncé le bouton **ENTER** et en envoyant une valeur CC à partir du **contrôleur MIDI externe**
  Les **contrôleurs physiques** utilisent chacun un des numéros CC MIDI disponibles. Vous devez donc choisir l'un des autres numéros CC disponibles pour la « source de contrôle MIDI externe", sinon le paramètre sera également contrôlé par un **contrôleur physique** du Forte.
  Reportez-vous au tableau « Contrôle des paramètres » § 2.5.7.2 ci-dessous pour une liste des numéros CC utilisés par les **contrôleurs physiques**.
  NB : Certains CC MIDI sont également câblés en dur pour contrôler certains paramètres de « Programme » ou certaines fonctions telles que « MIDI 5 » (Temps de Portamento), « MIDI 7 » (Volume de « Programme »), « MIDI 10 » (Pan), « MIDI 11 » (Volume d'expression/de Programme), « MIDI 64 » (Sustain), « MIDI 66 » (Sostenuto). Donc si vous utilisez l'un de ces numéros, le CC exécutera toujours la fonction câblée, en plus de toute autre tâche que vous effectuez.

Noms affichés pour les « sources VAST »

Lors de l'attribution d'un **contrôleur physique** ou d'un numéro de CC à un « champ source », le « champ source » affiche un numéro CC MIDI, suivi du nom d'un **contrôleur physique** associé (tel que «12 Slider A») ou suivi de « MIDI » et du numéro CC à nouveau (comme « 3 MIDI 3 »). Par défaut, les **contrôleurs physiques** sont chacun associés à un numéro CC MIDI spécifique (voir le tableau des contrôles de paramètres ci-dessous). En règle générale, l'attribution d'un de ces numéros de CC associés à une source VAST affecte le **contrôleur physique** associé par défaut, et affiche ce nom dans le « champ source ».

Il est également possible que le **contrôleur physique** associé soit différent du **contrôleur** par défaut.

Par exemple, « CC 12 » est associé au **curseur A** par défaut. Vous pouvez affecter la page « DSPMOD » « Pitch Src1 » à «12 Slider A» pour plusieurs couches d'un « Programme ». Un

paramètre «Pitch» apparaîtra sur la page « PARAMS », avec son contrôle défini sur « Slider A ». Si le contrôle de ce paramètre est remplacé par le **curseur B** sur la page « PARAMS », les champs « Pitch Src1 » de la page « DSPMOD » afficheront désormais « 12 Slider B ».

2.5.6.3 « Sources VAST » & page « PARAMS »

Lors de l'affectation d'un **contrôleur physique** ou d'un numéro de CC à un « champ source », un paramètre est automatiquement ajouté à la page « PARAMS » avec le nom du premier « paramètre VAST » affecté.

Si vous attribuez un **contrôleur physique** ou un numéro de CC déjà utilisé par un paramètre de la page « PARAMS », la nouvelle affectation partagera le paramètre existant du paramètre sur la page « PARAMS » (nom, affectation de contrôle et valeur initiale). Le nom du paramètre existant ne changera pas avec cette nouvelle affectation.

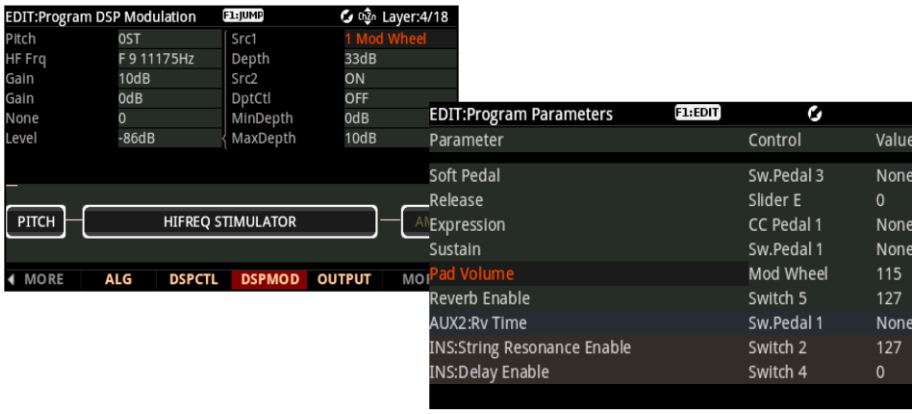
A l'inverse, en assignant un même **contrôleur physique** / CC MIDI à plusieurs « paramètres VAST », vous pouvez éditer le nom du paramètre pour refléter cela.

- Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à la page de « Edition des paramètres »
  Voir « Page Parameters Edit » § 2.5.7.4 ci-dessous plus de détails.

Lorsqu'une source de mode VAST a été affectée à un **contrôleur physique** ou à un numéro CC, il y aura un paramètre associé sur la page « PARAMS » (à moins qu'il n'ait été supprimé manuellement de la page « PARAMS »).

- Pour trouver rapidement le paramètre associé à une source, sélectionnez le champ « source VAST » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder directement à la sélection du paramètre associé sur la page « PARAMS ».

Dans l'exemple ci-dessous, « Mod Wheel » est sélectionné sur la page « DSPMOD ». Pressez « FAVORITES » 1 pour passer au paramètre « Pad Volume » associé sur la page « Paramètres ».



2.5.6.4 Relation entre les assignations de contrôleur sur la page « PARAMS » et les pages « VAST »

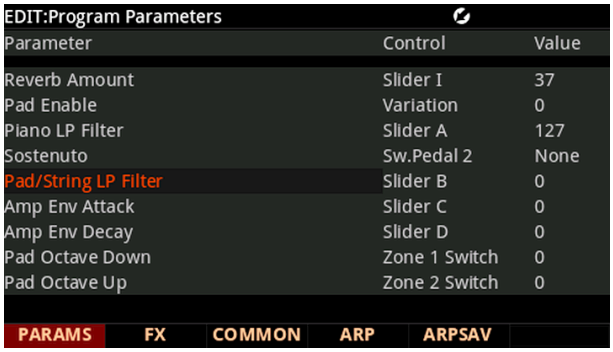
Par défaut, lorsqu'un nouveau paramètre est automatiquement ajouté à la page « PARAMS », le **contrôleur physique** / numéro CC de la colonne « Control » aura le même numéro CC que celui sélectionné comme « source VAST ». Si vous sélectionnez un autre **contrôleur physique** ou numéro CC dans la colonne « Control », celui ci désormais le « paramètre VAST », bien que le numéro CC initialement sélectionné comme « source VAST » ne soit pas modifié.

Par exemple, si vous faites votre affectation de « source VAST » originale avec « MIDI 12 » (affiché comme « 12 Slider A »), puis changez « Slider A » en « Slider B » sur la page « PARAMS », le **Slider B** contrôlera maintenant l'affectation VAST et la « source VAST » d'origine affiche maintenant « 12 Slider B ».

- Sur la page « PARAMS », vous pouvez appuyer sur les « FAVORITES » **1** pour voir le champ « Destination » du paramètre, qui indique le numéro CC qu'il envoie aux paramètres sur les pages « VAST Editor ».
  La destination d'un paramètre est automatiquement définie lors de la création du paramètre et ne peut pas être modifiée

- Par ailleurs, si vous avez modifié les affectations de contrôle sur la page « PARAMS » et ne savez plus quelle assignation de « source VAST » correspond à quel paramètre de la page « PARAMS », vous pouvez rapidement trouver le paramètre associé en sélectionnant le champ « source VAST » et en appuyant sur « FAVORITES » **1**

2.5.7 Page « PARAMS »



Column	Range Of Values
Parameter	Program / Effect Chain dependent
Control	Physical controller or MIDI CC
Value	None, 0 to 127

- Appuyez sur le bouton contextuel « PARAMS » pour afficher la page « PARAMS » (voir ci-dessus) qui permet d'accéder à tous les paramètres contrôlables pour la page actuelle
  La page affiche une liste de tous les paramètres du « Programme » en cours qui ont été assignés pour être contrôlés par l'un des **contrôleurs physiques** (ou par un numéro CC MIDI externe)

La page permet de sélectionner une autre affectation de contrôleur, de définir une valeur MIDI initiale pour chaque assignation de **contrôleur** et de modifier le nom affiché pour chaque assignation de **contrôleur** (les noms peuvent être modifiés lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced »).
Tous les « paramètres VAST, KB3 et FX » assignés à un **contrôleur** ou à un numéro CC MIDI sont affichés. Lorsque des assignations de **contrôleur** ou MIDI sont effectuées sur d'autres pages d'édition de « Programme » ou « d'effet », ou si une « chaîne d'effets » est sélectionnée et contient des assignations de contrôleur, ces paramètres sont automatiquement ajoutés à la page « Paramètres ».

2.5.7.1 Colonne « Parameter » 79
2.5.7.2 Colonne « Control » 79
2.5.7.3 Colonne « Value » 80

2.5.7.4 Page « Parameters Edit » 81

2.5.7.1 Colonne « Parameter »

La colonne « Parameter » (à gauche) affiche une liste de tous les « paramètres VAST » du « Programme » en cours qui doivent être contrôlés par l'un des **contrôleurs physiques** (ou par un numéro CC MIDI externe). Les paramètres de la chaîne d'effets sont nommés avec des préfixes basés sur leur type d'effet :

- ✓ « INS » pour les paramètres des « effets d'insertion » (Insert)
- ✓ « LFX » pour les paramètres des « effets de couche » (Layer)
- ✓ « AUX1 / AUX2 » pour les paramètres des « effets Aux »

- Utilisez les boutons de navigation pour vous déplacer dans la liste.
- Pour trouver rapidement un paramètre qui est déjà affecté à un contrôleur, sélectionnez la colonne de paramètres, maintenez le bouton **ENTER** enfoncé et déplacez un **contrôleur** pour accéder au paramètre qui lui est affecté

2.5.7.2 Colonne « Control »

La colonne « Control » (au milieu) détermine quel **contrôleur physique** (ou numéro CC MIDI externe) contrôlera le paramètre dans la ligne sélectionnée.

- Pour attribuer rapidement l'un des **contrôleurs physiques** à un paramètre, sélectionnez la colonne « Control » sur la ligne du paramètre souhaité, maintenez le bouton **ENTER** enfoncé et manipulez le **contrôleur** souhaité
- Vous pouvez également utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » pour sélectionner un **contrôleur** dans la liste ou taper le numéro MIDI du **contrôleur** suivi du bouton **ENTER**.
  Voir ci-dessous une liste des **contrôleurs physiques** et leurs numéros MIDI associés.
- Si vous souhaitez désactiver le **contrôleur** pour un paramètre, sélectionnez une valeur « None » en défilant vers le bas de la liste des **contrôleurs** (à l'aide de la molette **ALPHA** ou des boutons « VALUE »), ou tapez « -1 » suivi du bouton **ENTER**
- Pour choisir un numéro CC MIDI externe en tant que « source de contrôle », entrez le numéro du **contrôleur** suivi du bouton **ENTER**
  Ou utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE »
  Les **contrôleurs physiques** utilisent des numéros « CC MIDI ». Vous devez donc choisir un numéro CC non utilisé lorsque vous utilisez une « source de contrôle » MIDI externe, sinon le paramètre sera également contrôlé par un **contrôleur physique** du Forte.
  La liste ci-dessous présente les choix disponibles pour la colonne « Control », avec les numéros de « CC MIDI » déjà associés aux **contrôleurs physiques** mis en évidence en caractères **gras**

PARAMETER CONTROLS		
None	**Slider E (MIDI 24)**	**Zone 1 Switch (MIDI 80)**
MIDI 0	**Slider F (MIDI 25)**	**Zone 2 Switch (MIDI 81**
Mod Wheel (MIDI 1)	**Slider G (MIDI 26)**	**Zone 3 Switch (MIDI 82)**
MIDI 2 to MIDI 3	**Slider H (MIDI 27)**	**Zone 4 Switch (MIDI 83)**
CC Pedal 2 (MIDI 4)	**Slider I (MIDI 28)**	MIDI 84
MIDI 5 to MIDI 10	**Variation (MIDI 29)**	**Switch 1 (MIDI 85)**
CC Pedal 1 (MIDI 11)	MIDI 30 to MIDI 63	**Switch 2 (MIDI 86)**
Slider A (MIDI 12)	**Sw. Pedal 1 (MIDI 64)**	**Switch 3 (MIDI 87)**
Slider B (MIDI 13)	MIDI 65	MIDI 88
MIDI 14 to MIDI 21	**Sw. Pedal 2 (MIDI 66)**	**Switch 4 (MIDI 89)**
Slider C (MIDI 22)	**Sw. Pedal 3 (MIDI 67)**	**Switch 5 (MIDI 90)**
Slider D (MIDI 23)	MIDI 68 to MIDI 79	MIDI 91 to MIDI 127

Tableau 7-1 Tableau CONTRÔLE DES PARAMETRES

Remarque importante sur la sélection d'une « source de contrôle »

Lorsque vous modifiez la « source de contrôle » d'un paramètre, la nouvelle « source de contrôle » définit immédiatement sa valeur actuelle pour la valeur MIDI du paramètre actuel. Si la valeur MIDI du paramètre a été définie sur « None » avant de modifier la « source de contrôle », la modification de la « source de contrôle » définira une nouvelle valeur MIDI, mais la colonne « Value » du paramètre affichera toujours « None » (voir plus bas § 2.5.7.3 ci-dessous « Remarque importante sur les valeurs None »).

Cela peut être gênant en modifiant la « source de contrôle » du paramètre « Expression », vous définissez accidentellement la valeur MIDI sur 0 ; en effet vous ne vous en rendrez pas compte car « None » sera encore affiché. De plus, si vous définissez une valeur MIDI sur « None » en faisant défiler en dessous de 0, la valeur MIDI sera 0 jusqu'à ce que vous modifiiez la valeur avec le **contrôleur** assigné (bien que « None » soit toujours affiché)

Si vous modifiez les paramètres d'un « programme » et que vous ne pouvez plus produire de son, cela peut en être la cause. Dans ce cas, définissez la valeur de « Expression » sur une valeur autre que « None » ou utilisez la « source de contrôle » que vous avez définie pour que « Expression » augmente la valeur.

2.5.7.3 Colonne « Value »

- Pour modifier la valeur d'un paramètre, utilisez le **bouton de curseur** pour mettre en surbrillance la colonne de « Value » à droite.
- Dans la colonne « Value », utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » pour entrer une valeur MIDI parmi 0 à 127, ou la valeur « Note » en faisant défiler en dessous de 0
- Vous pouvez également utiliser la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY », suivie du bouton **ENTER** pour entrer une valeur MIDI

  Si vous définissez une valeur MIDI sur « None » en défilant en dessous de 0, la valeur MIDI sera 0 jusqu'à ce que vous modifiiez la valeur avec un **contrôleur** assigné (bien que « None » soit toujours affiché)
- Une valeur « None » peut également être sélectionnée en utilisant le **clavier numérique** pour taper « -1 », suivi du bouton **ENTER**.

Remarque importante sur les valeurs « None »

Pour les « Programmes d'usine », les paramètres standards tels que « Expression » (volume du « Programme »), « Sustain » et « Sostenuto » sont toujours définis sur « None » par défaut. Si vous modifiez l'une de ces valeurs, soit sur la page « PARAMS » de l'« éditeur de programme », soit avec un **contrôleur physique** du mode « Programme » (ou de l'« éditeur de Programme »), la même valeur sera utilisée pour tout autre « Programme » sélectionné utilisant la valeur « None » pour le même paramètre.

Ces valeurs restent définies même si vous n'enregistrez pas le « Programme ».

Cela peut être utile, par exemple, lorsque vous utilisez une **pédale d'expression** pour contrôler le volume du « Programme ».

Par défaut, tous les « Programmes d'usine » ont leur paramètre « Expression » (volume du « Programme ») défini sur « None », et sont contrôlables par une **pédale d'expression** branchée sur la prise **CC 1 Pedal**.

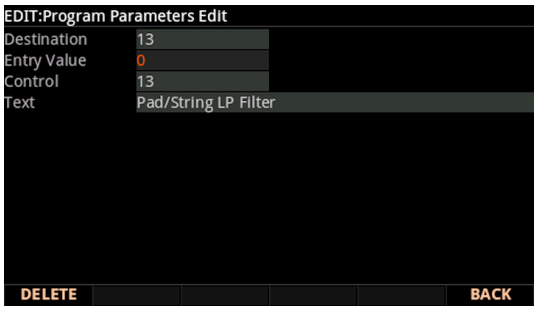
Vous pouvez contrôler le volume de n'importe quel « Programme d'usine », mais lorsque vous sélectionnez un autre « Programme d'usine », le volume que vous avez défini avec la **pédale**

d'expression dans le dernier « Programme » est le même. De cette façon, le volume de vos « Programmes » restera cohérent et pourra toujours être modifié par la **pédale d'expression**. Si vous souhaitez qu'un « Programme » ait un volume par défaut, vous devez définir une valeur autre que « None » pour le paramètre « Expression ».

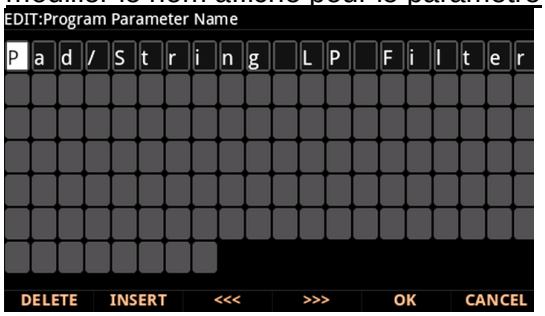
Pour tous les paramètres ayant une valeur de « None », toutes les valeurs définies avec un **contrôleur physique** ne seront pas enregistrées lors de l'enregistrement du « Programme ». Vous devez définir la colonne « Value » de ce paramètre sur autre chose que « None » pour définir et enregistrer une valeur. Ces valeurs resteront définies jusqu'à ce qu'elles soient modifiées avec un **contrôleur**, ou jusqu'à ce qu'un « Programme » soit chargé sur le canal MIDI actuel qui n'a pas de valeur « None » pour ces paramètres.

2.5.7.4 Page « Parameters Edit »

- Lorsque « User Type » global est défini sur « Advanced », appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** avec un paramètre sélectionné pour afficher la page « Parameters Edit » qui permet de visualiser la destination du paramètre (CC MIDI qu'elle envoie aux « paramètres VAST »), ainsi que le **contrôleur** assigné, le nom affiché pour le paramètre et la valeur actuelle

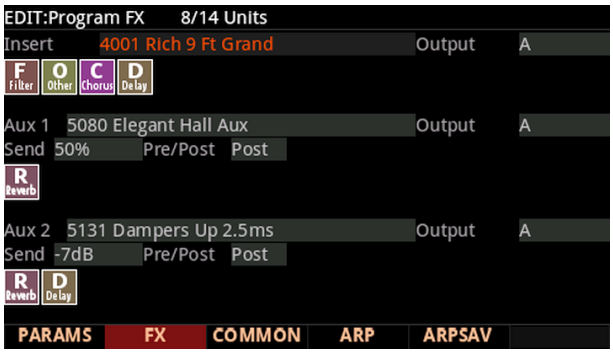


- Utilisez les **boutons de navigation** pour accéder au champ « Text » et appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à la page « Text » du paramètre, afin de modifier le nom affiché pour le paramètre



- Appuyez sur « OK » pour enregistrer le nom affiché pour le paramètre ou sur CANCEL pour revenir à la page précédente
- Vous pouvez également appuyer sur le bouton « DELETE » pour supprimer le paramètre actuel
- Appuyez sur le bouton contextuel « BACK » pour revenir si besoin à la page « PARAMS »

2.5.8 Page « FX »



- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « FX » pour afficher la page FX qui permet d'appliquer des effets audio à un « Programme »

Vous pouvez sélectionner une chaîne d'insertion d'effets et 2 chaînes d'effets auxiliaires, qui s'appliquent toutes à tous les « Layers » du « Programme » (sauf si des « Layers FX » sont utilisés, voir ci-dessous pour plus de détails).

En mode « Programme », les « Programmes » de tous les canaux MIDI partagent les chaînes auxiliaires du « Programme » sur le canal MIDI actuellement sélectionné.

Les chaînes du Forte contiennent une variété d'effets. Chaque chaîne affiche des icônes représentant le type d'effets contenus dans la chaîne, ainsi que l'ordre des effets dans la chaîne (le signal circule de gauche à droite). Les chaînes du Forte comprennent différents types de réverbération, chorus, Delay, Flanger, Phaser, tremolo, panner, Leslie, distorsion, égalisation, compression, filtre d'enveloppe, stimulateur de fréquence, modulateur en anneau, « Frequency Offset » et stéréo.

- Lorsque « User Type » du mode « Global » est défini sur « Advanced », la chaîne sélectionnée peut être modifiée en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**. Voir Ch. 8 L'éditeur de chaîne d'effets pour plus de détails.

DSP Resources & DSP Units

Un « Programme » peut avoir :

- ✓ 8 « chaînes d'insertion » (toute combinaison d'insertions « Common » et « Layer specific ») et
- ✓ 2 « chaînes auxiliaires » partageant jusqu'à 32 «unités» DSP. Dans la page d'effets ci-dessus, notez les «8/14 unités» dans milieu de la ligne supérieure de la page.
  - à gauche : nombre d'unités utilisées par la chaîne en surbrillance et
  - à droite : nombre total d'unités utilisées par toutes les chaînes du « Programme »

Si vous essayez d'utiliser plus de 32 unités DSP, le Forte vous en informera et aucun effet ne sera appliqué au « Programme ».

Lorsque vous maintenez des notes lors de la commutation entre 2 « Programmes », les ressources FX du premier « Programme » peuvent être «volées» afin de charger les effets du 2ème « Programme ». De ce fait, vous pouvez entendre une modification du son du premier « Programme » lors du passage au 2ème « Programme ». Si les 2 « Programmes » utilisent chacun 14 unités DSP ou moins, alors dans la plupart des cas, les ressources FX ne seront pas volées dans le premier « Programme » et vous ne devriez pas entendre de changement dans le son du premier « Programme ».

2.5.8.1 Paramètres de page « FX » 83
2.5.8.2 « Send Aux », « Type » & « Mod » 84

2.5.8.1 Paramètres de page « FX »

Parameter	Range Of Values	Default Value
Insert	Effect list (See Appendix F)	0 None
Aux 1	Effect list (See Appendix F)	0 None
Aux 1 Send	0 to 100%	0%
Aux 2	Effect list (See Appendix F)	0 None
Aux 2 Send	0 to 100%	0%
Aux 2 Send (Piano Programs)	Off, -95dB to 24dB	Off
Output	A, B	A
Pre/Post Ins	Post, Pre	Pre

Insert

Choisissez une « chaîne d'effets » qui sera appliquée au « Programme » en cours.

- ✓ Si vous avez seulement besoin d'utiliser une « chaîne » à la fois sur un canal MIDI, les « effets d'insertion » peuvent suffire.
- ✓ Si vous prévoyez d'utiliser plusieurs « Programmes » sur différents canaux MIDI, il est préférable d'utiliser les « effets d'insertion » et les « effets auxiliaires » (voir « Aux » ci-dessous). Les « effets auxiliaires » ont l'avantage d'être disponibles pour tous les « Programmes » sur chaque canal MIDI en même temps.

Par défaut, lorsque vous faites défiler la liste des « chaînes d'effets » pour l'« effet d'insertion », seules les chaînes ayant un ID compris entre 4000 et 5000 seront affichées. Ces chaînes sont utilisées par « Programmes » d'usine Forte, et chacun appliquera automatiquement les assignations de **contrôleur** pour les paramètres d'effets sur la page « PARAMS ». Les assignations de **contrôleur** pour chacune de ces chaînes sont conformes aux assignations du **contrôleur** indiquées dans le tableau « Conventions de **contrôleur** du Forte » § 2.4.4 ci-dessus.

- Pour accéder à des chaînes en dehors de cette plage, entrez un numéro d'identification à l'aide de la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY »
- Lorsque le paramètre « User Type » du mode « Global » est défini sur « Advanced », vous pouvez faire défiler les ID de chaîne dans n'importe quelle plage
  Voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous.

Aux 1, Aux 2

Choisissez une « chaîne d'effets » pour chacun des 2 bus audio auxiliaires. Un bus auxiliaire est un canal audio avec une chaîne d'effets partagée qui peut être utilisée par des « Programmes » sur l'un des 16 canaux MIDI. « L'effet Aux » est utile lorsque vous souhaitez utiliser le même type d'effet pour plusieurs canaux (généralement utilisé pour la réverbération ou le délai). Vous appliquez un « effet auxiliaire » au « Programme » sur un canal MIDI en “envoyant” l'audio de ce canal vers un bus auxiliaire.

Chaque canal est connecté aux bus auxiliaires, mais les bus auxiliaires ne reçoivent le signal que lorsque vous augmentez le « niveau d’envoi Aux » pour ce canal, qui contrôle le niveau d’entrée d’un canal vers le « bus Aux ». Sur chaque canal MIDI, vous pouvez contrôler le niveau d’envoi auxiliaire pour le « Programme » de ce canal, en contrôlant à son tour l’effet de « l’effet Aux » appliqué au « Programme » de ce canal. Le niveau d'envoi auxiliaire est défini par les paramètres « Send Aux 1 et Aux 2 » de la page « FX ». De nombreuses chaînes ont également un paramètre supplémentaire d'envoi auxiliaire, « Wet / Dry » ou « Amount » qui apparaîtra sur la page « PARAMS ». Pour les chaînes Reverb et Delay, les paramètres d'envoi sont souvent affectés par défaut au **curseur I** ou au **curseur H**, respectivement.

Par défaut, lorsque vous faites défiler la liste des « chaînes d'effets » pour les « effets Aux », seules les chaînes avec des identifiants compris entre 5000 et 6000 sont affichées. Ces chaînes sont utilisées par les « Programmes d'usine » du Forte et chacune d'entre elles appliquera automatiquement les affectations de **contrôleur** pour les paramètres d'effet sur la page « PARAMS ». Les assignations de **contrôleur** pour chacune de ces chaînes sont conformes aux assignations du **contrôleur** indiquées dans le « tableau des conventions de **contrôleur** du Forte » § 2.4.4 ci-dessus.

- Pour accéder à des chaînes en dehors de cette plage, entrez un numéro d'identification à l'aide de la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY ».
- Lorsque le paramètre « User Type » du mode « Global » est défini sur « Advanced », vous pouvez faire défiler les ID de chaîne dans n'importe quelle plage
  Voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous.

Output

Spécifie la paire de sorties analogiques du panneau arrière vers laquelle le « bus Aux » sélectionné est acheminé.

- A : achemine le signal du bus sélectionné vers la paire de sorties A
- B : le signal du bus sélectionné est acheminé vers la paire de sorties B. Ceci est utile si vous souhaitez contrôler le « signal Aux » traité avec un mélangeur externe ou traiter le signal avec des effets externes supplémentaires.

2.5.8.2 « Send Aux », « Type » & « Mod »

Les paramètres d'envoi auxiliaire déterminent le montant de signal du « Programme » envoyée à chaque « chaîne d'effets auxiliaires ». Les valeurs d'envoi sont définies en « dB » ou en « % Wet / Dry ».

Lorsque le « User Type » du mode « Global » est défini sur « Advanced », les paramètres « Type » et « Mod » apparaissent.

- « Mod » : sélectionne un **contrôleur physique** capable de mettre à l'échelle la valeur « Send Aux »

- « Type » : Choix entre l'unité « dB » ou « % »

%	Conseillé lorsqu'un contrôleur continu (comme un curseur) est affecté au paramètre « Mod », car cela donnera au contrôleur une plage plus utilisable que lorsqu'il est défini sur « dB ». Le « Send Aux » fonctionne comme un mélange « Wet / Dry », de sorte que lorsque vous augmentez le « Send Aux », le signal non traité du « Programme » est désactivé. ▪ Avec « Send Aux » sur 50%, vous entendez une quantité égale de signal traité et non traité (appelé respectivement Wet et sec) ▪ Avec « Send Aux » sur 100%, vous entendez uniquement le signal traité (Wet) et aucun des signaux non traités (secs) d'origine
dB	Le niveau « Send Aux » défini en « dB » et fonctionnant plus comme un « Send » traditionnel sur une table de mixage audio (Utile pour définir une valeur « Send » précise). Le niveau du signal envoyé à la chaîne est défini en « dB », plus la valeur est élevée, plus le signal traité sera audible. Lorsque le niveau « Send Aux » est défini en « dB », le signal non traité n'est pas désactivé lorsque « Send Aux » est « On »

2.5.9 Page Layer FX : « LYR_FX »

Il existe 3 modes « Layer FX »: « Use Program FX », « FX Layers Specific » et les « Use another Layer effect ».

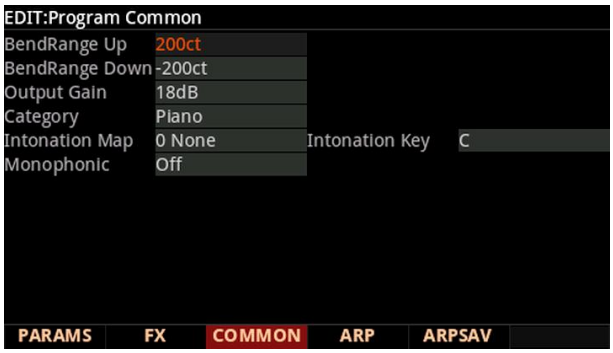
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « LYR_FX » pour afficher la page « Layer FX » sur laquelle appliquer des « effets spécifiques à la couche »



Mode « Layer FX »

Use Program FX	Le « Layer » actuel utilisera les effets configurés sur la page « FX ». Voir « page FX » § 2.5.8 ci-dessus pour plus d'informations sur les « effets du programme »
FX Layers Specific	vous pouvez configurer les effets pour le « Layer » actuel. Un « Programme » peut comporter jusqu'à 8 « Insert Chains » (toute combinaison d'insertions « common » et « Layer Specific »). Les paramètres de ce mode sont les mêmes que sur la page « FX », sauf qu'ils ne s'appliquent qu'à la couche en cours. Voir « Page FX » § 2.5.8 ci-dessus pour plus d'informations sur ces paramètres. Dans ce mode, les paramètres « Aux » de cette page s'appliquent aux « chaînes auxiliaires » sélectionnées sur la page « FX »
Use another Layer Effect	Vous pouvez placer le « Layer » actuel dans les paramètres « Insert Chain » et « Aux Effets » d'un autre « Layer ». Utilisez le paramètre « Use FX From Layer » pour sélectionner le « Layer » dont vous souhaitez utiliser les effets

2.5.10 Page « COMMON »



La page « Common » permet de régler un certain nombre de paramètres généraux pour le « Programme ».
Notez que lorsque le paramètre « Monophonic » est réglé sur sa valeur par défaut « Off », les 4 paramètres monophoniques n'apparaissent pas sur la page. Certains paramètres globaux n'apparaîtront que lorsque « User Type » Global est défini sur « Advanced ».

Parameter	Range Of Values	Default Value
BendRange Up	-7200 cents to +7200 cents	200 ct
BendRange Down	-7200 cents to +7200 cents	-200 ct
Output Gain	-96 to 24dB	0dB
Category	None, 20 Categories	per program
Intonation Map	0-127	None (0)
Intonation Key	C - B	C
Monophonic	Off, On	Off
Legato	Off, On	On
Portamento	Off, On	On
Portamento Rate	1-3000 Key/s	70 Key/s
Mono Sample XFade	Off, On	On

2.5.10.1 Paramètres de page « Common » 86
2.5.10.2 Paramètres « Common » avec « User Type » sur « Advanced » 88

2.5.10.1 Paramètres de page « Common »

BendRange Up & BendRange Down

Paramètres pour définir la variation de hauteur de note par le déplacement de la molette, jusqu'à 72 demi-pas maximum. Les valeurs de hauteur sont définies en centièmes, avec100 centièmes = 1 demi-ton.

- Valeurs positives : entraînent une augmentation de la hauteur
  Des valeurs positives élevées peuvent provoquer une variation maximal des échantillons vers le haut avant que la molette de réglage ne soit complètement relevée (ou abaissée). Cela ne se produira pas lorsque vous baisserez le pas.
- Valeurs négatives : entraînent une baisse de la hauteur.

Output Gain

Utilisez le paramètre « Output Gain » pour couper ou amplifier l'étape de gain final du signal « post-FX Program ». Ceci est utile pour ajuster le volume global d'un « programme ».

Category

Ce paramètre définit la catégorie dans laquelle le « Programme » apparait lorsque vous appuyez sur l'un des boutons « CATEGORY » de la page « MAIN » du mode « Programme ».

Par exemple, si vous éditez un « Programme » dans la catégorie « Leads » que vous souhaitez utiliser principalement comme synthé de basse, vous pouvez le faire apparaître dans la catégorie « Syn Bass » en changeant ce paramètre en « SynBass ».

- Définissez une catégorie en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +**
- En plus, tous les « Programmes » édités peuvent être visualisés en appuyant sur le bouton **USER**.

Intonation Map

Le paramètre « Intonation Map » de la page « Program Common » fonctionne exactement comme le paramètre Global « Intonation Map », sauf qu'il s'applique uniquement au « Programme » en cours. (Le paramètre « Intonation Map » du mode « Global » s'applique à tous les « Programmes »). Il permet donc de définir une carte différente pour chaque « Programme ».

- Lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced », vous pouvez modifier la carte actuellement sélectionnée et l'enregistrer en tant que « carte utilisateur » en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**
  Voir « Édition "Intonation Map" » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails sur les cartes d'intonation.



Intonation Key

Le paramètre « Intonation Key » de la page « Program Common » fonctionne exactement comme le paramètre Global « Mode Int Key », sauf qu'il s'applique uniquement au « Programme » en cours. (Le paramètre Global « Mode Int Key » s'applique à tous les « Programmes ».) Il permet donc de définir une « Intonation Key » différente pour chaque « Programme ».

Voir la section « Édition "Intonation Map" » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails sur les « Intonation Keys »

Monophonic

- Off : le « Programme » en cours d'édition est polyphonique: il peut lire jusqu'à 128 notes à la fois (ou moins de notes à la fois si chaque note joue plusieurs couches)
- On : le « Programme » ne jouera qu'une note à la fois, et le paramètre « Legato » et les 4 paramètres « Portamento » apparaîtront sur la page « Programme Common »
  Seuls les « Programmes » monophoniques peuvent utiliser « Legato » et « Portamento » (non disponibles pour les « Programmes KB3 »)

Legato

Le paramètre « Legato » n'est disponible que lorsque le paramètre « Monophonic » est réglé sur «On». Le paramètre « Legato » est utile pour émuler les techniques legato de divers instruments acoustiques.

- On : une note jouée déclenchera une nouvelle enveloppe d'amplitude uniquement si aucune autre note du « Programme » n'est en attente

Les notes jouées pendant que d'autres notes sont maintenues utiliseront l'enveloppe d'amplitude précédemment déclenchée de la première note jouée

Portamento

Le paramètre « Portamento » n'est disponible que lorsque le paramètre « Monophonic » est réglé sur «On».

- On : les notes jouées dans un « Programme » monophonique peuvent glisser de la hauteur de la note jouée précédemment à la hauteur de la note en cours de lecture.

Le « Portamento » est souvent utilisé dans les sons de synthétiseur ou pour imiter des instruments acoustiques comme le violon et la basse, où un glissement de hauteur est obtenu en faisant glisser un doigt le long d'une corde vibrante.

Reportez-vous à « Portamento Rate » (ci-dessous) pour régler la vitesse « Portamento Rate » de glissement (Glide) et « Attack Portamento » (ci-dessous) qui définissent la manière dont le Portamento répond aux notes jouées. Voir le paramètre « Mono Sample XFade » (ci-dessous) pour améliorer le son de Portamento dans les « Programmes » utilisant plusieurs échantillons.

Portamento Rate

Détermine la vitesse à laquelle une note glisse (Glide) de la hauteur d'une note à la hauteur de la note jouée suivante. La valeur sélectionnée pour ce paramètre détermine le nombre de secondes par demi-ton (demi-pas) du glissement d'une note vers la note suivante.

- Par exemple, avec « 12 Keys / seconde », la hauteur de ton glisse d'une octave par seconde
- Sélectionnez une valeur plus élevée pour un glissement de hauteur plus rapide ou une valeur inférieure pour un glissement de ton plus lent

Le Forte propose une liste de valeurs non linéaire, c'est-à-dire que les incréments deviennent plus grands lorsque vous faites défiler des valeurs plus élevées.

Mono Sample XFade

Lorsque vous appliquez le Portamento à des « Programmes » qui utilisent plusieurs échantillons (guitare acoustique, par exemple), le Forte jouera plus d'un « Sample Root » pour glisser de la hauteur de départ à la hauteur finale. Cela peut provoquer un petit clic à chaque transition de « Sample Root ».

- On : élimination de ces clics grâce à un « Crossfade » à chaque transition de « Sample Root »

2.5.10.2 Paramètres « Common » avec « User Type » sur « Advanced »

Des paramètres supplémentaires sont accessibles lorsque « User Type » global est défini sur « Advanced ».



Parameter	Range Of Values	Default Value
Out Pan	-64 to +64	0
Out Pan Mode	+Midi, Fixed	+Midi
Global	On, Off	On
Demo Song	Demo Song list	0 None

Pan & Out Pan Mode

Les paramètres « Out Pan » & « Out Pan Mode » permettent de régler le panoramique des signaux post-FX du « Programme ».
Utilisez le paramètre « OutPan Mode » pour régler le panoramique du signal.

- Fixed : la position du panoramique reste telle que définie avec le paramètre « OutPan », en ignorant les messages « MIDI pan »
- + MIDI : les messages de panoramique MIDI (MIDI 10) décaleront le son vers la gauche ou la droite du réglage du paramètre « Pan ». Les valeurs inférieures à 64 le décalent vers la gauche, tandis que celles supérieures à 64 le décalent vers la droite

Globals

Ce paramètre affecte les « sources de contrôle » LFO2, ASR2, FUN2 et FUN4.

- Off : ces « sources de contrôle » sont locales.
  Elles affectent chaque note individuellement dans les couches qui les utilisent comme « source de contrôle ». Elles commencent à fonctionner pour chaque note chaque fois qu'une note est déclenchée dans cette couche et ne sont pas affectées par d'autres notes.
- On : ces « sources de contrôle » deviennent globales, ce qui signifie qu'elles affectent toutes les notes de chaque couche du « Programme » en cours (elles ne sont spécifiques à aucune couche). Lorsque ces « sources de contrôle » sont globales, elles commencent à fonctionner dès que le « Programme » est sélectionné.
  Lorsque « Globals » est activé, LFO2, ASR2 et FUNs 2 et 4 apparaîtront sur la page « LFO + » précédée de la lettre « G » pour indiquer qu'ils sont globaux

- ✓ Les « sources de contrôle » locales sont utiles pour affecter les paramètres indépendamment pour chaque note d'une couche. Les « sources de contrôle » locales ont l'avantage de s'appliquer séparemment pour chaque note. Leur inconvénient est que leurs paramètres doivent être définis séparément pour chaque couche si souhaitez affecter plusieurs couches.
- ✓ Les « sources de contrôle » globales sont utiles pour affecter de nombreux paramètres dans un « Programme » de manière uniforme, car ils partagent les mêmes paramètres sur toutes les couches.

Vous utiliserez des « sources de contrôle » globales lorsque vous souhaitez affecter toutes les notes d'un « Programme » de manière uniforme et les « sources de contrôle » locales lorsque vous souhaitez affecter chaque note indépendamment.

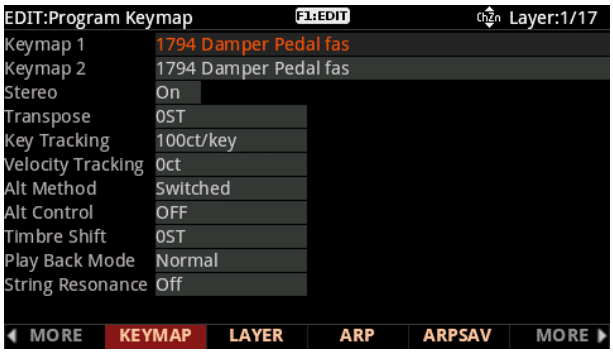
Par exemple, un LFO global est utile pour contrôler l'amplitude afin de créer un effet de trémolo, si vous souhaitez que l'effet soit appliqué uniformément à toutes les notes que vous jouez.

Un ASR local est utile pour contrôler la fréquence de balayage d'un filtre si vous souhaitez que le balayage du filtre soit indépendant pour chaque note.

Demo Song

Le paramètre « Demo Song » permet de choisir le « Morceau » de démonstration pour le « Programme » en cours. Le « Morceau » de démonstration est un court « Morceau » préprogrammé qui donne une démonstration du « Programme » dans un contexte musical. Vous pouvez jouer le « Morceau » de démonstration d'un « Programme » en mode « Program » en appuyant simultanément sur les boutons « CATEGORY » **VOICES** + **MALLETS**

2.5.11 Page « KEYMAP »



- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « KEYMAP » pour appeler la page « KEYMAP »
  Les paramètres sur cette page affectent la sélection de la racine de l'échantillon, c'est-à-dire quels échantillons sont joués sur quelles touches.

Parameter	Range of Values	Default
Keymap	Keymap List	1 Piano f Left
Stereo	Off, On	Off
Transpose	-128 to 127 semitones	0
Key Tracking	± 2400 cents per key	100
Velocity Tracking	± 7200 cents	0
Alt Method	Switched, Continuous	Switched
Alt Control	Control Source List	Off
Timbre Shift	± 60 semitones	0
Playback Mode	Norm, Rvrs, Bidirectional, Noise	Normal
String Resonance	Off, On	Off

Keymap, Keymap 1, Keymap 2

Attribue un « Keymap » à la couche en cours. Les « Keymaps » sont des affectations d'ensembles d'échantillons à des plages de notes et de vélocité.

- Une fois le paramètre « Keymap » sélectionné, appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à l' « éditeur Keymap »
  Voir § 2.5.28 ci-dessous « Editeur de Keymaps et Sample » pour plus de détails

Stereo

Ce paramètre concerne évidemment les échantillons stéréo.

- On : 2 paramètres « Keymap 1 » et « Keymap 2 » remplacent le paramètre unique « Keymap ». Les paramètres de la page « KEYMAP » affecteront « Keymaps 1 » et « Keymap 2 ».
  De plus, la page « OUTPUT » du « Layer » en cours présente un paramètre « Pan » supplémentaire
- Off : Si vous n'utilisez pas d'échantillons stéréo

Le Forte contient à la fois des échantillons stéréo et mono. Les « Keymaps » conçus pour une utilisation stéréo sont étiquetés avec des noms commençant par « Stereo » ou se terminant par « Left », « Right », « L » ou « R ». Pour la lecture de « Keympas » stéréo, réglez « Stereo » sur « On » et attribuez les « Keymaps » gauche et droite à « Keymap 1 » et « Keymap 2 » respectivement.

Pour les « Keymaps » commençant par « Stereo », assignez le même « Keymap » à la fois à « Keymap 1 » et à « Keymap 2 » et le Forte utilisera automatiquement le côté gauche pour « Keymap 1 » et le côté droit pour « Keymap 2 ».

- Une fois que vous avez assigné les « Keymaps », allez à la page « OUTPUT » et définissez le panoramique pour chaque « Keymap » souhaité
  Gardez à l'esprit que l'utilisation de « Keymaps » stéréo réduit la polyphonie du « Programme ». Par exemple, si vous avez un « Programme » à 2 couches avec des « Keymaps » stéréo dans chaque couche, chaque note que vous jouez utilisera 4 de vos 128 voix, permettant un total de 32 notes avant que toutes les voix aient été utilisées.

Transpose (Xpose)
Transpose le « Keymap » actuel jusqu'à 127 demi-tons (dix octaves et une quinte parfaite) ou jusqu'à 128 demi-tons (dix octaves et une sixte mineure).

Key Tracking (KeyTrk)
C'est l'un des 6 paramètres de contrôle DSP courants. Sur la page « KEYMAP », le suivi des touches affecte l'intervalle entre les notes.

- 100 cents : (un centième de demi-ton) valeur par défaut donnant un intervalle normal de demi-ton entre chaque note
- Des valeurs plus élevées augmentent l'intervalle
- des valeurs plus faibles le diminuent
- Valeurs négatives : diminuent la hauteur lorsque vous jouez des notes plus élevées.

Sauf si vous recherchez des intervalles de note non standard, les valeurs des paramètres « Pitch KeyTrk » sur les pages « DSPCTL » et « KEYMAP » doivent être « 100 cents ».
Lorsque vous apportez des modifications à ce paramètre, vous devez garder à l'esprit que « KeyTrk » sur la page « KEYMAP » fonctionne conjointement avec « Pitch KeyTrk » sur la page « DSPCTL ». Par conséquent, vous devez vérifier la valeur « KeyTrk » sur les 2 pages pour voir comment fonctionne le « Key Tracking » dans un « Programme ».

Velocity Tracking (VelTrk)
Ceci est un autre paramètre de contrôle DSP Common. Comme pour le même paramètre de la page « KEYMAP », il décale le « Keymap » en fonction de la vélocité d'attaque. C'est à dire que des vélocités différentes produiront des décalages de hauteur différents du « Sample Root » affecté à cette plage de notes. Quand le décalage est suffisamment important, le prochain « Sample Root » supérieur ou inférieur sera joué, ce qui dans certains cas (de nombreux « Programmes » de batterie, par exemple) jouera un son totalement différent.

- Positif : hauteurs plus élevées de « Sample Root » avec des vélocités d'attaque élevées (Déplacement de la « Keymap » vers le bas)
- Négatif : hauteurs inférieures

Alternative Method (AltMethod)
Voir « Alternative Switch » (AltControl et AltMethod) à la page suivante.

Timbre Shift
Ce paramètre ne fonctionne que sur les « Keymaps » Multi-échantillons et modifie la sélection racine pour chaque touche jouée. Avec ce paramètre, vous pouvez modifier radicalement le timbre du « Layer » actuel (caractéristiques sonores de base). La nature du changement dépend du timbre lui-même, ce paramètre appelle donc une expérimentation. Fondamentalement, le « Timbre Shift » modifie le timbre d'une note en imposant des qualités harmoniques différentes sur la note. Une note dont le timbre est décalé conserve sa hauteur d'origine, mais ses harmoniques sont celles du même timbre à une hauteur supérieure ou inférieure.

- Les valeurs positives pour ce paramètre ont tendance à éclaircir un son,
- Les valeurs négatives s'assombrissent.

Par exemple si vous descendez le timbre de 4 demi-tons, alors la lecture de C4 donnera la hauteur C4, mais jouera en fait l'échantillon normalement assigné à G#3, et augmentera sa hauteur de 4 demi-tons. Cela augmentera la vitesse de lecture de l'échantillon, donc même si la hauteur reste normale, le timbre est plus clair.

Vous obtiendrez le même effet en réglant le paramètre « Xpose » de la page « KEYMAP » sur « -4 » demi-tons, puis en définissant le paramètre « Pitch » de la page « DSPCTL » sur « +4 » demi-tons. Pour les couches multi-échantillons avec des plages de touches étroites, une valeur élevée de « Timbre Shifting » provoquera la lecture d'un « Sample Root » différent.

Playback Mode

Ce paramètre offre de nombreuses options pour manipuler les échantillons dans le « Layer »

Normal	laisse les échantillons inchangés
Reverse	Lecture les échantillons en sens inverse, et cela en boucle tant que les notes sont maintenues. Pour une lecture unique en sens inverse, vous devez ajuster la longueur de l'enveloppe d'amplitude du « Layer » (expliqué plus loin dans ce chapitre)
BiDirect	(bidirectionnel) provoque une boucle infinie des échantillons, alternant entre lecture normale et lecture inversée
Noise	remplace les échantillons par un générateur de bruit blanc

Alternate Control (AltControl)

Voir « Alternative Switch » (AltControl et AltMethod) ci-dessous.

Alternate Switch (AltControl & AltMethod)

La plupart des « Sample Roots » ont été pré-affectés à un autre point de départ de l'échantillon soigneusement choisi qui peut être sélectionné à l'aide de cete fonction « Alternate Switch » (paramètres « AltControl » et « AltMethod »).
Cette fonctionnalité permet de contrôler l'instant de début/de fin de lecture de l'échantillon déclenchée par n'importe quelle « source de contrôle ».
Le point de départ de l'échantillon alternatif peut être ajusté en éditant un échantillon, voir « Edition des échantillons » § 2.5.28.3 ci-dessous pour plus de détails.

- Utilisez le paramètre « AltControl » pour spécifier une « source de contrôle » déclenchant le début ou de la fin de l'échantillon au « point Alt »
- Utilisez ensuite le paramètre « AltMethod » pour choisir entre le type de calcul du « point Alt »
  - Switched : le Forte utilisera le point « Alt » lorsque la « source de contrôle » concernée aura une valeur supérieure à 64 pour la note de début
  - Continuous : le point « Alt » variera en fonction de la valeur de la « source de contrôle » correspondante à la note de début.

Par exemple, avec un « Keymap » de flûte, voici comment contrôler la quantité de « Chiff » entendue au début du son.

- ✓ Avec « AltControl » sur « MWheel » la **molette de modulation** contrôle le montant d'attaque initial d'échantillon
- ✓ Avec « AltMethod » sur « Switched », déplacez la **molette de modulation** au moins à mi-chemin, pour lancer l'échantillon au point de départ alternatif prédéfini (dans ce cas, légèrement au-delà du « Chiff » initial)
- ✓ Avec « AltMethod » sur « Continuous », le Forte interpolera le point de départ de l'échantillon en fonction de la position de la **molette de modulation**
  Si la **molette de modulation** est à 75% l'échantillon débutera à 75% entre les points de départ normal et alternatif

Émulation de « Legato »

Si vous placez le « point Alt » après les transitoires d'attaque initiaux de l'échantillon, vous pouvez utiliser le bouton « Alt » pour émuler le jeu « Legato » d'un instrument acoustique.
Si vous définissez le paramètre « AltControl » sur « Chan St » (état du canal), le « point Alt » (départ alternatif) de l'échantillon sera utilisé chaque fois qu'une autre note est déjà en attente. (« Chan St » envoie une valeur de 127 lorsqu'au moins une note est maintenue dans le canal MIDI du « Programme ».) Cela permet aux notes qui ne se chevauchent pas d'utiliser le point de départ standard de l'échantillon, tandis que les notes superposées utilisent le « point Alt ». La plupart des échantillons de ROM du Forte ont leurs « points Alt » définis pour le jeu « Legato ». Dans la plupart des cas, la différence d'attaque est subtile, mais pour certains sons, comme la batterie, la différence peut être plus perceptible.

String Resonance (KSR : Kurzweil String Resonance)

La résonance de cordes sympathique (« String Resonnance » en anglais) dans un piano acoustique est le phénomène de cordes de piano non amorties qui résonnent sous l'effet de la vibration des cordes jouées. Cela peut être observé en jouant un C, en continuant à maintenir la touche après que le son ait diminué, puis en pressant et relâchant rapidement une autre touche C. Les cordes non amorties de la touche C enfoncée sonnent de manière audible, fournissant un « écho » harmonique, appelé « résonance sympathique ».

Le paramètre « String Resonance » fonctionne en conjonction avec le préréglage FX « 600 String Resonance » pour émuler la résonnance des cordes d'un piano acoustique. Ces 2 composants combinés constituent la technonlogie « KSR » (Kurzweil String Resonance). Les « Programmes d'usine » de la catégorie « Piano » sont configurés pour utiliser « KSR » et fournissent un bon exemple d'utilisation des 2 composants. Lors de la création de votre propre « Programme » avec KSR, il peut être plus simple d'utiliser une « chaîne d'effets » de l'un de ces « Programmes », car ils contiennent déjà des assignations de **contrôleur** pour « KSR ».

- Dans les « Programmes » et « chaînes », le mixage « Wet / Dry » de « l'effet KSR » peut être contrôlé avec le **curseur F**, et
- l'effet peut être activé/désactivé avec le bouton « ASSIGNABLE SWITCHES » **2**

Lorsque vous créez votre propre chaîne, le Preset FX « 600 String Resonance » dans la première case de la chaîne Insert du « Programme ».

Lorsqu'une couche a le paramètre « String Resonance » réglé sur « On », le préréglage FX «600 String Resonance» surveille les touches maintenues sur ce « Layer » et les utilise pour régler l'algorithme dans le preset d'effet. Tout son passant alors que le Preset d'effet est maintenu pendant que ces touches sont enfoncées ; fait résonner les chaînes émulées en fonction de cet accord.

- On : Réglage de « String Resonance » pour les couches contenant des échantillons de piano
- Off : Réglage de « String Resonance » pour toutes les autres couches (telles que le bruit des touches, le bruit des pédales, les cordes, les synthés, etc.)
  Les « Layers » réglés sur « Off » feront cependant résonner les couches dont la « String Resonnance » est activée

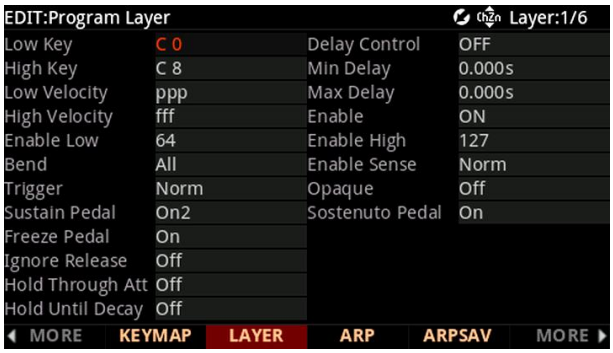
Si plusieurs couches d'un « Programme » sont configurées pour lire des notes de piano avec la même vélocité et le même « Key Range », le Preset FX fonctionnera mieux avec le paramètre « String Resonance » de ces couches défini sur « On ».

Un piano acoustique permet de presser et maintenir une touche très légèrement sans qu'aucune note ne soit jouée ; cependant ces cordes de touche non amorties par l'étouffoir, résonneront lorsque d'autres touches seront jouées. La modélisation « KSR » peut également simuler ce comportement. Pour ce faire :

- sélectionnez le « Layer » du « Programme » qui possède la plage de vélocité la plus basse et dont le paramètre « String Resonance » est défini sur « On »
- Sur la page « Layer », définissez les paramètres « Enable » sur « GAttVel » et « Enable Min » sur « 2 »
  Cela permettra aux notes jouées avec une vélocité de 1 d'accorder l'algorithme du Preset FX « 600 String Resonance » sans entendre la note pressée (uniquement pour la vélocité de 1 ;
  Les vélocités supérieures à 1 n'accorderont pas l'algorithme sans jouer de note, même si le paramètre « Enable Min » est défini sur une valeur supérieure)

2.5.12 Page « LAYER »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « LAYER » pour appeler la page « LAYER » et définir un certain nombre de paramètres comme la plage de clavier (Key Range), les caractéristiques d'attaque et de sortie de la couche actuelle, ainsi que la réponse à différents contrôles



Parameter	Range of Values	Default
Low Key	C -1 to G 9	C 0
High Key	C -1 to G 9	C 8
Low Velocity	ppp to fff	ppp
High Velocity	ppp to fff	fff
Enable Low	± 127	64
Bend	Off, Key, All	All
Trigger	Normal, Reversed, Pedal Down, Pedal Up	Normal
Sustain Pedal	Off, On, On2, On3	On
Freeze Pedal	Off, On	On
Ignore Release	Off, On	Off
Hold Through Attack	Off, On	Off
Hold Until Decay	Off, On	Off
Delay Control	Control Source list	Off
Minimum Delay	0 to 25 seconds	0
Maximum Delay	0 to 25 seconds	0
Enable	Control Source list	On
Enable Sense	Normal, Reversed	Normal
Enable High	± 127	127
Opaque	Off, On	Off
Sostenuto Pedal	Off, On	On

Low Key

Ce paramètre définit la note active la plus basse pour le « Layer » actuel. La valeur de ce paramètre ne peut pas être supérieure à celle de « HiKey ».

Le « Key Range » MIDI standard est C1 - G9 (0-127). Le C du milieu est C4.

High Key
Ce paramètre définit ici la note active la plus élevée pour le « Layer » actuel. La valeur de ce paramètre ne peut pas être inférieure à la valeur de « Low Key ».

Low Velocity
Ce paramètre définit la vitesse d'attaque la plus basse à laquelle la couche génèrera un son. Les valeurs pour ce paramètre et le suivant sont exprimées dans les marquages de dynamique musicale standard, similaires aux valeurs disponibles pour les cartes de vélocité (Velocity Maps).

- ✓ Les vitesses d'attaque inférieures à « Low Velocity » ne déclenchent pas de notes
- ✓ Les vitesses d'attaque supérieures à « High Velocity » ne déclenchent pas les notes

High Velocity
De même, ce paramètre définitla vitesse d'attaque la plus élevée pour laquelle la couche génèrera un son. Les vitesses d'attaque supérieures à ce seuil ne déclencheront pas de notes dans cette couche.

En utilisant « Low Velocity » et « High Velocity », vous pouvez configurer la commutation de vitesse entre 8 couches au maximum. Si vous avez besoin de plus, vous pouvez le faire en utilisant « Enable » et « Enable Sense » comme indiqué plus bas.

Pitch Bend Mode (Bend)
Ce paramètre détermine comment les messages de contrôle de « Pitch Bend » affecteront le « Layer » actuel.

All	Fait varier la hauteur de toutes les notes activées lorsque le message « Pitch Bend » est généré
Key	Le Pitch Bend modifie uniquement les notes déclenchée alors que le message « Pitch Bend » est généré (les notes maitenues grâce à la **pédale de Sustain**, par exemple, ne sont pas affectées par « Pitch Bend ») Notamment pour jouer un solo de guitare sur des accords ➢ jouez un accord, maintenez-le avec la **pédale de Sustain**, puis ➢ jouez le son de guitare et utilisez la **molette Pitch Bend**; l'accord ne se plie pas
Off	désactive le « Pitch Bend » pour le « Layer » actuel

NB : Pour appliquer le même paramètre « Pitch Bend Mode » à l'ensemble du « Programme », il est nécessaire de définir le même paramètre pour chaque couche.

Trigger
Détermine comment les notes du « Layer » en cours sont déclenchées.

Norm	(par défaut) Déclenchement de note lorsqu'une touche est enfoncée ou qu'un message MIDI « Note On » est reçue par le « Layer »
Rvrs	Déclenchement de note lorsqu'une touche est relâchée ou qu'un message MIDI « Note Off » est reçu par la couche (la vélocité est déterminée par la vitesse de libération de la touche)
PdlDN ou PdlUP	Déclenchement d'une note lorsque la **pédale de sustain** est respectivement enfoncée ou relâchée (généralement utilisé pour déclencher des échantillons de bruit de **pédale** mécanique). La **pédale de Sustain** déclenche la note « MIDI 60 » avec une vélocité de 64

Delay Control

Ce paramètre sélectionne dans la liste disponbible, une « source de contrôle » qui retardera le début de toutes les notes du « Layer » en cours. La longueur du délai est déterminée par « MinDly » et « MaxDly » (décrit ci-dessous). Vous allez assigner un contrôle continu comme « MWheel » pour le paramètre « Delay Control » lorsque vous souhaitez faire varier le délai et un contrôle de commutateur si vous souhaitez que le délai soit sa valeur minimale (désactivation) ou son maximum (activation). Le contrôle de délai affectera uniquement les notes déclenchées après le déplacement de la « source de contrôle » de délai ; le délai est calculé à chaque début de note, en fonction de l'état de la « source de contrôle » de délai à ce moment.

Minimum Delay, Maximum Delay

La longueur du délai est déterminée par ces 2 paramètres. Lorsque la « source de contrôle » assignée à « Delay Control » est à son minimum, le délai sera à la valeur minimum. Le délai sera à la valeur maximale lorsque la « source de contrôle » est à son maximum.

- ✓ Si « Control Delay » est sur « OFF », vous obtenez le délai minimum
- ✓ Si « Control Delay » est sur « ON », vous obtenez le délai maximum

Cela ne change pas le temps d'attaque de la note, mais seulement l'intervalle de temps entre le message « Note On » et le début de l'attaque. Le délai est mesuré en secondes.

Enable

Ce paramètre assigne une « source de contrôle » pour activer/désactiver la couche. Lorsque la valeur de la « source de contrôle » affectée se situe entre les seuils minimum et maximum définis par le paramètre « Sense », la couche est active.
Lorsque la valeur de la « source de contrôle » affectée est inférieure au minimum ou supérieure au maximum, la couche est inactive.
Par défaut, le paramètre « Enable » est défini pour de nombreux « Layers », de sorte que les seuils minimum et maximum sont sans effet. Les seuils ne deviennent pertinents que lorsque l'option « Enable » est définie sur une seule « source de contrôle » (comme « MWheel »)

NB : Certaines « sources de contrôle » locales (« KeyNum » et « AttVel », par exemple) ne sont pas valides pour le paramètre « Enable ». Dans ces cas, vous devez utiliser l'équivalent Global (« GKeyNum » et « GAttVel » dans cet exemple).

Enable Sens

Ce paramètre détermine comment et quand une couche est activée par la « source de contrôle » affectée au paramètre « Enable », selon 3 les valeurs de 3 paramètres :

- o orientation,
- o minimum,
- o maximum.

Supposons que vous modifiiez un « Programme » et que, dans le « Layer » actif, vous définissiez la valeur « Enable » sur « MWheel », ce qui entraînait le contrôle par la **molette de modulation** de l'activation de la couche. Les valeurs par défaut de « Enable Sense » sont les suivantes:

- ✓ orientation = Norm;
- ✓ minimum = 64
- ✓ maximum = 127.

Cela signifie que lorsque la **molette de modulation** est inférieure à la mi-course, la couche est désactivée. La couche ne joue que lorsque la **molette de modulation** atteint la mi-course.

Autres exemples :

- Changez l'orientation sur « Rvs » pour que la couche ne joue que lorsque la **molette de modulation** est à mi-course
- Redéfinissez l'orientation sur « Norm » et remplacez le minimum par 127 pour que la couche soit alors jouée uniquement lorsque la **molette de modulation** est au maximum

Vous pouvez utiliser ce paramètre pour configurer un « Programme » à 2 « Layers » permettant d'utiliser un contrôle MIDI pour basculer entre les « Layers ».

Par exemple un son de guitare avec pédale de distorsion. Les 2 « Layers » ont leurs paramètres « Enable » définis sur la même « source de contrôle », par exemple « MWheel ». Une couche aurait son orientation « Enable Sens » définie sur « Norm », et l'autre sur « Rvrs ». Les 2 « Layers » auront leur minimum d'activation défini à 64 et leur maximum à 127. La première couche sera jouée lorsque votre **molette de modulation** se trouve au-dessus de son point médian et la seconde couche lorsque la **molette de modulation** est en dessous de son point médian

(Vous pouvez obtenir le même effet en définissant l'orientation « Enable Sens » dans les 2 « Layers » sur « Norm » et en définissant les valeurs minimale et maximale comme suit: minimum 0 et maximum 63 pour un « Layer », minimum 64 et maximum 127 pour l'autre)

En utilisant ce paramètre conjointement avec le paramètre « Enable », vous pouvez facilement créer un changement de vélocité pour autant de « Layers » que vous avez dans votre « Programme ».

Ceci est utile pour les « Programmes de batterie », car vous pouvez définir un niveau de déclenchement de la vélocité différent pour chacun des 32 « Layers » disponibles dans les « Programmes de batterie ».

- Tout d'abord, définissez le paramètre « Enable » pour le « Layer 1 » sur une valeur de « GAttVel » (vitesse d'attaque globale)
  Cela provoque la lecture de la couche en fonction de la vitesse d'attaque de vos frappes
- Réglez ensuite le paramètre « Enable Sense » sur une valeur « Norm » et ajustez ses valeurs minimales et maximales (les 2 chiffres à droite de « Norm ») sur une plage étroite
  N'utilisez pas de valeurs négatives, car elles ne s'appliquent pas lorsque vous utilisez « GAttVel » comme outil d'activation de couche
- Répétez cette opération pour chaque couche du « Programme ».
  Gardez à l'esprit que si vous souhaitez configurer 32 niveaux de vélocité différents pour un « Programme », avec des intervalles égaux entre chaque couche, vous avez une plage de 4 pour chaque niveau (le « Layer 1 » est 0–3, le « Layer 2 » est 4–7, etc)

Opaque

Une couche opaque bloque tous les « Layers » de numéro plus élevé dans sa plage, ne permettant qu'à la couche opaque de jouer. C'est un moyen facile de changer une petite plage de notes dans un « Programme », en laissant le son original jouer au-dessus et au-dessous du nouveau son.

- Commencez avec un « Programme » à une couche et créez un nouveau « Layer » (couche 2) avec le bouton contextuel « NEWLYR »
- Sur la page « KEYMAP » pour la couche 2, sélectionnez le « Keymap » que vous souhaitez utiliser, puis sur la page « LAYER », définissez la plage de la couche 2 (par exemple, C3 à D3) et définissez son paramètre « Opaque » sur « On »
- Ensuite, allez au « Layer 1 » et dupliquez-le (avec le bouton contextuel d'écran « DUPLYR ») pour que le « Layer » dupliqué devienne le « Layer 3« Layer »
  Vous disposez maintenant d'un « Programme » à 3 « Layers »
- Supprimer le « Layer 1 » (le « Layer » d'origine) pour que la couche 2 (la nouvelle couche créée) devienne la couche 1 et la couche 3 devienne la couche 2
  La couche 2 bloque maintenant la couche 3 (la copie du « Layer » d'origine) aux notes C3 – D3

Sustain Pedal

On	le « Layer » répond à tous les messages « Sustain » (destination de contrôleur 64, Sustain)
Off	le « Layer » actuel ignore les messages « Sustain »
On2	la **pédale de Sustain** n'affecte pas une note qui retentit encore lorsque le message « Sustain » est reçu ; Cela peut être très utile dans un « Programme » qui utilise des enveloppes d'amplitude avec un long délai « Release »
On3	permet d'utiliser des techniques de **pédales Half-Damper** lors de l'utilisation d'une **pédale de commutation continue** compatible (comme le Kurzweil « KP-1H »). On3 émule le comportement de la **pédale de Sustain** d'un piano acoustique en augmentant la partie « Release » de l'enveloppe d'amplitude du « Layer » actuel lorsque la **pédale** est enfoncée, avant de s'appuyer complètement Cela permet d'utiliser une **pédale de Sustain** pour contrôler la durée de « Release » des notes et le « Sustain »

Sostenuto Pedal

- On : le « Layer » répondra à tous les messages sostenuto (destination de contrôleur 66, Sostenuto)
- Off : le « Layer » ignore les messages de sostenuto, qui est une fonctionnalité sur des pianos accoustiques à 3 **pédales**. En appuyant sur la **pédale Sostenuto** d'un piano (généralement la **pédale** centrale), vous maintenez les notes dont les touches sont maintenue enfoncées lorsque vous appuyez sur la **pédale**.
  Les notes jouées après que l'enfoncement de la **pédale** ne seront pas maintenues

Freeze Pedal

Ce paramètre active / désactive la réponse de la couche aux messages de « Freeze pedal » (destination de contrôleur 69, Freeze). La commande « Freeze Pedal » permet de maintenir toutes les notes activées sans « Decay » jusqu'à ce que la commande « Freeze Pedal » soit désactivée. Si une note est déjà en cours de « Decay », elle « Freeze » à ce niveau.

Ignore Release

- Off : le « Layer » répond normalement aux messages « Note Off »
- On : le « Layer » ignore tous les messages de « note Off » reçus. Ceci doit être utilisé uniquement avec des sons qui s'éteignent même si la note est maintenue, sinon les sons se maintiendront indéfiniment (appuyez sur les touches **KEYPAD** et **ENTER** simultanément pour arrêter les notes maintenues inopinément)
  Ce paramètre peut être utile lorsque le Forte est asservi à une Drum machine ou à un séquenceur, qui génère parfois des « Notes On » et « Notes Off » si proches que l'enveloppe n'a pas le temps de jouer avant la note ne soit relâchée

NB : En combinaison avec « Hold Through Attack » ou « Hold until Decay » (voir ci-dessous). « Ignore Release » permet de jouer « Staccato », tout en entendant toute la longueur des sections d'attaque et de décroissance de l'enveloppe d'amplitude.

Hold Through Attack (Holtd Through Att)

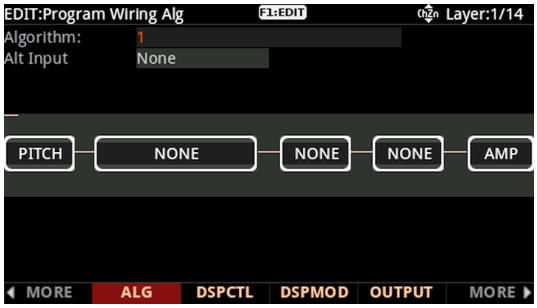
- On : toutes les notes du « Layer » sont conservées dans l'ensemble du premier segment d'attaque de leurs enveloppes d'amplitude, même après leur libération. Si vous avez un son avec une attaque lente ou une attaque retardée par le contrôle du délai, le réglage de ce paramètre sur « On » s'assure que vos notes atteignent la pleine amplitude même si vous jouez vite
- Off : les notes sont libérées dès que la note est relâchée (Note Off). Si le premier segment d'attaque de l'enveloppe d'amplitude du « Layer » est très court, vous ne remarquerez probablement pas de différence entre les valeurs « On » et « Off »

Hold until Decay

- On : toutes les notes du « Layer » sont conservées dans les 3 segments d'attaque de leurs enveloppes d'amplitude, même après leur libération
  Les enveloppes d'amplitude en boucle ne seront toutefois pas mises en boucle si les notes sont libérées avant la fin du segment d'attaque final. Les notes passeront dans leurs versions normales (non bouclée) si elles sont libérées après la mise en boucle de l'enveloppe
- Off : les notes sont libérées dès qu'un message « Note Off » est généré

2.5.13 Page Wiring Algorithm : « ALG »

- Appuyez sur le bouton contextuel « ALG » pour appeler la page « ALG » (Algorithme de routage)
  La ligne supérieure de l'écran affiche le rappel de mode habituel et vous indique le « Layer » que vous regardez, ainsi que le nombre de « Layers » du « Programme » en cours
- Vous pouvez afficher les pages « ALG » de toutes les autres « Layers » du « Programme » en utilisant les boutons « CHANNEL / ZONE ».



Définition de base: un algorithme est le « routage » (trajet du signal) d'un échantillon aux sorties audio, via une série de fonctions de traitement du signal numérique (DSP) que vous sélectionnez. Les algorithmes du Forte constituent le cœur de la technologie de Synthèse à Architecture Variable (VAST). Les fonctions DSP sont des outils de synthèse (filtres, oscillateurs, etc.) que vous affectez aux différentes étapes de l'algorithme. Les fonctions DSP que vous choisissez déterminent le type de synthèse que vous utilisez.

La partie centrale de la page affiche l'algorithme du « Layer » actuellement sélectionné. Vous voyez le numéro de l'algorithme et une représentation graphique du chemin du signal, ainsi que les fonctions DSP actuellement sélectionnées dans le chemin du signal.

- Pour utiliser un algorithme différent, sélectionnez le paramètre « Algorithm » et utilisez une méthode de saisie de données pour en sélectionner une autre
- Pour changer la fonction DSP dans un algorithme, déplacez le curseur d'écran sur le bloc que vous souhaitez modifier, puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **Previous** - / **Next** +

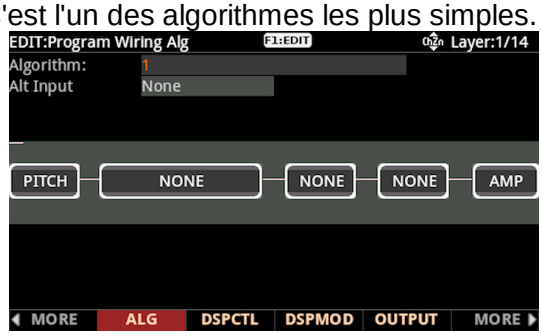
Il existe un nombre très élevé de combinaisons d'algorithmes et de fonctions DSP, sans parler des nombreux contrôles pouvant être utilisés pour modifier les fonctions DSP.

NB : la modification de l'algorithme d'un « Layer » peut avoir un impact considérable sur le son de la couche. Il est conseillé de baisser le **Master Volume** du Forte ou de votre système audio avant de changer d'algorithme.

2.5.13.2.1 « Function-Parameters » 102
2.5.13.2.2 « Fine Adjust Parameter » 102
2.5.13.2.3 « Hard wired Parameters » 103

2.5.13.1 Notions de bases de l'algorithme

Chacun des algorithmes disponibles représente un chemin de signal prédéfini. (Voir la section « Dynamic VAST » 2.5.13.4 ci-dessous pour plus de détails sur la création d'algorithmes utilisateur avec des chemins de signaux personnalisés). Consultez l'algorithme 1 dans le diagramme ci-dessous. C'est l'un des algorithmes les plus simples.



Les fonctions DSP sont représentées par les « blocs » rectangulaires (cases). Les lignes reliant les blocs ensemble indiquent le flux du signal numérique de gauche à droite; ils représentent le « routage » de l'algorithme: le chemin que suit le signal à travers l'algorithme. La sélection de différents algorithmes peut être comparée à la connexion de différentes fonctions DSP avec différents schémas de routage.

Le diagramme se lit de gauche à droite, depuis l'entrée jusqu'à la sortie. Certains algorithmes peuvent avoir un signal qui se divise en 2 « routes », pour qu'une version du signal contourne certaines parties de l'algorithme. Les « routes » divisées peuvent se rejoindre dans l'algorithme, ou peuvent rester divisées en 2 signaux. Si le dernier bloc présente 2 « routes » de sortie, on l'appele « algorithme à double sortie ». Si le dernier bloc ne présente qu'une « route » en sortie, c'est un algorithme à sortie unique (même si l'algorithme présente 2 « routes » en son sein).

Chaque bloc de l'algorithme représente une certaine fonction dans le chemin du signal. Dans tout algorithme « Non Cascaded » (voir ci-dessous « Entrée Alternative pour algorithmes (mode Cascade) » § 2.5.13.3 ci-dessous), le signal passe d'abord par une fonction DSP à un étage qui contrôle la hauteur des échantillons dans la « Keymap » (cette fonction est représentée par un bloc appelé « PITCH »).

- ✓ En fait, la première fonction DSP de chaque algorithme contrôle toujours la hauteur, même si elle ne s'applique pas à chaque instance et, comme cela sera expliqué plus loin dans cette section, elle est ignorée dans les algorithmes en « Cascade ».
- ✓ De même, la dernière fonction DSP contrôle toujours l'amplitude finale du signal (cette fonction est représentée par un bloc étiqueté « AMP »).

Le nombre de « Function-Parameters » qu'une fonction DSP peut avoir dépend de la taille relative de son bloc-fonction sur la page « Algorithm » (4 emplacements représentent la taille de bloc la plus grande).

> Par exemple, un bloc-fonction long de 3 emplacements peut avoir jusqu'à 3 « Function-Parameters », tandis qu'un bloc fonction long de 2 emplacements peut comporter jusqu'à 2 « Function-Parameters ».

Pour chaque « Function-Parameter », il existe une «sous-page» correspondante dans les pages « DSPCTL » et « DSPMOD ».

- ✓ Dans les sous-pages de « DSPCTL », il existe des paramètres « Fine Tune » et des paramètres « Hard wired » qui permettent d'effectuer des réglages fixes du « Function-Parameter » (par opposition aux réglages modulés ci-dessous)

- ✓ Dans les sous-pages de « DSPMOD », il existe des paramètres programmables que vous pouvez affecter à n'importe quelle « source de contrôle » dans la liste des **contrôleurs** pour moduler le « Function-Parameter »

Les différents types de paramètres DSP sont décrits dans « Paramètres de contrôle DSP communs à toutes les pages » § 2.5.13.2 ci-dessous. Vous trouverez plus d'informations sur les sous-pages dans « page DSP Control (DSPCTL) » § 2.5.13.5 ci-dessous et « page DSP Modulation (DSPMOD) » § 2.5.14 ci-dessous.

- Sélectionnez l'un des blocs de fonction sur la page « ALG » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à la page « DSPCTL »

2.5.13.2 Paramètres de « contrôle DSP Commons »

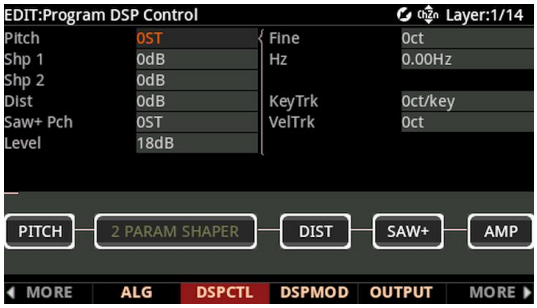
Le type de fonction DSP disponible pour tout bloc-fonction dépend de l'algorithme.

Certaines des fonctions spécialisées comme le « PANNER » sont toujours situées juste avant la fonction « AMP » finale.

D'autres, comme les fonctions à 2 entrées, n'apparaissent que dans les algorithmes structurés pour les fonctions à 2 entrées.

Vous pouvez changer la nature de chaque couche d'un « Programme » en attribuant simplement différentes fonctions DSP à l'algorithme de la couche. Le niveau de contrôle possible va cependant beaucoup plus loin. Chaque fonction DSP possède un ou plusieurs paramètres auxquels vous pouvez appliquer diverses « sources de contrôle » pour modifier le comportement des fonctions DSP.

Les paramètres des différentes pages « Control-Input » sont très similaires. En fait, il y a 6 paramètres qui apparaissent sur presque toutes les pages, appelés « paramètres de contrôle DSP Commons ». Bien que les paramètres des pages « Control-Input » diffèrent légèrement d'une fonction à l'autre, vous pouvez vous attendre à voir une partie ou la totalité des « paramètres de contrôle DSP Commons » lorsque vous sélectionnez la page « Control-Input » pour l'une des fonctions DSP.



Vous trouverez également d'autres paramètres, mais n'oubliez pas ces « paramètres de contrôle DSP Commons » pour chacune des fonctions DSP.

NB : Sauf mention contraire les paragraphes qui suivent traitent des paramètres pour toutes les fonctions.

2.5.13.2.1 « Function-Parameters » 102
2.5.13.2.2 « Fine Adjust Parameter » 102
2.5.13.2.3 « Hard wired Parameters » 103
2.5.13.2.4 Paramètres programmables 103

2.5.13.2.1 « Function-Parameters »

Contrairement aux 5 autres « paramètres DSP Common », les « Function-Parameters » sont accessibles à la fois sur la page « DSPCTL » et sur la page « DSPMOD ». Ils sont listés sur le côté gauche de chaque page, et tous les changements apportés sur une page sont reflétés dans l'autre. L'étiquette de chaque « Function-Parameter » dépend de sa fonction dans l'algorithme du « Programme » en cours.

Par exemple, le « Function-Parameter » de la fonction « Pitch » est intitulé « Pitch »; alors que les « Function-Parameters » de la fonction « Lopass » à 2 blocs sont étiquetés « LP Frq » et « LP Res ».

- Le réglage du « Function-Parameter », ajoute une quantité fixe de réglage à toute fonction DSP
- Pour la fonction « Pitch », le réglage du « Function-Parameter » changera la hauteur (Pitch) par incréments d'un demi-ton
  Utilisez-le comme point de départ avant le réglage fin de la hauteur. Cela changera la hauteur du « Layer » sélectionné et affectera le taux de lecture des sons échantillonnés

Les sons échantillonnés ont une limite supérieure pour le réglage de la hauteur. Il est normal que le « Pitch » des sons échantillonnés « plafonnent », lors du réglage d'un fort montant vers le haut. Par contre, les formes d'onde de l'oscillateur peuvent monter plus haut.
Par ailleurs, il n'y a pas de limite inférieure à la hauteur des sons, de quelque nature qu'ils soient.

La principale utilisation de l'ajustement du « Function-Parameter » ou de « Fine Adust Parameter » (Cf. explication plus bas) consiste à décaler les effets cumulatifs des autres « Function-Parameter » DSP.

Par exemple, supposons qu'une valeur élevée soit définie pour « Key Tracking » (Cf. explication § 2.5.13.2.2 ci-dessous) afin de modifier radicalement les effets selon l'octave du clavier. L'effet pourrait être excesssif à une extrémité du clavier, mais cela serait réduit par l'utilisation de l'un des « Function-Parameter ».

Le Forte utilise toujours des unités physiques de mesure, plutôt que des nombres arbitraires pour le réglage des paramètres. Ainsi la hauteur de ton est réglée en demi-tons (ST) et en cents (ct), et l'amplitude en décibels (dB).

N'oubliez pas que les paramètres des pages « Control-Input » sont cumulatifs: ils peuvent s'ajouter ou se soustraire aux effets des autres paramètres de la page.

Par exemple, même si vous avez ajusté la hauteur d'un échantillon à un niveau tel que la hauteur « plafonne », les effets des autres paramètres peuvent ramener la hauteur à une plage utilisable.

2.5.13.2.2 « Fine Adjust Parameter »

Vous pouvez ajouter un léger désaccord à la hauteur avec « Fine Adjust Parameter ». Notez qu'il existe en fait 2 « Fine Adjust Parameters » pour la fonction « Pitch » (et pour elle uniquement) :

- ✓ un qui modifie la hauteur en centièmes (centièmes de demi-ton)
- ✓ l'autre qui change en fonction de sa fréquence (en incréments de Hertz - cycles par seconde)

2.5.13.2.3 « Hard wired Parameters »

Key Tracking

C'est un moyen rapide d'obtenir un contrôle supplémentaire basé sur le numéro de note MIDI de chaque note déclenchée. Le « suivi des touches » (Key Tracking) applique une valeur de signal de contrôle différente pour chaque numéro de note. Dans le cas de la hauteur, le « Key Tracking » (suivi des touches) permet de modifier la hauteur de chaque note par rapport à sa hauteur normale.

- Positif : les notes inférieures à C Médian sont jouées plus bas que leur hauteur normale
- Négatif : les notes supérieures à C Médian sont jouées plus haut que leur hauteur normale

Le C médian du clavier est le point zéro (Quelle que soit la valeur de « Key Tracking », le C médian ne subit aucun effet). Avec une valeur non nulle de « Key Tracking », l'effet augmente pour chaque note au-dessus ou au-dessous du C Médian.

Par exemple, dans le cas de la hauteur, attribuez une valeur de « 5 cents/Key » au paramètre « Key Tracking »

- ✓ Déclencher C médian (C4 sur le Forte) joue un C4 normal
- ✓ Déclencher C#4 joue une note supérieure de 5 cents à C#4
- ✓ Déclencher D4 joue une note supérieure à D4 de 10 cents
- ✓ et ainsi de suite…

Gardez à l'esprit que les paramètres « Key Tracking » des pages « DSPCTL » et « KEYMAP » fonctionnent conjointement.

C'est pourquoi vous pouvez définir le paramètre « KeyTrk » de la page « DSPCTL » sur « 0 cent/Key », pour que la hauteur de notes augmente de « 100 cents/Key » quelle que soit l'octave, si le paramètre « KeyTrk » de la page « KEYMAP » est déjà défini sur « 100 cents/Key »

Velocity Tracking

- Valeur positive : augmente la hauteur lorsque vous déclenchez des notes avec des vitesses d'attaque plus élevées
  Le « Detuning » est alors fonction de la vélocité d'attaque, ce qui est particulièrement utile dans les « Programmes » de batterie, pour augmenter légèrement la hauteur des samples de batterie avec des notes plus rapides, tout comme pour l'instrument réel
- Valeur négative : abaisse la hauteur lorsque vous augmentez la vitesse d'attaque.

2.5.13.2.4 Paramètres Programmables

Source 1 (Src1)

Ce paramètre tire sa valeur d'une longue liste de « sources de contrôle », y compris chaque numéro de contrôle MIDI, une foule de LFO, d'ASR, d'enveloppes et d'autres sources programmables.

« Src1 » fonctionne en tandem avec le paramètre situé en dessous sur la page: « Depth » :

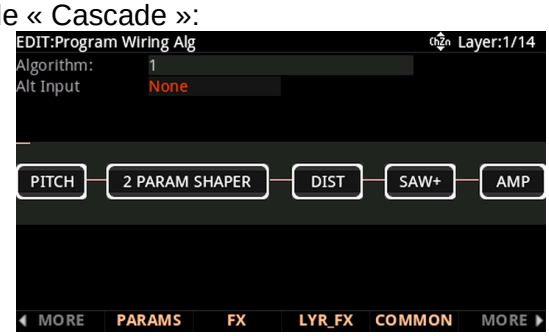
- ➢ Choisissez une « source de contrôle » dans la liste pour « Src1 »,
- ➢ puis définissez une valeur pour « Depth »
- ➢ Lorsque la « source de contrôle » assignée à « Src1 » est à son maximum, la hauteur sera modifiée à la profondeur « Depth » définie
  Par exemple, si vous réglez « Src1 » sur « MWheel » et « Depth » sur « 1200 ct », la hauteur augmentera lorsque vous poussez le **Mod Wheel** du Forte ou d'un contrôleur MIDI, pour atteindre un maximum de 1200 ct (12 demi-tons ou une octave).

Source 2 (Src2)

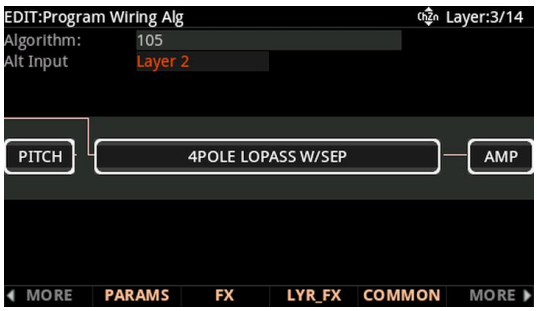
Similaire à « Src1 » mais encore plus programmable. Choisissez une « source de contrôle » dans la liste. Mais au lieu de définir une profondeur (Depth) fixe, définissez des profondeurs minimale et maximale, puis affecter une autre « source de contrôle » pour contrôler la profondeur.

2.5.13.3 « Alt(ernative) Input » pour algorithme : mode « Cascade »

Le mode « Cascade » est une fonctionnalité puissante du Forte qui permet de créer des algorithmes personnalisés d'un niveau de complexité jusque-là inaccessible. Les 3 copies d'écran ci-dessous montrent le chemin de signal d'un « Programme » configuré à l'aide du mode « Cascade »:







- Sur la page « ALG » (Algorithm) de chaque « Layer », utilisez le paramètre « Alt Input » pour sélectionner toute autre couche à router au travers du le DSP du « Layer » actuel
  Veillez à baisser le volume de l'amplificateur sur vos « Layers » source pour mieux évaluer l'effet « Cascade » (vous entendez ainsi uniquement la couche finale de la « Cascade »)

  Par exemple vous pouvez le configurer pour que « Layer 1 » passe par « Layer 2 » puis « Layer 3 ») (En cascade donc, comme sur les copies d'écran ci-dessus).
  Réduisez le volume des « Layers 1 et 2 » pour constater l'effet final de « Cascade » en sortie de « Layer 3 », comme une grosse chaîne FX avec chaque algorithme alimenté par la suivante.
  Vous pouvez également monter les volumes des 3 « Layers », pour mélanger le signal traité par les 3 « Layers ».
  Dans le même « Programme », vous pouvez également décider de transmettre le « Layer 4 » au 5 puis au 6 puis au 13 puis au 25... N'importe laquelle des 32 couches peut passer dans n'importe quelle autre couche.

Les algorithmes d'usine du mode « Cascade » (Mode très similaire au mode « triple » sur un « K2600 ») commencent à l'ID 101.

Notez dans les figures ci-dessus que l'algorithme 101 ressemble beaucoup à l'algorithme 1. Chaque algorithme en mode « Cascade » correspond à son équivalent « Numéro ID moins 100 ».

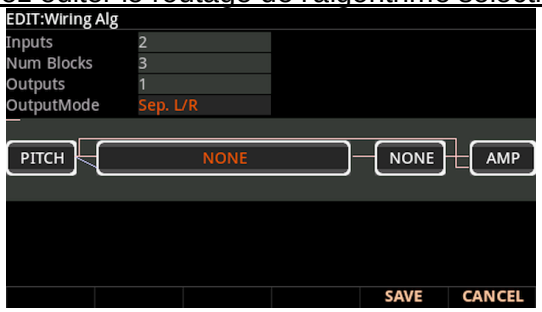
Par exemple, l'algorithme 105 est une version « cascade » de l'algorithme 5.

2.5.13.4 « Dynamic VAST »

L'« éditeur dynamique VAST » est une fonctionnalité puissante, permettant d'éditer le routage d'un algorithme. Avec « Dynamic VAST », des milliers de schémas de routage sont possibles. L'utilisation du mode « Cascade » avec « Dynamic VAST » permet de contrôler presque à l'infini le son et le comportement des « Programmes », par la création d'algorithmes personalisés complexes.

Accéder à l'éditeur « Dynamic VAST »

- sélectionnez la page « Program Wiring Alg » en appuyant sur le bouton contextuel « ALG »
- Mettez en surbrillance le paramètre « Algorithm », sélectionnez un algorithme et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour ouvrir la page « EDIT: Wiring Alg » dans laquelle vous pouvez éditer le routage de l'algorithme sélectionné



Parameter	Range of Values	Default
Inputs	1, 2	1
Outputs	1, 2	1
Number of Blocks	1 to 4	2
Output Mode	Normal, Sep. L/R	Normal

En plus d'une fonction sélectionnable, chaque bloc fonctionnel dispose de 3 paramètres modifiables:

- nombre d'entrées,
- nombre de sorties et
- taille de bloc
- (« Output Mode » est un paramètre modifiable de l'ensemble de l'algorithme)

Lorsque vous entrez pour la première fois dans la page « EditAlg », le curseur est placé dans le champ de paramètre et le premier bloc de l'algorithme est en surbrillance.

Sélectionner un bloc à éditer

- déplacez le curseur vers le bas de l'écran jusqu'à ce qu'aucun champ de paramètre ne soit mis en surbrillance
- Utilisez les boutons ◄ et ► pour mettre en surbrillance le bloc à éditer.
- Appuyez sur la touche ▲ pour déplacer le curseur dans les champs de paramètre, et sélectionner le paramètre à modifier

Paramètre « Output Mode »

Détermine le nombre de sorties de l'algorithme.

- Normal : 1 sortie
- Sep. L / R : 2 sorties séparées (chacune envoyée à un canal stéréo séparé)

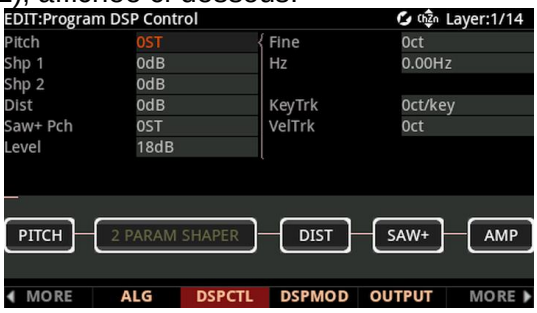
Modifier le chemin du signal

- Sélectionnez une entrée de bloc ou une sortie de l'algorithme complet
- Faires défiler avec la molette **ALPHA** ou les boutons **Previous** - / **Next** +, pour sélectionner un chemin de signal parmi toutes les configurations possibles

2.5.13.5 Page DSP Control : « DSPCTL »

Avant de continuer la lecture, assurez-vous de lire « Bases de l'algorithme » § 2.5.13.1 ci-dessus et « Paramètres de contrôle DSP Common » § 2.5.13.2 ci-dessus.

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « DSPCTL » pour ouvrir la page « DSP Control » (DSPCTL), affichée ci-dessous:



Function	Parameter	Range of Values	Default
Pitch	Pitch	-128 to 127 semitones	0
	Fine Adjust	± 100 cents	0
	Hertz Adjust	± 10.00 Hertz	0
	Key Tracking	± 2400 cents/key	0
	Velocity Tracking	± 7200 cents	0
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depends on Function)*	*(Depends on Function)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depends on Function)*	*(Depends on Function)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depends on Function)*	*(Depends on Function)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depends on Function)*	*(Depends on Function)*
Level	Level	-96 to 24 decibels	-6
	Key Tracking	± 2.00 decibels/key	0
	Velocity Tracking	± 96 decibels	35

Chaque champ de la colonne de gauche de la page est un « Function-Parameter » de l'algorithme de la couche en cours.

- Vous pouvez ajuster grossièrement le « Function-Parameter » dans ces champs de gauche, comme indiqué dans « Paramètres de contrôle DSP Common » § 2.5.13.2 ci-dessus
  Tous les ajustements apportés aux « Function-Parameters » sur la page « DSPCTL » sont reflétés dans les « Function-Parameters » correspondants de la page « DSPMOD » (Cf. § 2.5.14 ci-dessous)

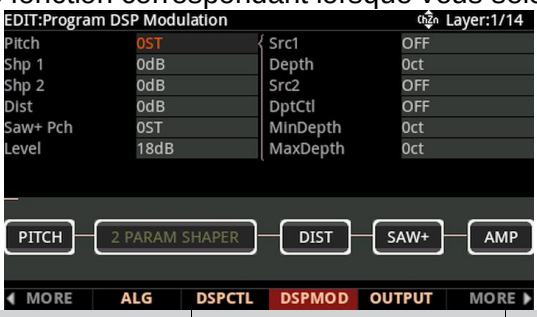
Le côté droit de la page « DSPCTL » est la sous-page du « Function-Parameter » en surbrillance dans laquelle se trouverent les paramètres de réglage « Fine ajust » et les paramètres « Hard Wired »

- Pour accéder aux paramètres de la sous-page, mettez en surbrillance le « Function-Parameter » à modifier, puis appuyez sur le bouton ► pour déplacer le curseur d'écran
  L'étiquette d'un « Function-Parameter » dépend de son bloc fonctionnel correspondant dans l'algorithme de la couche en cours

2.5.14 Page DSP Modulation : « DSPMOD »

Avant de poursuivre la lecture, assurez-vous de lire « Notions de base sur les algorithmes » § 2.5.13.1 ci-dessus et « Paramètres de contrôle DSP Common » § 2.5.13.2 ci-dessus.

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « DSPMOD » pour appeler la page « DSP Modulation » (DSPMOD), qui affiche l'algorithme de la couche en cours, et met en surbrillance le bloc fonction correspondant lorsque vous sélectionnez des paramètres.



Function	Parameter	Range of Values	Default
Pitch	Pitch	-128 à 127 semitones	0
	Fine Adjust	± 100 cents	0
	Hertz Adjust	± 10.00 Hertz	0
	Key Tracking	± 2400 cents/key	0
	Velocity Tracking	± 7200 cents	0
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depend de la Fonction)*	*(Depend de la Fonction)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depend de la Fonction)*	*(Depend de la Fonction)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depend de la Fonction)*	*(Depend de la Fonction)*
(Function)	*(Function-Parameter)*	*(Depend de la Fonction)*	*(Depend de la Fonction)*
Level	Level	-96 à 24 decibels	-6
	Key Tracking	± 2.00 decibels/key	0
	Velocity Tracking	± 96 decibels	35

Chaque champ de la colonne de gauche de la page est un « Function-Parameter » de l'algorithme de la couche en cours.

- Vous pouvez ajuster grossièrement chaque « Function-Parameter » dans les champs de gauche comme indiqué dans « Paramètres de contrôle DSP Common » § 2.5.13.2 ci-dessus
  Tous les ajustements apportés aux « Function-Parameters » dans la page « DSPMOD » sont reflétés dans les « Function-Parameters » correspondants de la page « DSPCTL » (Cf. § 2.5.13.5 ci-dessus)

Le côté droit de la page « DSPMOD » est la sous-page du « Function-Parameter » en surbrillance contenant les paramètres programmables

- Pour accéder aux paramètres de la sous-page, mettez en surbrillance le « Function-Parameter » à modifier, puis appuyez sur le bouton ► pour déplacer le curseur d'écran
- Affectez les « sources de contrôle » de modulation du « Function-Parameter », pour activer le contrôle en temps réel du son et du comportement de votre « Programme »

✓ Vous pouvez affecter « Src1 » à n'importe quelle « source de contrôle » et spécifier sa valeur maximale avec le paramètre « Depth »

✓ « Src2 » est différent: vous pouvez l'assigner à n'importe quelle « source de contrôle », mais vous pouvez également affecter une « source de contrôle » à sa valeur maximale avec le paramètre « DptCtl »
Spécifiez ensuite la plage de profondeur de « Src2 » avec « MinDepth » et « MaxDepth »

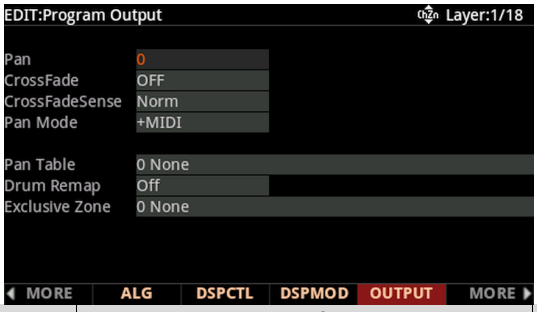
- Tenez simplement le bouton **ENTER** et déplacez le **contrôleur** désiré pour attribuer rapidement un des **contrôleurs** en temps réel (**curseurs**, **roues**, **boutons**, etc.) à un paramètre actuellement sélectionné (tels que les paramètres « Src1 » et « Src2 » ci-dessus).

2.5.15 Page « OUTPUT »

- Appuyez sur le bouton contextuel « OUTPUT » pour accéder à la page « OUTPUT », et définir les panoramiques « Pre/Post FX » du Layer

La page « OUTPUT » se présente de 4 façons différentes selon que le « Layer » actuel utilise un « Keymap » stéréo, des effets de « Programme » ou des effets « Layer Specifics » (pour plus d'informations, voir « Page FX » § 2.5.8 ci-dessus & « Page Layer FX (LYR_FX) » § 2.5.9 ci-dessus).

La page « OUTPUT » contient des paramètres permettant d'ajuster « Pan », « Pan Mode », « Pan Table » (le cas échéant), ainsi que « Crossfade » et « Crossfade Sense » ?
Des paramètres supplémentaires apparaissent pour les « Layers » utilisant des « Keymaps » stéréo ou utilisant des effets « Layer Specifics ».
La page suivante correspond à un « Programme Keymap mono » utilisant le « Programme FX »:



Parameter	Range of Values	Default
Pan (or Pan 1)	± 64	0
(Pan 2)	± 64	63
Pan Mode	Fixed, +MIDI, Auto, Reverse	+MIDI
(Output Pan)	± 64	0
(Output Gain)	-96 to 48 decibels	0
(Output Pan Mode)	Fixed, +MIDI	+MIDI
Pan Table	Pan Table List	0 None
Crossfade Control	Control Source List	Off
Crossfade Sense	Normal, Reversed	Norm
Drum Remap	Off, Kurz1, Kurz2	Off
Exclusive Zone Map	Zone Map List	0 None

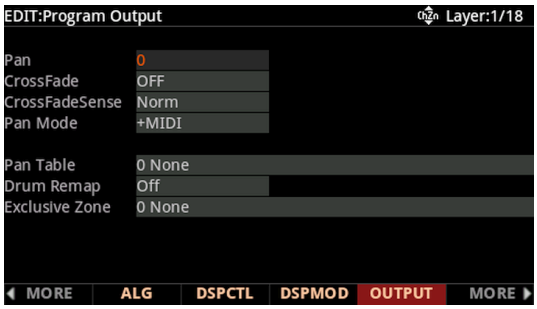
Pan
Ajustement du panoramique du signal « pré-FX » du « Layer » actuel.

- Négatif : déplace le signal vers le canal gauche
- Positif : déplace vers la droite
- 0 : centre

Pour ajuster le panoramique des effets « post-FX » d'un « Layer » individuellement :

- accédez à la page « LYR_FX » et définissez le paramètre « Layer FX Mode » sur « Layer-Specific FX » (consultez la page « Layer FX (LYR_FX) » § 2.5.9 ci-dessus),
- puis revenez à la page « OUTPUT » et ajustez le paramètre « Out Pan »

Un paramètre de panoramique supplémentaire (Pan2) apparaît si le paramètre « Stereo » de la page « KEYMAP » est défini sur « On ».



« Crossfade » & « Crossfade Sense »

Le paramètre « Crossfade » permet de sélectionner une « source de contrôle » pour atténuer l'amplitude du « Layer » actuel de zéro à son maximum.

- Norm : la couche est à pleine amplitude lorsque le contrôle « Crossfade » est au minimum
- Rvrs : la couche a une amplitude nulle lorsque le contrôle Crossfade est au minimum

- Pour définir un fondu enchaîné de 2 « Layers » dans le même « Programme », affectez la même « source de contrôle » pour les paramètres « CrossFade » dans les 2 « Layers », puis définissez l'un de leurs paramètres « CrossFadeSense » sur la valeur « Norm », l'autre sur « Rvrs »

NB : Ces paramètres sont similaires aux paramètres « Src1 » et « Depth » pour la fonction « Amp » des pages « DSPCTL » et « DSPMOD », mais la courbe d'atténuation pour le paramètre « Crossfade » est optimisée spécifiquement pour les crossfades.

Pan Mode

- Fixed : la position de panoramique reste telle que définie avec le paramètre « Pan », en ignorant les messages de panoramique MIDI
- + MIDI : les messages de panoramique MIDI (MIDI CC 10) décaleront le son du réglage « Pan » vers la gauche ou la droite
  - Pan MIDI < 64 : décalage vers la gauche
  - Pan MIDI > 64 : décalage vers la droite
- Auto : assigne le réglage de panoramique de chaque note en fonction de son numéro de note MIDI. « Middle C » (numéro de note MIDI 60) équivaut au réglage « Pan »
  - notes MIDI < 60 : décalage vers la gauche
  - notes MIDI > 60 : décalage vers la droite
- Reverse : décalage des notes basses vers la droite et des notes hautes vers la gauche

NB : Les messages Pan MIDI affectent également la position panoramique lorsque les valeurs de « Auto » et « Reverse » sont sélectionnées.

« Mode Pan », « Out Gain » & « Out Pan »

Lorsque le paramètre « Layer FX Mode » est défini sur « FX spécifique à la couche » sur la page « LYR_FX », 3 paramètres supplémentaires apparaissent sur la page « OUTPUT »: « Out Pan », « Out Gain » et « Out Pan Mode ». Utilisez ces paramètres pour ajuster le panoramique et le gain du signal d'effet « post-Layer » du « Layer » actuel.

Utilisez le paramètre « Out Pan » pour effectuer un panoramique du signal.

Valeur < 0	déplace le signal audio vers le canal gauche
Valeur > 0	……. vers la droite
0	au centre

Fixed	la position du panoramique reste définie par le paramètre « Out Pan », en ignorant les messages MIDI
+ MIDI	les messages de panoramique MIDI (MIDI 10) décaleront le son vers la gauche ou la droite du réglage du paramètre « Pan » ▪ Pan MIDI < 64 : décalage vers la gauche ▪ Pan MIDI > 64 : décalage vers la droite

Pan Table

Les tables de panoramique prédéfinies en usine définissent le panoramique individuellement pour chaque note. Ces tableaux sont particulièrement utiles pour produire l'image stéréo de de « Programmes batterie » ou de « Programmes de piano ».

Drum Remap

Le paramètre « Drum Remap » ne doit généralement pas être modifié. Ce paramètre permet au Forte de savoir comment les « Programmes de batterie » sont mappés afin que les sons de batterie puissent être correctement remappés lors de l'utilisation de la « Drum Map General MIDI » (GM) (voir ci-dessous).

Kurz1	le « Programme de batterie » actuel était à l'origine un « Programme PC2 », et qu'il utilise la « drum map PC2 »
Kurz2	Le kit de batterie actuel utilise une carte de batterie du Forte (tous les « Programmes de batterie » d'usine utilisent cette carte) La carte « Kurz2 » est similaire à celle du « PC2 », sauf que les sons de « Tom » ont été déplacés dans l'octave C3-C4, ils sont donc plus facilement jouables avec les sons de grosse caisse (Kick) et de caisse claire (Snare) dans cette octave. Lors de l'édition d'un kit, assurez-vous de respecter le « Layout » de la « Drum Map » utilisée si vous souhaitez pouvoir remapper correctement le kit sur la « Drum Map GM »
Off	Le « Programmes » ne seront pas considérés comme des « Programmes de batterie » et ne seront pas affectés lors du remappage sur la carte de batterie GM

Dans la plupart des claviers et synthétiseurs, les « Programmes de batterie » sont mappés conformément à la norme de l'industrie General MIDI (GM). La « Drum Map GM » n'est pas idéalement intuitive en termes de jouabilité, Kurweil a donc développé un « Keymap » spécifique, plus intuitif et plus performant. Cependant, la « Drum map GM » est si courante que de nombreux musiciens la préfèrent. Le Forte est donc conçut pour pouvoir remapper les « programmes de batterie » sur la « Drum Map GM ».

- Sur la page « MAIN 2 » du mode « Global », définissez le paramètre « Drum Remap » sur « GM » pour remapper un « programme de batterie » sur la « Drum Map GM »
- Pour rétablir le « Drum Map » original des « programmes de batterie », définissez ce paramètre sur « None ».

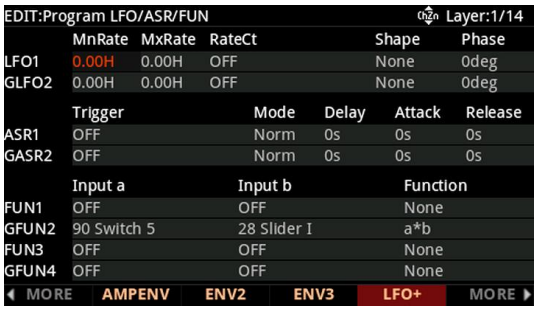
Voir « Drum Remap » au § 2.8.3 ci-dessous du chapitre mode « Global » pour plus d'informations.

Exclusive Zone

Le paramètre « Exclusive Zone » s'applique principalement aux « programmes de batterie » pour produire un « Cutoff » des sons « Closed Hi-Hat » par les sons « Open Hi-Hat ». Comme vous pouvez reconfigurer les « Keymaps » des « programmes de batterie », ce paramètre remappe les « Cut Off Keys » en conséquence.

2.5.16 Page « LFO+ »

Cette page donne accès à un certain nombre d'oscillateurs, d'enveloppes et de fonctions pour « Programme VAST ».



2.5.16.1 À propos des LFO 111
2.5.16.2 Paramètres de page « LFO+ » 112
2.5.16.3 À propos des « ASR » 113
2.5.16.4 À propos des « FUNs » 114

2.5.16.1 À propos des LFO

Les LFO sont des oscillateurs basse-fréquence permettant d'automatiser la modulation d'un paramètre en fonction de la forme et de la fréquence d'une forme d'onde audio. La page « LFO » permet de définir le comportement des 2 LFO disponibles pour chaque couche. Les LFO sont des « sources de contrôle » périodiques (répétitives). Les éléments de base sont le taux, qui définit la fréquence de répétition du LFO, et la forme qui définit la forme d'onde du signal de modulation qu'il génère.

Vous pouvez définir les limites supérieure et inférieure du taux de chaque LFO et assigner une « source de contrôle » pour modifier le taux du LFO en temps réel, si vous le souhaitez.

En raison de sa nature périodique, le LFO est parfait pour créer des effets tels que le vibrato (variation cyclique de la hauteur) et le trémolo (variation cyclique de l'amplitude). Lorsque vous éditez des LFO, ou n'importe quelle « source de contrôle », rappelez-vous qu'ils doivent être assignés au contrôle de certains paramètres pour pouvoir en entendre les effets.

- ✓ LFO1 est toujours local, ce qui signifie qu'il est déclenché par chaque événement « Note On » et s'exécute indépendamment pour chaque note de la couche
- ✓ LFO2 est local par défaut, mais devient global si le paramètre « Globals » de la page « COMMON » est réglé sur « On », ce qui entraîne la globalisation de LFO2, ASR2, FUN2 et FUN4

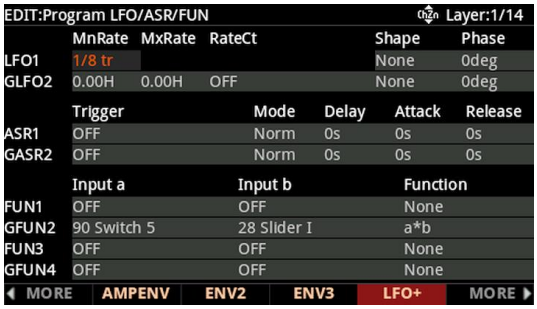
- Les contrôles globaux affectent identiquement et simultanément chaque note de chaque couche.

2.5.16.2 Paramètres de page « LFO+ »

Parameter Group (Available for each of LFO1 and LFO2)	Range of Values	Default
Minimum Rate	1/16 nt to 1/4 nt, 0 to 24 Hz	0.00
Maximum Rate	0 to 24 Hz	0.00
Rate Control	Control Source List	Off
LFO Shape	LFO Shape List (Ref. Guide)	Sine
LFO Start Phase	0, 90, 180, 270 Degrees	0

Minimum Rate

C'est le taux le plus lent auquel le LFO s'exécute.
Lorsque « Rate Control » est réglé sur « Off » ou lorsque la « source de contrôle » qui lui est assignée est à son minimum, le LFO fonctionne au taux « Minimum Rate ».
Comme mentionné précédemment, les valeurs « 1/4 note », « 1/8 note », « 1/8 triplet » et « 1/16 note » synchronisent « Minimum Rate » avec le tempo du système. Bien sûr, si vous choisissez de synchroniser votre LFO sur le tempo, le taux de LFO est fixe et vous ne pouvez spécifier ni « Maximum Rate », ni « Rate Control ». L'affichage change comme indiqué ci-dessous:



Maximum Rate

C'est le taux le plus rapide possible pour le LFO.
Lorsque « Rate Control » est réglé sur « On » ou lorsque la « source de contrôle » qui lui est assignée est à son maximum, le LFO fonctionne au taux « Maximum Rate ».

Rate Control

Attribuez une « source de contrôle » dans la liste pour moduler le taux du LFO entre son minimum et son maximum.

- ✓ Un **contrôleur continu** comme le **Mod Wheel** est un choix naturel, permettant d'obtenir à peu près n'importe quel taux entre minimum et maximum.
- ✓ Mais vous pouvez aussi utiliser un **bouton de commutation** pour sélectionner entre minimum/maximum (« tout ou rien »)

L'attribution de « MPress » (Aftertouch) comme contrôle de fréquence pour un vibrato LFO permet d'augmenter facilement le taux de vibrato en temps réel, à l'image de nombreux instruments acoustiques.

LFO Shape

La forme (Shape) de la Waveform du LFO détermine la nature de son effet sur le signal qu'il module. Un moyen facile de tester les effets des différentes formes de LFO consiste à :

- ➢ Définir « LFO1 » comme valeur du paramètre « Src1 » pour « Pitch » sur la page « DSPMOD » et définir le paramètre « Depth » de « Src1 » sur 400 cents environ
- ➢ Ensuite à la page « LFO+ », définissez les « Min / Max Rate » du LFO1 sur respectivement « 0,00 Hz » et « 4,00 Hz » environ, et réglez « Rate Control » sur « MWheel »
- ➢ Jouez avec le contrôleur MIDI pour entendre le changement de vitesse du LFO lorsque vous déplacez sa **molette de modulation**
- ➢ Sélectionnez différentes formes de LFO et constatez l'effet sur la hauteur

LFO Phase

Utilisez ce paramètre pour déterminer le point de départ du cycle du LFO. Un cycle complet du LFO est à 360 degrés.

- 0 degré : valeur de signal de contrôle de 0, devenant positive.
- Chaque incrément de 90 degrés de phase représente un quart de cycle du LFO

Lorsqu'un LFO est local, le paramètre de phase permet de contrôler le point de départ du LFO pour chaque note (par exemple, pour que chaque Vibrato commence au-dessous de la hauteur jouée).
La phase du LFO affecte également les LFO globaux, bien qu'il soit souvent impossible de les distinguer, puisque les LFO globaux commencent à fonctionner dès que le « Programme » qui les contient est sélectionné, même si vous ne jouez aucune note.

2.5.16.3 À propos des « ASR »

Les « ASR » sont des enveloppes unipolaires à 3 sections: Attacj, Sustain et Release. Les ASR du Forte peuvent être déclenchés par une « source de contrôle » programmable et peuvent être retardés.

- ✓ « ASR1 » est toujours un contrôle « local »
- ✓ « ASR2 » est « local » par défaut, mais devient « global » si le paramètre « Globals » de la page « COMMON » est définie sur « On »
  Les « ASR » sont fréquemment utilisés pour augmenter la profondeur de ton ou l'amplitude d'un Vibrato ou d'un Trémolo, ce qui permet de retarder ces effets

Parameter	Range of Values	Default
Trigger	Control Source List	Off
Mode	Normal, Hold, Repeat	Normal
Delay	0 to 30 seconds	0 seconds
Attack	0 to 30 seconds	0 seconds
Release	0 to 30 seconds	0 seconds

Trigger

Définit la « source de contrôle » qui démarre les ASR de la couche actuelle. L'ASR démarre lorsque « Trigger » passe de « Off » à « On ».

- On : une ASR globale démarre immédiatement lors de la sélection d'un « Programme » qui la contient
  Un ASR Local démarre dès le déclenchement d'une note dans le « Layer » qui le contient
- ✓ Un **contrôleur de commutation** est bien adapté aux déclencheurs ASR en raison de sa nature binaire (on / off)
- ✓ Un **contrôleur continu** déclenchera les ASR lorsque sa valeur de signal est supérieure à son point médian

Mode

Ce paramètre définit la section « Sustain » de l'ASR, ou plus exactement ce qui se passe après la section d'attaque.

- Normal : l'ASR s'exécutera en passant directement de sa section d'attaque à sa section release (pas de Sustain)
- Repeat : l'ASR parcourt les sections d'attaque et de relâchement, puis passe en boucle jusqu'à ce que le déclenchement de l'ASR soit désactivé
- Hold : l'ASR conserve sa position à la fin de la section d'attaque jusqu'à ce que le déclenchement de l'ASR soit désactivé. L'ASR entre alors dans sa section « Release »
  Si le déclencheur de l'ASR est désactivé avant la fin de la section d'attaque, l'ASR passe directement à sa section « Release »

Delay

- 0 : l'ASR démarre dès le déclenchement de l'ASR
- Valeurs non nulles : Durée du Delay entre le déclement et le début de l'ASR

Attack

Durée de l'ASR pour passer de l'effet minimum à l'effet maximum sur tout ce qui est appliqué

Release

Définit la durée de chute de l'ASR, soit depuis le niveau maximum, soit depuis le niveau courant si le déclenchement de l'ASR est désactivé avant que le niveau ait atteint le maximum

2.5.16.4 À propos des « FUNs »

« FUN » est l'abréviation de « Function ». Les 4 « FUNs » élargissent considérablement la flexibilité des « sources de contrôle ». L'utilisation des « FUNs » implique de les définir sur la page « FUN », puis d'assigner un ou plusieurs d'entre elles comme « sources de contrôle ».

Chaque « FUN » :

- accepte les entrées de 2 « sources de contrôle »,
- exécute une fonction sélectionnable sur les 2 signaux d'entrée
- envoie le résultat en sortie, qui peut être affecté comme n'importe quelle autre « source de contrôle »

Il y a donc3 paramètres pour chaque « FUN » :

a, **b**

Entrées choisies parmi n'importe quelle « source de contrôle » de la liste disponible.
Les « entrées de FUN », sont mises à l'échelle selon l'un des 2 modes ci-après:

- ✓ -1 à +1 : Entrée bipolaire
- ✓ 0 à +1 : Entrée unipolaire

  Les entrées unipolaires peuvent être des **commutateurs MIDI** et des **contrôleurs continus** (**curseurs**, **roues**, etc.)

  Pour les entrées unipolaire de type **commutateur**, les valeurs MIDI 0 à 127, sont traduites en signal binaire (On→0, Off→1)

  Certains **contrôleurs continus** peuvent cependant être bipolaires (Voir ci-dessous)

La liste de « sources de contrôle » comprend 2 types de « Modulation Wheel »:

- ✓ « Mod Wheel » : unipolar
- ✓ « Bi-Mwl » : Bipolar

Les enveloppes et les LFO peuvent être unipolaires ou bipolaires selon leurs paramètres.

Function

Fonction mathématique appliquée aux 2 entrées de la « FUN » attribuée comme « source de contrôle ».
La « sortie » de « FUN » peut à son tour servir de « source de contrôle » unipolaire ou bipolaire, selon les valeurs des signaux d'entrée et la nature de la fonction choisie.
Pour les « sources de contrôle de Modulation » utilisant la sortie d'une « FUN », la plage de valeurs -1 à +1 est mise à l'échelle en fonction du paramètre « Depth » de la « source de Modulation ».

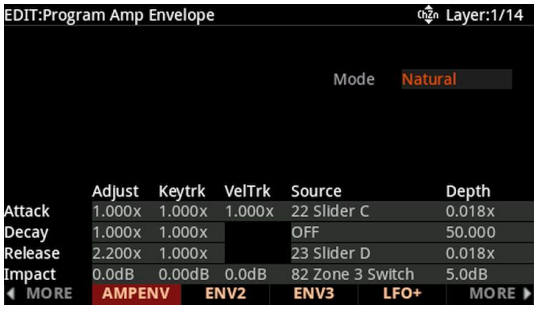
Voir le chapitre 17 du « K2600 Musician Guide» (*traduction fournie en annexe § 2.13.6 ci-dessous)* pour plus de détails et une description de toutes les « FUNs » disponibles.

2.5.17 Page Amplitude d'Enveloppe : « AMPENV »

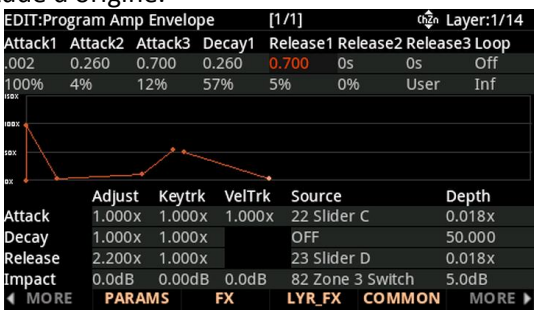
Les enveloppes d'amplitude comportent 3 sections: attaque, décroissance et libération.

- « Attack » : Durée de chaque note pour atteindre le niveau d'amplitude défini, après le déclenchement « Note On »
- « Decay » : rapidité et quantité d'un son soutenu qui s'estompe avant un nouveau déclenchement « Note On »
- « Release » : rapidité avec laquelle un son disparaît après un « Note Off »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « AMPENV » pour afficher la page « Amplitude Enveloppe »
  Pour beaucoup de « programmes », l'écran ressemble à l'image ci-dessous, qui indique que l'enveloppe d'amplitude du « Layer » actuel est l'enveloppe «natural» par défaut de l'échantillon. De nombreux « programmes » ROM d'usine utilisent l'enveloppe « natural », conçue pour chaque échantillon et chaque forme d'onde au cours du processus de développement d'origine. Une enveloppe « natural » contient généralement plus de détails qu'une enveloppe utilisateur et peut rendre les échantillons d'instruments acoustiques plus réalistes.



- Pour créer votre propre enveloppe d'amplitude, cliquez sur la molette **ALPHA**
  La valeur « Natural » change pour « User » et un ensemble de paramètres « AMPENV » apparaît
  Le son change lorsque vous effectuez cette opération, car les paramètres par défaut de l'enveloppe utilisateur, comme indiqué dans le diagramme ci-dessous, prennent effet dès que vous quittez le mode « natural ». Le retour au mode « natural » applique à nouveau l'enveloppe d'amplitude d'origine.



- Modifier les paramètres de la page « AMPENV » pour définir les caractéristiques d'amplitude de vos sons
  Une vue graphique de l'enveloppe d'amplitude apparaît à l'écran pour vous donner une idée visuelle des caractéristiques de l'enveloppe. Les points sur le graphique de l'enveloppe indiquent les points de rupture entre les différents segments de l'enveloppe

La ligne supérieure de la page « AMPENV » rappelle la position courante, pointe le « Layer » actuellement sélectionné et indique l'échelle relative de la vue graphique de l'enveloppe. Le graphique de l'enveloppe présente une fonctionnalité de zoom automatique pour afficher la totalité de l'enveloppe (la courbe d'enveloppe se réduit si les temps de segment augmentent).

Essayez d'allonger l'un des temps de segment. Le graphique de l'enveloppe s'étirera pour remplir l'affichage. Lorsque la courbe remplit l'écran, sa taille est réduite de moitié et la ligne supérieure indique le changement d'échelle a changé (de [1/1] à [1/2], par exemple)

Chacun des paramètres d'enveloppe utilisateur de cette page dispose de 2 valeurs, comme indiqué ci-dessous.

- ✓ Pour les segments d'enveloppe, la première valeur (supérieure) correspond à la durée du segment et la seconde correspond au niveau d'amplitude à la fin du segment.
- ✓ Pour le paramètre « Loop », les 2 valeurs définissent le bouclage de l'enveloppe et le nombre de cycles de boucle

Parameter Group	Parameter	Range of Values
Attack Segment 1, 2, 3	Time	0 to 60 seconds
	Level	0 to 100%
Decay Segment	Time	0 to 60 seconds
	Level	0 to 100%
Release Segment 1, 2, 3	Time	0 to 60 seconds
	Level	0 to 150% (Release Segment 3 is always set to 0%)
Loop	Type	Off, Forward, Bidirectional
	# of loops	Infinite, 1 to 31 times

Attack Segment Times

Durée de montée de l'amplitude de chaque segment d'attaque du « Layer » actuel, entre son niveau de départ et son niveau final.

Attack Segment Levels

Niveaux finaux de chaque segment d'attaque, exprimés en pourcentage de l'amplitude maximale de la couche en cours.

- ✓ Le segment d'attaque 1 commence toujours à une amplitude nulle et passe au niveau assigné dans le délai spécifié par « Attack Segment Times ». Ainsi, les paramètres par défaut de « 0 seconde » et de « 100% » signifient que le premier segment de la section d'attaque passe instantanément de l'amplitude nulle à 100% d'amplitude. Augmentez la durée du segment d'attaque 1 pour le son augmente plus lentement.
- ✓ Les segments d'attaque 2 et 3 n'affectent le son que lorsque vous définissez une valeur différente de « 0 » pour la durée. Le niveau assigné est alors atteint dans le délai spécifié, à parir d'un niveau de départ égal au niveau final du segment précédent.

Decay Segment

La section de « Decay » n'a qu'un segment, est pourvue de 2 paramètres de temps et de niveau, comme la section d'attaque.
La section de « Decay » commence à la fin de la section d'attaque, à partir du même niveau d'amplitude que le segment d'attaque qui le précède. La décroissance vers le niveau attribué se fait dans dans le délai spécifié.
La section de « Decay » d'une note est entendue uniquement lorsque la section d'attaque est terminée avant qu'un message « Note Off » ne soit généré pour cette note.

- Pour créer une enveloppe de Sustain, définissez simplement le niveau du segment « Decay » sur une valeur différente de zéro.

Release Segment

Comme pour les sections d'attaque et de Decay, chacun des 3 segments « Release » est pourvue de paramètres de durée et de niveau. Chaque segment atteint son niveau assigné dans la durée spécifiée pour ce segment.

- ✓ Le segment « Release 1 » commence à l'événement « Note Off » pour chaque note, au niveau d'amplitude actuel de cette note, que ce soit dans la section Attack ou dans la section Decay. L'amplitude décroit ensuite au niveau assigné dans le délai spécifié
- ✓ Les segments « Release 2 et 3 » commencent aux niveaux finaux des segments précédents

- ✓ Les segments « Release 1 et 2 » peuvent être réglés sur n'importe quel niveau de 0 à 150%.
- ✓ Le segment « Release 3 » a toujours un niveau de 0%, vous ne pouvez donc pas ajuster son niveau. À la place de « Level », un paramètre permet de basculer entre les enveloppes utilisateur et l'enveloppe « natural » préprogrammée du son.

Loop Type

- Off : désactive la mise en boucle pour l'enveloppe d'amplitude du « Layer » actuel
- seg1F, seg2F et seg3F : boucles directes. Dans chaque cas, l'enveloppe d'amplitude joue les sections d'attaque et de décroissance, puis revient respectivement au début des 1er, 2ème et 3ème segments d'attaque
- seg1B, seg2B et seg3B : boucles bidirectionnelles. L'enveloppe d'amplitude joue les sections attaque et Decay, puis inversement en revenant respectivement au début du 1er, 2ème ou 3ème segment d'attaque. Une fois atteint le début du segment d'attaque assigné, l'enveloppe s'inverse à nouveau, à partir de la fin de la section Decay, et ainsi de suite.

Loop Number

- Inf : bouclage de l'enveloppe d'amplitude jusqu'à ce qu'une note soit générée
- 1 à 31 : Nombre de répétition de la boucle après que l'enveloppe d'amplitude ait joué une fois son cycle normal

Indépendamment du type et du nombre de boucles, chaque note entre dans sa section « Release » dès que « Note Off » est généré. L'enveloppe continue à boucler tant que l'état de la note reste « On », qu'elle soit maintenue par une **pédale**, par le paramètre « IgnRel » (décrit dans « Ignore Release » § 2.5.12 ci-dessus) ou autre.

2.5.17.1 Contrôle d'enveloppe 117

2.5.17.1 Contrôle d'enveloppe

Les paramètres situés dans la partie inférieure de la page « AMPENV » permettent de contrôler en temps réel les taux de chaque section de l'enveloppe d'amplitude pour les enveloppes « naturals » et « utilisateur », ainsi que le contrôle du paramètre « Impact ».
La colonne de gauche répertorie les 3 types de sections de l'enveloppe d'amplitude (ainsi que « Impact » ; voir définition plus loin) et chaque ligne correspondante répertorie les valeurs des 5 paramètres de contrôle DSP disponibles pour chaque type de section.

Les paramètres de contrôle DSP sont les suivants: « Adjust », « Keyboard Track », « Velocity Tracking », « Source », « Depth », répertoriés en haut de chaque colonne correspondante.

- ✓ Lorsque « AMPENV » est défini sur « User Mode », les paramètres de contrôle de l'enveloppe s'appliquent aux valeurs de paramètres de durée du segment d'enveloppe, affichées en haut de la page
- ✓ Lorsque « AMPENV » est réglé sur le « Natural mode », les paramètres de contrôle d'enveloppe s'appliquent aux valeurs stockées dans l'enveloppe « natural » des échantillons (ces valeurs ne sont pas affichées)

Il est important de garder à l'esprit que les valeurs des différents paramètres de contrôle d'enveloppe sont cumulatives.

Par exemple, si vous définissez l'attaque comme étant contrôlée par « Keytrk » et « VelTrk », la modification résultante de « Attack » serait affectée par la combinaison des valeurs produites par « KeyTrk » et « VelTrk »

Les paramètres et les valeurs du tableau ci-dessous s'appliquent à chacune des 3 sections de l'enveloppe: attaque, Decay et Release. Nous les décrirons une seule fois, car leurs fonctions sont en grande partie les mêmes pour chaque section d'enveloppe. La seule différence réside dans le suivi de la vélocité, qui est uniquement disponible en tant que paramètre pour contrôler les sections d'attaque de l'enveloppe d'amplitude (vous pouvez toutefois affecter la vélocité d'attaque comme valeur du paramètre « Source » dans chacune des sections).

Parameter Group (Available for each of Att, Dec, Rel, Imp)	Range of Values
Adjust	0.018 to 50.000x (-24.0 to 24.0 dB for Imp)
Key Tracking	0.018 to 50.000x (-2.00 to 2.00 dB for Imp)
Velocity Tracking	0.018 to 50.000x (Not available for Dec or Rel; -24.0 to 24.0 dB for Imp)
Source	Control Source List
Depth	0.018 to 50.000x (-24.0 to 24.0 dB for Imp)

Les valeurs de chacun de ces paramètres multiplient les taux des sections d'enveloppe qu'ils contrôlent.

- > 1.000x : rend les sections d'enveloppe plus rapides (elles augmentent le taux)
- < 1.000x : rend les sections d'enveloppe plus lentes

Disons par exemple que sur le « Layer » en cours, vous avez défini le temps de la section « Decay » à 2,00 secondes et son niveau à 0%. Ceci définit l'amplitude du « Layer » pour qu'elle s'annule 2 secondes après la fin du dernier segment d'attaque. Le temps de « Decay » est de 2 secondes. Le taux de « Decay » est de 50% par seconde. Maintenant, si vous définissez le paramètre « Decay Adjust » sur une valeur de 2 000 x, vous avez augmenté le taux de « Decay » d'un facteur 2, ce qui le rend 2 fois plus rapide. Le taux augmente de 100% par seconde et le temps de décroissance est maintenant d'une seconde au lieu de 2.

NB: Etant donné que 0 multiplié par un nombre quelconque est égal à 0, les paramètres de contrôle d'enveloppe sur cette page n'auront aucun effet sur les sections « AMPENV » définies sur 0 seconde. Une solution consiste à modifier les sections « AMPENV » définies sur 0 à 0,02 seconde.

Il y a une exception pour le 1er segment d'attaque: Si le 1er segment d'attaque est défini sur 0 seconde et qu'un paramètre de contrôle d'enveloppe est appliqué, un décalage de 0,002 seconde sera appliqué en interne lorsque l'une de ces valeurs n'est pas égale à 0. Cela permet de contrôler le temps d'attaque même si l'attaque est définie sur 0 seconde.

Adjust

Ceci est le réglage habituel de nombreuses autres pages. Utilisez-le ici pour modifier le taux d'une des sections de l'enveloppe sans reprogrammer l'enveloppe elle-même. Ce paramètre ne permet pas de contrôler l'enveloppe en temps réel. C'est cependant un bon moyen de régler les enveloppes « naturals » sans passer à une enveloppe « utilisateur » et en essayant de se rapprocher de l'enveloppe naturelle.

Key Tracking

Ceci utilise le numéro de note MIDI de chaque touche comme « Control-Input » pour la section d'enveloppe correspondante de la couche en cours.

- > 1.000x : les notes au-dessus de C4 rendront la section d'enveloppe plus rapide, tandis que les notes inférieures à C4 la rendront plus lente
- < 1.000x : les notes au-dessus de C4 rendront la section d'enveloppe plus lente et les notes inférieures à C4 le feront fonctionner plus rapidement

Cela apporte un contrôle de l'enveloppe en temps réel directement depuis un contrôleur MIDI. Vous pouvez l'utiliser, par exemple, pour que le son d'une guitare acoustique décroisse plus rapidement du côté droit du clavier (définissez « Key Tracking » sur une valeur positive).

Velocity Tracking

Utilisez votre vitesse d'attaque comme « Control-Input » pour la section d'attaque du « Layer » actuel (ce paramètre ne s'applique pas à Decay ou Release).

- > 1.000x : les vitesses d'attaque supérieures à 64 rendent la section d'attaque plus rapide et les vitesses d'attaque inférieures à 64 la rendent plus lente. Cela vous donne le contrôle des attaques en temps réel sur l'enveloppe.

Source, Depth

Ces 2 paramètres fonctionnent conjointement pour sur un **contrôleur** comme la **molette de modulation** afin d'affecter en temps réel l'enveloppe d'amplitude de la couche actuelle.

- ✓ « Source » : **contrôleur** qui affecte la section de l'enveloppe
- ✓ « Depth » : mutiplicateur du taux lorsque le **contrôleur** est à sa valeur maximale 127
  Aucun effet n'est obtenu lorsque le contrôle est au minimum Les valeurs « value », « 0 » et « Depth » sont mises à l'échelle pour les valeurs de **contrôleur** intermédiaires.

NB: Pour chaque note déclenchée, vous ne pouvez définir que la valeur du **contrôleur** qui mettra à l'échelle le paramètre « Depth » d'une section d'enveloppe avant que cette section de l'enveloppe ne soit déclenchée.

- ✓ Pour les **contrôleurs** affectés à l'attaque, la valeur de **contrôleur** utilisée sera la dernière reçue avant le déclenchement de la note
- ✓ Pour les **contrôleurs** affectés à « Decay », la valeur de **contrôleur** utilisée sera la dernière reçue avant que la section finale de l'enveloppe d'attaque n'atteigne son amplitude maximale
- ✓ Pour les **contrôleurs** affectés à « Release », la valeur de **contrôleur** utilisée sera la dernière reçue avant la libération de la note

En d'autres termes, pour chaque section d'enveloppe, vous ne pouvez pas modifier le taux de l'enveloppe d'une note une fois cette section de l'enveloppe déclenchée.

Impact

« Impact » peut augmenter le volume des notes de 24 dB au cours des 20 premières millisecondes de l'attaque d'une enveloppe. Cette fonction est un moyen simple d'obtenir plus de bruit des sons de basse et de batterie.

2.5.18 Pages Enveloppe 2 & Enveloppe 3 : « ENV2 » & « ENV3 »

Le Forte dispose de 2 enveloppes en plus de « AMPENV ».

Comme « AMPENV », « ENV2 / 3 » peuvent être assignées comme toute autre « source de contrôle ».

Contrairement à « AMPENV », « ENV2 / 3 » peuvent être bipolaires, c'est dire que vous pouvez définir des valeurs négatives pour elles (Évidemment, vous ne pouvez pas avoir une amplitude inférieure à zéro, c'est pouquoi « AMPENV » est unipolaire, avec des valeurs de 0 à 100% ou de 0 à 150%). Une enveloppe bipolaire contrôlant la hauteur, par exemple, pourrait moduler la hauteur au-dessus et au-dessous de son niveau initial.

Une autre différence est que « AMPENV » contrôle toujours l'amplitude de la couche. Même si vous l'utilisez comme « source de contrôle » pour d'autres fonctions, cela affectera encore l'amplitude de la couche. Par contre « ENV2 » et « ENV3 » n'affectent que les « Layers » auxquelles elles sont affectées en tant que « source de contrôle ».

En outre « AMPENV » utilise une attaque exponentielle (l'amplitude augmente beaucoup plus rapidement à la fin du segment d'attaque qu'au début), tandis que « ENV2 » et « ENV3 » utilisent des attaques linéaires (le segment d'attaque augmente au même rythme du début à la fin).

Les pages pour les « ENV 2 / 3 » sont ouvertes par les boutons contextuels d'écran « ENV2 » & « ENV3 », et ressemble beaucoup à la page « AMPENV ». Les seules différences sont que vous pouvez programmer un montant pour « Rel3 »; les limites « Rel1 » et « Rel2 » sont ± 100%.

2.5.19 Pages Arpeggiator : « ARP »

- Appuyez sur le bouton « ARP » pour afficher l'« éditeur Arpeggiator » permettant de régler les paramètres d'arpégiateur
  L'arpégiateur prend note des entrées du clavier (ou via MIDI) et produit un motif rythmique et / ou mélodique de notes MIDI
  L'arpégiateur peut affecter à la fois les « programmes internes » et les instruments MIDI externes



L'arpégiateur traite les notes en les jouant de manière répétée et/ou en les transposant de haut en bas du clavier. Vous avez le contrôle de la vitesse de sortie des notes, de l'ordre, de la durée, de la transposition, etc.

En mode « Multi », vous pouvez assigner des **contrôleurs** pour contrôler plusieurs paramètres d'arpégiateur en temps réel (consultez la section « destinations multi-contrôleurs » 150-160 et 170-178 dans La liste des destinatation de contrôleur à la page § 2.7.6.4 ci-dessous).

Vous pouvez également sélectionner et éditer des motifs pour le décalage de notes, le changement de vitesse et la durée, soit en tant que motifs indépendants, soit en tant que combinaison des 3, en mode « Séquenceur pas à pas ». L'arpégiateur dispose également de plusieurs paramètres de «verrouillage» (Latch), ce qui permet à l'arpégiateur de répondre aux notes jouées de différentes manières, par exemple en continuant à jouer après avoir relâché les touches.

Certaines fonctionnalités d'édition ne sont disponibles que lorsque « User Type » global est défini sur « Advanced », par exemple les paramètres supplémentaires de l'option « Lach » et « Limit », ainsi que l'édition indépendante de « Pattern Shift », « Velocity » et « Duration ». Le paramètre « User Type » peut être sélectionné sur la page « MAIN1 » du mode « Global », voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous pour plus de détails.

Reportez-vous à la section « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour un moyen facile de contrôler l'état de l'arpégiateur et le « Latch switch » en modes « Program » et « Multi ».

2.5.20 Paramètres Commons d'Arpeggiator

Les paramètres « Commons » suivants sont utilisés par l'« arpégiateur » à la fois en mode classique et en mode « séquenceur pas à pas ».

Parameter	Range of Values	Default
Arp Preset	Arp Preset List	1 Default Arp
State	On/Off	Off
Arp Mode	Classic, Step Sequencer	Classic
Tempo	System, 20-320 bpm	System
Latch	Standard, Overplay, Arpeg, Add, Auto, AutoHold, 1NoteAuto, 1NoteAutLo, 1NoteAutHi	Standard
Limit Option	Stop, Reset, Unipolar, Bipolar, FloatRst, Float Uni, Float Bip	Unipolar
KeyRange	C-1 to G9	C1 - G9

Arp Preset

Pour rappeler les paramètres d'arpégiateur créés en usine ou par l'utilisateur. Un « Preset Arp » contient tous les paramètres de la page « ARP » (à l'exception des paramètres « State » et « KeyRange », qui sont stockés avec le « Programme / Multi »). Faites défiler les « Arp Presets» pour découvrir les différentes possibilités de l'arpégiateur, ou comment trouver un Preset similaire à ce que vous voulez et le modifier

- Vous pouvez enregistrer vos paramètres actuels en tant que « Arp Preset » en appuyant sur le bouton contextuel « ARPSAV »
  Si vous sélectionnez un « Arp Preset » différent avant de sauvegarder vos paramètres d'arpégiateur actuels, les paramètres actuels de l'arpégiateur seront remplacés sans avertissement par les paramètres du Preset.
  Veillez à enregistrer vos paramètres en tant que « Arp Preset » si vous souhaitez pouvoir les rappeler après avoir apporté des modifications supplémentaires.
  Même si vous n'enregistrez pas les réglages actuels de l'arpégiateur en tant que « Arp Preset », les paramètres les plus récents seront toujours enregistrés avec le « Programme / Multi » lorsque de la sauvegarde du « Programme / Multi ». Si vous modifiez l'un des paramètres « Arp », le Preset devient « 0 Edited Arp », pour indiquer que les paramètres prédéfinis précédents ne sont plus utilisés.

State
Pour activer/désactiver l'arpégiateur. Voir « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour un moyen facile de contrôler l'état de l'arpégiateur en mode « Programme » et en mode « Multi ». Dans un « Multi », ce paramètre peut également être activé à l'aide de la destination du contrôleur 147 (ArpOn) et désactivé à l'aide de la destination du contrôleur 148 (ArpOff).

Arp Mode
Les 2 modes d'Arpeggiator, « Classic » et « Step Sequencer », offrent différents moyens de façonner et d'éditer des « patterns d'arpégiateur ». Selon ce mode, la page « ARP » donnera accès à des options différentes et à des « Patterns » modifiables.

Classic	En mode « Classic » la page « ARP » propose des options algorithmiques, ainsi que des paramètres indépendants « Note-Shift », « Velocity » et « Duration ». Ces « Patterns » sont modifiables lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced ». Voir « Paramètres du mode classique de l'arpégiateur » § 2.5.21 ci-dessous pour plus de détails sur les paramètres du mode classique
Step Sequencer	Les séquences pas à pas sont éditables en spécifiant « Note », « Velocity », « Duration » et « Beat » pour chaque. Voir « Paramètres du mode séquenceur pas à pas de l'arpégiateur » § 2.5.22 ci-dessous pour plus de détails sur les paramètres du mode séquenceur pas à pas
Off	En mode « Multi », réglez « Arp mode » sur « Off » pour les Zones que vous ne souhaitez pas contrôler avec les boutons contextuels d'écran « ARP ON » et « LATCH » (voir « S.Butons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails)

Tempo
Tempo de l'arpégiateur en « Beats » par minute. Si un tempo d'arpégiateur spécifique est enregistré avec un « Arp Preset », le tempo global sera défini sur cette valeur lorsque le Preset est sélectionné.

Lorsque « Arp Tempo » est défini sur « System », l'arpégiateur utilisera la valeur définie sur la page « TEMPO » en mode « global » (voir « Bouton contextuel "TEMPO" » § 2.8.6.3 ci-dessous pour plus de détails).

- Pour accéder rapidement à la page « Global TEMPO » depuis n'importe quelle autre page, appuyez sur les boutons de navigation ◄ et ► simultanément

En mode « Multi Edit », le paramètre « Arp Tempo » n'est pas affiché et le tempo de l'arpégiateur est déterminé par le paramètre « Tempo » de la page « Common ».

Latch (Verrou)
Permet de contrôler comment et quand les notes jouées sur le clavier (ou via MIDI externe) seront arpégées.

Par exemple, certains réglages « Latch » permettent aux notes de continuer à s'arpéger une fois les touches libérées (notes « latched », verrouillées) et d'autres réglages ne font que arpéger certaines notes. Gardez à l'esprit que les notes jouées en dehors de l'« Arp KeyRange » ne sont jamais verrouillées (latched) ou arpégées.

« Latch Switch »

Certains réglages « Latch » nécessitent l'utilisation de « Latch Swith » qui peut être affecté à un bouton contextuel d'écran en réglant le paramètre Global « S.Buttons 1-2 » sur « Arp » (voir « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous), ou affecté à une **pédale de commutation** en réglant l'un des paramètres « SW Override » sur « Arp Latch » à la page Globale « Main 2 » (voir « Switch Pedal Overrides » § 2.8.3 ci-dessous). En mode « Multi », vous pouvez également contrôler le commutateur « Latch » en attribuant un **commutateur** à la destination 157 (Latch) (valeurs 0-63 = off, 64-127 = on).

Pour afficher à tous les réglages « Latch » décrits ci-dessous, le paramètre « User Type » du mode « global » doit être défini sur « Advanced » (voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous pour plus de détails).

Keys	Si le « Latch switch » est désactivé, les notes sont arpégées uniquement lorsque les notes sont maintenues. Lorsque vous tenez des notes différentes, elles sont ajoutées à l'arpégiation et, au fur et à mesure que vous relâchez des notes, elles sont supprimées. Si le « Latch switch » est activé, toutes les notes jouées seront verrouillées et seront arpégées même après leur libération, jusqu'à ce que « Latch switch » soit désactivé
Overplay	les notes sont arpégées uniquement lorsque le« Latch switch » est activé pendant que les notes sont maintenues. « Overplay » verrouille toutes les notes en attente lorsque le « Latch switch » est activé. Les notes verrouillées continuent à se dérouler après avoir été relâchées jusqu'à ce que le « Latch switch » soit désactivé. Les notes que vous jouez après l'activation de « Latch switch » ne sont pas arpégées
Arpeg	les notes ne sont arpégées que lorsque le « Latch switch » est activé alors que les notes sont maintenues. « Arpeg » verrouille toutes les notes en attente lorsque le « Latch switch » est activé. Les touches verrouillées continuent à se dérouler après avoir été relâchées jusqu'à ce que le « Latch switch » soit désactivé. Toutes les notes que vous jouez après que le « Latch switch » ait été activé deviennent une partie de l'arpégiation et elles disparaissent de l'arpégiation dès que vous les relâchez
Add	les notes ne sont arpégées que si « Latch switch » est activé alors que les notes sont maintenues. « Add » verrouille toutes les notes maintenues lorsque « Latch switch » est activé et verrouille toutes les notes jouées après cela. Les touches verrouillées continuent à se dérouler après avoir été relâchées jusqu'à ce que « Latch switch » soit désactivé
Auto	Chaque note jouée est automatiquement mémorisée et l'arpégiateur s'exécute tant qu'au moins une note d'« Arpège » est maintenue (note qui ne doit pas nécessairement être la même tout le temps). Chaque note jouée dans l'arpégiateur est mémorisée
Autohold	Comme pour « Auto », en maintenant au moins une note arpégée, d'autres notes jouées sont verrouillées. Contrairement à « Auto », en relâchant au moins une note arpégée, l'arpégiation continue, même si la mémorisation de notes supplémentaires devient impossible. Dans ce cas, la pression d'une nouvelle note de la plage d'arpégiation déclenche une nouvelle séquence d'arpégiation. « Autohold » est utile pour arpéger les accords: un accord joué se verrouille et continue à arpéger après son relâchement. En jouant un autre accord, l'accord précédent est libéré et le nouvel accord est verrouillé. • Vous pouvez utiliser le bouton contextuel « ARP ON » pour arrêter l'arpégiation à tout moment (voir « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails)
1NoteAuto	similaire à « Autohold », sauf que la dernière note jouée est verrouillée (même si des notes jouées précédemment sont toujours en attente). « 1NoteAuto » est spécialement conçu pour être utilisé avec les « Shift Pattern » (voir « Shift Pattern » § 2.5.21 ci-dessous) car les « Shift Pattern » sont conçus pour être joués à partir d'une note à la fois (bien que vous puissiez utiliser « 1NoteAuto » sans « Shift Pattern ») En utilisant « 1NoteAuto », vous vous assurez que les « Shift Patterns » sonneront correctement en permettant à une seule note à la fois de déclencher le motif. • Vous pouvez utiliser le bouton contextuel « ARP ON » pour arrêter l'arpégiation à tout moment (voir « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails)

1NoteAutoLow & 1NoteAutoHi	Conçus pour être utilisés avec les « Shift Pattern », comme « 1NoteAuto », ces réglages fonctionnent de la même façon que « 1NoteAuto », sauf que « 1NoteAutoLow » verrouille toujours la note la plus basse lorsque vous tenez plusieurs notes, et « 1NoteAutoHi » verrouille toujours la note la plus élevée. Si vous le souhaitez, vous pouvez également utiliser ces types de verrou sans « Shift Pattern ». • Vous pouvez utiliser le bouton contextuel « ARP ON » pour arrêter l'arpégiation à tout moment (voir « S.Buttons 1-2 » § 2.8.3 ci-dessous pour plus de détails)

Limit Option

Ce paramètre détermine ce que fait l'arpégiateur lorsque la note d'arpège atteind la valeur définie par le paramètre « Shift Limit » (Cf. « Paramètres du Mode Classic » § 2.5.21 ci-dessous). Pour accéder à tous les réglages de « Limit Option », le paramètre « User Type » du mode « Global » doit être défini sur « Advanced » (voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous pour plus de détails).

Stop	provoque l'arrêt de l'arpégiateur lorsqu'il atteint « Shift Limit »
Reset	entraîne le retour de l'arpégiateur à sa hauteur d'origine et répète le cycle de notes
Unipolar	après avoir joué jusqu'à « Shift Limit », l'arpégiateur commence à arpéger les notes dans la direction opposée, jusqu'à ce qu'il atteigne la hauteur d'origine, où il s'inverse à nouveau. Pour déterminer la note suivante quand il atteint la « Shift Limit », l'arpégiateur calcule l'intervalle entre « Shift Limit » et la note qui serait la suivante en l'absence de « Shift Limit ». Il joue ensuite la note qui est l'intervalle calculé inférieur à la dernière note avant « Shift Limit ». La même chose se produit en sens inverse lorsque les notes arpégées reviennent à la hauteur d'origine. Le tableau suivant simplifie la visualisation en affichant le résultat de l'arpégiation d'une note (C4) en mode « unipolaire », avec « Shift Amout » défini sur « 3 ST » et différentes valeurs pour « Shift Limit »

Shift Limit	**Resulting Arpeggiation (When Limit Option is Unipolar)**			**Comment**
	Up	**Down**	**Up**	
6 ST (F#4)	C4, D#4, F#4,	D#4, C4	D#4, …	Same notes play in both directions when « Shift Limit » is a multiple of « Shift Amount »
7 ST (G4)	C4, D#4, F#4,	E4, C#4,	D#4, …	Last upward note before « shift limit » is F#4, next upward note would be A4, which is 2 ST from « shift limit »(G4); therefore first downward note is E4 (2 ST below last upward note)
8 ST (G#4)	C4, D#4, F#4,	F4, D4,	D#4, …	A4 is 1 ST from « shift limit », therefore first downward note is F4 (1 ST lower than last upward note)
9 ST (A4)	C4, D#4, F#4, A4	F#4, D#4, C4,	D#4, …	All symmetrical again; now A4 is within « shift limit »
10 ST (A#4)	C4, D#4, F#4, A4,	G4, E4, C#4,	D#4, …	Next upward note would be C5, which is 2 ST from « shift limit »
11 ST (B4)	C4, D#4, F#4, A4,	G#4, F4, D4,	D#4, …	C5 is 1 ST from « shift limit »
12 ST (C5)	C4, D#4, F#4, A4, C5,	A4, F#4, D#4, C4,	D#4, …	Symmetrical again, including C5

Bipolar	Le mode « bipolaire » commence de la même manière que le mode « unipolaire », mais pendant l'arpégiation des notes vers le bas, il continue au-delà de la hauteur initiale jusqu'à ce qu'il atteigne « Shift Limit » dans la direction opposée, où il s'inverse à nouveau
FloatRst	ajoute un peu de caractère alétoire au processus. Lorsque l'arpégiateur atteint la « Shift Limit », il se réinitialise, mais pas à sa hauteur d'origine, comme pour la réinitialisation simple. Comme « Unipolar » et « Bipolar », il examine la première note qui dépasse la « Shift Limit » et calcule l'intervalle entre cette note et la « Shift Limit ». Il relance alors le cycle de notes verrouillées (latched), en transposant l'intégralité du cycle par l'intervalle qu'il vient de calculer, puis en décalant chaque cycle suivant de la valeur du décalage jusqu'à ce qu'il atteigne à nouveau la « Shift Limit » Voici un exemple très simple. Supposons que la seule note du cycle de l'arpégiateur soit C4, « Shift Amount » de 4 (un tiers) et « Shift Limit » de 7 (les notes ne seront donc pas décalées au-dessus de G4). ➢ L'arpégiateur joue C4, puis E4 ➢ La note suivante devrait être G#4, mais celle-ci est au-dessus de la « Shift Limit » - le Forte calcule la différence entre ce G#4 et la « Shift Limit » (G4): un demi-ton. Il ajoute cette différence à la note de départ originale (C4) et joue cette note suivante, C#4 ➢ La note suivante (F4) se situe dans la « Shift Limit », mais la note suivante (A4) n'est pas, elle est donc traduite en D4 ➢ et ainsi de suite
FloatUnip	utilise le même concept que « FloatRst » et l'applique au mode « Unipolar »: lorsque l'Arpégiateur atteint la « Shift Limit », ➢ il calcule la différence entre la note suivante et la limite, ➢ transpose le cycle de notes suivant par cet intervalle, puis ➢ décale vers le bas chaque cycle suivant jusqu'à ce qu'il atteigne la hauteur d'origine
FloatBip	similaire à « FloatUnip », mais la « Shift Limit » vers le bas n'est pas la hauteur d'origine, c'est la valeur négative de « Shift Limit »

Key Range (touche basse et touche haute)
L'arpégiateur traite les notes dans la plage de ces paramètres. Les notes en dehors de la plage spécifiée jouent normalement et ne font pas partie de la séquence d'arpégiation.

- Lorsque le paramètre « Low Key » ou « High Key » est sélectionné, vous pouvez facilement définir sa valeur en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé et en appuyant sur la touche souhaitée.

« Key Range » n'est pas enregistré avec chaque Preset « Arp », mais est enregistré dans chaque « Programme » (ou Multi Zone). Cela vous permet d'essayer différents préréglages tout en conservant le même « Key Range ».

2.5.21 Paramètres du mode « Classic » de l'Arpeggiateur

Parameter	Range of Values	Default
Beats	1/1 (Whole Notes) to 1/384 (96 notes per beat)	1/16 (16th Notes)
Shift Mode	Alg (algorithm) or Patt (pattern)	Alg
Shift Limit	0-60 semitones	24
Shift Amount Shift Pattern	± 88 Semitones Shift Pattern List	0 0 None
Play Order	Played, Upwards, Downwards, UpDown, UpDown Repeat, Random, Shuffle, Walking, Simultaneous	Played
Velocity	First, Played, Last, Aftertouch, MIDI109, Fixed, Pattern, Human1-4, Chimp1-4, MissNotes1-9	First
Velocity Fixed Velocity Patt	0-127 Velocity Pattern List	100 0 None
Duration Mode	Fixed, Pattern	Fixed
Duration Duration Patt	0-100% Duration Pattern List	100% 0 None

Beats

Nombre de notes par temps (Beat). Le tempo est basé sur des quarter notes (notes noires)

- 1/4 : une note noire par temps de l'horloge
- 1/16 : 4 doubles croches par temps,
- et ainsi de suite
- 1/384 : valeur maximale de 96 notes par temps

Dans la plupart des tempos, les divisions inférieures à 1/64 seront sensiblement les mêmes.

Pour trouver une valeur de « Beats », multipliez par 4 le nombre voulu de notes par Temps.

Par exemple, 4 doubles croches par temps (16ème note) seraient 4 * 4 = 16, une valeur de « Beat » de 1/16. Trois (3) notes par temps (triolets de croches) seraient 3 * 4 = 12, soit une valeur de 1/12. Six (6) notes par « Beat » (sextolets de doubles croches) seraient 6 * 4 = 24, une valeur de « Beat » serait de 1/24.

Shift Mode

Définit la manière dont l'arpégiateur décale la hauteur des notes jouées. Le paramètre « Alg » (algorithme) permet de créer des séquences de notes basées sur un montant de décalage fixe. Lorsque vous sélectionnez « Patt » (pattern), le paramètre « Shift Pattern » apparaît, vous permettant de sélectionner un « Shift pattern » Preset ou User. Voir « Shift Pattern » ci-dessous pour plus de détails.

Shift Limit

Lorsque le paramètre « Shift » (Shift Amount) est défini sur une valeur autre que 0, « Shift Limit » détermine à quelle distance l'arpégiateur peut décaler les notes arpégées.

Essayez de régler « Shift Limit » sur 12 ou 24 pour créer un « Arpège » qui répète le même motif de notes dans différentes octaves. Cela fonctionne bien lorsque « Shift » (Shift Amount) est réglé sur 12 ou lorsqu'un « Shift Pattern » est sélectionné

Shift Amount

Lorsque le mode « Shift » est réglé sur « Alg », « Shift Amount » apparaît. « Shift Amount » détermine la valeur de transposition pour chaque cycle de notes.

Essayez de régler « Shift Amount » à 12 et « Shift Limit » à 12 ou 24 pour créer un « Arpège » qui répète le même motif de notes dans différentes octaves.

Shift Pattern

Lorsque « Shift Mode » est réglé sur « Pattern », le paramètre « Shift Pattern » apparaît, ce qui vous permet de sélectionner une séquence de pas pour les motifs de notes d'arpégiateur. Le numéro de note de chaque touche jouée est décalé selon un motif séquencé, c'est-à-dire le « Shift Pattern ». Il existe des Presets « Shift Pattern » comprenant de nombreux accords, intervalles et rythmes utiles. Vous pouvez également créer un « Pattern utilisateur » personnalisé à l'aide de l' « éditeur de Pattern » (voir ci-dessous pour plus de détails).

Les pas du « Shift Pattern » sont lus au taux défini pour « Beats ». Gardez à l'esprit que les « Shift Patterns » sont affectés par chaque paramètre de la page « ARP », ce qui peut être à l'origine de variations inattendues ou une manière d'ajouter des variations intéressantes à un pattern.

Les « Shift Patterns » sont les plus faciles à utiliser et à comprendre lorsqu'ils sont déclenchés par une seule note à la fois. Un moyen d'empêcher le déclenchement à partir de plusieurs notes consiste à utiliser l'un des types de verrou (Latch) « 1NoteAuto », « 1NoteAutoLow » ou « 1NoteAutoHi » lors de l'utilisation d'un « Shift Pattern ». Le déclenchement de « Shift Pattern » à partir d'une touche unique permet aux « Patterns » Presets de ressembler à que leur nom évoque (sinon les résultats peuvent être imprévisibles). Si aucune autre touche n'est jouée, les patterns recommenceront chaque fois que vous appuierez sur une touche (il existe des exceptions à cette règle lorsque vous utilisez les réglages « Latch » autres que « Keys »).

Edition de « Shift Pattern »

- Lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced », vous pouvez éditer le motif en surbrillance en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**
  Le paramètre « User Type » peut être ajusté sur la page mode « Global » « MAIN1 », voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous pour plus de détails)
  Vous pouvez créer un nouveau « Pattern » utilisateur en modifiant un « Pattern » existant et en l'enregistrant sur un ID utilisateur.



Dans l'éditeur de « Shift Pattern » :

- Appuyez sur « STEP - » pour supprimer le dernier pas de la liste,
- appuyez sur « STEP + » pour insérer un nouveau pas à la fin de la liste.
- Utilisez les **boutons de curseur** pour vous déplacer entre les pas de motif
- utilisez la molette **ALPHA**, le pavé alphanumérique ou les boutons **-/+** pour saisir le « Shift Amount » de note pour chaque pas
  Vous pouvez définir un pas sur «none» en saisissant « -127 » puis en faisant défiler un autre pas
  - « none » : l'arpégiateur ne joue rien pour ce pas, vous permettant de laisser des espaces
- Utilisez « CHANNEL / ZONE » ▲ / ▼ pour changer la direction dans laquelle les pas de pattern sont joués (indiqué par Up, Down ou Flat à droite de la ligne supérieure).
  - Up : le motif commence au premier pas et monte pas à pas vers le pas 48

  - Down : le motif commence au premier pas, puis passe au dernier pas et continue à reculer en descendant vers le pas 1 dans l'octave en dessous de la première note jouée
  - Up & Down : le motif sera répété transposé dans l'octave supérieure ou inférieure suivante (limitée par le paramètre « Shift Limit » de la page « ARP »)
  - Flat : sans transposition, auquel cas le paramètre « Shift Limit » peut être utilisé pour restreindre la plage de notes
- Pour enregistrer un motif modifié, appuyez sur le bouton **SAVE** du panneau avant pour afficher la boîte de dialogue d'enregistrement et sélectionnez un « ID utilisateur » et si besoin renommer le motif
- Appuyez sur « DELETE » pour supprimer un « motif utilisateur » de la mémoire
- Appuyez sur **EXIT** pour revenir à la page « ARP »

Play Order

Lorsque le « Shift mode » est réglé sur « Alg », l'ordre de lecture apparaît. L'ordre de lecture détermine l'ordre dans lequel l'arpégiateur joue les notes.

Played	ordre chronologique dans lequel vous les avez joués
Upwards	notes jouées dans l'ordre croissant de hauteur
Downwards	notes jouées dans l'ordre décroissant de hauteur
UpDown	provoque la lecture des notes de la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse, en répétant le cycle jusqu'à ce que vous arrêtiez l'arpégiation. Les notes tout en haut et tout en bas ne sont jouées qu'une seule fois
UpDownRep	similaire à « UpDown », sauf que les notes en haut et en bas sont jouées 2 fois lorsque l'arpégiateur inverse la direction
Random	ordre aléatoire
Shuffle	joue au hasard, mais garde une trace des notes afin qu'aucune note ne se répète jusqu'à ce que toutes les autres aient été jouées
Walk	ordre de «marche aléatoire»: chaque note successive est la note suivante ou précédente (par ordre chronologique). Par exemple, supposons que vous avez joué 4 notes - G4, B4, D5 et F5 - dans cet ordre. La 1ère note jouée par l'arpégiateur est le G4. La 2ème note sera soit B4 (la prochaine note chronologiquement), soit F5 (la note «précédente» chronologique, c'est-à-dire la dernière note arpégée). Si la 2ème note est B4, la 3ème note sera D5 ou G4. Si la 2ème note est F5, la 3ème note sera soit G4, soit D5
Simultaneous	l'Arpégiateur répète chaque note simultanément. Si vous jouez un C et le maintenez pendant que vous jouez un E et un G, l'Arpégiateur jouera les 3 notes en même temps et au même tempo. « Simultaneous » fonctionne également bien avec « Shift » et « Limit », vous permettant de déplacer plusieurs notes simultanément

Velocity

Vitesse d'attaque des notes jouées.

First	toutes les notes sont jouées à la vitesse de la première note jouée
Played	chaque note se répète avec la vélocité à laquelle vous l'avez jouée
Last	toutes les notes sont jouées à la vélocité de la dernière note jouée
Aftertouch	les vélocités sont contrôlées par la pression du clavier (Aftertouch): maintenez et appuyez sur une touche pour augmenter les vélocités, ou relâchez la pression pour diminuer la vélocité

MIDI109	toutes les notes sont jouées avec la même vélocité. La vélocité MIDI109 par défaut est 100. En mode « Multi », vous pouvez contrôler la vélocité en temps réel en assignant un contrôleur à la destination 109
Fixed	toutes les notes sont jouées avec la même vélocité. Le champ « Velocity Fixed » apparaît, ce qui permet de définir une vitesse spécifique. En mode « Multi », vous pouvez contrôler la vélocité en temps réel en assignant un contrôleur à la destination « 175 VelFixed »
Pattern	le paramètre « Velocity Patt » apparaît pour vous permettre de sélectionner un « Velocity Pattern » prédéfini ou défini par l'utilisateur (Voir « Velocity Patt » ci-dessous pour plus de détails)
Human1 à Human4	modifient aléatoirement la vélocité des notes dans une plage afin de rendre l'arpégiation plus humaine, chaque vélocité variant légèrement. Les paramètres « human » utilisent la vitesse reçue de la première note jouée comme centre de la plage de randomisation. Chaque note de l'arpégiateur choisira au hasard une vélocité dans la plage donnée (Voir le tableau ci-dessous pour les plages de vélocité)
Chimp1 à Chimp4	fonctionnent de manière similaire aux paramètres « human » ci-dessus. Les paramètres « Chimp » modifient de manière aléatoire la vélocité des notes jouées dans une plage, mais les paramètres « Chimp » ont des plages de randomisation plus importantes
Chimp	utilisent la vélocité reçue de la première note jouée comme centre de la plage de randomisation. Chaque note de l'arpégiateur choisira au hasard une vélocité dans la plage donnée (Voir le tableau ci-dessous pour les plages de randomisation de vélocité)

NB : Pour les réglages « human » et « chimp », si la vélocité de la première note jouée est assez faible pour que la gamme de randomisation sélectionnée puisse entraîner une vitesse de zéro, certaines les notes peuvent avoir une vitesse de zéro et donc ne produire aucun son.

Velocity Setting	Velocity Randomization Range
Human1	± 3
Human2	± 6
Human3	± 10
Human4	± 15
Chimp1	± 25
Chimp2	± 35
Chimp3	± 50
Chimp4	± 64

Les réglages de vélocité « MissNotes1 » à « MissNotes9 » permettent de jouer au hasard un pourcentage de notes saisies.
Voir le tableau ci-dessous pour les pourcentages et leurs paramètres équivalents. Chacun de ces paramètres modifie aussi aléatoirement certaines des vélocités entrées dans une plage de ± 5, dans le but de simuler un son plus humain.

NB : les notes manquées (Missed) sont en fait produites sous forme de notes à vélocité nulle.

Velocity Setting	Approximate % of Notes Missed
MissNotes1	% 10
MissNotes2	% 20
MissNotes3	% 30
MissNotes4	% 40
MissNotes5	% 50
MissNotes6	% 60
MissNotes7	% 70

Velocity Setting	Approximate % of Notes Missed
MissNotes8	% 80
MissNotes9	% 90

Velocity Patt

Lorsque « Velocity » est réglé sur « Pattern », le paramètre « Velocity Patt » apparaît, vous permettant de sélectionner une séquence de pas pour les « Velocity Patterns » de l'arpégiateur. Un « motif de vélocité » décale la vélocité de chaque note arpégée selon un motif séquencé. Sélectionnez un motif Preset ou créez un motif utilisateur personnalisé à l'aide de l'« éditeur de motifs » (voir ci-dessous pour plus de détails).

Les « motifs de vélocité » utilisent la vitesse reçue de la première note jouée en tant que position centrale pour décaler ou augmenter la vitesse. Les pas du « Velocity Pattern » sont lus au taux défini pour « Beats ». Les rythmes peuvent être créés en utilisant des valeurs de vélocité de « -127 » (ou «none») pour laisser des silences dans l'arpégiation.

Si aucune autre touche n'est jouée, les motifs recommenceront chaque fois que vous appuierez sur une touche (il existe des exceptions à cette règle lorsque vous utilisez des paramètres « ARP Latch » autres que « Keys », bien qu'un nouveau motif déclenché commence toujours au pas 1). Lorsque vous déclenchez des « motifs de vélocité » à partir de plusieurs touches à la fois, chaque pas consécutif du motif décale la vélocité d'une autre note saisie, dont l'ordre est déterminé par le paramètre « Play Order » de la page « ARP ».

Edition des « motifs de vélocité »

- Lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced », vous pouvez modifier le motif en surbrillance en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**
  Le paramètre « User Type » peut être ajusté sur la page « MAIN1 » du mode « Global », voir « User Type » § 2.8.2 ci-dessous pour plus de détails
  Vous pouvez créer un nouveau « Pattern » utilisateur en modifiant un « Pattern » existant et en l'enregistrant sur un ID utilisateur.

Chaque motif peut avoir jusqu'à 48 pas et chaque pas peut décaler les vitesses de ± 127 pas.

- Vous pouvez insérer un pas avec la valeur «none» en entrant « -127 » puis en redescendant d'un pas
  Un pas avec la valeur «none» correspond à un silence (aucune note jouée)
- Appuyez sur « STEP - » pour supprimer le dernier pas de la liste,
- appuyez sur « STEP + » pour insérer un nouveau pas de vélocité à la fin de la liste (l'éditeur de motifs mémorise les valeurs des pas supprimées jusqu'à ce que vous enregistriez ou sortiez)
- Utilisez les **boutons de navigation** pour vous déplacer entre les pas du motif
- utilisez les boutons Molette **ALPHA** ou **Previous** (-) / **Next** (+) pour entrer le montant de changement de vélocité pour chaque pas.

NB: Pour les motifs avec des valeurs de vélocité négatives, si la vélocité de la 1ère note jouée est suffisamment faible pour qu'un pas de pattern puisse produire une vélocité de zéro, certaines notes peuvent avoir une vélocité nulle et donc ne produire aucun son.



- Pour enregistrer un motif modifié, appuyez sur le bouton **SAVE** du panneau avant pour afficher la boîte de dialogue d'enregistrement et sélectionnez un « ID utilisateur ». Vous pouvez également renommer le motif si vous le souhaitez
- Appuyez sur « DELETE » pour supprimer un motif utilisateur de la mémoire.
- Appuyez sur **EXIT** pour revenir à la page « ARP »

Duration Mode

Pour définir la manière dont l'arpégiateur contrôlera la durée des notes jouées.

- Fixed : le paramètre « Duration » apparaît et vous permet de définir une durée fixe qui sera appliquée à toutes les notes arpégées. Voir la section « Duration » ci-dessous pour plus de détails
- Pattern : le paramètre « Pattern Duration » apparaîtra, vous permettant de sélectionner un « Duration Pattern » prédéfini ou défini par l'utilisateur. Voir la section « Duration Pattern » ci-dessous pour plus de détails.

Duration

Durée de lecture de la note arpégée en fonction de la valeur « Beats » de l'arpégiateur en cours.
Ce paramètre n'a aucun effet sur les sons de percussion ou autres sons dont la durée est fixe

- 100% : très legato. Une note est maintenue jusqu'au son suivant
- 50% : la note remplit la moitié de l'espace entre elle et la note suivante.
- 0% : stacattissimo

Duration Patt

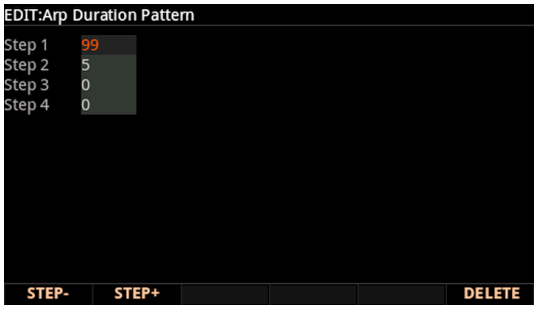
Lorsque « Duration Mode » est défini sur « Pattern », le paramètre « Duration Patt » apparaît, ce qui vous permet de sélectionner une séquence de pas pour les « Patterns » de durée d'arpégiateur. Un motif de durée définit la durée de chaque note d'« Arpège » selon un motif séquencé. Les pas du « Duration Pattern » sont lus au taux défini pour « Beats ». La durée de chaque note est un pourcentage de la valeur « Beats » de l'arpégiateur actuel. Sélectionnez un motif prédéfini ou créez un motif utilisateur personnalisé à l'aide de l'« éditeur de motifs » (voir ci-dessous pour plus de détails).

Edition des « Duration Patterns »

- Lorsque le « User Type » global est défini sur « Advanced », vous pouvez modifier le motif en surbrillance en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**
  (Le paramètre « User Type » peut être ajusté sur la page mode « Global » MAIN1, voir « User Type » § 2.8.2 pour plus de détails)
- Vous pouvez créer un nouveau « Pattern » utilisateur en modifiant un « Pattern » existant et en l'enregistrant sur un ID utilisateur.

Chaque pas peut avoir une durée comprise entre 0 et 100% du réglage « Beats » de l'arpégiateur actuel. Chaque « Pattern » peut avoir jusqu'à 48 pas.

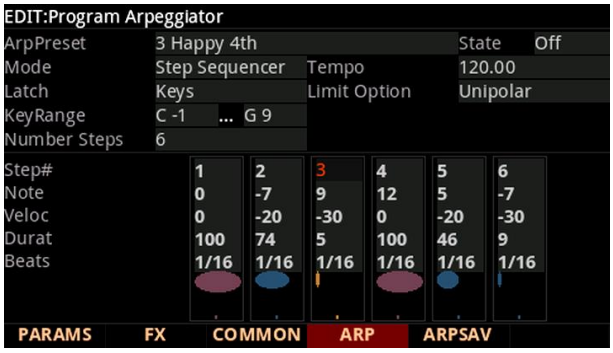
- Pressez « STEP – » supprime le dernier pas de la liste
- Pressez « STEP + » insère une nouveau pas à la fin de la liste
  L'éditeur de motifs se souvient des valeurs des pas supprimées jusqu'à ce que vous enregistriez ou quittiez
- Utilisez les **boutons de navigation** pour naviguer entre les pas du motif,
- utilisez la molette **ALPHA**, le **pavé alphanumérique** ou les boutons **Previous** (-) / **Next** (+) pour entrer la durée de chaque pas



- Pour enregistrer un motif édité, appuyez sur le bouton **SAVE** du panneau avant pour afficher la boîte de dialogue d'enregistrement et sélectionnez un « ID utilisateur » Renommer si besoin le motif
- Appuyez sur « DELETE » pour supprimer un motif utilisateur de la mémoire
- Appuyez sur **EXIT** pour revenir à la page « ARP »

2.5.22 Paramètres du mode « Step Sequencer » de l'Arpeggiateur

En mode séquenceur pas à pas, la page « ARP » permet de créer pas à pas un motif d'arpégiateur unique.



- Sélectionnez un paramètre à l'aide des **boutons de navigation ▲/▼**
- Pour modifier les pas, sélectionnez le paramètre « Step # », puis appuyez sur les **boutons de navigation ◄/►**

Parameter	Range of Values	Default
Number Steps	1-48	3
Step#	1-48	1
Note	-128 to +127	0
Veloc (Velocity)	-128 to +127	0
Durat (Duration)	0-100	100
Beats	1/1 to 1/96	1/16

« Number Steps » définit le nombre de pas de la séquence en cours.

« Step # » indique le numéro de chaque pas de la séquence et peut être utilisé pour naviguer entre les pas.

Le séquenceur pas à pas spécifie 4 paramètres pour chaque pas: « Note », « Veloc » (Velocity), « Durat » (Duration) et « Beats ».

- Utilisez les **boutons de navigation** pour naviguer entre les pas du motif
- utilisez la molette **ALPHA**, le **pavé alphanumérique** ou les boutons **-/+** pour entrer les valeurs des paramètres pour chaque pas.

Note	Les valeurs créent le « Shift Pattern » pour la séquence de pas. Les notes sont spécifiées en demi-pas à partir de la dernière note verrouillée (latched)

	(représentée par 0). Ainsi, cette série de notes: 0, 4, 7 jouera une triade en séquence (-128 à +127), les nombres négatifs se déplaçant sous la note verrouillée (Latched)
Velocity	Les valeurs décalent la vitesse de chaque pas vers le haut ou le bas à partir de la dernière note mémorisée (-127 à +127 par rapport à la valeur originale de la dernière note verrouillée (Latched))
Durat (Duration)	Les valeurs déterminent la durée de chaque pas, en fonction de la valeur « Beats » de chaque pas. La plage de durée est 0-100, ce qui représente un pourcentage de la valeur « Beats » de chaque pas. Une valeur de 100 permet de maintenir la note pendant toute la durée de pas
Beats	Définit la durée entre chaque pas de la séquence, ce qui vous permet de modifier le rythme d'une séquence. « Beats » est défini en fractions d'une mesure de 4 temps dont le taux est défini par le paramètre « Tempo ». Un pas avec « Beats » réglé sur 1/4 jouera une quarternote (note noire) en fonction du réglage actuel du tempo Pour trouver une valeur de « beat », multipliez par 4 le nombre voulu de notes par « beat ». Par exemple, 4 notes/temps (double croche) seraient 4 * 4 = 16, une valeur de beat de 1/16. Trois (3) notes par temps (triolet de croches) seraient 3 * 4 = 12, soit une valeur de 1/12. Six (6) notes par beat (sextolet de doubles croches) seraient 6 * 4 = 24, une valeur de beat de 1/24

Les ovales de couleur sur l'écran  fournissent une interprétation visuelle rapide de la séquence de pas :

- ✓ couleur = numéro de note
- ✓ hauteur = vélocité
- ✓ largeur = durée

La ligne sous chaque ovale change de longueur en fonction de la valeur de « Beats » pour le pas en cours.

2.5.23 Bouton d'écran « Arpeggiator Save » (ARPSAV)

Si vous avez ajusté les paramètres de l'arpégiateur, vous avez la possibilité d'enregistrer un nouveau « Preset Arp » dans un emplacement utilisateur, où il sera disponible pour être utilisé avec d'autres « programmes / Multis ». Tous les paramètres de la page « ARP » sont enregistrés dans le « Preset Arp », à l'exception des paramètres « State » et « KeyRange », qui sont stockés avec le « Programme / Multi ». Si vous n'enregistrez pas un « Preset Arp », les paramètres « arp » seront toujours enregistrés avec le « programme / Multi » actuel.

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « ARPSAV » pour lancer une sauvegarde et sélectionner le numéro d'identification et le nom de votre « Preset Arp »

2.5.24 « Layers Utilities » & « Help »

Certains des boutons **boutons contextuels d'écran** du mode « Program Edit » exécutent une fonction lorsque vous appuyez dessus, ainsi que certains boutons « FAVORITES ».

Les **boutons contextuels d'écran** décrits ci-dessous apparaissent lorsque le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced » (Cf. § 2.5.2 ci-dessus pour plus de détails).

New Layer (NEWLYR)

Pour créer un nouveau « Layer », numéroté au-dessus du « Layer » existant le plus élevé. Lorsque vous appuyez sur ce bouton, le Forte indique qu'il crée un nouveau « Layer », puis retourne à la page où vous vous trouviez. Le nouveau « Layer » devient le « Layer » actuel et est la couche de numéro le plus élevé du « Programme ». Si le « Programme » actuel a déjà son nombre maximum de « Layers », le Forte vous dira que vous ne pouvez plus en ajouter.

Duplicate Layer (DUPLYR)

Pour créer une copie du « Layer » en cours, en dupliquant les réglages de tous ses paramètres. La copie devient le « Layer » courant et est la couche de numéro le plus élevé du « Programme ».

Import Layer (IMPLYR)

Pour copier une couche spécifique d'un autre « Programme » dans le « Programme » en cours. Ce bouton affiche une boîte de dialogue qui vous invite à sélectionner un numéro de couche et un numéro de « Programme ». La boîte de dialogue vous indique le « Layer » actuellement sélectionné et le nombre total de « Layers » du « programme ».

- Utilisez les boutons contextuels d'écran « LAYER » – / + (ou la molette **ALPHA**) pour changer le numéro de couche
  Si le « Programme » en cours n'a qu'un seul « Layer », appuyer sur ces boutons n'a aucun effet
- Utilisez les **boutons contextuels d'écran** « PROG » -/+ (ou la molette **ALPHA**) pour modifier le numéro du « Programme »
- Pendant que vous êtes dans cette boîte de dialogue, vous pouvez écouter non seulement la couche à d'importer, mais aussi tous les autres « Layers » du « Programme » en cours
- Si vous souhaitez entendre le « Layer » à importer seul, vous devez désactiver les autres « Layers »
- Une fois sélectionné le « Layer » souhaité dans le « Programme » souhaité, appuyez sur « IMPORT » pour copier le « Layer » sélectionné en tant que « Layer » courant

NB : L'importation de « Layers » est une alternative pratique à la création de « Layers » à partir de rien. Si vous avez un son favori, par exemple de cordes, et que vous souhaitez l'utiliser dans d'autres « Programmes », importez simplement ses « Layers » dans le « Programme » que vous créez. On hérite ainsi des enveloppes et de tous les paramètres de contrôle en évitant d'avoir à les reprogrammer.

Delete Layer (DELLYR)

Pour afficher la page « Layer Delete ».

- Sélectionnez un « Layer » à supprimer à l'aide des boutons « CHANNEL / ZONE »
- Appuyez sur le bouton « DELETE » pour supprimer le « Layer » sélectionné ou appuyez sur le bouton contextuel « BACK » pour annuler

Delete

- Appuyez sur le bouton « DELETE » pour supprimer le « Programme » en cours
  Les « Programmes d'usine » ne peuvent pas être supprimés
- Appuyez à nouveau sur « DELETE » pour afficher le message « Are You Sure? »
- Appuyez sur « YES » pour exécuter la suppression de « Programme » ou sur « CANCEL » pour annuler

Help

Pour afficher la page de description des fonctions affectées aux boutons « FAVORITES »

FAVORITES 1: Edit	fonctionne comme un bouton **EDIT** dans l'« éditeur de Programme »

	• Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder aux sous-éditeurs lorsque les champs suivants sont sélectionnés: Paramètres de la page « PARAMS », « FX Chains » sur les pages « FX » ou « LYR FX », « Intonation Map » sur la page « COMMON », « Keymaps » sur la page « KEYMAP », « Samples » dans l'« éditeur Keymap », « Pattern » sur la page « ARP » (« Shift », « Velocity » et « Duration ») et « Algorithme » sur la page « ALG » La ligne supérieure de l'écran affiche « F1: EDIT » lorsqu'un sous-éditeur est disponible • Lorsqu'une source « VAST Mod » a été affectée à un **contrôleur physique** ou à un numéro CC, vous pouvez sélectionner le champ « source VAST » et appuyer sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder directement à la sélection du paramètre associé dans la page « PARAMS » • Lorsqu'une source « VAST Mod » a été affectée à une enveloppe, LFO, ASR ou « FUN », vous pouvez sélectionner « champ « source VAST » et appuyer sur le bouton « FAVORITES » **1** pour passer à la sélection d'un champ associé sur l'une des pages d'enveloppe ou de la page « LFO + » La ligne supérieure affiche « F1:JUMP » si le paramètre sélectionné peut être sauté
FAVORITES 2: Compare On / Off	• « FAVORITES » **2** pour rappeler temporairement une version non éditée du « Programme », vous permettant de comparer les versions éditée & originale du « Programme » • Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **2** pour revenir à la version éditée du « Program »
FAVORITES 3: Solo Current Layer	• « FAVORITES » **3** pour mettre en solo temporairement le « Layer » sélectionné. • Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **3** pour annuler le solo du « Layer » actuellement sélectionné
FAVORITES 4: Mute Current Layer	• « FAVORITES » **4** pour couper (Mute) le « Layer » sélectionné • Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **4** pour activer le son sélectionné (unmute)
FAVORITES 5: Bypass FX	• pour ignorer temporairement les chaînes « Insert » et « Aux FX » • Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **5** pour réactiver les chaînes « Insert » et « Aux FX » Le contournement du FX est utile pour vérifier le niveau de sortie d'un « Programme » avec et sans ses chaînes d'effets. Si le niveau de sortie d'un « Programme » est le même avec et sans l'effet FX contourné, il empêchera les sauts de volume soudains qui peuvent se produire lors du changement de « Programme » pendant le maintient des notes. Lorsqu'un nouveau « Programme » est sélectionné alors que les notes du dernier « Programme » sont toujours en attente, les chaînes d'effets du dernier « Programme » peuvent être «volées» par le nouveau « Programme » s'il n'y a pas suffisamment de ressources FX pour les 2 « programmes ». Vous pouvez entendre un saut soudain de volume si la sortie d'un « Programme » est trop faible ou trop forte sans ses chaînes d'effets Pour résoudre ce problème, le gain de sortie dans la dernière case de la chaîne d'insertion doit généralement être ajusté jusqu'à ce que le volume du « programme » soit le même avec et sans contournement du FX. Par la suite, vous devrez peut-être ajuster le paramètre « Common Page OutGain » du « Programme » pour qu'il corresponde à son niveau avec d'autres « programmes »

FAVORITES 6: New Parameter	Lors de l'affectation d'un **contrôleur physique** ou d'un numéro de CC à un champ « source VAST », un paramètre est automatiquement ajouté à la page « PARAMS » (sauf si le **contrôleur physique** / CC MIDI est déjà utilisé par un paramètre existant sur la page « PARAMS »). Dans d'autres cas, il peut être souhaitable de créer manuellement un nouveau paramètre. ➢ Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **6** pour créer un nouveau paramètre. ➢ À l'invite, choisissez une « destination », puis nommez le paramètre Le Parameter « Destination » est le numéro CC par défaut que le paramètre enverra au « Programme ». La destination devient également le contrôle par défaut du paramètre. Une fois le paramètre créé, vous pouvez modifier son contrôle sur la page des « PARAMS »
FAVORITES 7: Ignore Edits From Controllers	Lorsque le bouton « FAVORITES » **7** est enfoncé et allumé, le déplacement de **contrôleurs physiques** affectés à des paramètres sur la page « PARAMS » ne modifie pas la valeur définie dans la page « PARAMS ». Cela permet d'éditer un « Programme » et d'essayer différents paramètres de contrôle sans perdre les valeurs que vous avez précédemment définies sur la page « PARAMS »
FAVORITES 9: Edit Description	« FAVORITES » **9** pour accéder à l'éditeur de description, où vous pouvez modifier le texte de description du « Programme ». Les descriptions de « Programme » apparaissent sur la page « PARAMS » au bas de la liste des paramètres. La description du « Programme » peut être utile pour fournir des informations supplémentaires sur un « Programme », conserver des notes sur les affectations de paramètres ou ajouter votre nom lors du partage de « programmes »
FAVORITES 10: Help	accéder à la page d'aide

2.5.25 Éditons des programmes avec « Oscillateur KVA »

Le Forte utilise des « oscillateurs KVA » pour générer des sons dans les « programmes VAST ». À la différence des « Keymaps », qui jouent des échantillons stockés dans la ROM, les « oscillateurs KVA » créent des signaux générés par DSP à chaque déclenchement. Les « oscillateurs KVA » peuvent créer une gamme de formes d'ondes, allant de formes d'ondes simples de haute qualité familières aux utilisateurs de synthétiseurs analogiques classiques, à des formes d'ondes complexes qui tirent parti de la puissance de traitement interne et des capacités de routage complexes du Forte. Bien que le Forte ait des « Keymaps » contenant des échantillons de formes d'onde de synthé de base, l'utilisation d'« oscillateurs KVA » offre aux utilisateurs un meilleur Portamento, plus d'options de modulation, une qualité sonore supérieure et d'autres avantages qui seront expliqués dans cette section.

L'utimisation des « oscillateurs KVA » au lieu des « Key Ranges ») augmente la polyvalence de vos fonctions d'édition VAST.

Les « programmes VAST » utilisant des « Layers » avec des « oscillateurs KVA » peuvent également être combinés avec d'autres « Layers » à l'aide de « Keymaps ».

2.5.25.1 Utilisation basique des « oscillateurs KVA » 137
2.5.25.2 Choix du type d'« oscillateur KVA » 138
2.5.25.3 Utilisation avancée des « oscillateurs KVA » 140

2.5.25.1 Utilisation basique des « oscillateurs KVA »

Paramètres minimaux pour l'utilisation de base des « oscillateurs KVA »:
Ce sont les paramètres minimaux dont une couche KVA a besoin pour fonctionner dans le style d'un synthé analogique classique:

- 1. « Edit: Program Keymap Page »: définissez le paramètre « Keymap » sur « 999 Silence »
- 2. « EDIT: Program Amp Envelope Page »: Définissez le « mode Envelope » sur « User » et ajustez l'enveloppe d'amplitude à votre convenance (voir « page Amplitude d'Envelope (AMPENV) » § 2.5.17 ci-dessus)
- 3. « EDIT: Wiring Programme Alg Page »: Choisissez un algorithme et définissez un oscillateur (voir « Choix du type d'oscillateur KVA » § 2.5.25.2 ci-dessous)

Les autres « paramètres VAST » de base que vous voudrez probablement ajuster sont les suivants:

- Monophonic On / Off : voir « Page COMMON » § 2.5.20 ci-dessus
- Level Velocity Tracking : voir « Page DSP Control (DSPCTL) » § 2.5.13.5 ci-dessus

Lisez la section « Choix du type d'oscillateur KVA » § 2.5.25.2 ci-dessous pour savoir comment définir chaque type d'oscillateur. Après cela, vous pouvez essayer de créer des « programmes KVA » en suivant les paramètres ci-dessus, puis en définissant et en écoutant chaque type d'oscillateur.
Pour aller plus loin lisez la section « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » § 2.5.25.3 ci-dessous pour apprendre à rendre vos patchs KVA plus expressifs grâce à la « modulation DSP ».

Réglages de « Pitch » pour les « oscillateurs KVA »

Chaque oscillateur (à l'exception des fonctions de bruit) possède ses propres paramètres de Pitch et n'est pas affecté par les paramètres de Ptich qui affectent normalement les « Key Maps » (telles que celles de la page « KEYMAP »). Sur une couche de « Programme », le paramètre « Coarse Pictch » de l'oscillateur utilisé peut être trouvé sur les pages « DSPCTL » et « DSPMOD », dans la liste des paramètres sous le paramètre standard « Pitch » des « Keymaps ». Pour chaque oscillateur, son paramètre « Coarse Pitch » est nommé par une abréviation du nom de l'oscillateur suivi de «Pch». Par exemple, le paramètre « Coarse Picth » pour un oscillateur à onde « Sawtooth » sera appelé « Saw Pch ». Sur la sous-page « DSPCTL » pour tout oscillateur « Pch. » paramètre, vous pouvez ajuster « Fin Pitch » par centièmes et unité d'Hertz, ainsi que les paramètres « KeyTrk » et « VelTrk » de Pitch.

NB : Assurez-vous de différencier les différents paramètres de Pitch, chacun étant utilisé uniquement pour les « keymaps » ou uniquement pour les « oscillateurs KVA ». Le paramètre « Pitch » en haut à gauche des pages « DSPCTL » & « DSPMOD » apparait toujours dans les « Programmes VAST » mais n'affectent que la hauteur des « Keymaps ». Si un « oscillateur KVA » est utilisé, ce paramètre « Pitch » n'a aucun effet sur la hauteur de la couche, auquel cas le paramètre « Pch » d'oscillateur décrit ci-dessus doit être utilisé pour contrôler la hauteur de l'oscillateur.

2.5.25.2 Choix du type d'« oscillateur KVA »

Le Forte est livré avec 22 « oscillateurs KVA » différents :

- ✓ 11 oscillateurs anti-aliasés de haute qualité (sans artefacts numériques)
- ✓ 11 oscillateurs qui présentent un certain crénelage (artefacts numériques) dans les octaves supérieures

Les oscillateurs anti-aliasés consomment plus de ressources DSP que ceux avec aliasing, mais l'amélioration de la qualité sonore est assez perceptible. « Kurzweil » recommande fortement d'utiliser les oscillateurs anti-aliasing pour la plupart des applications.

Les tableaux ci-dessous répertorient les « oscillateurs KVA » par type et par taille de bloc fonction.

- Avant de configurer un oscillateur, vous devez choisir un algorithme incluant un bloc correspondant à la taille de bloc de l'oscillateur que vous souhaitez utiliser.
  Voir la page « Algorithme de routage (ALG) » § 2.5.13 ci-dessus et « Bases de l'algorithme » § 2.5.13.1 ci-dessus pour plus d'informations sur la sélection d'algorithmes
- Une fois que vous avez choisi un algorithme avec la taille de bloc souhaitée, mettez le bloc en surbrillance et utilisez la molette **ALPHA** pour faire défiler les fonctions disponibles jusqu'à ce que vous trouviez l'oscillateur souhaité.

L'oscillateur « Sync Square » est un oscillateur à 8 blocs qui nécessite l'utilisation de 2 « Layers » (4 blocs chacun) et la fonction « Alt Input » du mode « Cascade ». Voir ci-dessous pour plus de détails sur la configuration de l'oscillateur « Sync Square ».

NB : Si vous placez plusieurs oscillateurs dans un algorithme, vous n'entendrez que la sortie du dernier oscillateur dans l'algorithme, à moins qu'un algorithme ne soit utilisé pour router l'oscillateur précédent en contournement du dernier oscillateur et dans un bloc de fonction « MIX », ou si le dernier oscillateur traite son entrée audio.

Anti-Aliased Oscillators	
Size	**Name/Type**
1 Block	LPNOIZ (noise + low pass filter)
2 Blocks	SINE
	SINE+
	SAW
	RES NOISE (noise + low pass filter with resonance)
	SQUARE
3 Blocks	PWM (Pulse Width Modulation)
4 Blocks	SYNC SAW
	SUPER SAW
	TRIPLE SAW
8 Blocks	SYNC SQUARE (master) >>, >>SYNC SQUARE (slave) *(4 blocks each)*

Aliased Oscillators	
Size	**Name/Type**
1 Block	SINE
	SAW
	TRI
	SQUARE
	NOISE
	SINE+
	SAW+
	NOISE+
	SW+SHP (Sawtooth + Shaper)
2 Blocks	SHAPED SAW
	PWM (Pulse Width Modulation)

Configuration de l'oscillateur « Sync Square »

L'oscillateur « Sync Square » est en réalité composé de 2 oscillateurs, un maître et un esclave, configurés pour émuler la manière dont les oscillateurs « Synchronized Square » fonctionnaient sur les synthétiseurs analogiques classiques.

Pour créer un « Programme » à l'aide de « Sync Square » :

- ➢ sélectionnez le Programme « 998 Editor Template »

- Sélectionnez « none » sur la page « KEYMAP »
- Sélectionnez « user » sur la page « AMPENV » pour l'enveloppe d'amplificateur
- Sur la page « ALG », sélectionnez l'algorithme « 5 » en haut de la page
- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le bloc fonctionnel et utilisez la molette **ALPHA** pour sélectionner la fonction « SYNC SQUARE (master) >> »
- Ensuite, appuyez sur le **bouton contextuel** « <<< » pour changer la page de **boutons contextuels** jusqu'à ce que « DupLyr » apparaisse
- Appuyez sur « DupLyr » pour dupliquer le « Layer », en créant le « Layer 2 »
- Dans le « Layer 2 », sur la page « ALG », modifiez le bloc (esclave), et réglez le paramètre « Alt Input » sur « Layer 1 »
- Le dernier pas consiste à aller à la page « DSPCTL » du « Layer 1 » et à réduire le paramètre « Level » à « -96dB » (ceci garantit que vous n'entendrez que la sortie de l'oscillateur esclave sur « Layer 2 », qui est la fonction prévue de « Sync Square »)

Maintenant, l'oscillateur « Sync Square » devrait fonctionner. Le paramètre « Syncoff » (Sync Offset), est le paramètre principal pour façonner ce son. « Syncoff » définit le décalage de synchronisation entre les ondes carrées maître et esclave dans chaque oscillateur correspondant, ce qui modifie la forme de la forme d'onde émise par l'oscillateur esclave. L'oscillateur « Sync Square » est le plus expressif lorsque le paramètre « Syncoff » est modulé pendant l'exécution.

Utilisez la page « DSPMOD » assigner une enveloppe ou un **contrôleur continu** comme la **molette de modulation**, pour entendre l'effet (voir « page DSP Modulation (DSPMOD) » § 2.5.14 ci-dessus, ainsi que « Page DSP Control (DSPCTL) » § 2.5.13.5 ci-dessus et « Paramètres de contrôle DSP courants » dans « Algorithm Basics » § 2.5.13.1 ci-dessus, pour plus de détails sur la configuration de la modulation et d'autres méthodes de contrôle des paramètres,
Reportez-vous à « Pages « Envelope 2 » (ENV2) et « Envelope 3 » (ENV3) » § 2.5.18 ci-dessus pour plus de détails sur l'utilisation des enveloppes comme sources de modulation.

Reportez-vous à la section « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » § 2.5.25.3 ci-dessous pour obtenir des exemples similaires sur la définition et le contrôle de la modulation pour les fonctions spécifiques à l'oscillateur et d'autres paramètres.

Pour ajouter une fonction DSP à l'oscillateur « Sync Square », vous devez utiliser le mode « Cascade ».

Par exemple, pour ajouter un filtre :

- Dupliquez l'un des « Layers » pour créer le « Layer 3 ».
- Sur la couche 3, sélectionnez la page « ALG » et choisissez l'un des algorithmes du mode en « Cascade », les algorithmes 101-131. Pour cet exemple, utilisons l'alg 105 avec le filtre « 4Pole Mogue LP » sélectionné pour le bloc fonction.
- Pour le paramètre « Alt Input », sélectionnez « Layer 2 ». Ceci achemine une copie de paramètre pré-niveau de la sortie de « Layer 2 » dans « Layer 3 ».
- Accédez à la page « DSPCTL » de la « Layer 2 » et ramenez son niveau à « -96 dB » (sinon, le son non filtré de « Layer 2 ») sera audible ainsi que le son filtré dans « Layer 3 »).
  Vous pouvez maintenant entendre le « Sync Square » des « Layers » 1 et 2 traversant le filtre de la « Layer 3 ».

Voir « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » § 2.5.25.3 ci-dessous pour des exemples de configuration et de contrôle de la modulation des paramètres de filtre.

2.5.25.3 Utilisation avancée des « oscillateurs KVA »

Lisez les sections KVA ci-dessus avant de passer à cette section.
Si vous avez essayé le « Programme » décrit ci-dessus dans « Utilisation basique des oscillateurs KVA » § 2.5.25.1 ci-dessus, vous avez peut-être remarqué qu'il n'y a pas de variation dans les notes jouées en dehors de la hauteur. Les « Layers » et les « Programmes » créés avec les « oscillateurs KVA » peuvent devenir beaucoup plus expressifs en introduisant des variations avec la « modulation DSP ».
Pour une couche d'« oscillateur KVA », vous pouvez utiliser la « modulation DSP » comme vous le feriez pour les « Keymap Layers »

- ✓ voir « Paramètres de contrôle DSP Common » § 2.5.13.2 ci-dessus,
- ✓ « Page DSP Modulation (DSPMOD) » § 2.5.14 ci-dessus et
- ✓ « Page DSP Control (DSPCTL) ») § 2.5.13.5 ci-dessus.

Plusieurs « oscillateurs KVA » ont également leurs propres paramètres de modulation auxquels il faut accéder pour contrôler la fonction prévue de l'oscillateur. Outre ces méthodes, les « Layers KVA » peuvent également être modifiées en utilisant des « Key Range » avec des enveloppes d'amplitude « natural ». Voir ci-dessous pour plus de détails sur chaque méthode.

2.5.25.3.1 Exemples de contrôle et de « modulation DSP » simples 140
2.5.25.3.2 Paramètres spécifiques de contrôle et de modulation de l'oscillateur 142
2.5.25.3.3 Utilisation de « Keymap » et d'enveloppes d'amplitude « natural » avec « oscillateurs KVA » 143

2.5.25.3.1 Exemples de contrôle et de « modulation DSP » simples

- ➢ Sélectionnez le Programme « 998 Editor Template » et appuyez sur le bouton contextuel « EDIT »
- ➢ Accédez à la page « KEYMAP » et définissez « Keymap » sur « 999 Silence »
- ➢ Ensuite, allez à la page « AMPENV » et définissez le mode sur « User », définissez « Att1 time » sur « .002 » et « Rel1 time » sur « 0.02 »
  Cela donne un contrôle basique Attack et Release des enveloppes avec les **curseurs C** & **D**
- ➢ Appuyez sur le bouton contextuel « ALG » et sélectionnez « Algorithme 8 »
- ➢ Sélectionnez le bloc de fonction vide le plus à gauche et utilisez la molette **ALPHA** pour accéder à l'oscillateur « PWM »
- ➢ Jouez quelques notes pour entendre le son de l'oscillateur PWM
- ➢ Sélectionnez le bloc fonction vide le plus à droite et utilisez la molette **ALPHA** pour accéder au bloc « LOPASS »
- ➢ Vous devriez immédiatement entendre une différence dans le son du « Programme », car la fonction « LOPASS » est définie par défaut pour couper certaines des hautes fréquences de n'importe quel signal qui le traverse, dans ce cas le signal PWM est en train de passer
- ➢ Avec la fonction « LOPASS » toujours sélectionnée, appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à « LP Frq », paramètre principal de l'objet « LOPASS » sur la page « DSPCTL »
  Vous pouvez également accéder à cette page à l'aide du bouton contextuel d'écran « DSPCTL »
- ➢ Ajuster ici la valeur initiale de la fonction, dans ce cas, il s'agit d'une fréquence de coupure pour le filtre passe-bas
  Pour cet exemple, laissez cette valeur initiale définie sur sa valeur par défaut
- ➢ Avec le paramètre « LP Frq » sélectionné, appuyez sur le **bouton de curseur ►** pour accéder à la sous-page de cette fonction (sur la moitié droite de l'écran)
- ➢ Sélectionnez le paramètre « Veltrk » et utilisez la molette **ALPHA** ou le **pavé alphanumérique** pour le régler à « 10800ct »

Les **vélocités du clavier** affectent maintenant le paramètre « LP Frq ».

- Vélocité de 127 : la fréquence de coupure du filtre monte de 10800 cents par rapport à sa valeur initiale
- Vélocité de 0 : aucun effet sur la fréquence de coupure
- Vélocités intermédiaires : fréquence de coupure de 0 à 10800 cents. Globalement, une les vélocités élevées augmenteront des fréquences de coupure, ce qui rendra l'oscillateur plus clair, et les vélocités faibles abaisseront la fréquence de coupure, ce qui rendra l'oscillateur plus sombre.

  Cette méthode peut être utilisée pour contrôler toute fonction DSP chargée dans un algorithme. Voir « Paramètres de contrôle DSP commons » § 2.5.13.2 ci-dessus pour d'autres paramètres de contrôle disponibles sur la page « DSPCTL ».

Vous pouvez également affecter la fréquence de coupure à tout **contrôleur continu**, tel que la **molette de modulation**.

Recommencez avec le Programme non édité « 998 Editor Template » :

- Suivez les mêmes étapes que ci-dessus, mais au lieu de modifier les paramètres de la page « DSPCTL », appuyez sur le bouton « DSPMOD » pour accéder à la page « Modulation DSP »
- Sur le côté gauche de l'écran, choisissez le paramètre pour « LP Frq », puis cliquez-droit avec la souris pour accéder à la sous-page « LP Frq »
- Sur cette sous-page, vous pouvez assigner n'importe quel **contrôleur continu** pour contrôler la fréquence de coupure de la fonction « LOPASS » (ou le paramètre principal pour toute fonction chargée dans l'algorithme actuel)
- Sélectionnez le paramètre « Src1 », maintenez le bouton **ENTER** et déplacez la **molette de modulation** pour sélectionner rapidement « MWheel » (**molette de modulation**) comme « source de contrôle »
- Ensuite, appuyez sur le **bouton de curseur ▼** pour sélectionner le paramètre « Depth »
- puis utilisez la molette **ALPHA** ou le **pavé alphanumérique** pour le régler jusqu'à « 10800ct »

Maintenant, la **molette de modulation** affectera le paramètre « LP Frq »

- Maximum (valeur 127) : la fréquence de coupure du filtre augmentera de 10800 centièmes par rapport à sa valeur initiale,
- Minimum (valeur 0) : aucun effet sur la fréquence de coupure
- Positions intermédiaires : Fréquence de coupure entre 0 et 10800 cents

- Le contrôle de la fréquence de coupure est le même que dans l'exemple précédent, mais par la **molette de modulation**
  La fréquence de coupure augmente en poussant la **molette de modulation**, ce qui rend l'oscillateur plus brillant ou diminue en tirant la **molette de modulation**, ce qui rend l'oscillateur plus sombre
  Ceci est utile pour contrôler un son « Filter Sweep » classique.

La méthode ci-dessus peut être utilisée pour contrôler toute fonction DSP chargée dans un algorithme, et vous pouvez choisir n'importe quel **contrôleur continu** comme « source de contrôle ».

2.5.25.3.2 Paramètres spécifiques de contrôle et de modulation de l'oscillateur

Plusieurs « oscillateurs KVA » ont également leurs propres paramètres de modulation auxquels il faut accéder pour contrôler la fonction prévue de l'oscillateur. Voici une liste de ces oscillateurs et de leurs paramètres spécifiques, regroupés par taille de bloc.
Bien que les paramètres suivants puissent être laissés sur un réglage fixe, l'utilisation de l'une des techniques « DSPCTL » ou « DSPMOD » décrites dans les exemples ci-dessus produira une plage d'expression plus large provenant de chaque oscillateur.

1 block	**LPNOIZ** Générateur de bruit combiné à un filtre passe-bas. Utilisez le paramètre « Noiz Frq » pour contrôler la fréquence de coupure du filtre **NOISE** Générateur de bruit simple. Utilisez le paramètre « Noise » pour contrôler l'amplitude initiale du bruit **SW + SHP** (Sawtooth + Shape) Cet oscillateur est capable d'une synthèse FM basique. Son paramètre distinctif est « Pch Coar ». Cet oscillateur doit venir après la « source sonore » dans un algorithme (au clavier ou à l'oscillateur) pour entendre l'effet de « Pch Coar », qui peut changer radicalement ce que reçoit l'oscillateur en entrée. Il fonctionne bien si placé après une source « Sine ». **SINE+** [Aliased (non recommandé)] Identique à la version à 2 blocs, mais sans le paramètre « Sine + Am ». **SAW+** [aliased (non recommandé)] Oscillateur Sawtooth pouvant ajouter un signal d'entrée à sa sortie **NOISE+** [Aliased (non recommandé)] Oscillateur de bruit qui peut ajouter un signal d'entrée à sa sortie
2 blocks	**SINE+** Oscillateur sinusoïdal qui peut ajouter un signal d'entrée à sa sortie. Les paramètres « Sin + Pch » et « Sine + Am » affectent la hauteur et l'amplitude de la forme d'onde sinusoïdale sans affecter la hauteur de la source d'entrée **RES NOISE** Générateur de bruit combiné à un filtre passe-bas avec contrôle de la résonance. ○ Noiz Frq: contrôle la fréquence de coupure du filtre ○ Noiz Q : contrôle l'amplitude de la résonance (augmentation ou réduction de la fréquence de coupure). Une technique permettant d'utiliser cette fonction est de définir une valeur élevée pour « Noiz Q » (pour que vous entendiez une résonance créez un son), puis sur la page « DSPCTL » définir C4 comme fréquence initiale pour « Noiz Frq », et mettre « Keytrk » à « 100ct / key » sur la sous-page « Noiz Frq ». Cela fait que la fréquence de résonance du bruit correspond à la note de la touche jouée **SHAPED SAW** Oscillateur en dents de scie capable de transformer sa forme d'onde de sortie entre Sawtooth et onde sinusoïdale (sans fondu enchaîné). Le paramètre distinctif de cet oscillateur est « Shape », qui contrôle le morphing. ○ Shape réglé sur 0, l'oscillateur produit une onde en dents de scie pure. ○ Shape réglé sur 127, l'oscillateur produit une onde sinusoïdale pure. ○ Les valeurs intermédiaires produisent un morphing entre les 2 formes d'onde **PWM** (modulation de largeur d'impulsion) [aliasé (non recommandé)] Le paramètre distinctif de cet oscillateur est « PWM Wid », qui ajuste la largeur d'impulsion à partir des valeurs de 1 à 99. ○ PWM Wid =50 : Production d'une onde carrée

	○ En augmentant « WM Wid » à partir de 50, la largeur d'impulsion devient plus étroite, ce qui modifie la forme de la forme d'onde de sortie et modifie ainsi la qualité tonale de l'oscillateur
3 blocks	**PWM** (modulation de largeur d'impulsion) [anti-aliasing (recommandé)] Identique à 2 blocs PWM, voir ci-dessus
4 blocks	**SYNC SAW** « Sync Saw » se compose de 2 ondes Sawtooth, une que vous entendez (Slave) et une qui contrôle l'esclave (Master). Le paramètre distinctif de cet oscillateur est « SyncOff », qui contrôle le décalage des ondes esclave et maître. ○ SyncOff= 0 : le maître n'a aucun effet sur l'esclave. ○ SyncOff non nul : l'esclave redémarre son cycle d'onde chaque fois que l'onde Master termine un cycle. Les décalages obligent l'esclave à redémarrer son cycle au milieu de cycles en dents de scie normales, ce qui entraîne la modification de la forme d'onde et du son de l'esclave. **SUPER SAW** Oscillateur composé de 2 ondes Sawtooth. Le paramètre distinctif de cet oscillateur est « Detune », dont les réglages de 0 à 50 cents, permettent de désaccorder les 2 ondes Saw jusqu'à 50 cents de la hauteur de la note jouée. « Detune » affecte les 2 ondes Saw, l'une est désaccordée au-dessus de la hauteur d'origine et l'autre en dessous de la hauteur d'origine **TRIPLE SAW** Oscillateur composé de 3 ondes Saw. Le paramètre distinct de cet oscillateur est « Detune », dont les réglages de 0 à 50 cents permettent de désaccorder 2 des ondes Saw jusqu'à 50 cents de la hauteur de la note jouée. « Detune » affecte 2 des ondes Saw, l'une au-dessus de la hauteur d'origine, et l'autre au-dessous la hauteur d'origine. La 3ème onde saw joue toujours le pitch racine et n'est pas affectée par « Detune »
8 blocks	**SYNC SQUARE** (maître) >>, >> **SYNC SQUARE** (esclave) Voir « Configuration de l'oscillateur Sync Square » § 2.5.25.2 ci-dessus

2.5.25.3.3 Utilisation de « Keymap » et d'enveloppes d'amplitude « natural » avec « oscillateurs KVA »

Les « Keymaps » sont importants dans les couches utilisant des « oscillateurs KVA », même si leurs échantillons ne sont généralement pas entendus dans ces couches (voir la remarque plus bas pour les exceptions). La sélection de « Keymap » est importante car l'amplitude maximale définie pour chaque note du « Keymap » est appliquée à l'oscillateur.

Pour la plupart des utilisations des « oscillateurs KVA », le « Keymap 999 Silence » est adapté car chaque touche de la « Keymap » est définie sur la même amplitude maximale, contrairement à beaucoup de « Keymaps » d'instruments. Le « keymap 999 Silence » garantit un comportement d'amplitude uniforme d'un oscillateur et, lorsque l'enveloppe d'amplitude est définie sur le mode User, les utilisateurs peuvent facilement définir tous les aspects de l'amplitude d'un oscillateur. Le Forte a également la capacité d'appliquer des enveloppes d'amplitude « natural » aux oscillateurs.

Avec une enveloppe d'amplitude réglée sur le mode « natural », chaque note d'oscillateur prend les qualités d'amplitude de chaque échantillon dans une « Keymap » (avec chaque note relative à l'emplacement de la note d'échantillonnage). Chaque échantillon d'une « Keymap » dispose d'une enveloppe « natural » créée par le constructeur. Les enveloppes « naturals » ont beaucoup plus de détails que ce qu'il est possible de créer avec l'enveloppe d'amplitude utilisateur, et elles sont utiles lorsque vous essayez d'imiter des enveloppes d'amplitude d'instrument spécifiques.

Lorsque vous utilisez cette technique, rappelez-vous que l'amplitude maximale de chaque touche est définie par la « Keymap » en cours. Vous pouvez toujours contrôler les paramètres globaux d'une enveloppe « natural » en utilisant la page « ENVCTL ».

NB: Les échantillons d'une « Keymap » ne sont pas entendus lors de l'utilisation d'un oscillateur, sauf si un algorithme est utilisé pour acheminer le signal « Keymap » en contournement de l'oscillateur et dans un bloc fonction « MIX », ou s'il s'agit d'un oscillateur traitant son entrée audio.

2.5.26 Éditions des « Programmes KB3 »

Les programme « KB3 » sont une émulation Kurzweil d'orgue « Tonewheel » classique « Hammond™ B-3 ». Ce son était incomparable, en particulier avec un système de haut-parleurs rotatifs Leslie™. Des tests et analyses approfondis ont été effectués sur plusieurs orgues à roues phoniques, afin de créer l'émulation « Tonewheel ». Le vieillissement du son (en mieux !) des orgues lorsque leurs condensateurs commencent à « fuir » a été également émulé, en incluant un paramètre qui règle le montant de « grunge » (fuite) dans le son.

Les « Programmes KB3 » utilisent des oscillateurs pour émuler le son « Tonewheel ». Chaque oscillateur fonctionne indépendamment et possède son propre contrôle de hauteur et d'amplitude. Vous pouvez contrôler le nombre d'oscillateurs utilisés pour un « Programme KB3 ». Il y a 2 oscillateurs par voix, pour un total de 256. Vous pouvez utiliser jusqu'à 91 d'entre eux dans un « Programme KB3 » (le 92ème est réservé pour générer des clics). Comme les oscillateurs commencent à fonctionner dès que vous sélectionnez un « Programme KB3 », il existe toujours des voix disponibles, contrairement aux « Programmes VAST », qui commencent à «voler» des notes lorsque vous atteignez la limite de polyphonie.

NB : Les oscillateurs du Forte, qui seront appelés « roues phoniques » (« Tonewheel ») à partir de maintenant, sont divisés en un groupe « Upper » (supérieur) et « Lower » (inférieur).

- ✓ Les « roues phoniques Upper » utilisent les échantillons du Forte pour générer du son (son échantillonné)
- ✓ les « roues phoniques Lower » utilisent des ondes sinusoïdales (son modélisé)

Vous pouvez modifier le « Keymap » des « roues phoniques Upper » d'un « Programme KB3 » pour produire un grand nombre de sons. En changeant le « Keymap » de sinusoïdale à onde Saw, il est possible d'émuler le son des « orgues combi » classiques comme les modèles Vox™ et Farfisa™.

NB : les « Programmes KB3 » qui émulent les orgues Hammond (c.a.d qui utilisent le « Keymap 150 ») ne consomment AUCUNE des 128 voix de polyphonie du Forte mais utilisent plutôt des ondes sinusoïdales générées par DSP.
Par contre ce n'est pas le cas des « Programmes KB3 » émulant les orgues Vox ou Farfisa en utilisant d'autres « Keymaps » !

Les « Programmes KB3 » sont également acheminés via des effets de vibrato, de haut-parleur rotatif, de préampli et de distorsion, voir ci-après pour les détails.

2.5.26.1 Structure des « Programmes KB3 » 145
2.5.26.2 Conseils de programmation « KB3 » 146
2.5.26.3 KB3 - Page Parameters : « PARAMS » 147
2.5.26.4 KB3 - Page Program FX : « FX » 148
2.5.26.5 KB3 - Page « COMMON » 148
2.5.26.6 KB3 - Page Tone Wheels : « TONEWL » 149

2.5.26.7 KB3 - Page « DRAWBAR » 151
2.5.26.8 KB3 - Page « PITCH » 152
2.5.26.9 KB3 - Page « AMP » 152
2.5.26.10 KB3 - Page « KEYCLICK » 153
2.5.26.11 KB3 - Page « PERC » 155
2.5.26.12 KB3 - Page « EQ » 157
2.5.26.13 KB3 - Pages « LFO + », « ARP » & « ARPSAV » 157

2.5.26.1 Structure des « Programmes KB3 »

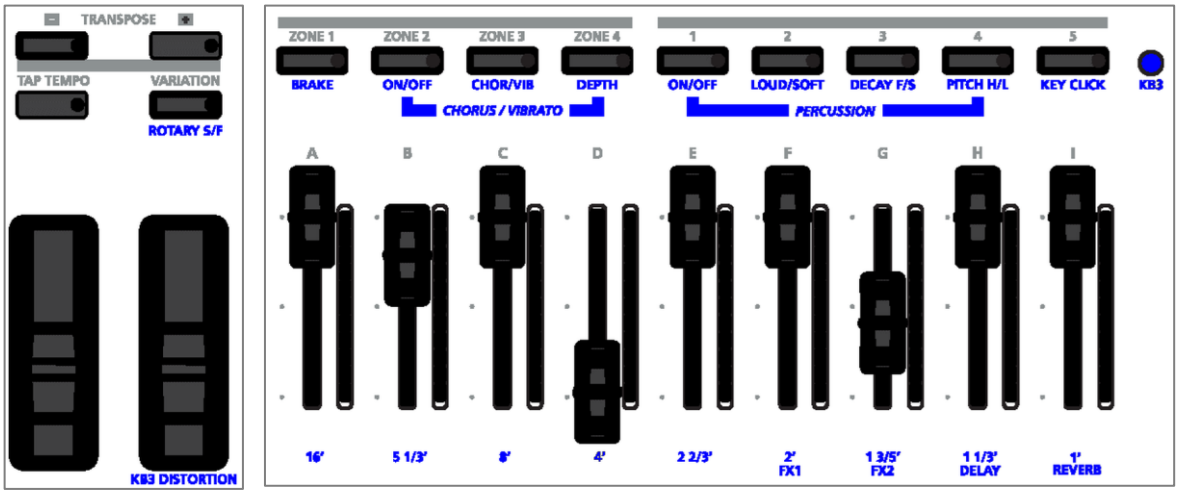
2.5.26.1.1 Mode « KB3 » 145
2.5.26.1.2 Effets « KB3 » et contrôles en temps réel 145

2.5.26.1.1 Mode « KB3 »

- Les « Programmes KB3 » sont assez différents des « Programmes VAST », c'est pourquoi le terme mode « KB3 » est utilisé pour décrire le simple fait de sélectionner un « Programme KB3 ».
  Le voyant bleu **KB3** sur le panneau avant s'allume d'ailleurs pour indiquer qu'un « Programme KB3 » est sélectionné

Les « Programmes KB3 » ne peuvent être joués que sur un seul canal à la fois.

2.5.26.1.2 Effets « KB3 » et contrôles en temps réel



De nombreux paramètres des « Programmes KB3 » sont contrôlables en temps réel directement depuis le panneau avant. Notamment, les **curseurs** émulent les **tirettes** caractéritiques des orgues « Tonewheel », tandis que les **boutons de commutation** « ASSIGNABLE SWITCHES » situés au-dessus, peuvent contrôler les effets « Tonewheel » classiques: « Leslie », « vibrato », « chorus » et « percussions ».

Drawbars

Le jeu de **tirettes** (Drawbars) caractéristiques des orgues à roues phoniques, imitait les « Stops » d'un orgue à tuyaux. Le déplacement des **tirettes** permet de contrôler l'amplitude des fondamentaux ou des harmoniques des notes. Les **curseurs** du Forte représentent les 9 **tirettes**. Pousser les **curseurs** vers le haut équivaut à « enfoncer » les **tirettes,** pour

supprimer des fondamentaux ou des harmoniques (C'est-à-dire que la direction habituelle de fonctionnement des curseurs est inversée).

Subharmonics		Fundamental	Harmonics					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Slider A	Slider B	Slider C	Slider D	Slider E	Slider F	Slider G	Slider H	Slider I

Tableau 7-2 Paramètres standard de tirette pour le Hammond B3

Boutons d'effets du mode « KB3 » (Commutateurs « ASSIGNABLE SWITCHES »**)**
Lorsque vous utilisez un « Programme KB3 », le voyant bleu **KB3** est allumé et les **commutateurs** « ASSIGNABLE SWITCHES » au-dessus des **curseurs** contrôlent alors les « effets KB3 ». La fonction « KB3 » est étiquetée en bleu sous chaque **commutateur**, et leurs voyants indiquent l'état des différents effets pour le « Programme KB3 » actuel. Ce statut est enregistré dans chaque « Programme ». Vous pouvez déclencher les effets en temps réel en appuyant sur ces boutons.

NB : En mode « KB3 », ces **commutateurs** répondent également aux messages reçus d'un contrôleur MIDI externe.

« Chorus » et « Vibrato » ont chacun 3 niveaux de profondeur :

- Appuyez sur le bouton « **CHORUS / VIBRATO » DEPTH** pour basculer entre « Depth 1 » & « Depth 3 » ((LED éteinte/allumée).
- Vous pouvez également définir la profondeur sur la page « KB3 Parameters » en utilisant le paramètre « Chorus / Vibrato Depth ». Valeurs 0-42=Depth1, 43-85=Depth2, 86-127 = Depth3

Assignation des autres contrôleurs en mode « KB3 »
Les autres affectations par défaut pour les « Programmes KB3 » sont les suivantes:

CC Pedal 1 (volume)	contrôle le volume du préampli, émulant le contrôle du volume d'un préampli d'orgue. Le paramètre « PreampResp » doit être défini sur « On » pour que cela fonctionne (paramètre par défaut) Voir « PreampResp » § 2.5.26.5 ci-dessous pour plus de détails
Mod Wheel	contrôle la distorsion
Switch Pedal 1 (sustain)	contrôle l'effet de haut-parleur rotatif, qui permet de basculer la vitesse de rotation entre Slow & Fast Cela a le même effet que l'utilisation du Bouton **ROTARY S/F** (**VARIATION**)

2.5.26.2 Conseils de programmation « KB3 »

En plus de modifier un large éventail de paramètres de « Programmes KB3 » existants, vous pouvez créer vos propres « Programmes KB3 ». Kurzweil conseille de de commencer à partir d'un « Programme KB3 » existant.

NB : Un « Programme » Forte ordinaire ne peut pas être transformé en « Programme KB3 ». L'allumage du voyant bleu **KB3** (situé à droite des **boutons** « ASSIGNABLE SWITCHES »), indique que le « Programme » en cours est un « Programme KB3 ».

- Entrez dans l'« éditeur de programme KB3 » en appuyant sur le bouton contextuel d'écran « EDIT » alors qu'un « Programme KB3 » est sélectionné en mode « Program »

Vous verrez rapidement que l'éditeur KB3 diffère de l'éditeur de « Programme VAST » standard

La différence principale entre différents modèles d'orgues vintages tient au nombre de roues phoniques dont il dispose. Gardez à l'esprit, cependant, que le son d'un orgue à roues phoniques dépend non seulement de son modèle, mais aussi de la qualité de son entretien.

La fonctionnalité « Octave Folding » des orgues à roues phoniques, par laquelle où une octave (ou une partie d'octave) est répétée en haut ou en bas du clavier, est émulée automatiquement par le mode « KB3 » du Forte.

Premiers modèles orgues « Tonewheel »

Les instruments de cette époque comportaient 91 roues phoniques. Pour obtenir ce son sur le Forte :

- allez à la page « TONEWL » pour sélectionnez « 91 Tonewheel » et réglez la hauteur la plus basse sur C1
- Commencez avec « Wheel Volume Map » sur « Junky » et « Organ Map » sur « Bob »
- Vous pouvez également augmenter le niveau du clic, qui a tendance à devenir plus fort sur les orgues plus anciens

Modèles d'orgues « Tonewheel » de la période intermédiaire

Pour modéliser l'un de ces instruments :

- sélectionnez « 82 Tonewheel » et une note basse de « A1 ».
- Réglez « Wheel Volume Map » sur « Mellow » et « Organ Map » sur « Eric »
- Réglez le le clic de touche sur un niveau modéré

Modèles B-3

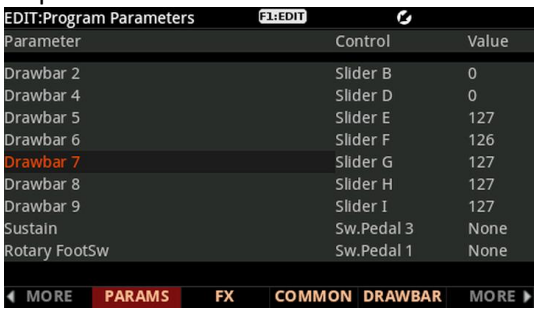
Pour ce son :

- Sélectionnez « 79 Tonewheel » et réglez la note grave sur « C2 ».
- Les meilleurs réglages sont « Wheel Volume map » sur « Bright» et « Organ Map » sur « Peck »
- Réduisez éventuellement le niveau de clic de touche

2.5.26.3 KB3 - Page Parameters : « PARAMS »

Cette page est similaire à la page « PARAMS » de « l'éditeur VAST »; voir « Page PARAMS » § 2.5.7 ci-dessus. Dans les « Programmes KB3 », la page « PARAMS » contient certains paramètres supplémentaire par rapport aux « Programmes » non KB3:

- Rotary Slow/Fast,
- Rotary Brake
- « Chorus / Vibrato » On/Off,
- « Chorus / Vibrato » Select
- « Chorus / Vibrato » Depth

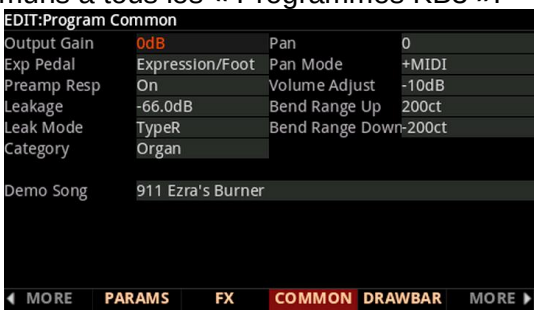


2.5.26.4 KB3 - Page Program FX : « FX »

Cette page est identique à la page « FX » de l'« éditeur de Programme VAST » (voir « Page FX » § 2.5.8 ci-dessus).

2.5.26.5 KB3 - Page « COMMON »

Outre les paramètres pour le gain de sortie, le panoramique de sortie, le « Pan Mode » et les « Morceaux » de démonstration (décrits dans « Paramètres Commmon avec User Type Advanced »), la page « COMMON » de l'« éditeur KB3 » contient des paramètres d'émulation d'orgues communs à tous les « Programmes KB3 ».



Parameter	Range of Values
Preamp/Expression Response	Off, On
Leakage	-96.0 to -20.0 dB, in 0.5-dB increments
Leak Mode	None, Type A, Type X, Type Y, Type Z, Type R
Volume Adjust	-96 to 96 dB
Bend Range Up	± 7200 cents
Bend Range Down	± 7200 cents

PreampResp

Activez ou désactivez ce paramètre pour activer/désactiver la partie préamplificateur + **pédale d'expression** du modèle « KB3 ». L'activation de cette option (par défaut) permet aux « Programmes KB3 » de fonctionner comme des Orgues de série (non modifiés). La **pédale d'expression** dans ce cas est plus qu'une **pédale de volume**, car elle fonctionne comme un « contrôle de Loudness », en faisant varier la réponse en fréquence pour compenser les différences de sensibilité de l'oreille à différents volumes.
De plus, le préamplificateur fournit une « courbe de désaccentuation » pour compenser la « préaccentuation du volume de la roue phonique intégrée.

- Off pour désactiver la **pédale de volume**, afin d'émuler certains orgues modifiés pour produire une sortie directe (avant le préampli et la pédale d'expression)

Exp Pedal

Utilisez ce paramètre pour définir quelle entrée **CC Pedal** du panneau arrière contrôlera le volume du « Programme KB3 » actuel.

- Expression / Foot : Contrôle du volume par une **pédale CC** branchée sur l'une des entrées **CC Pedal 1** (volume) ou **CC Pedal 2**
- Expression : Contrôle du volume par une **Pedal CC** branchée sur l'entrée **CC Pedal1** (volume)
- Foot : Contrôle du volume par une **Pedal CC** branchée sur l'entrée **CC Pedal2**
- None : le contrôle du volume des 2 entrées de **Pedal CC** est désactivé

Leakage

Niveau de la diaphonie (Crosstalk) simulée et du « signal Bleed » des roues phoniques adjacentes dans le modèle « B-3 ». Cela permet de « salir » le son et de le rendre ainsi plus réaliste.

- -96 dB : tonalités les plus pures
- Autres valeurs : ajoutent plus de simulation de « Leakage » (Fuites)

Ce niveau est mis à l'échelle par les **tirettes**, ainsi que par la **pédale d'expression**.

LeakMode

Ce paramètre permet de choisir entre différentes simulations de « Leakage » (Fuite), déterminant quelles harmoniques de fuite sont accentuées.

- TypeA : petite fuite sur chacune des roues phoniques
- TypeX, TypeY, TypeZ et TypeR : différents degrés de fuite correspondent aux 9 « Drawbars », au lieu de la totalité des roues phoniques

VolAdjust

Pour régler le volume de pre-insert FX du « Programme »

- Utilisez le paramètre « Output Gain » pour ajuster le volume global de post-FX du « Programme »

Bend Range Up, Bend Range Down

Contrôle respectivement les plages de hauteur de « Pitch Bend » du « Programme KB3 » vers le haut et vers le bas.

2.5.26.6 KB3 - Page Tone Wheels : « TONEWL »

Le mode « KB3 » utilise des formes d'onde générées par DSP pour la moitié « Lower » des roues phoniques et des échantillons pour la moitié « Upper ».

- Utilisez les paramètres de la page « TONEWL », pour spécifier l'échantillon que vous souhaitez utiliser, le nombre de roues phoniques (qui affecteront le nombre d'autres voix disponibles) et d'autres paramètres associés
  Avec « Keymap 150 » sélectionné, les formes d'onde générées par DSP sont également utilisées pour les roues phoniques « Upper », et aucune des voix du Forte n'est consommée



Parameter	Range of Values
UpperTWKeymap	Keymap List
Upper Vol Adjust	-96 to 24 dB
NumToneWheels	24 to 91
Organ Map	Equal, Peck's, Bob's, Eric's
Wheel Vol Map	Equal, Bright, Mellow, Junky
Globals	On, Off
Lower Xpose	-120 to 127 semitones
Upper Xpose	-168 to 87 semitones

UpperTWKeymap (« Keymap » de la roue phonique Upper)
Indique le « Keymap » (et par conséquent les échantillons) à utiliser pour les roues phoniques « Upper ». Vous pouvez utiliser n'importe quel « Keymap » de la ROM, même si vous devez spécifier un « Keymap » qui utilise des échantillons en boucle pour que le mode « KB3 » fonctionne correctement.

- Lorsque « Keymap 150 » est sélectionné, les formes d'ondes générées par DSP sont utilisées pour les roues phoniques « Upper » et aucune des 128 voix du Forte n'est consommée.

Upper Vol Adjust (Réglage du volume Upper)
Amplitude des roues phoniques « Upper » par rapport aux « Lower ».

NumToneWheels (Nombre de roues phoniques)
Nombre de roues phoniques (jusqu'à 91) utilisées par un « Programme KB3 ». Les orgues à roue phonique classiques utilisaient 91 roues, mais les 12 plus basses étaient uniquement destinées aux **pédales**.

- ✓ Avec « Keymap 150 » : les formes d'ondes générées par DSP sont utilisées pour les roues phoniques « Upper », et aucune des 128 voix du Forte n'est consommée, quel que soit le nombre de roues phoniques sélectionnées.
- ✓ Aures « Keymaps » : le nombre de voix utilisées par un « Programme KB3 » est généralement 2 fois moins élevé (dans certains cas, 1 voix supplémentaire peut être utilisée).
  Ainsi, par exemple, lorsque vous utilisez une « Keymap » autre que 150, 79 roues phoniques utiliseront 40 voix. Cela vous laisserait 88 voix pour d'autres « programmes ».

NB : Ces voix sont allouées et exécutées de manière permanente lorsque le « Programme KB3 » est sélectionné et ne peuvent pas être volées.

Organ Map
Cette carte contrôle l'amplitude relative des touches, pour chaque **tirette**. Comme les « Wheel Volume Map », ces cartes sont basées sur des mesures effectuées sur des orgues réels.

- Equal : même volume pour chaque **touche** et chaque **tirette** et n'est pas basé sur un B3 réel
- Peck : carte normale, d'un B3 en bon état
- Eric : un peu plus idéalisé ; douce, mais moins réaliste
- Bob : plus inégal, basé sur un B3 ancien

Wheel Vol Map (carte de volume de roue)
Carte du niveau de volume de chaque roue phonique. Les différentes cartes fournies, sont basées sur des mesures faites sur différents orgues réels.

- Equal : carte avec toutes les roues phoniques au même volume. Non basé sur un B3 réel
- Bright : carte normale, basée sur un B3 en bon état
- Junky : carte basée sur un B3 avec une réponse inégale
- Mellow : entre « Bright » et « Junky »

Vous pouvez également appliquer l'EQ pour contrôler les volumes de roue en fonction des fréquences de chaque roue phonique. Voir « Éditeur KB3: Page EQ » § 2.5.26.12 ci-dessous.

Globals
Ce paramètre affecte LFO2, ASR2 et « FUNs 2 et 4 ».

- Off : ces 4 « sources de contrôle » sont locales; elles affectent chaque paire de roues phoniques individuellement, et commencent à fonctionner chaque fois qu'une roue phonique est activée

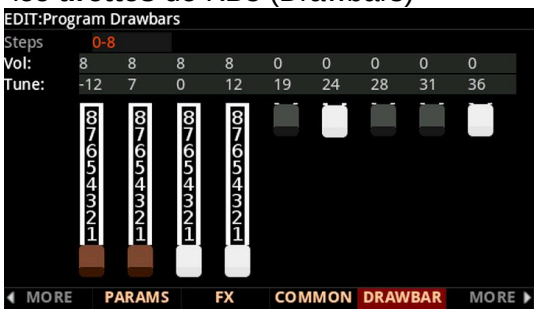
- On : ces « sources de contrôle » deviennent globales et affectent simultanément chaque roues phoniques du « Programme » en cours

Étant donné que toutes les roues phoniques sont activées presque simultanément lorsqu'un « Programme » est sélectionné, vous ne remarquerez généralement pas de différence entre le réglage de « Globals » sur « On » ou « Off ».
Dans certains cas, il peut être possible d'entendre des différences dans la modulation de chaque paire de roues phoniques lorsque ces « sources de contrôle » sont utilisées avec « Globals » défini sur « Off ».

Lower / Upper Xpose (Transposition Lower / Upper)
Ces 2 paramètres permettent de transposer les roues phoniques « Upper » et/ou « Lower » en demi-tons par rapport à leurs réglages par défaut.

2.5.26.7 KB3 - Page « DRAWBAR »

- Appuyez sur le bouton contextuel « DRAWBAR » pour afficher la page « Drawbars » permettant d'éditer les **tirettes** de KB3 (Drawbars)



Steps
Permet de spécifier les incréments de variation des volumes de Drawbar.
- 0 à 8 : émule les paramètres de **Drawbars** des orgues réels
- 0–127 : degré de résolution plus fin

Volume
Volume préréglé de chacune des 9 **tirettes/Drawbars** (0–8 ou 0–127 en fonction du réglage du paramètre « Steps »).

Tune
Paramètre d'accordage chacune des 9 **tirettes** vers le haut/bas par pas de demi-ton. Les valeurs du paramètre « Tune » sur la page « Drawbars » illustrée ci-dessus représentent les paramètres de **tirette** standard sur un « B3 » réel, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Subharmonics		Fundamental	Harmonics					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Slider A	Slider B	Slider C	Slider D	Slider E	Slider F	Slider G	Slider H	Slider I

Figure 7-2 Paramètres standard de Drawbars pour l'orgue « Hammond B3 » véritable

2.5.26.8 KB3 - Page « PITCH »

Les paramètres de la page « PITCH » pour les « Programmes KB3 » sont similaires aux paramètres « Pitch » des « Programmes VAST » de la page « DSPMOD ». (Dans les « Programmes KB3 », il n'y a pas de paramètres « Hz », « KeyTrk » ou « VelTrk »).

- Utilisez les paramètres « Coarse » et « Fine » pour transposer le « Programme » en entier vers le haut/ bas par demi-tons/centièmes
- Les paramètres dans la colonne de droite peuvent être utilisés pour moduler la hauteur et fonctionnent de la même manière que les paramètres de modulation « Pitch » dans les « Programmes VAST »
  Pour une description complète de ces paramètres de source et de profondeur de modulation, voir «Paramètres programmables» § 2.5.13.2.4 ci-dessus.



2.5.26.9 KB3 - Page « AMP »

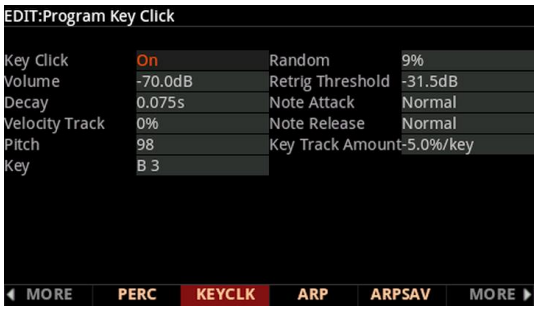
Les paramètres de page « AMP » pour les « Programmes KB3 » sont similaires aux paramètres « Level » des « Programmes VAST » de la page « DSPMOD » (Mais dans les « Programmes KB3 », il n'y a pas de paramètres « KeyTrk » ou « VelTrk »).

- Utilisez le paramètre « Coarse » pour ajuster le niveau de volume pre-FX du « Programme » en dB
- Les paramètres dans la colonne de droite peuvent être utilisés pour moduler le niveau de volume et fonctionnent de la même manière que les paramètres de modulation de volume «Level» dans les « Programmes VAST »
  Pour une description complète de ces paramètres de source et de profondeur de modulation, voir «Paramètres programmables» § 2.5.13.2.4 ci-dessus



2.5.26.10 KB3 - Page « KEYCLICK »

La fonction « Key Click » ajoute une rafale de bruit aigu à l'attaque des notes. Contrairement à la fonction « Percussion », le clic de touche est «multi-déclenché», c'est-à-dire déclenché par chaque nouvelle note. Les paramètres de cette page contrôlent principalement le Decay, le Volume et le Pitch du clic de la note.



Parameter	Range of Values
Key Click	Off, On
Volume	-96.0 to 0.0 dB, in 0.5-dB increments
Decay	0.005 to 1.280 seconds, in 0.005-second increments
Velocity Trk	0 to 100%
Pitch	1 to 120
Key	B3
Random	0 to 100%
Retrig Threshold	-96.0 to 0.0 dB, in 0.5-dB increments
Note Attack	Normal, Hard, PercHard
Note Release	Normal, Hard
Key Track Amount	-10% - 0%/key

Key Clic

Paramètre pour activer/désactiver le Clic de note.

- Off : Pas de clic en principe, mais un clic peut subsiter selon les paramètres « Note Attack » et « Note Release » (voir ci-dessous)

Volume

Paramètre définissant le niveau du « key click »; le bruit diminue à partir de ce niveau en fonction du réglage des **tirettes**, et de la **pédale d'expression**.

Decay

Temps de décroissance de base de l'enveloppe de bruit. Des valeurs plus petites produisent une rafale plus courte.

Velocity Track

Ce paramètre contrôle le degré auquel la vélocité de la note affecte le volume de clic de note.

- 0 : la vélocité de la touche n'a aucun effet sur le volume de clic de note (Comme un véritable orgue à roue phonique)
- D'autres valeurs ajoutent du volume à mesure que la vitesse augmente

NB : Ce paramètre s'applique généralement UNIQUEMENT lors de l'utilisation d'un « Programme KB3 » à partir d'un périphérique MIDI externe.

Pitch

Ce paramètre définit la hauteur de base du bruit de clic de la touche, par rapport à la hauteur de la roue phonique la plus élevée.

- ✓ La hauteur est contrôlée par un filtre passe-bas à forte pente appliqué au bruit blanc
- ✓ La fréquence de coupure du filtre est contrôlée par rapport au numéro de note, les touches les plus hautes augmentant la fréquence de coupure, les touches basses la diminuant

Random

Paramètre de contrôle du degré de caractère aléatoire de variation d'amplitude ajouté au clic de touche.

Retrig Threshold

Seuil de volume en dessous duquel le clic de touche doit décroître avant qu'il ne soit redéclenché.

Note Attack

Caractéristiques d'attaque des notes.

- Normal : attaque douce
- Hard : attaque instantanée, produit aussi un clic audible, en plus de tout clic de note spécifié avec les autres paramètres de cette page (il est possible de se passer de clic de note supplémentaire avec ce réglage)
- PercHard : niveau d'attaque élevé pour les notes avec percussions uniquement ; les notes sans percussion utilisent une attaque normale

Note Release

Caractéristique de Release des notes.

- Normal : « Release » doux
- Hard : « Release » instantané, et avec un clic audible.

Key, Key Track Amount

« Key Track Amount » règle le volume du clic de note, de telle sorte que les notes les plus basses ont un clic plus faible.
« Key » détermine la note à laquelle la mise à l'échelle du volume va commencer.

- Lorsque le paramètre « Key » est sélectionné, vous pouvez sélectionner la touche souhaitée en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé et en appuyant sur une touche

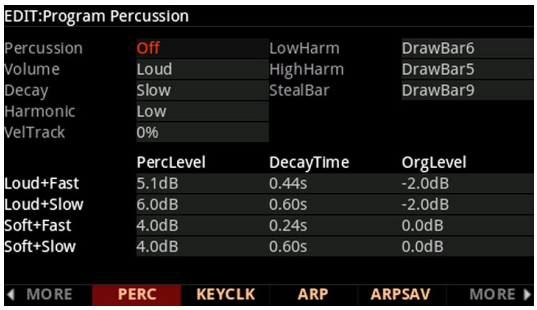
La note/touche (Key) sélectionnée utilisera le volume de clic de note défini par le paramètre « Volume ». Chaque touche située en dessous de la note/touche sélectionnée affichera un clic de note plus discret.

Par exemple, avec « Key Track Amount » réglé sur -5,0% (par note), la 1ère note sous la note sélectionnée aura son volume « KeyClick » abaissé de 5%, la 2ème note sous la note sélectionnée aura un Volume « Key click » abaissé de 10%, et ainsi de suite.

2.5.26.11 KB3 - Page « PERC »

La percussion est une caractéristique des orgues à roues phoniques. Elle est particulièrement utile en solo, car les percussions ajoutent un « plink » supplémentaire (un son supplémentaire à une harmonique définie) à l'attaque.

- Accédez aux paramètres de percussion en appuyant sur les boutons contextuels d'écran « PERC »



Parameter	Range of Values
Percussion	Off, On
Volume	Soft, Loud
Decay	Slow, Fast
Harmonic	Low, High
Velocity Tracking	0 to 100%
Low Harmonic	Drawbar 1 to 9
High Harmonic	Drawbar 1 to 9
Steal Bar	Drawbar 1 to 9

Percussion

Paramètre pour activer/désactiver l'effet de percussion. La percussion est créée par une enveloppe en « Decay » appliquée sur l'une des 9 **tirettes**. L'effet de percussion est «à déclenchement unique», ce qui signifie qu'une fois qu'il est déclenché, il ne se déclenche plus tant que toutes les touches (ou tout ce que vous utilisez pour déclencher des notes) ne sont pas activées. Donc, si aucune touche n'est enfoncée et que vous jouez un accord, la percussion est appliquée à toutes les notes de l'accord (et à toutes les notes déclenchées pendant la courte durée de l'enveloppe de percussion). Une fois que l'enveloppe suit son cours, les notes jouées pendant qu'au moins une touche est maintenue ne reçoivent aucune percussion.

- Vous pouvez activer/désactiver la percussion en appuyant sur le bouton « ASSIGNABLE SWITCHES » **1** (Percussion (On / Off)).

Volume

Paramètre pour basculer entre les réglages de percussion forts & faibles. (Les amplitudes spécifiques fortes / faibles sont définies avec les paramètres « PercLevel »).

- Vous pouvez basculer entre « Loud » et « Soft » en appuyant sur le bouton « ASSIGNABLE SWITCHES » **2** (intitulé [Percussion] Loud / Soft).

Decay

Paramètre pour basculer entre les réglages de percussion rapides & lents. (Les temps rapides / lents spécifiques sont définis avec les paramètres « DecayTime »).

- Vous pouvez basculer entre une décroissance lente et rapide en appuyant sur le bouton « ASSIGNABLE SWITCHES » **3** (étiqueté [Percussion] Decay F / S).

Harmonic
Paramètre pour de basculer entre les réglages de percussion harmonique haute et basse. (Les hauteurs basses / hautes spécifiques sont définies avec les paramètres « LowHarm » et « HighHarm »).

- Vous pouvez basculer entre les harmoniques basses et hautes en appuyant sur le bouton « ASSIGNABLE SWITCHES » **4** (étiqueté [Percussion] Pitch H / L).

VelTrack
Degré de contrôle du volume de percussion par la vélocité de note.

- 0 : aucun suivi de vitesse, ce qui est comme un véritable orgue à roue phonique.
- D'autres valeurs ajoutent un suivi de la vitesse, de sorte que l'augmentation de la vélocité entraîne des percussions plus fortes

Ce paramètre ne s'applique généralement que lors de la lecture d'un « Programme KB3 » à partir d'un périphérique MIDI externe.

LowHarm
Ce paramètre contrôle quelle **tirette**/**Drawbar** est utilisée comme base pour la percussion lorsque « Harmonic » est réglé sur « Low ».
Sur un orgue à roues phoniques, il s'agit de la **tirette/Drawbar** 4 (2ème harmonique). La hauteur réelle obtenue dépend du réglage de la **tirette**.

HighHarm
Ce paramètre contrôle quelle **tirette**/**Drawbar** est utilisée comme base pour la percussion lorsque Harmonic est réglé sur « High ».
Sur un orgue à roues phoniques, il s'agit de **Tirette**/**Drawbar** 5 (3ème harmonique). La hauteur réelle obtenue dépend du réglage de la **tirette**.

StealBar
Ce paramètre contrôle quelle **tirette**/**Drawbar** est désactivée lorsque l'effet de percussion est activé.
Sur un orgue Tonewheel non modifié, la 9ème **tirette** est désactivée. Toute **tirette** peut être sélectionnée.

PercLevel, DecayTime, OrgLevel
Groupe de paramètres (Disponible pour chaque combinaison de réglages « Volume » et « Decay » sur la page « PERC »)

	Range of Values
Percussion Level	0 to 24.0 dB
Decay Time	0.01 to 5.10 seconds, in 0.02-second increments
Organ Volume Level	-12.0 to 12.0 dB

Avec ces paramètres, vous pouvez contrôler l'amplitude et le temps de Decay de l'effet de percussion pour toutes les combinaisons des réglages de « Volume » et « Decay » de la page « PERC ». Vous pouvez également ajuster le niveau de l'orgue par rapport à la percussion, pour une émulation précise des orgues classiques.

2.5.26.12 KB3 - Page « EQ »

Les 4 en-têtes de colonne de cette page représentent 2 bandes d'égalisation et 2 bandes paramétriques. L'égaliseur KB3 proposé ici, cependant, n'est pas implémenté comme une véritable section « EQ »; au lieu de cela, il ajuste le volume des roues phoniques en fonction de la fréquence. Si les roues phoniques sont basées sur des ondes sinusoïdales, cela agit de la même manière qu'un véritable égaliseur.



Parameter Group (Available for each EQ band)	Range of Values
Gain	-24.0 to 24.0 dB, in 0.2-dB increments
Frequency	16 to 25088 Hz, in varying increments
Width	-128 to 128 Semitones, in 2-semitone increments

Chaque section « EQ » comporte des commandes Gain (G), Fréquence (F) et Width (W). La fréquence contrôle la fréquence centrale de la bande. La largeur contrôle la bande passante. Le gain contrôle la quantité de « boost » ou de « cut ».

2.5.26.13 KB3 - Pages « LFO + », « ARP » & « ARPSAV »

Ces pages sont les mêmes pour les « Programmes KB3 » que pour les « Programmes VAST ». Pour les descriptions de ces pages, voir:

- ✓ Page « LFO + » § 2.5.16 ci-dessus
- ✓ Page Arpeggiator : « ARP » § 2.5.19 ci-dessus

2.5.27 Éditeur d'« Effects Chain »

Le paramètre « User Type » du mode « Global » doit être défini sur « Advanced » (voir « User Type » § 2.5.2 ci-dessus) pour accéder aux fonctions d'édition décrites dans ce chapitre.

- Pour ouvrir l'« éditeur de chaîne » depuis la page « FX » du mode « Programme Editor », appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** alors qu'une chaîne (autre que « 0 None ») est en surbrillance sur l'une des différentes pages d'effets

Vous pouvez éditer des chaînes d'effets :
- ✓ contenant jusqu'à 16 boîtes d'effets, parmi 18 types de boîtes d'effets, y compris des centaines d'algorithmes et de présélections d'effets
- ✓ en utilisant jusqu'à 32 unités DSP
- ✓ en créant des assignations personnalisées de contrôleur
- ✓ en appliquant la modulation par les LFO, les ASR et les fonctions mathématiques.

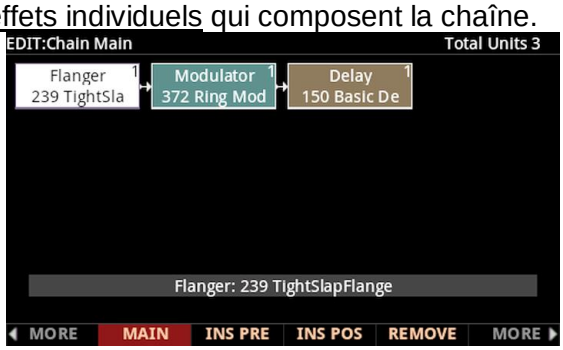
Dans le « Program Editor », les « chaînes Insert et Aux » peuvent être éditées à partir des pages « FX » et « LYRFX ».
En mode « Multi Edit », les chaînes sélectionnées pour « Aux Overrides » peuvent être éditées à partir des pages « AUX1 » et « AUX2 ».

- ✓ Une chaîne est composée de 1 à 16 boîtes à effets, chacune contenant un seul effet
- ✓ Les paramètres de tous les paramètres de chaque boîte d'effet sont également stockés dans la chaîne.
- ✓ Il y a 30 contrôles de modulation permettant un contrôle en temps réel de tout paramètre à partir de n'importe quelle boite d'effet de la chaîne.
- ✓ Par chaîne, des contrôles de sources peuvent être utilisés comme entrées dans les « FX Mods » (2 FXLFO, 2 FXASR et 4 FXFUN)
  Ces modulation fonctionnent de manière similaire aux « LFO », « ASR » et « FUN » du mode « Program », mais ne sont disponibles qu'avec les « Effects Mods »

2.5.27.1 Page « MAIN » 158
2.5.27.2 Les 3 pages « MOD » 160
2.5.27.3 Page « FXLFO + » 161
2.5.27.4 Page « INFO » 162
2.5.27.5 Les boutons contextuels de « Chain Utility » 163
2.5.27.6 Paramètres des « Effets » 164

2.5.27.1 Page « MAIN »

- Depuis l'« éditeur de chaîne », appuyez sur le bouton contextuel « MAIN » pour appeler la page « MAIN » qui permet de configurer la longueur d'une chaîne et sélectionner les effets individuels qui composent la chaîne.



En haut à droite de l'écran s'affiche le nombre d'unités DSP utilisées par la boîte d'effets sélectionnée et par l'ensemble de la chaîne (sur 32 unités disponibles au total pour toutes les chaînes actuellement chargées par les « Programmes » et toutes les « Aux Overrides » actives du mode « Multi »).

NB : Dans certaines configurations, les 32 unités ne sont pas toutes disponibles pour une utilisation avec plusieurs unités d'effets en raison de la façon dont le DSP est attribué en interne.

Comme sur tous les affichages de routages de signaux, le signal de « Programme » se lit de gauche à droite dans la chaîne.

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner une boite d'effet ou un emplacement vide dans la chaîne
- L'effet chargé dans la boite d'effet sélectionnée peut être modifié par une entrée numérique, avec la molette **ALPHA** ou avec les boutons +/–
- L'effet chargé dans la boite d'effet sélectionnée peut être modifié avec la boite d'effet ou le champ « Effect » en bas de page en surbrillance Flanger: 239 TightSlapFlange
- Pressez les 2 bouton **+/-** pour passer à la catégorie d'effet suivant
- Pressez le bouton « INSPRE », pour ajouter une nouvelle boîte d'effet à la chaîne dans le slot de blocc sélectionné
  La boîte d'effet sélectionnée est poussée vers le bas de la chaîne vers la droite. (Si vous n'avez plus d'unités DSP, vous ne pourrez pas créer de boîtes d'effets supplémentaires)
- Pressez le bouton « REMOVE » pour supprimer l'effet actuellement sélectionné de la chaîne

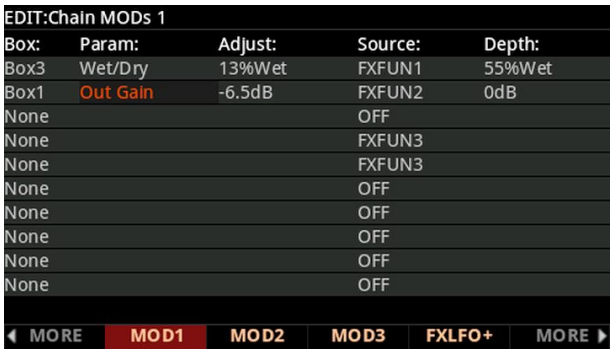
Éditer une Boite d'effet (Effect Box)

- Pour éditer les paramètres d'un effet, sélectionnez sa boite d'effet sur la page « MAIN » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1**
  Pour chaque effet, il existe une ou plusieurs pages de paramètres spécifiques à cet effet.
  Voir « Paramètres des effets » § 2.5.27.6 ci-dessous pour plus de détails sur les paramètres pour chaque type d'effet
  Tout paramètre contrôlé par un « FX Mod » affichera une valeur de « FxMod » et ne peut pas être modifié.
- Pour revenir à la page « MAIN » de l'« éditeur de chaîne », pressez le bouton **EXIT**



2.5.27.2 Les 3 pages « MOD »

Les 3 pages « MOD1 » à « MOD3 » permettent de configurer les « Effects Mods » (Modulations d'effets). Toutes les pages sont globalement identiques en apparence et en fonction :



Box
Spécifie la Boite d'effet dans la chaîne à laquelle la « Mod » sera appliqué.

Param
Sélectionne le paramètre FX de la boîte à moduler

Adjust
Définit une valeur fixe pour le paramètre spécifié (Param) appliqué avant toute modulation.

Source
Détermine la « source de contrôle » qui modulera en temps réel la valeur du paramètre (Param).

- Lorsque le « champ source » est sélectionné, vous pouvez rapidement attribuer l'un des **contrôleurs physiques** (**curseurs**, **molette de modulation**, **pédales**, etc.) en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé et en déplaçant le contrôleur souhaité
  Le numéro de CC MIDI associé à ce contrôleur sera sélectionné et une « entrée d'informations Chaîne » sera créée sur la page « INFO » (à moins que ce numéro CC ne soit déjà utilisé par un autre Mod FX). Voir la section « Page INFO » § 2.5.27.4 ci-dessous pour plus de détails
- Vous pouvez également entrer un numéro CC pour le contrôle MIDI externe ou sélectionner l'une des « sources de contrôle » spécifiques d'effet (FXLFO, FXASR et FXFUN).

Si vous avez sélectionné un numéro CC MIDI ou un **contrôleur physique**, le « FX Mod » apparaîtra sur la page « PARAMS » du « Programme » (à moins que ce numéro CC ne soit déjà utilisé par un autre « FX Mod », auquel cas il partagera le paramètre existant avec ce numéro CC).

- La page « PARAMS » du « Programme » permet de définir une valeur par défaut pour le « FX Mod », et également de sélectionner un numéro CC MIDI ou un **contrôleur physique** différent si besoin
  Ceci est utile pour changer la « source de contrôle » des « mods FX » existants sans modifier la chaîne.

NB: Dans certains cas, lorsque vous entrez un numéro CC MIDI, le « champ source » affiche le nom MIDI standard associé à ce numéro CC MIDI. Cependant les noms MIDI standard des numéros CC 15-19 et 80-83 sont « Ctl A » à « Ctl H », bien qu'ils ne soient pas liés au Slider **A** et Slider **H**.

En mode « Programme », les **contrôleurs physiques** utilisent chacun un des numéros CC MIDI disponibles. Vous devez donc choisir l'un des autres numéros CC disponibles lorsque vous utilisez une « source de contrôle » MIDI externe ou bien le paramètre sera également contrôlé par un **contrôleur physique**. La liste ci-dessous montre les choix de CC MIDI disponibles pour le « champ source ». Les numéros de CC MIDI associés aux **contrôleurs physiques** sont mis en évidence en caractères **gras**.

Certains CC MIDI sont également câblés pour contrôler certains paramètres de « Programme » ou certaines fonctions telles que MIDI 5 (Temps de portamento), MIDI 7 (Volume de « Programme »), MIDI 10 (Pan), MIDI 11 (Volume d'expression / « Programme »), MIDI 64 (Sustain), MIDI 66 (Sostenuto), donc si vous utilisez l'un de ces numéros, le CC exécutera toujours la fonction câblée, en plus de toute autre tâche que vous effectuez.

Program Mode MIDI CC Numbers		
None	**Slider E (MIDI 24)**	**Zone 1 Switch (MIDI 80)**
MIDI 0	**Slider F (MIDI 25)**	**Zone 2 Switch (MIDI 81**
Mod Wheel (MIDI 1)	**Slider G (MIDI 26)**	**Zone 3 Switch (MIDI 82)**
MIDI 2 à MIDI 3	**Slider H (MIDI 27)**	**Zone 4 Switch (MIDI 83)**
CC Pedal 2 (MIDI 4)	**Slider I (MIDI 28)**	MIDI 84
MIDI 5 à MIDI 10	**Variation (MIDI 29)**	**Switch 1 (MIDI 85)**
CC Pedal 1 (MIDI 11)	MIDI 30 à MIDI 31	**Switch 2 (MIDI 86)**
Slider A (MIDI 12)	**Sw. Pedal 1 (MIDI 64)**	**Switch 3 (MIDI 87)**
Slider B (MIDI 13)	MIDI 65	MIDI 88
MIDI 14 à MIDI 21	**Sw. Pedal 2 (MIDI 66)**	**Switch 4 (MIDI 89)**
Slider C (MIDI 22)	**Sw. Pedal 3 (MIDI 67)**	**Switch 5 (MIDI 90)**
Slider D (MIDI 23)	MIDI 68 à MIDI 79	MIDI 91 à MIDI 95

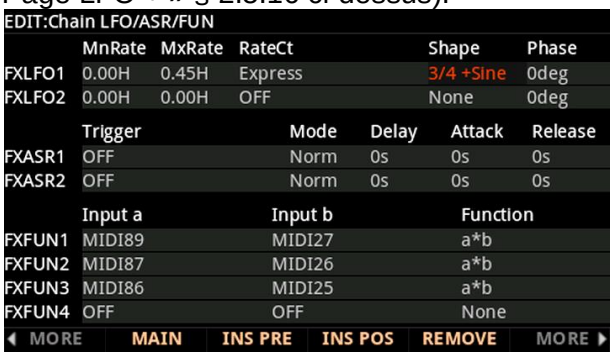
Depth

Détermine la plage de modulation que le **contrôleur** appliquera.

- ✓ Lorsque la « source de contrôle » à la valeur 0, la valeur du paramètre (Param) sera la valeur « Adjust »
- ✓ Lorsque la « source de contrôle » est au maximum, la valeur du paramètre (Param) sera la valeur de réglage plus la valeur de la profondeur

2.5.27.3 Page « FXLFO + »

Cette page permet d'éditer les « sources de contrôle » dédiées aux effets, et pouvant être utilisées par les « FX Mods » dans la chaîne actuelle. Les paramètres de ces pages fonctionnent exactement comme ceux des « sources de contrôle » correspondantes en mode « Programme » (voir « Page LFO + » § 2.5.16 ci-dessus).



2.5.27.4 Page « INFO »

- Appuyez sur le bouton « INFO » pour accéder à la page « CHAIN INFO » permettant de modifier les informations d'affectation de **contrôleur** pour la chaîne en cours
  « Info Chain » permet d'ajouter une description pour chaque « FX Mod » attribué
- Sur la page « Chain Info », utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour faire défiler la liste des informations d'affectation de **contrôleur** de la Chaîne actuelle
  Chaque entrée d'information d'affectation comporte un numéro de contrôleur MIDI et un paramètre « Text » pour décrire ce que l'assignation contrôle. Une « entrée Info » peut être créée pour chaque numéro CC MIDI

« Chain Info » permet d'afficher une étiquette pour chaque assignation de **contrôleur** « FX Mod », ainsi que de définir une « valeur initiale » de contrôleur pour chaque « mod FX » dans chaque « Programme ».

Lorsque vous affectez un **contrôleur physique** ou un numéro de CC à un « champ source » sur l'une des pages de « mod FX », une entrée « Chain Info » est automatiquement ajoutée à la page « CHAIN INFO » avec le nom du paramètre « FX ». Les entrées « Chain Info » sont également automatiquement supprimées lorsque leurs « Mods FX » associés sont supprimés ou dés-assignés dans les pages « FX Mod ».

Si une « FX Chain » est sélectionnée dans un « Programme », ses « Chain Info » s'affichent à la page « PARAMS » du « Programme », ainsi que les noms de « Chain Info » sur les pages « MAIN » et Mode « Multi » lors de la manipulation d'un **contrôleur** affecté.

- La page « PARAMS » permet de remapper les assignations de contrôleur « FX Chain Mods » existantes et de définir une valeur MIDI initiale pour chaque affectation
  Cela permet de réutiliser la même chaîne dans plusieurs « Programmes », et chacun des « mods Chain FX » peut avoir une affectation de **contrôleur** ou une valeur initiale différente dans chaque « Programme »

Chaque numéro CC MIDI peut avoir une entrée « Chain Info ». Lors de la définition d'un champ de source « FX Mod », si le **contrôleur physique** ou le numéro CC sélectionné est déjà utilisé par un autre « FX Mod » dans la chaîne, le nouveau « FX Mod » partagera son entrée « Chain Info » (une nouvelle entrée « Chain Info » ne sera pas ajoutée à la page « Info Chain »). L'étiquette « Chain Info » existante ne sera pas modifiée en fonction du nouveau « FX Mod ». Si vous avez assigné un **contrôleur physique** / CC MIDI à plusieurs « FX Mods », vous pouvez modifier l'étiquette « Chain Info » en conséquence.

Modifier un nom de « Chain Info » :

- Depuis la page « CHAIN INFO », utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour sélectionner l'entrée « Chain Info » dans la liste
- Pressez « TEXT » pour entre le texte de l'entrée « Chain Info » dans l'éditeur de texte
- Pressez « OK » pour sauvegarder
  Sinon appuyez sur le bouton « Cancel » pour quitter l'éditeur de texte en annulant

Créer manuellement une nouvelle entrée « Chain Info »

- Appuyez sur le bouton contextuel « NEW », puis choisissez un CC MIDI disponible
- Une fois l'entrée « Chain Info » créée, vous pouvez changer son nom à l'aide du bouton contextuel « TEXT » afin de créer une nouvelle entrée « Chain Info »

Supprimer une entrée « Chain Info »

- Sur la page « CHAIN INFO », pressez « DELETE » pour supprimer une entrée « Chain Info »

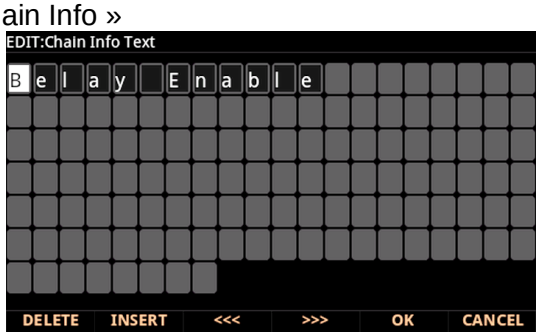
2.5.27.5 Les boutons contextuels de « Chain Utility »

Voici la description des fonctions de certains boutons contextuels d'écran (Soft Buttons) de l'« éditeur de chaîne », ainsi que de certains boutons « FAVORITES ».

Bouton contextuel « INFO »

- Sur cette page, utilisez le bouton contextuel « TEXT » pour accéder à un éditeur de texte afin de modifier une étiquette « Chain Info »





Bouton contextuel « DELETE »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « DELETE » pour supprimer la chaîne actuelle (les chaînes d'usine ne peuvent pas être supprimées).

Bouton contextuel « HELP »

- Appuyez sur le bouton contextuel « HELP » pour afficher la page « Help », où vous pouvez voir une description des fonctions affectées aux boutons « FAVORITES »
- Lorsqu'une case « FX » est sélectionnée sur la page « Chain Edit MAIN », appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** (Edit) pour modifier la boîte sélectionnée et afficher ses paramètres
- Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **5** (Bypass Box) pour ignorer temporairement la Zone FX sélectionnée dans la chaîne.
- Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **5** pour réactiver la case sélectionnée
- Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **10** (Help) pour afficher la page « HELP »

2.5.27.6 Paramètres des « Effets »

Cette section contient des descriptions des nombreux paramètres d'effets, ainsi que des instructions sur leur utilisation. Lisez cette section pour bien comprendre les paramètres.

NB : Tous les paramètres associés à chaque effet ne sont pas décrits, et certains effets peuvent ne pas avoir certains des paramètres décrits ici pour leur catégorie.

Une référence plus complète, pour chaque effet et la signification et la portée de chaque paramètre, classés dans l'ordre dans lequel ils apparaissent à l'écran, se trouve dans le « KSP8 algorithme Reference Guide » sur le site Web de Kurzweil, www.kurzweil.com. Le tableau des algorithmes tiré de ce guide est reproduit en annexe § 2.13.7 ci-dessous.

2.5.27.6.1 Paramètres généraux 164
2.5.27.6.2 « Reverbs » 165
2.5.27.6.3 « Delays » 166
2.5.27.6.4 Egaliseurs : « EQ » 168
2.5.27.6.5 Compressors, Expanders & Gates 169
2.5.27.6.6 « Chorus » 171
2.5.27.6.7 « Flanger » 171
2.5.27.6.8 « Quantize » 172
2.5.27.6.9 « LaserVerb » 172
2.5.27.6.10 « Filters » 173
2.5.27.6.11 « Distorsion » 174
2.5.27.6.12 Haut-parleurs tournants : « Rotary Speaker » 175
2.5.27.6.13 « Vibrato / Chorus » 176
2.5.27.6.14 « Tremolo » & « AutoPan » 177
2.5.27.6.15 « Pitcher » 178
2.5.27.6.16 « Ring Modulation » 178
2.5.27.6.17 Simulation Stéréo : « Mono to Stereo » 179

2.5.27.6.1 Paramètres généraux

Ces paramètres sont communs à presque tous les effets.

Wet / Dry	Équilibrage des niveaux des signaux traités/non traités, issus de l'effet. « Wet » représente le signal traité, tandis que « dry » représente le signal non traité. La plage est de 0% Wet (le signal n'est pas traité) à 100% Wet (aucun signal sec n'est présent). Les valeurs entre 0% et 100% mélangent les 2 signaux, ○ 20% Wet : le signal de sortie est 20% Wet (traité) et 80% sec (non traité). ○ 50% Wet : les signaux secs et traités ont approximativement le même niveau. Dans certains effets, des paramètres « Wet / Dry » distincts sont fournis pour les canaux d'entrée gauche et droit. Dans certains cas, ces paramètres peuvent avoir des valeurs négatives, ce qui indique que le signal « Wet » est inversé en polarité. Lorsqu'un effet est utilisé dans une Chain sélectionnée comme « FX Aux », son paramètre « Wet/Dry » est automatiquement réglé sur 100% wet et ne peut pas être ajusté. En effet, lorsqu'on utilise un « FX Aux », le signal « Dry » est déjà effectivement à 100% sur le bus audio principal (non acheminé via « FX Aux »). Dans ce cas, si vous augmentez le niveau « Send Aux », le signal « Wet » à 100% (du bus Aux) est mélangé avec le signal « Dry » sur le bus audio principal.
Out Gain	Gain de sortie d'un effet

In / Out	Active / désactive l'effet. Vous pouvez le considérer comme un paramètre « Wet / Dry » avec seulement 2 valeurs
HF Damping (amortissement haute fréquence)	Fréquence de coupure (-3 dB) d'un filtre passe-bas de 6 dB/octave inséré avant le processeur. Les hautes fréquences supérieures à la fréquence de coupure définie, seront éliminées par filtrage. Dans le cas de processeurs où plusieurs itérations du signal sont entendues, par exemple dans un Delay, chaque itération du signal passera par le filtre et sera donc de plus en plus terne
XCouple (couple croisé)	Montant de signal des effets stéréo renvoyés vers le canal opposé à celui où il est apparu pour la première fois. ○ 100% : tous les retours des signaux à l'entrée gauche vont au canal droit et vice versa, provoquant un «étalement» ou, dans le cas des lignes à retard, un effet «ping-pong». ○ 0% : les signaux renvoyés restent avec le canal sur lequel ils sont entrés
A-> B cfg (configuration)	Dans les effets combinés contenant 2 composants (ou plus), l'ordre dans lequel le signal traverse les 2 composants peut être modifié avec ce paramètre. Les effets combinés sont généralement nommés avec un «->», comme dans 484 «Flange-> Shaper». Par exemple, 484 «Flange-> Shaper» peut être configuré pour que le signal passe d'abord par le Flanger, puis par le Shaper et enfin le Flanger. Le paramètre « cfg » détermine la configuration et sa valeur dépend du contexte. Dans cet exemple, les choix seraient «Fl-> Shp» et «Shp-> Fl»
A / Dry-> B	Paramètre se trouvant également dans de nombreux effets de combinaison, et contrôlant le montant de signal qui passera à sec (non traité) à travers le 1er composant dans le second composant. Différents effets de combinaison utilisent différentes variations sur ce paramètre, en fonction du contexte. La plage est comprise entre 0 et 100%

2.5.27.6.2 « Reverbs »

Room Type	Modifie la configuration de l'effet pour simuler un large éventail de types et de tailles de pièces, y compris les cabines, les petites pièces, les chambres, les halls et les grands espaces. Ce paramètre modifiant la structure de l'effet de réverbération, faites preuve de prudence lorsque vous lui assignez un « MOD ». En effet la variation de ce paramètre alors que le signal le traverse risque de provoquer des artefacts audibles. NB : Les « Room Type » de même nom pour des effets différents ont des résultats différents
Rvrb Time	Durée « RT60 » pour laquelle la réverbération chute à 60 dB en dessous de son niveau initial (secondes). C'est la valeur exacte quand plusieurs autres paramètres sont à leurs niveaux nominaux (« HF Damping », « Diff Scale », « Size Scale », & « Density ») Réglable jusqu'à « Inf », ce qui correspond une réverbération infinie
LateRvbTim	Temps de Decay de base de la partie tardive de la réverbération après la « diffusion » (Voir définition plus bas)
L Pre Dly & R Pre Dly (pré-retard)	Durée entre le début d'un son et la sortie des premières réflexions de réverbération. Des retards plus longs peuvent contribuer à rendre les grands espaces plus réalistes. Des temps plus longs peuvent également aider à améliorer la clarté d'un mélange en séparant le signal de réverbération du signal sec, afin que le signal sec ne soit pas masqué. Vous pouvez définir une durée distincte pour les signaux de réverbération gauche et droite à l'aide de « L Pre Dly » et « R Pre Dly »
EarRef Lvl	Ajuste le niveau de mixage de la partie de réflexion « précoce » des effets qui en disposent
Late Lvl	Ajuste le niveau de mixage de la partie « tardive » des effets qui en disposent

Diff Scale	Met à l'échelle la « diffusion » des premières réflexions, c'est-à-dire leur répartition en au fil du temps (0.00 à 2.00, avec 1,00 comme valeur nominale pour le type de pièce donné) ○ Aux réglages très bas, les premières réflexions commencent à sonner de manière assez discrète ○ aux réglages supérieurs, les premières réflexions sont transparentes
Density	Contrôle à quel point les premières réflexions sont compactées dans le temps. (0,00 à 4,00, avec 1,00 comme valeur nominale généralement optimal pour le type de pièce donné) ○ Les valeurs basses regroupent les premières réflexions ○ Les valeurs plus élevées répartissent les réflexions pour une réverbération plus douce
Expanse	contrôle la quantité d'énergie de réverbération tardive polarisée vers les bords de l'image stéréo. ○ 0% : polarise l'énergie vers le centre ○ En s'éloignant de 0%, l'énergie est déplacée vers les côtés, avec des caractères différents pour les valeurs positives et négatives
Build	ajuste l'enveloppe de certaines parties de la réverbération. ○ Positif : accélèrent l'enveloppe ○ négatif : ralentit
Size Scale	Modifie la taille de la pièce actuelle en changeant le temps de réverbération et provoquant également une coloration de la réverbération (0,00 à 4,00, 1,00 étant nominal/optimal pour le type de pièce donné)
InfinDecay	Fait que la queue de réverbération décroit indéfiniment ○ Off : le temps de déclin est déterminé par les paramètres « Rvrb Time » ou « LateRvbTim » C'est un bon paramètre à contrôler avec un **Footswitch**
Wet Bal (wet balance)	Certains effets de réverbération sont en fait 2 réverbérations stéréo en une, chacune recevant un signal mono différent. Ce paramètre équilibre alors les sorties des 2 réverbes ○ 0% : mélange égal

2.5.27.6.3 « Delays »

Il existe 2 types de « Taps » dans les « délais Multitap »: Le « Loop Tap », qui a une boucle de retour à son entrée et les « Taps numérotées », qui peuvent être uniques ou bouclées, mais sans « Feedback » individuel.

Fdbk (Feedback)	Niveau de Feedback contrôlant la fonction de répétition du « Loop Tap » ○ 0% : un seul délai ○ 100% : le signal se répète sans s'arrêter Les 2 types de Tap sont réglages de 0 à 2,55 secondes ✓ Les paramètres « Loop Crs » et « Tapn Crs » (n étant le numéro du « Tap ») définissent la valeur « Coarse » (grossière) de la boucle par incréments de 20 ms ✓ Les paramètres « Loop Fine » et « Tapn Fine » définissent la valeur « Fine » par incréments de 0,2 ms Pour les « Delays » qui utilisent le tempo pour déterminer les durées de « Tap », il existe un paramètre « Tempo » (1 à 255 BPM, System). Les « Loop Length » et les « Tap Delays » sont alors exprimés en « beats » par rapport à ce Tempo général

Hold	Paramètre commutateur adapté à un contrôle par **footswitch** ○ On : verrouille tout signal présent dans le Delay, et le joue jusqu'à ce que « Hold » soit basculé sur « Off » ○ Off : aucun signal ne peut entrer dans le délai et le retour est réglé sur 100%.
Dry Bal (Balance)	Balance gauche / droite du signal sec. ○ -100% : seul le signal sec à gauche va à la sortie gauche, ○ 100% : seul le signal sec à droite passe à la sortie droite ○ 0% : les signaux secs gauche et droit sont transmis à leurs sorties respectives
Tapn Level	niveau de chaque tap numéroté, de 0% à 100%, par rapport à la sortie globale de l'effet
Tapn Bal	balance gauche / droite de chacun des taps numérotés ○ -100% : seul le canal gauche du « Tap n » passe à la sortie gauche ○ 100% : seul le canal droit du « Tap n » passe à la sortie droite ○ 0% : des quantités égales des canaux gauche et droit du tap passent à leurs sorties respectives Pour certains Dealys, les paires de « Taps » (1 et 5, 2 et 6, etc.) sont contrôlées ensemble sous forme de paires stéréo
DelayScale	Permet de modifier la longueur de tous les taps (0 à 10x)

NB : il est possible que le Forte manque de mémoire de « Delay » avec des réglages trop généreux de « DelayScale » ou des tempos très lents. Dans ce cas, dertains « Delays » plafonneront simplement à une valeur maximale, tandis que d'autres seront coupés automatiquement de moitié, respectant ainsi la synchronisation avec le tempo.

Complex Echo

Cet effet a 2 « Taps » de Feedback par canal ainsi que 3 « Taps » indépendantes, et un diffuseur de Feedback pour « dénaturer » les Delays. Le « Feedback 1 » renvoie le signal à l'entrée de retard du même canal, tandis que le « Feedback 2 » renvoie le signal au canal opposé.

FB2 / FB1> FB	contrôle de balance entre les Feedbacks 1 et 2 ○ 0% (minimum) : désactive le « Feedback 2 », permettant uniquement l'utilisation de « Feedback 1 » ○ 50% : mélange homogène des 2 Feedbacks ○ 100% : désactive la « Feedback 1 »
L Diff Dly & R Diff Dly	Réglages permettent de régler les longueurs de retard des « diffuseurs » (0 à 100 ms) « Diff Amt » ajuste l'intensité du « diffuseur » (0 à 100%)
C Fdbk n	Règle la longueur de retard du ni^{ème} canal de retour du canal C, renvoyée à l'entrée de retard du canal C (0 à 2600 ms)

Spectral Delay Multitap

Ces délais de 4 et 6 « Taps » ont leurs Feedbacks et leurs « Tap » de sortie modifiés avec des Shapers et des Filtres. Sur le chemin de Feedback de chaque « Tap » se trouvent un « diffuseur », un filtre « hipass », un filtre « lopass » et un « Imager ». Chaque « Tap » de Delay a un Shaper, un Filtre en peigne et des contrôles de balance et de niveau.

Fdbk Image	Montant de décalage de l'image stéréo à chaque passage dans la ligne de Feedback (-100 à 100%)
Tap n Sharp	Intensité du Shaper à chaque sortie (0,10 à 6,00 x)
Tap n Pitch	Fréquence du filtre en peigne à chaque sortie (C-1 à C8 en demi-tons)
Tap n PtAmt	Intensité du filtre en peigne à chaque sortie (0 à 100%)

Gated Ducking Delay

Permet d'exécuter la dernière chose jouée dans un délai de bouclage, mais ne transmet le signal de retard que lorsque vous ne jouez pas.
Utilisé notamment dans les spots radio d'annonce de Monster Truck.

DegenRegen

Gros Delay bouclé avec beaucoup de gain, de distorsion et de filtrage, ainsi qu'un compresseur pour garder tout sous contrôle.

2.5.27.6.4 Égaliseurs : « EQ »

Les effets disposent à la fois d'un égaliseur graphique et d'un égalisateur paramétrique. Certains effets de combinaison disposent également d'un égaliseur paramétrique.

- ✓ **Égaliseur graphique** : Disponible en stéréo (Contrôles gauche et droite liés) ou en double mono (Contrôles indépendants à gauche et à droite). Il dispose de 10 filtres passe-bande par canal (gain réglable de -12 dB à +24 dB).
  Comme tous les égaliseurs graphiques, la réponse du filtre n'est pas parfaitement plate même si tous les gains sont réglés au même niveau (sauf à 0 dB), mais ont plutôt une ondulation selon la bande. Pour minimiser cette ondulation, il est préférable de centrer les réglages globaux autour de 0 dB.

- ✓ **Égaliseur paramétrique** : Égaliseur 5 bandes, 2 bandes de filtres « Shelving » et 3 bandes d'égaliseur paramétrique réel.

Treb Freq & Bass Freq	Fréquences centrales des « filtres Shelving » (16 à 25088 Hz, par incréments d'un demi-ton)
Treb Gain & Bass Gain	Montants de réduction/ amplification au dessus (Treb) ou en dessous (Bass) de la fréquence centrale (-79 - +24 dB)
Midn Gain	Montant de réduction/amplification pour la bande paramétrique n (-79 - +24 dB).
Midn Freq	Fréquence centrale pour la bande paramétrique n (16 à 25088 Hz, par incréments d'un demi-ton)
Midn Width	Bande passante du filtre sur la bande (0.01 - 5 octaves)

Enhancers

Les « Enhancer » modifient le contenu spectral du signal d'entrée en augmentant le contenu spectral existant ou en stimulant de nouveaux. Des versions à 2 et 3 bandes sont fournies.

Drive	ajuste l'entrée dans chaque bande. L'augmentation du Drive augmente les effets (-79,0 à 24,0 dB)
Xfer	Montant des courbes de transfert (-100 à 100%)

EQ Morpher

Cet effet utilise 2 filtres passe-bande à 4 bandes, A et B, et se déplace entre eux. Cela peut produire des sons de type voix humain très convaincants.

FreqScale	compense les fréquences de filtrage pour chaque ensemble de filtres. Après avoir défini les paramètres du filtre (Freq, Gain et Width), les paramètres « FreqScale » déplaceront chacune des 4 fréquences de filtre de la même hauteur relative (-8600 à 8600 cents)
Morph A> B	○ 0% : les paramètres «A» contrôlent les filtres ○ 100% : les paramètres «B» contrôlent les filtres ○ Entre 0 et 100%, les positions des filtres sont interpolées

Lors du déplacement de réglage de A à B, le filtre A n ° 1 passera au filtre B n ° 1, le filtre A n ° 2 passera au filtre B n ° 2, etc. (0 à 100%)

2.5.27.6.5 Compressors, Expanders & Gates

La gamme d'effets de compression et d'expansion du Forte compred différentes combinaisons de:

- ✓ compresseurs à caractéristique « soft-knee »: l'action de compression intervient progressivement au fur et à mesure que le niveau du signal s'approche du seuil
- ✓ compresseurs à caractéristique « hard-knee » : l'action de compression intervient brusquement lorsque le signal atteint le seuil expandeurs
- ✓ compresseurs multi bandes qui divisent le signal en 3 bandes de fréquences et les compressent séparément
- ✓ EQ sidechains ou output
- ✓ Réverbérations et compresseurs en combinaison
- ✓ Gates
- ✓ Gated reverbs

Paramètres communs à tous ces effets

FdbkComprs (Feedback Compression)	Choix entre « Feed-Forward » (réglez-le sur «Out») ou « Feedback » (réglez cette option sur «In»). La configuration « feed-forward » utilise le signal d'entrée comme source de chaîne latérale, ce qui est utile lorsque le compresseur doit agir très rapidement. La configuration « Feedback » utilise la sortie du compresseur comme source de « Side-chain », ce qui se prête à une compression plus subtile, mais pas aussi rapide
Atk (Attack)	Durée d'attaque du compresseur (0.0 à 228,0 ms)
Rel (Release)	Durée de Release du compresseur (0 à 3000 ms)
SmoothTime	lisse la sortie du détecteur d'enveloppe de l'expandeur en plaçant un filtre passe-bas dans le chemin du signal de contrôle. (0.0 et 228,0 ms) Le lissage affectera les durées d'attaque ou de Release uniquement lorsque ce paramètre est plus long que l'une de ces durées
Signal Dly (Delay)	retarde légèrement le signal par rapport au traitement de « Sidechain », de sorte que le compresseur (ou la porte) «sait» quel sera le signal d'entrée avant de devoir agir sur celui-ci. Cela signifie que la compression peut se déclencher avant l'arrivée d'une transitoire d'attaque. Dans les effets « SoftKneeCompress » et « HardKneeCompress », le délai n'est vraiment utile que dans la configuration de « feed-forward » (FdbkComprs est «Out»). Pour les autres compresseurs, le délai peut être utile dans la configuration de retour (FdbkComprs est «In») (0 à 25 ms)
Ratio	Montant de réduction de gain imposée au signal compressé, réglable de 1.0: 1 (aucune réduction) à 100:1 et Inf: 1.
Threshold	Niveau en dBFS (décibels par rapport à la pleine échelle) au-dessus duquel le signal commence à être compressé (-79.0 à 0 dB)
MakeUpGain	Permet un gain de sortie supplémentaire pour compenser la réduction de gain dans le compresseur. Similaire à « Out Gain », auquel il est d'ailleur ajouté. Le minimum est de -79.0 et le gain maximum cumulé (MakeUpGain + Out Gain) est de +24.0 dB

Expansion

Les paramètres des effets contenant des « Expanders » suivants viennent en plus des paramètres Commons:

Atk ou Exp Atk (Attack)	vitesse à laquelle l'Expanders s'éteint lorsque le signal d'entrée dépasse le niveau de seuil (0.0 à 228.0 ms)
Rel ou Exp Rel (Release)	vitesse à laquelle l'Expanders se rallume après que le signal soit tombé en dessous du seuil, réglable de 0 à 3000 ms
Ratio ou Ratio Exp	Montant de réduction du gain en dessous du seuil d'expansion, réglable de 1:1.0 (pas d'expansion) à 1:17 (expansion extrême vers le bas)
Threshold ou Exp Threshold	Seuil en dessous duquel le signal affecté par l'Expander (-79.0 à 0 dB)

De plus, les compresseurs à 2 segments avec Expander ont des contrôles « Ratio » et « Threshold » distincts pour chacun des segments de compression.

Multiband Compression

Les paramètres des effets contenant une compression multibande sont les suivants, en plus des Paramètres Commons:

Attack, Release, Smooth, Signal Delay, Ratio, Threshold, MakeUp Gain	pour chacune des 3 bandes («Low», «Mid» et «High»)
Crossover1, Crossover2	Fréquences qui divisent les 3 bandes de fréquence de compression. Les 2 paramètres sont interchangeables, de sorte que l'un ou l'autre peut contenir la valeur de fréquence la plus élevée (16 à 25088 Hz, par incréments d'un demi-ton)

Gates

SC Input	Permet de sélectionner le ou les canaux d'entrée qui contrôleront le Side-chain, responsable(s) de l'ouverture et de la fermeture de la Gate. (L, R ou (L + R) / 2) Utilisable en organisant les chemins de signal et les commandes de panoramique de manière appropriée, pour déclencher un signal mono avec un signal mono différent
Gate Time	Durée pendant laquelle la porte reste ouverte après que le signal Side-chain ait atteint le seuil (0 à 3000 ms)
Ducking	Renverse l'action de la Gate o Off : Par défaut. La Gate s'ouvre lorsque le signal d'entrée dépasse le seuil o On : la Gate se ferme lorsque le signal d'entrée dépasse le seuil

Super Gate

« Gate » plus sophistiquée comprenant les 2 fonctions suivantes:

Env Time	Durée de décroissance d'enveloppe du signal de Side-Chain jusqu'en dessous du seuil. ✓ Si cette durée est trop courte, la porte peut se fermer et s'ouvrir trop rapidement à partir de la modulation d'amplitude du signal de la Side-chain ✓ S'il est trop long, le portail peut rester fermé jusqu'à ce que l'enveloppe ait la possibilité de baisser et que certains signaux ne passent pas. Ce paramètre est uniquement actif lorsque « Retrigger » est désactivé

Retrigger	Détermine si la temporisation de Gate se réinitialise chaque fois que le signal « Side-chain » dépasse le seuil. ○ On : le temporisateur se réinitialise et, par conséquent, la porte reste ouverte tant que le signal dépasse le seuil ou continue à dépasser le seuil, dans l'intervalle spécifié par « Gate Time » ○ Off : la porte se ferme après que « Env Time » se soit écoulé, indépendamment du niveau de Side-chain, et le niveau de Side-chain doit tomber en dessous du seuil et remonter avant que la porte ne s'ouvre à nouveau

2.5.27.6.6 « Chorus »

Le chorus est un effet qui donne l'illusion de voix multiples jouant à l'unisson. L'effet est obtenu en désaccordant des copies du signal d'origine et les superposant avec l'original. Les oscillateurs basse fréquence (LFO) sont utilisés pour moduler les positions de sortie d'une ligne à retard. Le mouvement des « Taps » entraîne un décalage de la hauteur du signal, produisant le désaccord nécessaire.

Les chorus sont disponibles en stéréo ou en double mono.

- ✓ Les chorus stéréo ont des paramètres uniques pour les canaux gauche et droit,
- ✓ les doubles chœurs mono ont des paramètres séparés pour la gauche et la droite.

Fdbk Level	niveau du signal de retour du retard LFO1 dans la ligne à retard. ○ Les valeurs négatives inversent la polarité du signal de retour
Tap Lvl	Niveaux des « Taps » de retard modulées par le LFO. ○ Valeurs négatives : inversion de la polarité du signal ○ 0% : désactivation du signal
Tap Pan	Position stéréo pour une sortie de « Tap » donnée (de -100% pour gauche uniquement, à 100% pour droite uniquement)
Atk Time (Temps d'attaque)	Durée pendant laquelle le Gate passe de fermé à ouvert (ou l'inverse si « Ducking » est activé) après que le signal ait dépassé le seuil (0,0 à 228,0 ms)
Rel Time (Temps de relâchement)	Durée pendant laquelle le Gate passe de ouvert à fermé (ou l'inverse si « Ducking » est activée) après que le temporisateur de Gate s'est écoulé (0 à 3000 ms)
LFO Rate	Vitesse de modulation des lignes à retard entre 0.01 et 10 Hz
LFO Dpth	Profondeur maximale de Detuning des lignes à retard modulées par le LFO (de 0 à 50 cents (= 1/2 demi-ton))<
Tap Dly	ajoute un délai supplémentaire devant les « Taps » de retard modulées par le LFO (0 à 230 ms)
L / R Phase ou LFOn LRPh	Ajuste les phases relatives des LFO pour les canaux gauche et droit dans les chorus stéréo

2.5.27.6.7 « Flanger »

Le « Flanging » (bridage) est le processus consistant à ajouter ou à soustraire un signal avec une réplique décalée dans le temps de lui-même, ce qui produit une série d'encoches dans le spectre de fréquences, généralement appelé filtre en peigne.
Dans le Forte, le « Flanger » est une ligne à retardement multiple, dont tous les « Taps » (sauf un) peuvent être modulés en longueur par un oscillateur basse fréquence (LFO). Le taux du LFO est exprimé en tempo.

StatDlyLvl (Static Delay Level)	niveau du 1er tap, non mobile (-100 à 100%; 0% = Tap Off) ○ Les valeurs négatives inversent la polarité du « Tap »

DlyCrs & DlyFin	Paramètres de longueur « Coarse » (grossière) et « Fine » pour le Delay statique (StatDly ...) et pour la valeur minimale des Delays mobiles (Dlyn ...). La plage « Coarse » est comprise entre 0 et 228 ms, tandis que la plage « Fine » ajuste la plage « Coarse » de -127 à 127 dans les échantillons (= 1/48 000 sec = 20.8 µs)
Xcurs Crs & Xcurs Fin	« Excursions » déterminant dans quelle mesure les « Taps » de retard modulés par le LFO peuvent se déplacer du centre de leurs plages. La portée totale du balayage du LFO est 2 fois « Excursion ». L'Excursion « Fine » ajuste Excursion « Coarse » dans les échantillons (-127 à 127) La plage « Coarse » va de 0 à 228 ms, mais la plage de 0 à 5 ms est la plus efficace pour le Flanging ○ 0 : le LFO ne bouge pas et le « tap » se comporte comme une simple ligne à retard définie sur le délai minimum

2.5.27.6.8 « Quantize »

Cet effet produit une distorsion numérique appelée bruit de quantification, en limitant le nombre de bits disponibles pour le signal. Voir effet « 329 Aliaser ».

DynamRange (plage dynamique)	Contrôle le nombre de bits à supprimer des mots de données de signal (0 à 144 dB). Plus le niveau est bas, plus la distorsion est importante ○ 0 dB : le plus chaud des signaux basculera entre seulement 2 niveaux de quantification, produisant ainsi une onde carrée ○ Chaque 6 dB ajouté double le nombre de niveaux de quantification, réduisant le bruit et se rapprochant du signal d'origine Si le signal présente beaucoup de « marge » (niveau de signal disponible avant écrêtage numérique), tous les niveaux de quantification ne seront pas atteints
Headroom	Définit le niveau de signal disponible avant l'écrêtage numérique (0 à 144 dB) Le réglage de ce paramètre empêche que le signal ne devienne trop fort aux niveaux bas de « DynamRange ». Pour qu'il corresponde à la quantité de niveau encore disponible au-dessus du signal d'entrée, il faut trouver le niveau « DynamRange » auquel le signal commence à être plus fort, et régler « Headroom » pour qu'il corresponde à la valeur « DynamRange »
DC Offset	Ajoute un décalage DC positif au signal d'entrée, ce qui permet de modifier la position où le zéro numérique est par rapport au signal (Off, -79,0 à 0,0 dB) ○ Avec des valeurs faibles, la sortie risque d'être « sputter » (pulvérisée)

2.5.27.6.9 « LaserVerb »

« LaserVerb » est un type de réverbération qui produit un train de réflexions ou d'impulsions faiblement espacées. Au fil du temps, l'espacement entre les impulsions s'élargit, ce qui crée un bourdonnement perceptible qui diminue à mesure que l'espacement augmente. Le signal peut être réinjecté pour prolonger l'effet.

Dly Coarse	Longueur totale du Delay, qui contrôle la durée de déclin. La plage est de 0 à 1.3 secondes dans la version à 2 DSP de l'effet, et de 0 à 2 secondes dans la version à 3 DSP ○ 0.5 sec est un bon point de départ

Dly Fine	Ajuste le Delay avec une résolution inférieure à 0,2 ms (-20.0 à +20.0 ms). L'espacement détermine la hauteur de départ du bourdonnement descendant et sa vitesse de descente, en définissant la séparation initiale des impulsions et le taux subséquent d'augmentation de la séparation des impulsions. L'espacement entre les impulsions est exprimé en « Sample » (20.8 µs). La plage est de 0,0 à 40,0 « Samples », avec une résolution de 0.2 « Sample » ○ À faibles valeurs, le buzz commence à des fréquences élevées et diminue lentement ○ A des valeurs élevées, le buzz commence à un pas plus bas et diminue rapidement.
Contour	contrôle la forme générale de la réverbération. ○ À valeur élevée, les sons transmis par la réverbération commencent à un niveau élevé et diminuent lentement. Comme la valeur de contrôle est réduite, il faut plus de temps pour que l'effet se forme avant de se désintégrer (0 à 100%). ○ À 34%, la réverbération se comporte comme une réverbération inverse, jusqu'à un « hit » ○ À zéro, l'effet agit comme un simple Delay

2.5.27.6.10 « Filters »

Resonnant Filter

« Frequency » (ou Freq) est la fréquence de résonance fixe du filtre (Plage de 16 à 8372 Hz)

Envelope Filter

« Envelope Filter » est un filtre résonnant dont la fréquence centrale peut varier en fonction du niveau du signal entrant.

Il existe 4 types d'effets de filtre résonant dans le Forte, avec les paramètres Commons suivants:

Filter Type (ou FiltType)	Lowpass, Highpass, Bandpass ou Notch (coupe-bande) (Cf. « Resonance » du filtre ci-dessous)
Min Freq	Fréquence de résonance minimale du filtre, c'est-à-dire la fréquence du filtre lorsque le gain d'entrée est inférieur au seuil de déclenchement (16 à 8372 Hz)
Sweep	Détermine dans quelle mesure la fréquence de résonance se déplace lorsque le niveau d'entrée augmente (-100% à + 100%) ○ Aux niveaux positifs, il monte en hauteur ○ à des niveaux négatifs, il descend. La fréquence de résonance la plus élevée possible est de 8372 Hz, la plus faible de 0 Hz.
Resonance	Résonance du filtre (0 à 50 dB)
Atk Rate	Pente montante de la partie d'attaque du détecteur d'enveloppe (0 à 300.0 dB/sec)
Rel Rate	Pente descendante de la partie Release (0 à 300.0 dB/sec)
Smooth Rate	Ralentit « Envelope. Follower » Si le taux est inférieur à « Atk Rate » ou « Rel Rate », il peut prendre le dessus sur ces paramètres (0 à 300.0 dB / sec)

Triggered Filter

Filtre de balayage résonant qui se déclenche lorsqu'un certain seuil d'entrée est atteint, puis suit sa propre enveloppe (constituée d'une attaque instantanée et d'un Release exponentiel), plutôt que de l'enveloppe du signal d'entrée.

Max Freq	Fréquence de résonance du filtre au sommet de l'enveloppe interne. Il peut être réglé plus bas que « Min Freq » (ci-dessus), auquel cas le filtre va balayer vers le bas, puis vers le haut (16 à 8372 Hz)
Trigger	Seuil de signal d'entrée auquel le détecteur d'enveloppe se déclenche (-79 à 0 dB)

Retrigger	seuil du signal d'entrée auquel le détecteur d'enveloppe se réinitialise, de sorte qu'il puisse se déclencher à nouveau. Ce paramètre n'est utile que s'il est défini sous la valeur de Trigger (-79 à 0 dB)
Env Rate	taux de décroissance du détecteur d'enveloppe (0 à 300,0 dB/sec). Cela peut être utilisé pour empêcher un déclenchement erroné. Lorsque l'enveloppe du signal tombe en dessous du niveau du déclencheur, le filtre peut être déclenché à nouveau. Étant donné que le signal d'entrée peut fluctuer rapidement, il est nécessaire d'ajuster la vitesse à laquelle l'enveloppe du signal peut baisser jusqu'au niveau du déclencheur
Rel Rate	Pente descendante (release) du générateur d'enveloppe déclenché (0 à 300,0 dB/sec)
Smth Rate	Ralentit le « Envelope Follower ». S'il est inférieur à « Rel Rate », il le supplantera. Utilisable également pour allonger l'attaque de l'enveloppe interne (0 à 300.0 dB/sec)

LFO Filter

Le filtre LFO est balayé en continu entre 2 fréquences de résonance sur une période de temps. La fréquence du LFO, exprimée en BPM et en « Beats », peut être fixe ou suivre le tempo du système.

Min Freq & Max Freq	Limites basse et haute de la fréquence de résonance du filtre. Vous pouvez régler la fréquence minimale supérieure à la fréquence maximale, auquel cas le filtre balaie «à l'envers» par rapport à l'horloge de contrôle (16 à 8372 Hz)
LFO Shape	Type de forme d'onde du LFO (Sine, Saw +, Saw-, Pulse, Tri)
LFO PlsWid (Largeur d'impulsion)	Largeur « LFO PlsWid » est exprimé en pourcentage de la période de la forme d'onde (0 à 100%), pour un LFO « Pulse » (Aucun effet pour d'autres types de formes d'onde) ○ 50% : produit une onde carrée
LFO Smooth	Lisse des formes d'onde « Saw + », « Saw » et « Pulse », en éliminant les harmoniques supérieures (0 à 100%). Une onde en dents de scie ressemble ainsi davantage à une onde triangulaire et une onde pulsée se rapproche davantage d'une onde sinusoïdale

2.5.27.6.11 « Distorsion »

Les effets de distorsion sur le Forte peuvent également inclure un égaliseur paramétrique ou un « Simulateur d'enceinte » (Cabinet Simultator).

Dist Drive	applique une impulsion au signal d'entrée pour saturer l'effet de distorsion en écrêtage léger (0 à 96 dB). Cela aura tendance à rendre le signal très fort, vous devrez peut-être réduire le gain de sortie à mesure que ce paramètre augmente
Warmth	Filtre passe-bas dans le chemin de contrôle de la distorsion (16 à 25088 Hz). Utilisable pour réduire la dureté de certains paramètres de distorsion sans réduire la bande passante du signal
Highpass	Permet de réduire le contenu des graves des effets de distorsion les plus petits qui ne disposent pas d'un égaliseur paramétrique réel (16 à 25088 Hz)
Cab Preset	Choix de 8 « Simulateurs d'enceinte » créés à partir de mesures sur des amplificatrices de guitare réels (Basic, Lead 12, 2x12, Open 12, Open 10, 4x12, Hot 2x12, Hot 12)
Cab Bypass	Active/désactive la partie « Simulateur d'enceinte » de l'effet. ○ In : activé ○ Out: désactivé
Cabinet HP & Cabinet LP	Filtres passe-haut et passe-bas permettant de définir les limites de réponse en fréquence des « Cabinets » (16 à 25088 Hz)

Polydistort

Effet de distorsion plus complexe comportant 2, 4 ou 6 étapes de distorsion.

Curve n	Courbure des différents niveaux de distorsion (0 à 127%) ○ 0% : pas de distorsion ○ 100% : la pente décroit progressivement et devient parfaitement horizontale juste avant l'écrêtement
LP n Freq	fréquences de mise en mémoire pour les filtres passe-bas unipolaires sur chacun des pas de distorsion (16 à 25088 Hz) « LP0 Freq » gère le passe-bas initial avant le 1er stade de distorsion. Les autres contrôles passe-bas suivent leurs étapes de distorsion respectives

2.5.27.6.12 Haut-parleurs tournants : « Rotary Speaker »

L'effet « Rotary Speakers » divise le signal en 2 bandes de fréquences, fait tourner virtuellement chaque bande séparément (haut-parleurs virtuels), puis les combine via une paire de « microphones » virtuels dont l'angle par rapport aux haut-parleurs est réglable.

Un certain nombre de paramètres très sophistiqués ont été inclus dans l'effet « Rotary Speakers », pour lui donner un grand degré de réalisme. En raison cette complexité même, il est conseillé de régler avec prudence les paramètres qui vous semblent un peu obscurs.

Roto InOut	Active/désactive l'effet de haut-parleur rotatif
4 microphones virtuels répartis entre 2 hauts parleurs virtuels : LoMic A & LoMic B (Woofer) et HiMic A & HiMic B (Tweeter)	
Pos (position)	Angle du microphone en « regardant » le haut-parleur virtuel (-180 à 180 degrés)
Lvl (Level), Pan	Niveau (0 à 100%) et panoramique gauche/droite de la sortie du microphone (entre -100% à gauche et 100%à droite)
Autres paramètres	
Lo Beam W, Hi Beam W	Définissent les diagrammes de rayonnement acoustique («largeur de faisceau») des 2 moteurs rotatifs du haut-parleur (45 ° à 360 °). C'est l'angle entre les niveaux -6 dB du faisceau en « regardant » » le haut-parleur ○ 360 ° : pilote omnidirectionnel.
Xover (Crossover)	Fréquence de séparation des bandes de fréquences hautes et basses, pour leur envoi à des moteurs rotatifs distincts (16 à 25088 Hz)
Lo Gain, Hi Gain	Gains du signal traversant respectivement le Woofer ou le Tweeter rotatif (Off ou -79,0 à 24,0 dB)
Lo Size, Hi Size	Tailles effectives (rayon de rotation) des enceintes rotatives en millimètres (0 à 250 mm), affectant le montant de décalage Doppler (vibrato du signal basse fréquence)
Lo Trem, Hi Trem	Profondeur du trémolo (modulation d'amplitude) des signaux, exprimée en pourcentage de la pleine échelle (0 à 100%)
LoResonate, HiResonate	Simulations de modes de résonance de l'enceinte exprimées en pourcentage (0 à 100%). Utilisez des paramètres très bas pour un meilleur réalisme
Lo Res Dly, Hi Res Dly	Durée du Delay dans chaque circuit résonateur en plus du délai de rotation (en nombre de Samples : 10 à 2550)
LoResXcurs, HiResXcurs	Durée du Delay du balayage dans le résonateur à la vitesse de rotation de chaque haut-parleur rotatif (en nombre de Samples : 0 à 510)
ResH / LPhs	Définit les phases relatives des résonateurs haut et bas (0 à 360.0 degrés). La valeur de l'angle en degrés est quelque peu arbitraire, c'est pourquoi l'effet de ce paramètre est assez subtil

Mic Angle	Angle des microphones virtuels « en regardant » le haut-parleur rotatif et vu d'en haut (0 à 360.0 degrés). ✓ Microphone gauche : angle dans le sens des aiguilles d'une montre ✓ Microphone droit: angle augmente dans le sens inverse des aiguilles d'une montre L'attribution d'une MODulation à ce paramètre doit être faite avec précaution: des ajustements en temps réel entraîneront d'importants sauts d'échantillons, ce qui entraînera des clics dans le passage du signal (En distorsion + Rotary seulement.)
	Paramètres concernant la vitesse de rotation
Velmocity	La vitesse permet aux haut-parleurs tournants de fonctionner à la cadence lente ou rapide. Le frein, lorsqu'il est réglé sur «On», ralentit les haut-parleurs en rotation
Lo Mode	○ Normal : le paramètre « Speed » contrôle la vitesse de rotation du haut-parleur basse fréquence ○ NoAccel : maintient le haut-parleur basse fréquence à une vitesse lente et le paramètre « Speed » n'aura aucun effet sur sa vitesse, bien que le frein fonctionne toujours ○ Stopped : le haut-parleur basse fréquence ne tourne pas du tout
Lo Slow, Hi Slow	Taux de rotation en hertz (Hz) des haut-parleurs avec « Speed » réglé sur « Slow »
Lo Fast, Hi Fast	Taux de rotation en hertz (Hz) des haut-parleurs avec « Speed » réglé sur «Fast» ✓ LoSlow> Fst et HiSlow> Fst sont les durées d'accélération des haut-parleurs depuis les vitesses lentes vers la vitesse rapide ✓ « LoFst> Slow » et « HiFst> Slow » sont la durée de décélération du haut-parleur depuis les vitesses rapides vers la vitesse lente
LoAccelCrv, HiAccelCrv	Formes des courbes d'accélération pour les haut-parleurs. ○ 0% : accélération constante ○ Positif : accélération lente du haut-parleur, puis accélération rapide ○ Négatif : accélération initiale rapide, puis accélération lente jusqu'à à la vitesse rapide. Pour un très grand nombre négatif, it will overshoot.
LoSpinDir, HiSpinDir	Choix de directions de rotation des haut-parleurs, entre le sens des aiguilles d'une montre (CW) et le sens inverse des aiguilles d'une montre (CCW)

2.5.27.6.13« Vibrato / Chorus »

L'effet Vibrato / Chorus simule les effets de vibrato et de chorus sur un orgue à roues phoniques et est utilisé conjointement avec le « Rotary Speaker ».

VibChInOut	commutateur d'entrée/sortie pour l'effet Vibrato / Chorus
Vib / Chor	type d'effet Vibrato/Chorus à utiliser (V1, V2, V3, C1, C2, C3)

2.5.27.6.14« Tremolo » & « AutoPan »

« Tremolo » est une modulation d'amplitude utilisant un LFO.
« AutoPan » déplace le signal entre les canaux gauche et droit, en utilisant un LFO.
Les 2 effets ont plusieurs paramètres communs et plusieurs paramètres distincts.

Lfp Rate	Taux du LFO (0 à 10.00 Hz) ou (0 à 12.00 x le tempo)
Rate Scale	Multiplie la vitesse du taux de LFO dans la plage audio (1 à 25088 x) ○ 16x, les valeurs sont incrémentées par demi-tons Lorsque la fréquence du LFO est réglée sur 1.00 Hz, la valeur de ce paramètre est égale à la fréquence du LFO exprimée en Hertz
LFO Shape	Type de forme d'onde du LFO (Sine, Saw +, Saw-, Pulse, Tri)
LFO PlsWid ou Pulse Width	Avec une forme de LFO « Pulse », la largeur d'impulsion est exprimée en pourcentage de la période de la forme d'onde (0 à 100%) Ce paramètre n'a aucun effet avec les autres types de formes d'onde ○ Largeur de 50%: onde carrée.
AutoPan	Détermine l'axe du mouvement de panoramique. ○ 0% : le panoramique est centré entre les haut-parleurs ○ Positif : décale l'axe vers la droite ○ Négatif : décale vers la gauche ○ -100% ou + 100% (limites de la plage) : aucun effet de panoramique
ImageWidth	Largeur de panoramique d'origine du « Programme » d'entrée, avant son « auto-panoramique ». ○ 0% (minimum) : image d'entrée est réduite à une source ponctuelle unique, permettant une excursion panoramique maximale ○ 100% (maximum) : la largeur d'origine est maintenue, sans changement du panoramique
Pan Width	Quantité d'excursion de panoramique en pourcentage du mouvement panoramique total disponible après la définition de « Origin » et « ImageWidth » (0 à 100%)
CentrAtten (Attenuation)	Valeur à laquelle le niveau du signal baisse au fur et à mesure qu'il traverse le centre de l'image stéréo (-12 à 0 dB) ○ -3dB : suivi plus fluide ○ -3 dB provoquent une légère augmentation du niveau lorsqu'une image traverse le centre ○ <-3 dB provoquent une baisse

Tremolo

Depth	La profondeur contrôle la quantité d'atténuation appliquée lorsque le LFO est à son point d'excursion le plus profond (0 à 100%)
LFO phase	Décale la phase du LFO du trémolo par rapport à la référence du « Beat » (0.0 à 360.0 degrés)
50% Weight	Quantité relative d'atténuation ajoutée lorsque le LFO est au point -6 dB (-16 à 3 dB). Cela provoque une courbure de la forme du LFO vers le haut (valeurs positives) ou vers le bas (valeurs négatives)
L / R Phase	relation de phase des canaux ○ In : retourne le LFO du canal gauche de manière déphasée, avec pour résultat un effet « auto-équilibreur » ○ Out : laisse le LFO gauche seul

2.5.27.6.15 « Pitcher »

« Pitcher » applique un filtre au signal d'entrée qui présente une série de pics dans la réponse en fréquence.

Ces pics sont normalement ajustés de manière à ce que leurs fréquences soient toutes des multiples d'une fréquence spécifique sélectionnable, ce qui impose une forte sensibilité à la fréquence fondamentale sélectionnée.

Picth	Hauteur fondamentale imposée à l'entrée, dans les numéros de note MIDI de C-1 à G9
Ptch Offst	Décalage par rapport à la fréquence de tonalité en demi-tons (-12,0 à 12,0). Paramètre convenant à une assignation au **pitch bend**, au **ruban** ou tout autre **contrôleur continu**, via un « MOD »
Odd Wts, Pair Wts, Quartr Wts, Half Wts	Paramètres contrôlant la forme de la réponse en fréquence du « Pitcher ». Une description exacte de leurs actions individuelles respectives est malheureusement impossible, car il y a beaucoup d'interactions entre eux. Pour plus d'informations et d'exemples, consultez le « KSP8 Algorithme Reference Guide» disponible en téléchargement gratuit sur www.kurzweil.com Voir au § 2.13.7 ci-dessous le tableau des algorithmes extrait de ce guide

2.5.27.6.16 « Ring Modulation »

La modulation en anneau multiplie 2 signaux (le «porteur» et le «modulateur») pour produire des harmoniques inhabituelles, souvent non harmoniques. L'effet « Ring Modulator » dans le Forte a 2 modes:

- ✓ « L * R » : 2 signaux mono sont modulés ensemble;
- ✓ « Osc » : l'entrée stéréo est modulée avec la somme de 5 formes d'onde générées par les oscillateurs au sein même de l'effet
  Quatre (4) de ces oscillateurs sont des ondes sinusoïdales, tandis qu'un autre (oscillateur 1) offre une sélection de formes d'onde

Wet / Dry	Lorsque l'effet est en mode « L * R », « Wet/Dry » contrôle la quantité de signal gauche qui passe sèche (le signal droite ne passe pas sec du tout)
Mod Mode	Sélectionne le mode (L * R, Osc)
Osc1 Lvl	Niveau de l'oscillateur 1 (0 à 100%)
Osc1 Freq	Fréquence de l'oscillateur 1 (16 à 25088 Hz)
Osc1 Shape	Forme d'onde de l'oscillateur 1 (Sinus, Saw +, Saw, Pulse & Tr)
Osc1PlsWid (Largeur d'impulsion)	Largeur d'impulsion en pourcentage de la période de la forme d'onde, pour « Osc1 Shape » réglé sur « Pulse » (0 à 100%) Ce paramètre n'a aucun effet si d'autres types de formes d'onde sont choisis ○ 50%, le résultat est une onde carrée
Osc1Smooth	Lisse les formes d'onde « Saw + », « Saw » et « Pulse », en éliminant les harmoniques supérieures Ainsi, une onde en dents de scie ressemble davantage à une onde triangulaire et une onde « pulse » se rapproche davantage d'une onde « sinusoïdale » (0 à 100%)
Lvl, Freq	Contrôles de niveau et fréquence pour les 4 autres oscillateurs Sine2 à Sine5

2.5.27.6.17 Simulation Stéréo : « Mono to Stereo »

L'effet « Mono to Stereo » convertit une entrée monaurale en une sortie stéréo simulée.

In Select	sélectionne le signal d'entrée à simuler en stéréo (Left, Right, ou les deux (L + R) / 2)
CenterGain	Niveau des canaux gauche et droit totalisés (Off ou -79.0 à 24.0 dB)
Diff Gain	Niveau du signal de différence produit, qui est la composante spatiale du signal stéréo (Off ou -79.0 à 24.0 dB)
DiffBassG	Contrôle le gain d'un filtre « bass-Shelf » sur le signal de différence En augmentant les composantes basses fréquences du signal de différence, vous pouvez augmenter la perception de l'enveloppement acoustique (-79.0 à 24.0 dB)
DiffBassF	Fréquence de transition pour la fréquence des basses fréquences (16 à 25088 Hz)
Le signal traité est divisé en 3 bandes de fréquences: Lo, Mid et High, chacune pouvant être retardée et analysée séparément	
Crossover1 & 2	Deux (2) fréquences de croisement pour la séparation par le filtre du signal en 3 bandes (16 à 25088 Hz). Les 2 paramètres sont interchangeables: l'un peut avoir une fréquence plus élevée que l'autre
Pan [High / Mid / Low]	Position de panoramique pour chaque bande (compris entre -100% à gauche et +100% à droite)
Delay [High / Mid / Low]	Delay de chaque bande (0 à 1000 ms)

Stereo Image

Cet effet permet l'amélioration d'un signal stéréo. Il dispose également d'un compteur de corrélation stéréo.

Les paramètres sont les même que certains de « Mono to Stereo » ci-dessus, et certains de « Stereo Analyze » (à la suite). Où ?

2.5.28 Éditeur de « Keymap » & de « Sample »

2.5.28.1 « Keymap Editor » 180
2.5.28.2 Création d'une « Keymap » 189
2.5.28.3 Edition des échantillons 191

2.5.28.1 « Keymap Editor »

2.5.28.1.1 Généralités 180
2.5.28.1.2 Paramètres de « Keymap Editor » 183
2.5.28.1.3 Boutons contextuels de « Keymap Editor » et fonctions des boutons « FAVORITES » 186
2.5.28.1.4 Sauvegarder les modifications d'une « Keymap » 188
2.5.28.1.5 Raccourcis par paires de boutons dans « Keymap Editor» 188

2.5.28.1.1 Généralités

L'« éditeur de Keymap » permet de personnaliser les Presets « keymaps » et de les mémoriser dans la RAM. Vous pouvez également créer vos propres « keymaps » à partir de zéro (voir « Création d'une Keymap » § 2.5.28.2 ci-dessous).

Les « Keymaps » font partie intégrante de chaque couche d'un « Programme ». Chaque « Keymap » contient un ensemble de paramètres déterminant quel(s) échantillon(s) le Forte jouera lorsque vous déclencherez une note. Chaque couche possède au moins une « Keymap », ou 2 « Keymaps » pour des échantillons stéréo. Chacune de ces cartes utilise 2 des 128 voix disponibles.

Chaque « Keymap » consiste en un ensemble de plages de touches (C4 à G4 par exemple), pour chaque échantillon. L'intégralité de chaque « Keymap » est comprise entre C0 et G10. Chaque plage comporte un « Sample Root » affecté dans la plage. Chaque « Sample Root » est un échantillon distinct de ROM ou de RAM. Dans chaque « Key Range », le « Sample Root » est transposé de haut en bas pour jouer sur chacune des notes de la gamme.

Vous pouvez mélanger des échantillons de différents timbres au sein d'un même « Keymap » et même accorder des touches individuelles à n'importe quelle hauteur en définissant des plages de touches pour des notes uniques et en attribuant des échantillons à chacune de ces notes.

- Vous pouvez afficher chaque plage en modifiant la valeur du paramètre « Key Range » sur la page « Keymap-editor ».

Fonctionnement de la « Keymap »

Lorsque vous déclenchez une note

- le Forte identifie la plage de touches où l'événement « Note On » a été déclenché
- Il vérifie également la valeur de vitesse d'attaque de la note.
- Il adresse ensuite sa mémoire et récupère le « Sample Root » affecté à ce « Key Range » et à la valeur de la vitesse d'attaque.
- Si la note déclenchée n'est pas la note à laquelle le « Sample Root » est assigné, l'échantillon est transposé pour jouer à la hauteur correcte.
- Le Forte génère alors le signal numérique qui représente le son de la note.
  À ce stade, le travail du « Keymap » est terminé et le signal passe par l'algorithme de la couche et sort sur les sorties audio.

« Keymap » et « Key Range »

Vous pouvez affecter autant de plages de touches que vous le souhaitez à une « Keymap », même en créant une plage distincte pour chaque note. Cela permet de régler chaque touche indépendamment pour créer des accords microtonaux

Pour les « Keymaps » utilisant un seul timbre, comme le grand piano, il existe un « Key Range » pour chaque « Sample Root » stocké en mémoire.
Pour les sons instrumentaux acoustiques, plus il y a de plage de touches pour un « Keymap », plus le son sera réaliste, car il y a moins de « pitch shifting » pour la même plage de notes.

On peut assigner des « Sample Roots » de timbres différents dans la même « Keymap ».

> Par exemple, bon nombre des « Keymaps » de « kit de batterie » en ROM ont environ 20 « Key Ranges », avec plusieurs timbres différents affectés aux « Sample Roots ».

Vous pouvez également créer une « Keymap » avec un seul « Key Range » qui s'étend de C0 à G10, si vous souhaitez étirer un seul « Sample Root » de C0 à G10.
Rappelez-vous, cependant, que les échantillons ne peuvent être transposés que d'une octave supérieure à la hauteur originale de l'échantillon. Par contre vers le bas, les échantillons peuvent être transposés sans limite.

Pensez à un « Keymap » comme une ficelle divisée en différentes sections adjacentes. Les sections ne peuvent pas se chevaucher. Avec une plage allant de C4 à F4 et un autre allant de F#4 à C5, si vous modifiez la première plage à C4 à G4, la seconde sera G#4 à C5.

De plus, vous ne pouvez pas avoir «rien» affecté à une plage de touches. Même s'il s'agit de Silence (#999), il y aura toujours un échantillon affecté à chaque plage de la « Keymap ». C'est quelque chose à surveiller lors de la création de « programmes de batterie ».

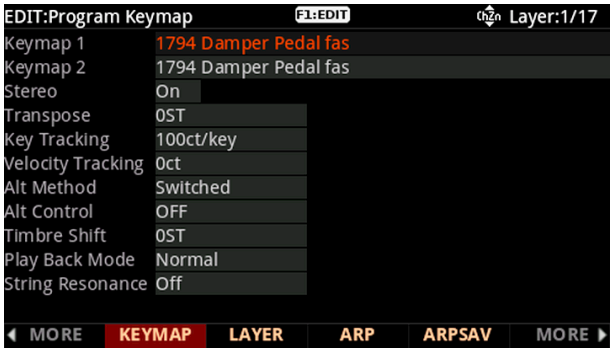
> Par exemple, supposons que vous créez un « Programme » avec 20 couches. Chaque couche a sa propre « Keymap », avec un seul échantillon affecté à une partie du clavier et le reste de la plage de touches affectée à Silence. Veillez à limiter la plage de notes de chaque couche à l'aide des paramètres « LoKey » et « HiKey » sur la page « LAYER » de l'« éditeur de Programme ». Si chaque « Layer » couvre toute la plage, chaque note jouée déclenche 20 voix (une pour chaque couche)
>
> Vous n'entendrez qu'un seul Drum par note, car toutes les autres couches déclenchent le «silence». En raison des algorithmes de vol de voix dans le Forte, les voix redeviennent presque immédiatement disponibles, car elles ne sont pas amplifiées. Mais pendant un bref instant, la voix serait déclenchée, ce qui pourrait entraîner la coupure d'autres voix.

« Keymap » multi-vélocité

Ces « Keymaps » qui jouent des timbres différents en fonction des vitesses d'attaque des événements « Note On ». Par exemple, « Keymap 7 Piano 3Vel L » dispose de 3 « Velocity Range ». Chaque intervalle de note dans une « Keymap » multi-vélocité contient plusieurs « Sample Roots » distinctes que le Forte utilise en fonction de la vitesse d'attaque de la note. Voir « Plages de vélocité (VELRNG) » § 2.5.28.1.3 ci-dessous.

Utilisation de « Keymap Editor »

L'éditeur de « Keymap » est intégré dans l'« éditeur de Programme ».



- La première étape de l'utilisation de « Keymap Editor » consiste à sélectionner le « Keymap » à modifier sur la page « KEYMAP » dans l'« éditeur de Programme », en utilisant le paramètre « Keymap »
- Une fois le « Keymap » sélectionné, appuyez simplement sur le bouton « FAVORITES » **1**, pour entrer dans l'« Éditeur Keymap »
- Si vous souhaitez modifier un autre « Keymap », appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page « KEYMAP » de l'« éditeur de programme » et sélectionnez le « Keymap » souhaité

- Si vous souhaitez créer un « Keymap » à partir de zéro, commencez par le « Keymap 999 Silence »
  (Voir « Création d'une Keymap » § 2.5.28.2 ci-dessous pour plus de détails)
  Ce modèle contient un « Key Range » allant de C0 à G10, et constitue un point de départ pratique pour ajouter des plages de notes et attribuer des « Sample Roots »

La page « Keymap Editor » ressemble à ceci:



Parameter	Range of Values
Sample	Sample Root list
Key Range	Variable from C0-G10
Low Key	C 0 to G 10
High Key	C 0 to G 10
Velocity Range (VelRange)	Variable from ppp-fff
Low Velocity (Lo)	ppp-fff
High Velocity (Hi)	ppp-fff
Coarse Tune	–128 to 127 semitones
Fine Tune	-49 to 50 cents
Master Transpose	-126 ST to127 semitones
Volume Adjust	± 24 dB

2.5.28.1.2 Paramètres de « Keymap Editor »

Sample

C'est là que vous affectez un « Sample Root » à la plage de touches actuelle. Selon la nature de la fondamentale de l'échantillon (un échantillon individuel ou un bloc de « Sample Root »), le nom de l'échantillon est légèrement différent sur l'écran. Le nom de chaque échantillon se compose de 3 parties:

- ✓ un numéro,
- ✓ un nom et
- ✓ un numéro de note,

Par exemple « 999 Silence-C4 ».

- ✓ Le numéro est l'ID de bloc d'échantillon
  - Si l'objet échantillon est un échantillon individuel, l'ID de bloc d'échantillon est identique à l'ID d'objet de l'échantillon.
  - Si l'objet échantillon est un groupe de « Sample Roots », l'ID d'objet de la première racine du groupe détermine l'ID de bloc déchantillon
    Les autres racines du bloc ont le même identifiant et ne diffèrent que par leur numéro de note
- ✓ Le nom de l'échantillon décrit généralement le timbre de l'échantillon
  La dernière partie du nom de l'échantillon correspond à la hauteur à laquelle il a été échantillonné à l'origine. Pour de nombreux timbres, plusieurs échantillons sont réalisés à différents hauteurs.
  En faisant défiler la liste d'échantillons, seule s'affiche la hauteur de l'échantillon, jusqu'à atteindre le bloc d'échantillon suivant
- ✓ La note d'origine de l'échantillon (Root Key) est définie dans l'« Éditeur d'Échantillons » « Root Key » et représente la touche du « Key Range » qui jouera l'échantillon à sa hauteur d'origine (voir la section « Key Range » ci-dessous)
  Voir « Root Key » § 2.5.28.3.2 ci-dessous

De plus, le nom des échantillons stéréo se terminera par un « S »
NB : Pour utiliser un échantillon stéréo, le paramètre « Stereo » doit être défini sur « On » dans l'« éditeur de Programme », et 2 « Keymaps » doivent être sélectionnées
Voir « Stereo » § 2.5.11 ci-dessus pour plus de détails

Key Range

Un « Key Range » est une plage de touches du clavier basée sur un échantillon (par plage de vélocité, voir « Plages de vélocité (VELRNG) » § 2.6.6 ci-dessous pour plus de détails).
Chaque échantillon d'un « Key Range » (par plage de vélocité) est transposé en fonction de son paramètre « RootKey » (note racine), de façon à jouer la hauteur correspondant à la touche du clavier (voir « Edition des échantillons» § 2.5.28.3 ci-dessous, pour plus de détails sur le paramètre « RootKey »).
Les autres touches du « Key Range » transposent l'échantillon chromatiquement par rapport à « RootKey ». La hauteur de l'échantillon peut également être compensée par rapport à « Root Key » à l'aide des paramètres « Coarse Tune » et de « Fine Tune », voir ci-dessous.

Le paramètre « KeyRange » indique la plage de touches que vous visualisez ou modifiez actuellement (les plages de touches sont nommées par leurs notes les plus basses et plus hautes). La modification de la valeur du paramètre « KeyRange » permet de sélectionner parmi les plages de touches disponibles et de visualiser ou de modifier l'assignation de l'échantillon et les autres paramètres de celle sélectionnée.

- Lorsque le paramètre « Key Range » est sélectionné, vous pouvez également faire défiler les « Key Ranges » disponibles à l'aide de la molette **ALPHA** ou des boutons **Previous** (-) / **Next** (+).
  Plusieurs « Key Range » ne sont affichées que si la « Keymap » en cours utilise plusieurs « Key Range ».

- Si la ligne supérieure de la page « Edit Keymap » affiche « KeyRange », vous pouvez faire défiler les plages de touches disponibles avec n'importe quel paramètre de la page sélectionnée à l'aide des boutons « CHANNEL / ZONE »
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « TOGGLE » pour basculer la ligne supérieure entre l'affichage « KeyRange » et « VelRange »
- Lorsque le paramètre « KeyRange » est sélectionné, vous pouvez également sélectionner le « Key Range » en maintenant la touche **ENTER** et en jouant une touche
  Le « KeyRange » affecté à cette touche sera sélectionné

Low Key (Lo), High Key (Hi)

Avec ces paramètres, vous pouvez utiliser n'importe quelle méthode de saisie de données pour modifier les notes basses et hautes du « Key Range » actuel. Vous pouvez étendre un « Key Range » à la pleine plage Forte (C0 à G10).

- ✓ Si vous étendez la plage de touches actuelle dans une autre, les limites de l'autre plage de touches seront raccourcies pour s'adapter à la plage de touches que vous étendez.
- ✓ Si « Key Range » que vous étendez recouvre entièrement un autre « Key Range », celui-ci sera supprimé

Le réglage de la note basse ne peut pas être supérieur à celui de la note haute, et réciproquement.

Velocity Range

« Velocity Range » est la plage de vélocité du clavier (en niveaux dynamiques) qui déclenchera un échantillon pour le « KeyRange » actuel. Dans un « Key Range » comportant plusieurs plages de vélocité, chaque plage de vélocité peut utiliser un échantillon différent, ainsi que différents paramètres « CoarseTune », « FineTune » et « VolumeAdjust ».
Afin de rendre la lecture des instruments échantillonnés moins mécanique, plus réaliste (humaine, imparfaite), chaque vélocité utilise en fait plusieurs échantillons enregistrés avec plusieurs vélocités à peine différentes.
Les volumes échantillons sont ensuite mis à l'échelle en fonction de la vélocité du clavier dans chaque plage de vélocité.

- Les plages de vélocité de la « Keymap » actuelle sont définies à l'aide du bouton « VELRNG »
  (Voir les valeurs de vélocité (VELRNG) ou de basse vélocité (Lo) ci-dessous)
  Tous les « Key Ranges » d'une « Keymap » partagent le même ensemble de plages de vélocité.
  Jusqu'à 8 plages de vélocité peuvent être utilisées
- Lorsque le paramètre « Velocity Range » est sélectionné, vous pouvez faire défiler les plages de vélocité disponibles à l'aide de la molette **ALPHA** ou des boutons **Previous** (-) / **Next** (+)
  Les plages de vélocité multiples ne sont affichées que si la « Keymap » actuelle utilise plusieurs plages de vélocité

- Si la ligne supérieure de la page « Edit Keymap » affiche « VelRange », vous pouvez faire défiler la plage de vélocité disponible à l'aide des boutons « CHANNEL / ZONE », n'importe quel paramètre de la page étant sélectionné
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « TOGGLE » pour basculer la ligne supérieure entre l'affichage de « VelRange » et « KeyRange »

Low Velocity (Lo), High Velocity (Hi)

Paramètres de plage de vélocité du « Key Range » actuel.

- ✓ Si vous étendez la plage de vitesse actuelle à une autre, les limites de l'autre plage de vitesse se raccourciront pour s'adapter à la plage de vitesse que vous étendez.

- ✓ Si la plage de vélocité que vous étendez recouvre entièrement une autre plage de vélocité, celle-ci est supprimée.

Coarse Tune

Permet de transposer un échantillon pour une plage donnée. Ceci est extrêmement utile lorsque vous avez défini « RootKey » de l'échantillon pour une note mais que vous souhaitez affecter l'échantillon à une autre partie du clavier tout en étant capable de le lire sans transposition (voir « RootKey » § 2.5.28.3.2 ci-dessous pour plus de détails).

> Par exemple, si vous définissez à l'origine « RootKey » en C4 mais que vous voulez que l'échantillon soit assigné à C3, vous devez régler « Coarse Tune » sur « 12ST », en le transposant d'une octave. Ainsi, la hauteur d'origine sera jouée en C3, une octave vers le bas. C'est d'ailleurs le cas pour les « Keymaps » du kit de batterie et de percussion en ROM, car la plupart des échantillons de batterie ROM ont une « Root Key » est définie en C4.

Il existe un raccourci pour ajuster automatiquement « Coarse Tune » afin que l'échantillon soit lu avec une transposition minimale dans le « Key Range » attribuée. Reportez-vous à la section « Raccourcis par paire de bouton » du « Keymap Editor » § 2.5.28.1.5 ci-dessous.

Fine Tune

Ce paramètre est un réglage de hauteur plus fin. Une fois la hauteur de l'échantillon réglé à proximité de la note désirée par « Coarse Tune », utilisez le « Fine Tune » pour affiner ou abaisser jusqu'à un demi-ton.

Master Transpose (Master Xpose)

Ce paramètre ne concerne pas vraiment la « Keymap » elle-même. Au lieu de cela, il est identique au montant de transposition définie avec les boutons « TRANSPOSE » **-/+** du panneau ou les boutons contextuels d'écran « OCTAV- » / « OCTAV + » sur les pages de sélection de mode « Programme » / « Multi ». Si vous modifiez la valeur de transposition ici, la même valeur sera reflétée par les voyants du bouton « TRANSPOSE » ainsi que dans la barre supérieure des pages de sélection « Program » et « Multi » mode, et inversement. Il transpose l'ensemble de l'instrument globalement. Le paramètre « Master Xpose » vous permet de voir facilement la valeur de transposition dans l'« éditeur Keymap ». Il est également utile pour attribuer des échantillons sur l'ensemble du clavier lors de l'utilisation d'un clavier comportant moins de 88 notes.

Volume Adjust

Permet de régler le « volume » des notes dans le « Key Range » actuelle. Cela permet de faire jouer chaque plage de touches au même volume, même si les échantillons des différentes plages ont été enregistrés à des volumes différents.

2.5.28.1.3 Boutons contextuels de « Keymap Editor » et fonctions des boutons « FAVORITES »

Bouton contextuel « TOGGLE »

- En appuyant sur le bouton contextuel d'écran « TOGGLE », vous permutez la fonction utilisée par les boutons « CHANNEL / ZONE » sur la page « Edit Keymap »
- Appuyez sur le bouton « TOGGLE » pour basculer la ligne supérieure entre l'affichage de « KeyRange » ou « VelRange »

  Si la ligne supérieure de la page affiche « KeyRange », les boutons « CHANNEL / ZONE » défilent entre les plages de touches disponibles dans la mappe de touches (si la mappe de touches actuelle comporte plusieurs plages de touches)

  La plage de notes pour chaque plage de touches sera également affichée sur la ligne supérieure. Si la ligne supérieure de la page affiche « VelRange », les boutons « CHANNEL / ZONE » défilent entre les plages de vélocité disponibles dans la mappe de touches (si la mappe de touches actuelle comporte plusieurs plages de vélocité)

  La plage dynamique de chaque plage de vélocité sera également affichée sur la ligne supérieure

Bouton contextuel « VELRNG » (Velocity Range)

- Appuyez sur le bouton « VELRNG » pour afficher la page « VEL RANGES »
- Utilisez la page « VEL RANGES » pour ajouter, modifier ou supprimer des plages de vélocité pour la « Keymap » en cours

  La page VEL RANGES affiche un graphique de l'ensemble de la plage dynamique disponible d'un « Keymap », du plus silencieux (ppp) au plus fort (fff)
- Les plages de vélocité peuvent également être ajustées à partir de la page « Edit Keymap », mais la page « VEL RANGES » fournit un graphique comme aide visuelle.

  Chaque « Keymap » peut être divisé en un maximum de 8 plages de vélocité. Chaque « Key Range » d'une « Keymap » peut utiliser son propre échantillon pour chaque plage de vitesse

  Toutes les « Key Ranges » dans une « Keymap » partagent les mêmes plages de vélocité
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « Split » pour diviser la plage de vélocité actuellement sélectionnée en 2 plages (jusqu'à ce que le maximum de 8 plages de vélocité ait été créé)
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « DELETE » pour supprimer la plage de vélocité sélectionnée
- Appuyez sur le bouton contextuel « EXIT » pour revenir à la page « EDIT MAP »

  Sur la page « VEL RANGES », la plage de vélocité actuellement sélectionnée est mise en surbrillance dans le graphique et son nom est affiché dans le champ « VelRange »
- Avec le champ « VelRange » sélectionné, vous pouvez utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons **Previous** - / **Next** + pour vous déplacer entre les plages de vélocité disponibles (si plusieurs plages de vélocité sont disponibles)
- Vous pouvez également utiliser les boutons « CHANNEL / ZONE » à tout moment pour vous déplacer entre les plages de vélocité disponibles

  Si plusieurs plages de vélocité sont disponibles, vous pouvez ajuster la plage dynamique de chaque paramètre « Hi / Low »

  Ces paramètres « Hi » et « Lo » sont identiques aux paramètres « Low Velocity » et « High Velocity » (Lo / Hi) de la page « Edit Keymap » (voir «Low Velocity (Lo), High Velocity (Hi)» § 2.5.28.1.2 ci-dessus pour plus de détails). Les modifications effectuées avec l'un ou l'autre des paramètres sont affichées sur les 2 pages

Bouton contextuel « NEWRNG » (New Range)

Le bouton contextuel « NEWRNG » permet de définir un nouveau « Key Range » à éditer, que ce soit pour attribuer un échantillon différent ou pour régler la hauteur ou le volume.

- Appuyez simplement sur « NEWRNG », puis jouez la note que vous voulez comme note basse, puis la note haute pour définir un nouveau « Key Range » à éditer
  Le Forte vous demandera chaque note
  Lorsque vous déclenchez la note haute, vous revenez à la page « Editeur Keymap », et le nouveau « Key Range » ainsi défini est sélectionné. La prochaine modification apportée affectera uniquement cette plage d'édition

✓ Si vous définissez un nouveau « Key Range » entièrement inclus dans une plage de touches existante, la plage de touches existante sera divisée en 2 « Key Ranges », en plus du nouveau « Key Range » compris entre les 2.

À ce stade, vous devez modifier au moins un paramètre du nouveau « Key Range » avant de modifier un autre « Key Range », sinon le nouveau « Key Range » sera fusionné avec les « Key Range » adjacents

✓ Si vous définir un nouveau « Key Range » qui chevauche une partie ou la totalité d'une autre plage de touches, l'échantillon affecté au « Key Range » inférieur sera appliqué au nouveau « Key Range ».

Encore une fois, à ce stade, vous devez modifier au moins un paramètre du nouveau « Key Range » avant d'éditer un autre « Key Range », sinon le nouveau « Key Range » sera fusionné avec le « Key Range » inférieur qu'il recouvre

Bouton contextuel « ASSIGN »

Le bouton contextuel d'écran « ASSIGN » vous permet de sélectionner un échantillon, puis de spécifier le « Key Range » auquel il est affecté. Cela vous permet d'insérer une nouvelle plage de touches dans la « Keymap » en cours.

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « ASSIGN » pour ouvrir la boîte de dialogue de sélection d'un échantillon dans la liste Samples.
- Faites défiler la liste, puis appuyez sur le bouton « OK ».
- Définnissez la nouvelle plage de touches en jouant les notes plus basse et plus haute de la plage
  Ou appuyez sur le bouton contextuel « CANCEL » pour annuler si besoin
  Lorsque vous déclenchez les notes graves et les notes hautes, la nouvelle plage de touches est insérée.
  - ✓ Si la nouvelle plage de touches recouvre partiellement une plage de touches adjacente, la plage de touches existante sera ajustée pour s'adapter à la nouvelle plage.
  - ✓ Si la nouvelle plage de touches recouvre complètement une plage de touches existante, la plage de touches d'origine sera remplacée.

Bouton contextuel « DELETE »

- Appuyez sur le bouton « DELETE » pour supprimer la « Keymap » actuelle (les « Keymaps d'usine » ne peuvent pas être supprimés).

Bouton contextuel « Help »

- Appuyez sur le bouton contextuel « HELP » pour afficher la page « Help », contentant une description des fonctions affectées aux boutons « FAVORITES »
- « FAVORITES » **1** (Edit) fonctionne comme un bouton **EDIT** dans l'« Editeur de Keymap », c'est-à-dire qu'avec un échantillon sélectionné dans le champ « Sample », ce bouton permet d'accéder à l'« éditeur d'échantillons »

- « FAVORITES » **2** (Compare On / Off) pour rappeler temporairement une version non modifiée de la « Keymap », ce qui permet de comparer votre « Keymap » modifiée avec la « Keymap » originale
- Appuyez à nouveau sur le bouton « FAVORITES » **2** pour revenir à la version modifiée de la « Keymap ».
- « FAVORITES » **10**: Help pour accéder à la page « HELP »

2.5.28.1.4 Sauvegarder les modifications d'une « Keymap »

- Lorsque vous cliquez sur le bouton **EXIT** à partir de la page « MAIN » de « Keymap », une page permet de renommer, enregistrer ou annuler vos modifications.

- Bouton contextuel « RENAME » pour appeler la page permettant de changer le nom de la « Keymap » en cours

- Bouton contextuel « SAVE YES/NO » pour lancer le processus d'enregistrement de la « Keymap » en cours ou retourner à la page « Keymap »

- Bouton contextuel « CANCEL » pour annuler les modifications et retourner à la page « Main » de l'« éditeur Keymap ».

2.5.28.1.5 Raccourcis par paires de boutons dans « Keymap Editor»

Supposons que vous ayez un exemple dont « RootKey » est C4 et que vous souhaitez l'affecter à A0, car vous ne vous attendez pas à y jouer souvent. Si vous voulez qu'il soit lu sans transposition, vous devrez ajuster le paramètre « Coarse Tune ».

Mais si vous attribuez un grand nombre d'échantillons, il peut être fastidieux de calculer la bonne valeur pour le réglage grossier. Heureusement, il y a un raccourci par 2 boutons.

- 1. Attribuez un « Sample Root » à un « Key Range », soit en utilisant les paramètres « Lo », « Hi » et « Sample », soit en utilisant le bouton contextuel « ASSIGN »
- 2. Mettez en surbrillance la valeur du paramètre « Coarse Tune »
- 3. Appuyez sur les boutons **Previous** - & **Next** + simultanément pour changer la valeur de « Coarse Tune »
  - ✓ Si l'échantillon est assigné à une note, le « Forte » définit « Coarse Tune » afin que la note joue l'échantillon sans transposition
  - ✓ Si l'échantillon est assigné à une plage de notes, le « Forte » définit « Coarse Tune » de sorte que la note centrale de la plage joue l'échantillon sans transposition

2.5.28.2 Création d'une « Keymap »

Pour créer une « Keymap », démarrez en mode « programme » :

- Sélectionnez le Programme « 999 Clear program »
- Passez en mode « Program Edit » en pressant le bouton contextuel d'écran « EDIT »
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « KEYMAP » pour ouvrir la page « KEYMAP »
  Le paramètre « Keymap 999 Silence » sera automatiquement sélectionné, ce qui facilite l'identification des « Key Ranges » auxquels des échantillons sont déjà attribués, lors de l'assignation des échantillons
  En partant de cette ardoise vierge, n'importe quel « Programme » ou « Keymap » pourra être sélectionné
- Le paramètre « Keymap » étant toujours sélectionné, appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à l'« Éditeur de Keymap ».
  Le paramètre « Key Range » est automatiquement sélectionné et les valeurs C0 à G10 s'affichent (c'est-à-dire toute la plage du clavier MIDI)
  Le paramètre « Sample » aura la valeur « 999 Silence-C4 »

L'assignation d'échantillons à des « Key Ranges » dans une « Keymap » peut alors commencer. Pour la suite on suppose que des échantillons utilisateurs de hauteur racine C1, C2, C3, etc sont chargés en mémoire, dans le but d'en assigner un à chaque octave.

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « ASSIGN » pour ouvrir l'écran de sélection d'échantillon
- Utilisez la molette **ALPHA** pour rechercher l'un de vos échantillons
  Ou tapez son ID sur le **pavé alphanumérique** et appuyez sur **ENTER**
- Pour sélectionner l'échantillon appuyez sur le bouton « OK »
  L'écran affiche « Strike low key… »
- Pressez la touche A0 (numéro de note MIDI 21, plus basse touche sur un clavier standard de 88 notes)
  L'écran affiche « Strike High Key… »
- Pressez la touche F1 (numéro de note MIDI 29)
  L'écran affiche la page « KEYMAP-EDITOR »
  Le paramètre « Key Range » indique « A0 – F1 » et le paramètre « Sample » affiche l'échantillon sélectionné au début de l'attribution de plage de notes

Chaque échantillon d'un « Key Range » est automatiquement transposé en fonction du paramètre « RootKey » de chaque échantillon, de sorte qu'il joue à la hauteur du clavier (voir «Edition des échantillons» § 2.5.28.3 ci-dessous pour plus de détails sur le paramètre « RootKey »).

Les échantillons utilisateurs doivent donc avoir les bons paramètres « RootKey » (comme les échantillons d'usine du Forte), et le « Key Range » doit inclure la note « RootKey » de l'échantillon (affichée à la fin du nom de l'échantillon), par exemple au milieu de la plage.
En effet, les échantillons sont limités à une octave de transposition vers le haut à partir de la hauteur d'origine de l'échantillon.

- ✓ Avec un « Key Range » n'incluant pas la note « RootKey » de l'échantillon, la hauteur transposée risque d'être incorrecte
- ✓ Avec un « Key Range » trop élevé par rapport au « RootKey », certains échantillons risquent de ne pas être transposés, et des touches peuvent jouer la même note (la plus haute transposable)

- La transposition automatique par rapport à la « Root Key » peut être décalée à l'aide des paramètres « Coarse Tune » et « Fine Tune » de la page « Edit Keymap »
  Voir « Coarse Tune et Fine Tune » § 2.5.28.1.2 ci-dessus

Poursuite de l'exemple :

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « ASSIGN »
- Sélectionnez un autre « Sample Root » à l'invite
- puis appuyez sur le bouton contextuel « OK »
- Déclenchez maintenant F#1 à l'invite « Low Key » et F2 à l'invite « High Key » pour définir les 2 plages de note, la première de A0 à F1 et la seconde de F#1 à F2
- Vous pouvez répéter le processus autant de fois que vous le souhaitez en créant une nouveau « Key Range » à chaque fois

Une fois assigné vos échantillons, vous devrez peut-être les transposer pour qu'ils soient reproduits à la hauteur correcte dans la plage choisie.

- Pour ce faire, sélectionnez le paramètre « Key Range »,
- faites défiler jusqu'à la plage souhaitée, puis mettez en surbrillance le paramètre « Coarse Tune »
- Ajustez « Coarse Tune » pour amener l'échantillon au bon Pitch dans cette plage de touches
- Faites ensuite défiler jusqu'au paramètre « Key Range », sélectionnez la plage suivante et continuez selon vos besoins

« Keymap » utilisant le même échantillon dans plusieurs « Key Ranges » adjacents

Cela peut présenter un intérêt si on prévoit d'ajouter un peu de désaccord aux échantillons de chaque plage.
Cependant, en créant la « Keymap », puis en allant dans l'éditeur d'échantillons pour modifier les paramètres de chaque « KeyRange », car les 2 « Key Ranges » adjacentes identiques seront automatiquement fusionnés (afin d'économiser de la mémoire).

> Par exemple en utilisant la procédure ci-dessus pour attribuer un échantillon vocal dont la racine était C4 à un « Key Range » de A3 à E4, et à un autre « Key Range » de F4 à B4. Dans la page « Keymap-editor » qui réapparait, le « Key Range » actuel ne serait pas « F4 à B4 », mais « A3 à B4 » !

Par conséquent, certains paramètres doivent être différents dans chaque « Key Range » adjacent si vous souhaitez créer des « keymaps » par la technique décrite plus haut, par exemple avec une modification de hauteur ou de volume mineure. Il faut apporter ces modifications à l'échantillon actuel sur la page « Keymap-editor » avant d'affecter la plage suivante.

2.5.28.3 Edition des échantillons

2.5.28.3.1 Procédure de base 191
2.5.28.3.2 Page « MAIN » de « Edit Sample » 192

2.5.28.3.1 Procédure de base

- Pour accéder à l'éditeur d'échantillons, sélectionnez d'abord le « Programme » que vous souhaitez éditer en mode « Programme »
- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT » pour accéder à l' « éditeur de Programme » à la page « KEYMAP »
- Pour ouvrir si besoin s la page « KEYMAP », appuyez sur le bouton contextuel d'écran « KEYMAP »
- Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à l'éditeur « Keymap »
- Sur la page « Edit Keymap », sélectionnez le paramètre « KeyRange » et utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **Previous** - / **Next** + pour choisir l'une des « Key Ranges » disponibles (si plusieurs « Key Ranges » sont affichés)
  Vous pouvez modifier l'échantillon existant d'un « Key Range » ou choisir un nouvel échantillon pour le « Key Range » et le modifier.
- Lorsque le paramètre « Keymap » est sélectionné, vous pouvez maintenir le bouton **ENTER** et déclencher des notes pour sélectionner différentes « Key Ranges »
- Si vous souhaitez sélectionner un autre échantillon, utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le paramètre « Sample »
- Utilisez la molette **ALPHA** pour sélectionner un échantillon
- Appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour entrer dans l' « Éditeur d'échantillon »
  L'échantillon jouera à travers les effets du « Programme » en cours

  NB : Le nom des échantillons stéréo se termine par un « S »
  Pour utiliser un échantillon stéréo, le paramètre « Stereo » (§ 2.5.11 ci-dessus) doit être défini sur « On » dans l'éditeur de « Programme », et deux « Key Maps » doivent être sélectionnées, voir « Page KEYMAP » § 2.5.11 ci-dessus.

2.5.28.3.2 Page « MAIN » de « Edit Sample »

Sur la page « MAIN » de « Sample », on trouve plusieurs paramètres qui affectent le comportement de l'échantillon actuel. Ces paramètres affectent l'ensemble de l'échantillon.
Le côté droit de la ligne supérieure affiche le numéro racine et « RootKey » de l'échantillon.
Pour les échantillons stéréo, L ou R s'affiche après le paramètre « Root # » pour indiquer que vous visualisez les paramètres du canal gauche ou droit de l'échantillon.

- Utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour naviguer entre les canaux gauche et droit des échantillons stéréo.

✓ Bien que vous puissiez éditer les paramètres pour les canaux gauche et droit d'un échantillon, les 2 canaux ne peut être entendus que si le paramètre « Stereo » est défini sur « On » dans « Editeur de Programme » (§ 2.5.11 ci-dessus), et que la même « Keymap » est sélectionnée pour les paramètres « Keymap1 » et « Keymap2 » dans l'« éditeur de Programme »

✓ Si le paramètre « Stereo » est réglé sur « Off » dans l' « éditeur de Programme » (§ 2.5.11 ci-dessus), seul le canal gauche des échantillons stéréo sera entendu en mono

- Si l'échantillon fait partie d'un groupe de « Sample Root », vous pouvez également utiliser les boutons « CHANNEL / ZONE » pour faire défiler chaque échantillon du groupe. Une page représentative est présentée ci-dessous:



Parameter	Range of Values
Root Key Number	C -1 to G 9
Pitch Adjust	Variable (depends on sample rate)
Volume Adjust	-64.0 to 63.5 dB
Alternative Volume Adjust	-64.0 to 63.5 dB
Decay Rate	0 to 5000 dB per second
Release Rate	0 to 5000 dB per second
Loop Switch	Off, On
Playback Mode	Normal, Reverse, Bidirectional
Alternative Sample Sense	Normal, Reverse
Ignore Release	Off, On

Root Key

« Root Key » représente la touche du clavier sur laquelle l'échantillon sera lu sans transposition (c'est-à-dire au même pitch que l'échantillon d'origine).

- Utilisez les boutons **Previous**- / **Next** + ou la molette **ALPHA** pour sélectionner une note « RootKey »
  Ou utilisez le **pad alphanumérique** suivi du bouton **ENTER** pour entrer un numéro de note « RootKey » par MIDI

Pitch Adjust

Pour modifier la hauteur de l'échantillon par rapport à la note à partir de laquelle il a été joué. Si vous définissez une valeur de « 100ct », par exemple, l'échantillon sera lu un demi-ton plus

haut que la normale. Ce paramètre est pratique pour ajuster les échantillons entre eux s'ils sont légèrement désaccordés.

Volume Adjust
Pour augmenter ou réduire uniformément le volume de l'échantillon entier.

Alternative Start Volume Adjust (AltVolAdjust)
Volume de l'échantillon lorsque le début alternatif est utilisé. Voir « Alternative Switch (AltControl et AltMethod) » § 2.5.11 ci-dessus pour plus de détails.

Decay Rate
Durée de décroissance de l'échantillon (fondu) jusqu'à une amplitude nulle (silence), qui affecte chaque échantillon individuellement

- ✓ « Decay Rate » n'est effectif que si l'enveloppe d'amplitude du « Programme » (le paramètre « Mode » de la page « AMPENV » de l'éditeur de « Programme ») est défini sur « Natural ».
- ✓ Si « Mode » est sur « User », les paramètres de la page « AMPENV » remplacent les paramètres de « DecayRate »

« DecayRate » prend effet dans la partie bouclée de l'échantillon, après que toutes les phases d'attaque de l'enveloppe d'amplitude soient terminées.

Release Rate
Durée de décroissance de l'échantillon jusqu'à une amplitude nulle lorsque le déclencheur de note est relâché, et qui affecte chaque échantillon individuellement

- Plus la valeur est élevée, plus le taux « Release » est rapide.
- ✓ « Relase Rate » n'est effectif que lorsque l'enveloppe d'amplitude du « Programme » (le paramètre « Mode » de la page « AMPENV » de l'éditeur de « Programme ») est définie sur « Natural ». Dans ce cas, la décroissance commence dès que la note est relâchée
- ✓ Si « Mode » est sur « User », les paramètres de la page « AMPENV » remplacent ceux de « ReleaseRate »

- Pour <u>créer une boucle d'échantillon étendue</u> qui lira les données après la mise en boucle de la boucle de l'échantillon, définissez le pointeur de démarrage alternatif après le pointeur de fin d'échantillon, puis définissez une valeur relativement basse pour le taux de « Release »

Loop Switch
Ce paramètre active / désactive le bouclage de l'échantillon actuellement sélectionné.

- On : l'échantillon boucle selon les paramètres de la page « TRIM »
- Off : l'échantillon est joué jusqu'à son point final et s'arrête (One Shot)

Playback Mode (Playback)
Permet de modifier la direction dans laquelle l'échantillon est lu.

- Reverse : l'échantillon est lu depuis son point final vers son point de départ
- Bidirectionnal : l'échantillon est lu du début à la fin, puis en sens inverse, et ainsi de suite jusqu'à ce que le déclencheur de note soit libéré
  (Ne fonctionne que lorsque le paramètre « Loop Switch » est défini sur « On »).

Alternative Sample Sense (AltSense)
Moyen pratique d'activer le démarrage alternatif d'un échantillon.

- Normal : le démarrage alternatif sera utilisé lorsque le paramètre « Alt Switch » est « On » (Dans la page « KEYMAP » § 2.5.11 ci-dessus) ou lorsque la « source de contrôle » qui lui est affectée est au-dessus de son point médian
- Inverte : le démarrage alternatif sera utilisé lorsque le paramètre « Alt Switch » est « Off » ou lorsque la « source de contrôle » qui lui est affectée est inférieur à son point médian

Ignore Release (IgnRelease)

- Off : l'échantillon sera libéré normalement lorsque le déclencheur de note sera libéré
- On : la note ne sera pas libérée, même lorsque le déclencheur de note est libéré

Ce paramètre ne doit être utilisé qu'avec des échantillons avec « Decay » allant jusqu'au silence; les échantillons « non Decay » joueront sans fin
Ce paramètre est équivalent au paramètre « IgnRelease » de la page « LAYER », mais n'affecte que l'échantillon actuellement sélectionné.

235
et NumSamples

Ces paramètres ne peuvent pas être modifiés, mais indiquent la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon et le nombre d''échantillons individuel de l'échantillon. La longueur des échantillons de plus de 1 million d'échantillons sont affichés sous la forme « 1M ».

Les paramètres « Sample Trim » ci-dessous permettent de définir les points « Start », « Alternative Start », « Loop » et « End » de l'échantillon en cours. Le côté droit de la ligne supérieure affiche le numéro racine de l'échantillon.

- Si l'échantillon fait partie d'un groupe de « Sample Roots », vous pouvez utiliser les boutons « CHANNEL / ZONE » pour faire défiler chaque échantillon du groupe.

La sélection de ces paramètres et le réglage de leurs valeurs permettent de modifier la lecture de l'échantillon lorsque des notes sont déclenchées. Chacun de ces paramètres est exprimé en échantillons individuels. Par exemple, un échantillon d'une seconde à un taux d'échantillonnage de 44 100 Hz aurait 44 100 valeurs de réglage pour chacun de ces paramètres.

Start

Détermine le début de l'échantillon en cours. Vous pouvez tronquer le début de l'échantillon en augmentant la valeur du paramètre « Start », afin de supprimer un silence au début, ou pour supprimer une partie ou la totalité de l'attaque. On ne peut pas diminuer le point de départ des échantillons en dessous de zéro.

Alternative Start

Permet de définir un 2ème point de départ ou d'arrivée facultatif pour l'échantillon en cours. Le début alternatif est utilisé lorsque le paramètre « Alt Switch » de la page « KEYMAP » est défini sur « On » ou lorsqu'il est défini sur une « source de contrôle » spécifique et que cette « source de contrôle » génère une valeur supérieure à +.5

> Par exemple, si vous affectez « MWheel » comme « source de contrôle » pour le paramètre « Alt Switch », le « Start alternatif » sera utilisé lorsque la **molette de modulation**, ou la « source de contrôle » que vous avez définie pour envoyer « MWheel », est au-dessus de son point médian

« Alternative Start » peut être défini avant, après ou au même point que le début ou la fin.
En définissant le début alternatif APRES la fin, vous pouvez étendre la lecture des échantillons en boucle (extended Loop), c'est-à-dire que les échantillons bouclent normalement tant que les notes sont maintenues, mais après leur relâchement, les échantillons sont lus jusqu'au point de départ alternatif avant de jouer la phase Release.

Loop

Début de la partie bouclée de l'échantillon courant. L'instant de bouclage peut être défini à tout moment avant la fin, y compris avant le début ou avant le début alternatif. Si vous essayez de le déplacer après la fin, la fin se déplacera avec lui.

End

Point auquel la lecture de l'échantillon courant s'arrête. Généralement utilisé pour réduire le silence indésirable à la fin d'un échantillon, bien que vous puissiez l'utiliser pour raccourcir un échantillon autant que vous le souhaitez.

Remarque sur la sauvegarde des échantillons:
Les portions coupées (Trimmed) d'un échantillon ne sont pas sauvegardées.

- ✓ Les parties coupées AVANT le début ou les points de départ alternatifs (selon la valeur la plus faible) d'un échantillon sauvegardé dans un ID utilisateur seront supprimées, et le paramètre ayant une valeur inférieure aura la valeur zéro à son prochain chargement (les valeurs pour tous les autres paramètres de « point » seront ajustés relativement)
- ✓ Les portions coupées APRES les points de départ ou de fin alternatifs (selon la valeur la plus élevée) seront perdues lors de la sauvegarde dans un ID utilisateur. L'échantillon original non découpé est toujours disponible en sélectionnant le numéro ID d'origine de l'échantillon.

La sauvegarde des échantillons d'usine tronqués dans les ID utilisateur ne modifie pas le son des échantillons d'usine, des « keymaps » ou des « programmes ».

2.6 Mode « Multi »

Les « Multis » sont des configurations de 4 à 16 Zones (Voir la définition de « Zone » dans « À propos des Zones du Multi » § 2.6.3 ci-dessous), chacune pouvant avoir son propre « Programme », ses assignations de **contrôleur** et son canal de transmission MIDI. Une Zone peut également être configurée pour contrôler un module de son externe ou un logiciel informatique via MIDI ou USB.

2.6.1 À PROPOS DU MODE « MULTI » 196
2.6.2 SÉLECTIONNER UN « MULTI » 196
2.6.3 À PROPOS DES « ZONES » DU « MULTI » 200
2.6.4 BOUTONS « TRANSPOSE » - / + 200
2.6.5 ASSIGNATION DES PARAMÈTRES DE **CONTRÔLEURS** 201
2.6.6 LES BOUTONS CONTEXTUELS D'ÉCRAN « SPLIT » ET « LAYER » 201
2.6.7 SAUVEGARDER UN « MULTI UTILISATEUR » (USER MULTI) 205

2.6.1 *À propos du mode « Multi »*

- Pour accéder au mode « Multi » depuis un autre mode, appuyez sur le bouton **MULTI**
  Le voyant LED du bouton **MULTI** s'allume
  Après la mise sous tension du Forte, « Multi 1 » est sélectionné, ou bien le « Multi » qui a été sélectionné la dernière fois que le mode « Global » a été quitté.





2.6.2 *Sélectionner un « Multi »*

Nombres d'emplacements en mémoires « Factory » et « User »

	Programmes		**Multis**	
	Factory	User	**Factory**	**User**
Forte 8/7	512	1024	182	1024
Forte SE	322	3072	186	3072

Lorsque vous êtes en mode « Multi », il existe plusieurs manières de sélectionner les « Multis ».

- La molette **ALPHA**, les boutons **Next** et **Previous** et les **boutons de curseur** permettent de faire défiler les « Multis »
  Ou bien saisissez un identifiant de « Multi » avec la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY », puis appuyez sur le bouton **ENTER**.
- Appuyez sur le bouton **USER** pour accéder au « Multi utilisateur » enregistrés
- Si un « Multi » est assigné à un bouton « FAVORITES », appuyez sur ce bouton pour aller directement au « Multi » assigné, en changeant de modes si nécessaire

2.6.2.1 L'affichage des informations 197
2.6.2.2 Molette **ALPHA** et boutons « VALUE » **Previous** (-) et **Next** (+) 198
2.6.2.3 Boutons **VALUE JUMP** 198

2.6.2.4 **Boutons de curseur** 198
2.6.2.5 Boutons « CATEGORY » 198
2.6.2.6 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES » 199

2.6.2.1 L'affichage des informations

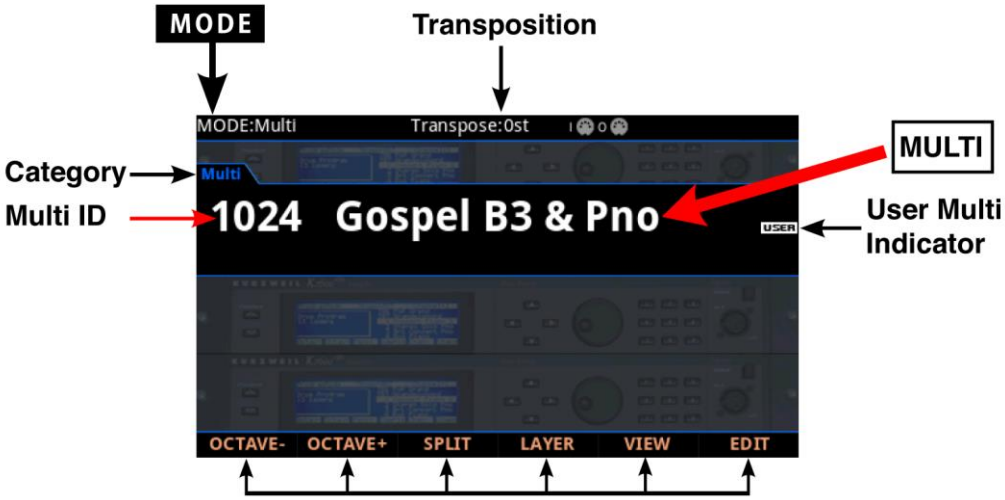
En mode « Multi », la ligne supérieure de l'écran affiche les indicateurs suivants :

- mode actuel
- transposition
- activité d'entrée/sortie MIDI



- numéro de la banque de favoris en cours dans le coin supérieur droit de l'écran, si la vue « Favorites » est sélectionnée et que le paramètre « User Type » du mode « Global » a été défini sur « Advanced »
- indicateur USER à droite du numéro ID et du nom du « Multi », si le « Multi » actuellement sélectionné est un « Multi utilisateur »

- L'affichage peut être remplacé par un autre en appuyant sur le bouton « VIEW » ou en changeant paramètre « Display » en mode « Global ».



Options des boutons d'écran contextuel (Soft Button) pour le mode « « Multi » **Edit »**

Messages pop-up

Certaines actions entraînent l'affichage de messages contextuels. Après un court instant, l'affichage revient sur le « Multi » actuel.

Indicateurs d'activité MIDI In/Out 

Les indicateurs d'activité « MIDI In / Out » sont affichés en haut de l'écran (représentés par 2 symboles de port MIDI étiquetés « I » pour Input et « O » pour Output). Ces indicateurs s'allument brièvement lorsque des données MIDI sont reçues/envoyées par les ports **MIDI** / **USB**, selon le code couleur suivant :

- ✓  : il y a eu une activité MIDI sur ce port au cours des dernières secondes.
- ✓  : il ya eu une communication avec l'éditeur de logiciel externe sur ce port au cours des dernières secondes.
- ✓  : il n'y a pas eu d'activité MIDI sur ce port au cours des dernières secondes.

Info Zone
Voir « Afficher les informations de Zone » § 2.8.2 ci-dessous pour activer le paramètre « Show Zone Infos », qui permet de voir des informations supplémentaires pour chaque Zone à partir de la page « Sélection de Multi ».

*2.6.2.2 Molette **ALPHA** et boutons « VALUE » **Previous** (-) et **Next** (+)*



- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous**/**Next** (à droite de l'écran sous la molette **Alpha**) pour modifier le « Multi » actuel.
  Lorsque le « Multi » le plus élevé ou le plus bas est atteint, la liste revient respectivement au 1er ou au dernier « Multi »

*2.6.2.3 Boutons **VALUE JUMP***

- En mode « Multi », le bouton double **VALUE JUMP** (**Previous**+**Next**) permet d'incrémenter les identifiants de « Multi » de 10 à chaque pression
  Lorsque la fin de la liste de « Multi » est atteinte, un « Multi » au début de la liste sera sélectionné

*2.6.2.4 **Boutons de curseur***

- Utilisez les **boutons de curseur** (à droite de l'écran) pour changer de « Multi » actuel
  Les boutons ►/▼ incrémentent le « Multi » et les boutons ◄/▲ décrémentent le « Multi »

2.6.2.5 Boutons « CATEGORY »

En mode « Multi », les « Multis » ne sont pas organisés par « catégorie ». De ce fait, le voyant du bouton **KEYPAD** est toujours allumé pour indiquer que les boutons « CATEGORY » fonctionnent uniquement comme un pavé numérique en mode « Multi ».

- Pour sélectionner un « Multi » par numéro d'identifiant, utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir un numéro d'identification, puis appuyez sur le bouton **ENTER**



2.6.2.6 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES »

10 « Multis/Programmes favoris » sont mémorisables dans les 10 boutons « FAVORITES » situés sous l'écran. Une fois sauvegardés, ces « Multis » favoris peuvent être rappelés depuis n'importe quel mode avec une simple pression sur le bouton.
Il existe 50 banques (au lieu de 16 depuis la version 1.4 de l'OS) de 10 favoris, qui mettent à disposition 500 favoris au total (Programmes et Multis confondus)

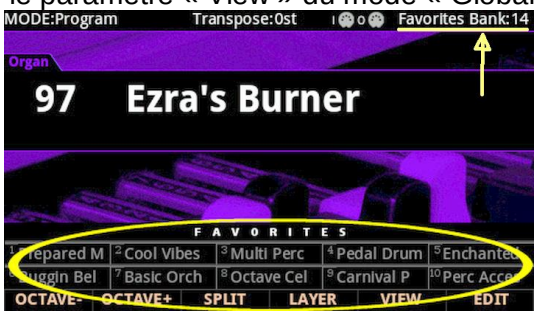


Enregistrer un « Favorite »

- Pour enregistrer le « Multi » actuellement sélectionné dans un bouton « FAVORITES », maintenez enfoncé un bouton « FAVORITES » jusqu'à l'affichage d'une confirmation d'enregistrement.
  Si un bouton « FAVORITES » contient déjà un « Programme » le Forte quitte le mode « Multi » et passe en mode de « Program »

Passer en affichage « Favorite View »

- Pour afficher en bas de l'écran les noms des « programmes » et des « Multis » stockés en tant que « favoris », appuyez sur le bouton contextuel « VIEW » jusqu'à l'affichage
- Ou bien définissez le paramètre « View » du mode « Global » sur « Favorites »



Changer de « Favorites Bank »

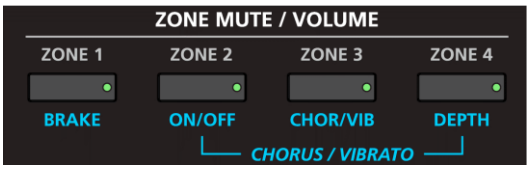
A condition de régler le paramètre Global «View» sur « Favorites » comme indiqué ci-dessus, et le paramètre Global « User Type » sur « Advanced » !!!

- Utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE »▲/▼ pour défiler entre les 50 « Favorites Banks »
  Le numéro de la banque de favoris actuelle s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran.

2.6.3 À propos des « Zones » du « Multi »

Les Zones sont les régions indépendantes du clavier qui constituent un « Multi ».

- Un « Multi » comprend 4 à 16 Zones, avec chacun son propre « Programme », ses assignations de **contrôleur** et son canal de transmission MIDI. Les Zones peuvent se chevaucher ou non. Une Zone peut également être configurée pour contrôler un module de son externe ou un logiciel informatique via un câble MIDI ou USB



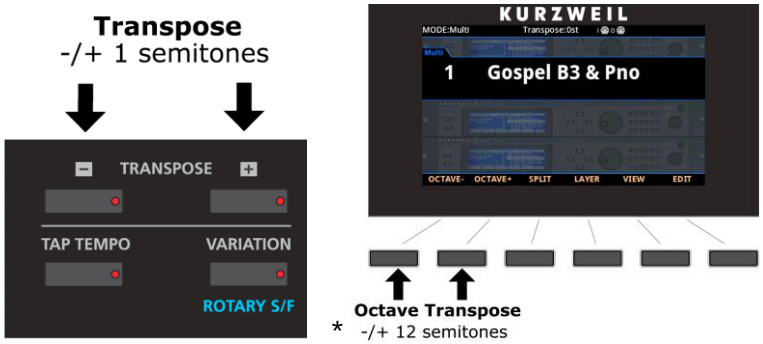
Section « Zone Mute / Volume »

- Appuyez sur un bouton **ZONE 1-4** pour activer / désactiver le son de la Zone.
  Un bouton de Zone active (Unmuted) est allumé en **vert**
  Un bouton de Zone inactive (Muted) est éteint

2.6.4 Boutons « TRANSPOSE » - / +

Les boutons « TRANSPOSE », situés à gauche du clavier, au-dessus des molettes **Pitch** et **Modulation**, sont un moyen pratique de changer la gamme d'un « Morceau » sans apprendre à la jouer dans une autre gamme.

- Utilisez les boutons « TRANSPOSE » **-** / **+** pour transposer le clavier par demi-ton (ST, Half Step), ainsi que les notes MIDI envoyées aux ports de sortie **USB** et **MIDI**
  La ligne supérieure de l'écran affiche la valeur de transposition actuelle.
- Appuyez sur les 2 boutons « TRANSPOSE » simultanément pour réinitialiser la transposition à 0
- Pour transposer par octave (12 ST), appuyez sur les boutons « OCTAVE » **-** / **+** situés sous l'écran



La valeur de transposition maximale possible est de +/– 36 demi-tons.

Les voyants des boutons « TRANSPOSE » indiquent si le « Multi » actuel est transposé vers le haut ou bas (voyant « TRANSPOSE » **+** ou **-** allumé), ou non tranposé (Boutons éteints).

NB: Même si « Transpose » est appliquée à tous les « Programmes » de Zone d'un « Multi », la disposition des Zone sur le clavier reste cependant inchangée.

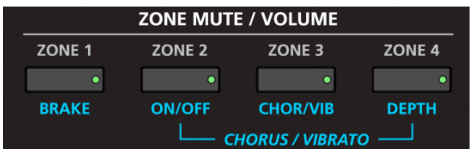
2.6.5 Assignation des paramètres de ***contrôleurs***

Chaque « Multi » possède des paramètres de « Programme » et d'effet définis en usine pour les **contrôleurs physiques** (**curseurs**, **boutons de commutation**, **molette de modulation** et **pédales**). Ces **contrôleurs** peuvent ensuite modifier un son en temps réel pour ajouter de la variation ou de l'expression. Chaque fois que vous faites cela, l'écran affiche le nom du **contrôleur**, le paramètre attribué et la valeur.

NB: Les affectations de paramètres sont invisibles si le bouton contextuel « VIEW » a été appuyé ou si le paramètre « Display » en mode « Global » a été modifié.



Fonction des contrôleurs (Controller Conventions)
Dans les « Multis d'usine » ….



- les boutons « ZONE MUTE/VOLUME » contrôlent l'état Actif/Muted des « Zones 1 à 4 » (En mode «Multi »)
- les **curseurs A** à **D** contrôlent généralement le volume des « Zones 1 à 4 »
- les **curseurs H** & **I** contrôlent généralement le montant du délai et de la réverbération
- Les autres **curseurs** et **commutateurs** contrôlent généralement divers effets et paramètres de synthèse

2.6.6 Les boutons contextuels d'écran « SPLIT » et « LAYER »

Les boutons contextuels d'écran « SPLIT » et « LAYER » offrent des paramètres identiques bien qu'ils remplissent des fonctions légèrement différentes.

- ✓ La fonction « Split » permet de diviser des « Programmes » entre différentes régions du clavier.
- ✓ La fonction de « Layer » permet de superposer les sons de « Programmes » et des « Multis ».

Vous n'avez pas besoin d'utiliser le mode « Multi Edit » pour configurer les plages de touches de Zone, les « Programmes » et les volumes. Appuyez simplement sur le bouton contextuel d'écran en mode « Multi » pour sélectionner la fonction. Vous pouvez ensuite configurer des Zones supplémentaires, chacune pouvant avoir ses propres attributions de « Programme » et de **contrôleur**. Le résultat peut être enregistré en tant que nouveau « Multi ».

- Utilisez les **boutons de curseurs** pour accéder à chacun des 5 paramètres de « Split » ou de « Layer » pour chaque Zone active, décrit ci-après

2.6.6.1 Fonction « Split » 202
2.6.6.2 Fonction « Layer » 202
2.6.6.3 Paramètres de « Split » et « Layer » 203

2.6.6.4 Sauvegarder un « Split » / « Layer » 204

2.6.6.1 Fonction « Split »



En créant un « Split » dans un « Multi », vous activez en fait une nouvelle Zone dans le « Multi » ou même le « Programme » actuel.

Si le « Multi » actuel a déjà son nombre maximal de Zones actives, un message s'affiche pour indiquer que le le nombre maximum de Zones actives est atteint

Une fois que vous avez enregistré votre « Split », vous pouvez continuer à ajouter des Zones de « Split » ou de « Layer » au « Multi » jusqu'au nombre maximal de Zones actives.

- Appuyez sur le bouton **SPLIT**, par activer une autre Zone du « Multi »
  Les Zones précédemment actives conserveront leurs plages de clavier précédemment attribuées.
- Choisissez alors un « Programme » pour la Zone nouvellement activée, qui sera utilisé par la main gauche

2.6.6.2 Fonction « Layer »



Lorsque vous créez un « Layer » dans un « Multi », vous activez une nouvelle Zone dans le « Multi » ou même une première Zone le « Programme » actuel.

Si le « Multi » actuel a déjà son nombre maximum de Zones actives, un message s'affiche pour indiquer que le le nombre maximum de Zones actives est atteint.

Une fois votre « Layer » enregistré, vous pouvez continuer à ajouter des Zones de « Layer » ou de « Split » jusqu'au nombre maximal de Zones actives.

2.6.6.3 Paramètres de « Split » et « Layer »

Zone Status

« Zone Stat » permet d'activer des Zones supplémentaires, après la définition intial d'un « Multi Split /Layer », tout comme avec les boutons de **ZONE 1-4** du panneau avant.
Si le nombre maximum de Zones actives est atteint, un message d'avertissement s'affiche (voir « À propos des Zones » § 2.6.3 ci-dessus pour plus d'informations sur les Zones).

Program

Le paramètre « Program » pour la première Zone disponible détermine le « Programme » pour le côté gauche du « Split », également appelé « Split Program ».
Ce paramètre est sélectionné par défaut lors de l'exécution de la fonction « Split » et le « Programme » par défaut « 245 Finger Bass » est sélectionné.

- Choisissez un « Split Program » en utilisant les boutons « CATEGORY », la molette **ALPHA**, les boutons « VALUE » **Previous** / **Next**
  Ou activez le bouton **KEYPAD** et tapez un numéro d'identification suivi du bouton **ENTER**

Volume

Pour modifier le volume d'une Zone :

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le paramètre « Volume » de l'une des Zones.
  - None : utilisation de la dernière valeur de volume utilisée par le canal MIDI de la Zone (souvent définie par la **pédale d'expression**)
  - Une valeur de « None » peut être saisie en défilant en dessous de 0, ou en utilisant la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper le négatif 1 en appuyant sur le petit bouton **+/-** puis sur le bouton **1**, puis sur le bouton **ENTER**
- Pour définir le volume, utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous**/**Next**
  Ou bien utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper un volume (0-127) suivi du bouton **ENTER**.

Key Range

Vous pouvez ajuster la limite entre les « Programmes » gauche et droit du clavier en ajustant les paramètres « Key Range Low /Hight » pour chaque Zone.
Sur le clavier virtuel à l'écran, les touches situées en dehors du « Key Range » pour chaque Zone, sont plus sombres.

- utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner les paramètres « Hi / Low » de « Key Range » afin de modifier le « Key Range » de l'une des Zones
  « Key Range low » et « Key Range high » sont les paramètres gauche et droit, respectivement, sous l'étiquette « Key Range »
- Avec l'un de ces paramètres sélectionnés, définissez le « Key Range » (plage de touches) à l'aide de la molette **ALPHA**, des boutons « VALUE » **Previous**/**Next**,
  Ou bien utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir un numéro de note (0-127) suivi du bouton **ENTER**.
  Ou bien la valeur peut également être modifiée en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé, puis en appuyant sur la touche souhaitée.

Pan

Pour modifier le panoramique d'une Zone (placement stéréo gauche / droit) :

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le paramètre « Pan » pour l'une des Zones

- Utilisez la molette **ALPHA**, les boutons « VALUE » **Previous** / **Next** ou utilisez la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir une valeur de panoramique (0-127) suivie du bouton **ENTER**
  - 0 à gauche, 64 au centre et 127 à droite
  - D'autres valeurs déplacent le placement stéréo entre ces positions
  - Une valeur de « None » utilisera la dernière valeur de panoramique utilisée par le canal MIDI de la Zone

- Une valeur « None » peut être saisie en défilant en dessous de 0 ou en utilisant la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour taper « -1 » en appuyant sur le bouton **+/-** puis sur le bouton numérique **1**, puis sur le bouton **ENTER**

2.6.6.4 Sauvegarder un « Split » / « Layer »

- Après avoir défini les paramètres de partage, appuyez sur le bouton **SAVE** à gauche de l'écran pour lancer le processus de sauvegarde
  Un nom « Multi » est automatiquement créé en utilisant la moitié du nom du « Programme » de la Zone 1 et la moitié du nom du « Programme » de la Zone 2.
  Ce nom peut être modifié lors de la sauvegarde. Reportez-vous à la section « Sauvegarde des Multis utilisateur » 2.6.7 ci-dessous pour plus de détails sur la sauvegarde

- Une fois le « Split »/ »Layer » enregistré, vous pouvez continuer à ajouter des Zones au « Multi » jusqu'au nombre maximum de Zones actives.
- De plus vous pouvez utiliser le mode « Multi Edit » pour modifier les assignations du **contrôleur** (comme les commandes d'effets et la **pédale de sustain** par Zone), la transposition par Zone et d'autres paramètres « Multi » (Voir Mode « Multi Edit » § 2.7 ci-dessous pour plus de détails)

2.6.7 Sauvegarder un « Multi utilisateur » (User Multi)

- Pour enregistrer les modifications apportées au « Multi utilisateur » en cours ou pour enregistrer un « Multi d'usine » modifié dans un « Multi utilisateur », appuyez une fois sur le bouton **SAVE**



Vous pouvez enregistrer des « Multis » avec des numéros ID compris entre 1024 et 4095.

- ✓ Pour un « Multi » qui n'a pas encore été modifié, le prochain numéro ID inutilisé suivant est sélectionné.
- ✓ Pour un « Multi utilisateur » modifié précédemment, son numéro ID est sélectionné

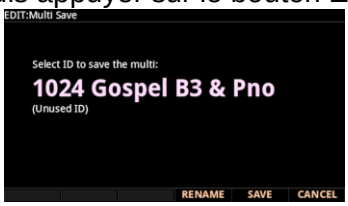
- Appuyez sur **JUMP VALUE** (**Previous** - / **Next** +) pour basculer entre la sélection du numéro ID avec lequel le « Multi » a été enregistré précédemment et le prochain numéro ID inutilisé disponible

➢ Lors de l'affichage de la boîte de dialogue « SAVE », vous pouvez dès à présent enregistrer le « Multi » sous le numéro ID affiché en appuyant à nouveau sur le bouton **SAVE.**
Sinon les autres possibités sont décrites ci-après

2.6.7.1 Modifier le numéro d'identification (ID) 205
2.6.7.2 Nommer un « Multi utilisateur » 206
2.6.7.3 Sauvegarder un « Multi utilisateur » 206
2.6.7.4 Sauvegarder un « Multi » en « Song » 207
2.6.7.5 Édition supplémentaire en mode « Song » 207
2.6.7.6 Remarques sur la sauvegarde d'un « Multi » en « Song » 208

2.6.7.1 Modifier le numéro d'identification (ID)

➢ Pour sélectionner un numéro d'identification, tournez la molette **ALPHA** ou utilisez les boutons « VALUE » **Previous** - / **Next** +
« Unused ID » s'affiche en dessous s''il s'agit d'un ID inutilisé
Ou bien utiliser la fonction « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir un numéro d'identification, puis appuyer sur le bouton **ENTER**



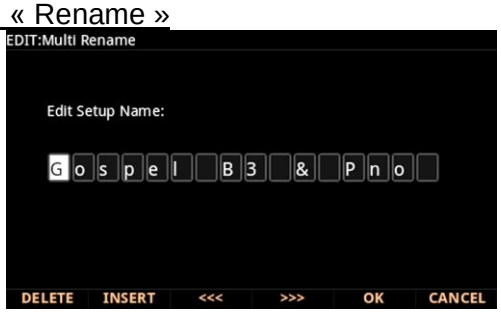
Si vous sélectionnez un identifiant utilisé, l'affichage demande la confirmation d'«écrasement» du « Multi » présent actuellement dans cet emplacement



- Confirmez le remplacement du « Multi » existant en appuyant sur le bouton contextuel d'écran « SAVE » ou choisissez un autre identifiant

2.6.7.2 Nommer un « Multi utilisateur »

- Pour renommer le « Multi », appuyez d'abord sur le bouton contextuel « RENAME » pour afficher l'écran « Rename »

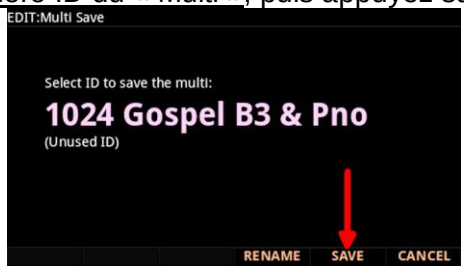


L'écran affiche le nom « Multi » actuel (jusqu'à 16 caractères)

- Utilisez les boutons « CATEGORY » pour entrer le nouveau nom « Multi »
  L'utilisation de la molette **ALPHA** ou des boutons « VALUE » permettent également modifier le nom de « Multi »
- Utilisez les **boutons de curseur** ◄/► ou les boutons contextuels d'écran « <<< » « >>> » pour déplacer le curseur
- Appuyez sur la touche **+/-** pour basculer entre les majuscules et les minuscules
  Tous les caractères seront en majuscule jusqu'à une nouvelle pression de la touche **+/-**
- Utilisez le bouton **Espace** pour changer en espace le caractère actuel
- Utilisez les boutons « INSERT »/ « DELETE » pour insérer un espace/ supprimer le caractère actuel
  Le caractère sélectionné et tous les caractères à droite se déplacent d'un espace vers la droite

2.6.7.3 Sauvegarder un « Multi utilisateur »

- Appuyez sur le bouton **SAVE** ou sur le bouton contextuel d'écran « SAVE » pour terminer le processus d'enregistrement
  Ou appuyez sur le bouton contextuel « CANCEL » pour annuler
  Après avoir enregistré avec succès, le « Multi » sera sélectionné en mode « Multi ».
- Pour retrouver le « Multi » ultérieurement, appuyez sur le bouton **USER** et faites défiler jusqu'à l'ID du « Multi »
  Ou bien tapez le numéro ID du « Multi », puis appuyez sur le bouton **ENTER**



2.6.7.4 Sauvegarder un « Multi » en « Song »

Un « Multi » peut être sauvegardé en MIDI dans un « Morceau » du mode « Song ». Chaque canal MIDI émis par un « Multi » est enregistré dans chaque piste d'un « Morceau » (si les pistes ont les canaux MIDI correspondants). Les « Programmes » de chaque Zone de votre « Multi » sont automatiquement assignés aux pistes en mode « Song ».
Suivez étapes les suivantes pour enregistrer correctement un nouveau « morceau » à partir d'un « Multi »:

- 1. Appuyez sur le bouton **GLOBAL** pour accéder à la page Global « MAIN 1 »
- Définissez le paramètre « User Type » sur « Advanced » et assurez-vous que le paramètre « Song Rechannel » est défini sur « Auto » afin de permettre l'enregistrement sur toutes les pistes/canaux de « Morceau »
- 2. En mode « Global », appuyez sur la touche « MAIN2 », puis réglez le paramètre « S.Buttons 1-2 » sur « Record / Play »
- 3. En mode « Global », accédez au mode « Song » en appuyant sur le bouton contextuel d'écran « SONG »
- 4. Sur la page « MAIN » du mode « Song », sélectionnez « 1 New Song » dans le champ « Song » en saisissant 1 sur le **pavé alphanumérique** et en appuyant sur le bouton **ENTER** pour charger un « Morceau » vide par défaut
- 5. Appuyez sur le bouton **MULTI** pour accéder au mode « Multi » et choisir un « Multi »
- 6. Appuyez sur les **boutons de curseur ◄/►** simultanément pour atteindre la page « TEMPO » et entrez un tempo dans le champ « Tempo » ou en tapotant **TAP TEMPO**
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à la page « MAIN » du mode « Multi »
- 7. Appuyez sur les boutons contextuels d'écran « RECORD » puis « PLAY » pour commencer l'enregistrement
  Le métronome compte une mesure (Bar) puis l'enregistrement commence (vous pouvez régler le métronome et d'autres paramètres d'enregistrement en mode « Song »)
- 8. Appuyez sur le bouton contextuel « PAUSE » pour arrêter l'enregistrement
  Une boîte de dialogue « SAVE NEW RECORDING » permet de consulter, enregistrer ou annuler la performance que vous venez d'enregistrer
- Pour renouveler votre enregistrement, appuyez sur le bouton contextuel d'écran « DISCARD », puis revenez à l'étape 7
- 9. Dans la boîte de dialogue « SAVE NEW RECORDING », appuyez sur le bouton « SAVE » pour commencer à enregistrer le « Morceau »
- Sélectionnez un identifiant pour enregistrer le « Morceau », et renommez-le si besoin,
- puis appuyez à nouveau sur « SAVE » pour effectuer la sauvegarde du « Morceau » être redirigé vers la page MAIN « Multi-mode »
- Si vous le souhaitez, vous pouvez maintenant enregistrer des performances d'overdub supplémentaires en revenant à l'étape 7
- Vous pouvez également accéder au mode « Song » pour écouter le « Morceau » ou effectuer des enregistrements ou des modifications supplémentaires en mode « Song » (Cf. ci-dessous)

2.6.7.5 Édition supplémentaire en mode « Song »

Vous pouvez accéder au mode « Song » et éditer le « Morceau » que vous avez enregistré comme vous le feriez avec un autre « Morceau » (voir « Mode Song » § 2.9 ci-dessous pour plus de détails). Chaque « Programme » de chaque Zone de votre « Multi » est automatiquement affecté à une piste (changez le Paramètre « Rec Track » pour sélectionner et enregistrer sur une seule piste).

Vous pouvez également continuer à enregistrer à partir du mode « Multi » en revenant à l'étape 5 ci-dessus. N'oubliez pas de régler le tempo (étape 6 ci-dessus) avant d'enregistrer, si votre « Multi » est enregistré avec un tempo différent de celui du « Morceau ».

2.6.7.6 Remarques sur la sauvegarde d'un « Multi » en « Song »

Tempo	Le tempo d'un « Multi » est défini sur la page Multi « COMMON ». Si vous prévoyez d'enregistrer un « Morceau » du même « Multi » plusieurs fois, il est commode de régler le tempo de votre choix sur la page « COMMON » et de l'enregistrer avec votre « Multi ». En faisant cela, vous n'aurez pas besoin de réinitialiser votre tempo Multi au tempo de « Morceau » souhaité chaque fois que vous chargez votre « Multi » (comme à l'étape 6 ci-dessus)
Riffs	Si vous utilisez des « Riffs » dans votre « Multi », procédez comme suit pour que chaque « Riff » soit joué au tempo de votre « Multi » (qui devient également le tempo de votre « Morceau »). ➢ Pour chaque Zone comportant un « Riff », accédez à la page « Multi Edit RIFF » et définissez le paramètre « Riff » Tempo sur « Multi » ➢ N'oubliez pas de sauvegarder les modifications apportées à votre « Multi » lorsque vous quittez « Multi Editor »
Effects	Lorsque vous enregistrez un « Multi » en mode « Song », le « Morceau » ne conservera pas les réglages d'effet « Aux » ou « Master » de votre « Multi ». Si vous souhaitez que votre « Morceau » utilise les mêmes effets que votre « Multi », copiez les paramètres de la page Multi « FX » sur la page Song « FX ». Si besoin, jouez votre « Morceau » à partir du mode « Multi » pour entendre les effets. Pour ce faire : ➢ chargez votre « Morceau », appuyez sur le bouton **MULTI** pour entrer en mode « Multi » et choisir un « Multi » ➢ Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « PLAY » pour garder les effets intacts en jouant votre « Morceau » du mode « Multi »
Mono Pressure	Lorsque vous enregistrez un « Multi » en « Song » avec « Mult » sélectionné pour « Rec Track » en mode « Song », vous pouvez remarquer que chaque piste a enregistré des messages « Mono Pressure » (Aftertouch), même s'il n'y a rien d'autre enregistré sur une piste. Ceci est le résultat des messages de pression mono (Aftertouch) transmis depuis le clavier, même s'ils ne contrôlent rien dans les « Programmes » sélectionnés. • Si cela vous dérange, vous pouvez régler le paramètre « MonoPress » sur « Off » sur la page d'enregistrement des filtres d'événement de « Morceau » (voir la « page FILTER » § 2.9.4 ci-dessous) afin d'empêcher l'enregistrement des messages de pression mono (Aftertouch) sur une piste Vous pouvez également effacer les messages de pression mono (Aftertouch) des pistes spécifiques après l'enregistrement en accédant à la page de piste du mode « Song » (voir « page TRACK » § 2.9.6 ci-dessous) : ➢ Sur la page « Track », utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour choisir la piste à éditer (visible dans le champ Track en haut à droite de l'écran). ➢ Réglez le paramètre « Function » sur « Erase » et le paramètre « Events » sur « MonoPress » ➢ Utilisez les champs De et À pour sélectionner toute la durée de votre « Morceau » ➢ et appuyez sur le bouton « Go » pour effacer les messages de pression mono (Aftertouch) de la piste sélectionnée ➢ Répétez cette opération pour chaque piste souhaitée • Vous pouvez également choisir « All » pour le paramètre « Track » pour effacer les messages de pression mono (Aftertouch) de toutes les pistes
Controller Message	Lorsque vous enregistrez un mode « Multi » au « Morceau » avec « Multi » sélectionné pour « Rec Track » en mode « Song », vous enregistrez souvent plus de messages de contrôleur que vous ne le pensez. Cela peut se produire car plusieurs « Zones Multi » répondent souvent aux mêmes **contrôleurs physiques**. Ce sera probablement le cas lorsque vous utilisez un « Multi » créé en dupliquant des Zones et ne modifiez pas les affectations de destination du contrôleur

pour chaque nouvelle Zone. Il s'agit souvent du comportement souhaité, par exemple lors de l'utilisation de Zones pour créer des « Layers ».

Par exemple, si la « Zone 1 » envoie des messages « pitch bend » à partir de la **molette** et que vous dupliquez cette Zone pour créer une « Zone Layer », vous souhaiterez probablement que la Zone 2 envoie les mêmes messages depuis la molette. De cette façon, la hauteur de ces Zones superposées se pliera simultanément lors de l'utilisation de la molette

Par contre si une Zone 3 a une plage de touches différente des Zones 1 et 2, mais envoie les mêmes messages à partir de la **molette de Pitch**. En jouant et sauvegardant votre « Multi », la fonction de la **molette** sera évidente, mais une certaine confusion peut survenir lorsque le « Multi » est sauvegardé et que vous continuez à enregistrer plus de pistes en mode « Song ».

- Comme vous avez enregistré avec « Rec Track » sur « Mult », les pistes de la Zone 3 auront des messages de « pitch bend » enregistrés là où les Zones 1 et 2 en ont, même si la Zone 3 ne jouait aucune note à ce moment.
- Par exemple, disons que les Zones 1 et 2 étaient affectées de « Pitch Bend » pendant la mesure 1. Si vous souhaitez enregistrer séparément la Zone 3 pendant les mesures 1 et 2, vous souhaiterez probablement supprimer les messages « Bend » existants de la piste de la Zone 3.

  Vous pouvez le faire depuis la page « Track » du mode « Song » (voir « Page TRACK » § 2.9.6 ci-dessous, et un exemple d'utilisation dans la section « Mono Pressure », ci-dessus).
- Sinon, si vous n'avez rien à conserver sur la piste pour la Zone 3, vous pouvez l'enregistrer avec le paramètre « Mode » de « Morceau » réglé sur « Delete », ce qui effacera tout événement existant sur la piste pendant la durée de l'enregistrement.

  N'oubliez pas de régler le paramètre « Rec Track » sur un seul numéro de piste afin d'enregistrer sur une seule piste.

2.7 Mode « Multi Edit »

2.7.1 À PROPOS DU MODE « MULTI EDIT » 210
2.7.2 SÉLECTION DE PARAMÈTRES 212
2.7.3 PARAMÈTRES DE ZONE 214
2.7.4 PAGE « OVERVIEW » 214
2.7.5 PAGE « MAIN » 216
2.7.6 PAGE « CONTROLS » 222
2.7.7 PAGE « FX » 237
2.7.8 À PROPOS DES « EFFETS AUXILIAIRES » 239
2.7.9 PAGE « COMMON » 240
2.7.10 PAGE « RIFF » 241
2.7.11 PAGE « ARP » 249
2.7.12 SAUVEGARDER & SUPPRIMER LES « MULTIS UTILISATEURS » 249
2.7.13 PAGE AUDIO IN FX : « AUDIO_IN » 249

2.7.1 À propos du mode « Multi Edit »

NB: Avant de lire ce chapitre, veillez à lire « Mode Multi » § 2.6 ci-dessus pour une description complète des « Multis ».

Le mode « Multi Edit » permet de modifier et de créer des « Multis » et donne accès aux paramètres « Common » d'un « Multi » et aux paramètres spécifiques de Zone. Les « Multis » sont des configurations de 4 à 16 Zones, chacune pouvant avoir son propre « Programme », ses assignations de **contrôleur** et son canal de transmission MIDI. Une Zone peut également être configurée pour contrôler un module de son externe ou un logiciel informatique via un câble MIDI ou USB.

En mode « Multi Edit », vous pouvez personnaliser les « Programmes » du « Multi », les assignations de **contrôleur** et le canal de transmission MIDI des Zones, en plus de nombreux autres paramètres. N'importe quel « Multi » peut être édité en mode « Multi Edit » et enregistré sur l'un des 3072 ID utilisateur.

- Pour accéder au mode « Multi Edit », appuyez d'abord sur le bouton **MULTI** pour accéder au mode « Multi », puis appuyez sur le bouton contextuel d'écran « EDIT ».



- Une fois en mode « Multi Edit », appuyez sur les boutons contextuels d'écran en bas de l'écran pour naviguer dans chacune des pages du mode « Multi Edit »
  Voir les sections ci-dessous pour plus de détails sur navigation et modification des paramètres et des Zones.
  Tous les paramètres s'appliquent uniquement à la Zone actuellement sélectionnée, à l'exception des paramètres de la page « COMMON » et de certains paramètres du **contrôleur**, qui s'appliquent à toutes les Zones.
  Sur la page « CONTROLS », si un paramètre est sélectionné pour toutes les Zones, « All Zones » est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran

User Type: « Advanced »

Ce chapitre décrit le mode « Multi Edit » lorsque le paramètre Global « User Type » est réglé sur « Regular ».

Par contre :

- ✓ Avec « User Type » sur « Advanced », le mode « Multi Edit » se comporte de la même manière, sauf qu'il donne accès à entre 4 et 16 Zones à l'aide des boutons « CHANNEL / ZONE » ▲/▼
  Sur la page Multi Edit « OVERVIEW », les Zones sont affichées par groupes de 4: 1-4, 5-8, 9-12 et 13-16
- ✓ Avec « User Type » sur « Regular » (valeur par défaut), le mode « Multi Edit » peut accéder à 4 Zones maiximum
- ✓ Avec « User Type » sur « Advanced », des **boutons contextuels d'écran** supplémentaires apparaissent en mode « Multi Edit »
- « NEWZN » pour créer une nouvelle Zone
- « DUPZN » (Zone dupliquée) pour dupliquer la Zone actuellement sélectionnée,
- « IMPZN » (Zone d'importation) pour importer une Zone depuis n'importe quel « Multi »
  Les nouvelles Zones, dupliquées ou importées, sont ajoutées après la Zone de numéro le plus élevé du « Multi » (entre 4 et 16)
- « DELZN » pour supprimer une Zone actuellement sélectionnée

Les boutons « RIFF », « ARPSAV », « AUDIO_IN », « DELETE » et « HELP » apparaissent également :

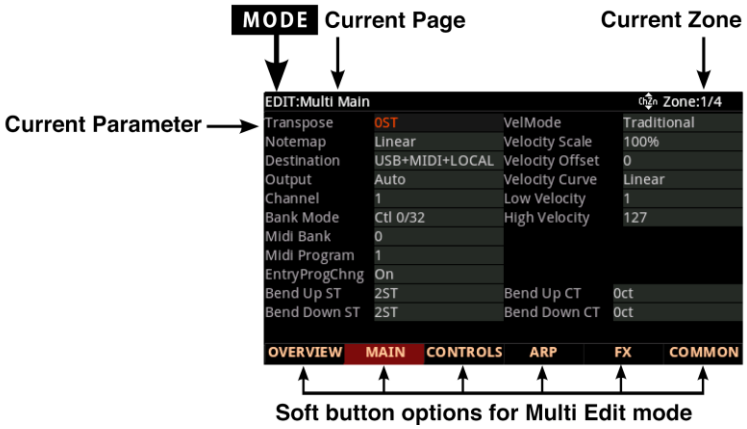
- « ARPSAV » permet de sauvegarder en tant que Preset d'arpégiateur les réglages de l'arpégiateur de la Zone actuelle
- « DELETE » permet de supprimer le « Multi » actuel (s'il s'agit d'un « multi utilisateur »)
- Avec « User Type » sur « Advanced », appuyez sur le bouton contextuel « HELP » (ou sur le bouton « FAVORITES » **10**) pour afficher une liste des fonctions secondaires des boutons • « FAVORITES »
- « FAVORITES » **1** vous permet d'éditer :
  - le « Programme » actuellement sélectionné sur la page « Overview »,
  - la chaîne « Override » actuellement sélectionnée sur la page « FX »,
  - la chaîne « FX » actuellement sélectionnée sur la page « Audio In FX »
  - le motif « Shift Pattern » / « Velocity Pattern » actuellement sélectionné
  - « Duration Pattern » sur la page « Arpegiator »
- « FAVORITES » **2** bascule entre l'affichage « Pan/Volume » & « ExitPan/ExitVol » de la page « Overview »
  « ExitPan » et « ExitVol » sont des messages MIDI Pan (CC 10) et MIDI Volume (CC 7) qui peuvent être envoyés au canal MIDI de chaque Zone lorsque vous quittez le « Multi » actuel en sélectionnant un autre « Multi » ou « Program »
  Ces paramètres peuvent être définis sur une valeur «None », qui n'envoie aucun message
  - Pour sélectionner une valeur nulle, faites défiler en dessous de 0 ou tapez -1, puis sur le bouton **ENTER**
  - « FAVORITES » **3** met en solo la Zone actuellement sélectionnée.
- « FAVORITES » **4** copie les réglages de l'arpégiateur du « Programme » de la Zone sélectionnée dans la page « Arpegiator » de la Zone sélectionnée.

2.7.2 Sélection de paramètres

2.7.2.1 Affichage 212
2.7.2.2 Changer de « Zone » 212
2.7.2.3 Molette **ALPHA** et boutons « VALUE » **Previous** (-) / **Next** (+) 212
2.7.2.4 « Assign » 213

2.7.2.1 Affichage

En mode « Multi Edit », la ligne supérieure de l'écran affiche le mode, la page et la Zone actuellement sélectionnés.



2.7.2.2 Changer de « Zone »

- Utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » ▲/▼ 

pour changer la Zone sélectionnée

Le coin supérieur droit de l'écran des pages « MAIN & CONTROLS » affiche la Zone actuellement sélectionnée parmi le nombre total de Zones ou « All Zones» si le paramètre est de ce type.

- Sur la page « Overview » du mode « Multi Edit », les boutons « CHANNEL / ZONE » ▲/▼ modifient les Zones dans l'ordre inverse de celui des autres pages de « Multi Edit »
  C'est-à-dire passage à la Zone suivante/précédente (au lieu de précédente/suivante comme d'habitude)
- Pressez sur les boutons « CHANNEL / ZONE » ▼+▲ simultantément pour retourner à la Zone 1

2.7.2.3 Molette ***ALPHA*** *et boutons « VALUE »* ***Previous*** *(-) /* ***Next*** *(+)*

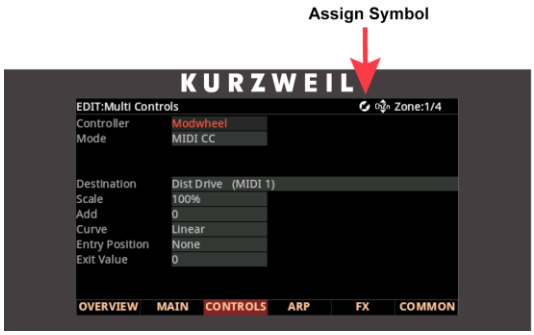
- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE », situés à droite de l'écran sous la molette **ALPHA**, pour modifier la valeur du paramètre sélectionné.

2.7.2.4 « Assign »

« Assign » est la fonction secondaire du bouton **ENTER** ENTER.

- Utiliser la fonction « Assign » pour sélectionner rapidement des paramètres ou définir des valeurs pour les paramètres en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé tout en déplaçant les **contrôleurs physiques** (curseurs, boutons « ASSIGNABLE SWITCH », touches, molette de modulation et pédales).

Les paramètres pouvant utiliser la fonction « Assign » sont indiqués par le symbole (Assign) dans le coin supérieur droit de l'écran lorsque cette option est sélectionnée.



- Appuyez sur une **touche**, ou **contrôleur** Switch (bouton ou pédale) ou déplacez un **contrôleur continu** tout en maintenant la touche **ENTER** enfoncée, pour appliquer « Assign » dans les cas suivants :

Enter + Contrôleur

Sur la page « CONTROLS » du mode « Multi Edit » :

- Maintenez la touche **ENTER** enfoncée et manipulez un **contrôleur physique** (Slider, bouton « ASSIGNABLE SWITCH », molette de modulation ou pédale), dans le champ « Controller », pour sélectionner dans la Zone actuelle, le **contrôleur** manipulé
  Cela permet de sélectionner rapidement un **contrôleur**
- Utilisez **ENTER** + **Contrôleur physique** dans le champ « Destination » pour assigner la destination du **contrôleur** touché au contrôle sélectionné
- Utilisez **ENTER** + **Contrôleur** dans un champ « On Value » / « Off Value » ou « Entry Position » / « Exit Value », pour définir la valeur de ce **contrôleur** sur la valeur du champ
  Par exemple, si vous souhaitez définir une valeur « On » sur » 100 », vous pouvez maintenir **ENTER** et déplacer un **contrôleur** pour définir rapidement « On Value » sur 100.

ENTER + touche

Sur la page « OVERVIEW » du mode « Multi Edit » :

- avec le paramètre « Low Key Range » / « High Key Range » sélectionné, pressez le bouton **ENTER** + une **touche** du clavier pour définir la touche « Low / High Key »
  Cela fonctionne également sur la page « CONTROLS » avec un **contrôleur Switch** sélectionné, pour régler le paramètre « Mode » sur « Chord »
- La valeur des champs « Keys » est définie par **ENTER** + **touche** du clavier

2.7.3 Paramètres de Zone

Chaque Zone d'un « Multi » a plusieurs paramètres qui déterminent son comportement. Les Zones d'un « Multi » étant indépendantes les unes des autres, la modification d'un paramètre pour une Zone n'affecte pas les paramètres d'une autre Zone.

Il y a quelques exceptions à cela :

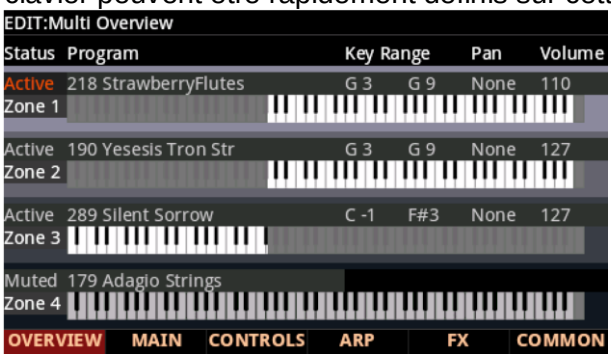
- ✓ par exemple, les paramètres de la page « COMMON » sont communs à toutes les Zones
- ✓ De plus, sur la page « CONTROLS » les paramètres « Type », « Entry State » et « Exit State » sont communs à toutes les Zones pour les **contrôleurs Switch** (Bouton ou pédale)
- ✓ Enfin, sur la page « CONTROLS » des **contrôleurs continus** les paramètres « Input Position » et « Value Out » sont communs à toutes les Zones

Le coin supérieur droit de l'écran des pages « MAIN » & « CONTROLS » affiche la Zone actuellement sélectionnée parmi le nombre total de Zones ou « All Zones » si le paramètre s'applique à toutes les Zones.

Les « paramètres de Zone » pour chaque page sont expliqués en détail ci-dessous.

2.7.4 Page « OVERVIEW »

La page « Overview » comprend 4 Zones dans une disposition graphique simple. Les réglages actuels de « Program », « volume » et « panoramique » de la Zone, ainsi que « Status » et « Key Range » actif du clavier peuvent être rapidement définis sur cette page.



Parameter	Range Of Values	Default Value
Status	Active, Muted	Active
Program	Program List	-
Key Range	C-1 to G9	C-1 to G9
Pan	None, 0 to 127	64
Volume	None, 0 to 127	127

Status
Détermine si la Zone actuellement sélectionnée est active ou désactivée (Active, Mute).

Program
Détermine le « Programme » à charger pour la Zone actuellement sélectionnée. L'écran affiche le numéro et le nom du « Programme ».

- Appuyez sur le bouton double **JUMP VALUE** (boutons **Previous** - / **Next +**) pour sélectionner le 1er « Programme » de chaque catégorie, ainsi que le « Programme » par défaut de chaque catégorie (si un « Programme » par défaut a été défini).

Key Range

La plage de notes se compose de 2 paramètres définissant la région du clavier à laquelle la Zone est attribuée (C1 à G9).

- Valeur de gauche : note basse
- Valeur de droite : note haute

Le clavier virutel affiché à la page « PREVIEW » illustre clairement la région actuelle de la Zone.

- ✓ La note basse détermine la limite inférieure de la Zone actuelle, note incluse

  Si par exemple, vous définissez la touche la plus basse sur C4, seules les touches correspondant à C4 ou plus déclencheront une note pour la Zone actuellement sélectionnée. Les touches sous C4 ne déclencheront pas de note.

- ✓ La note haute détermine la limite supérieure de la Zone actuelle, note incluse

  Si par exemple, vous définissez la note la plus haute sur C4, seules les touches inférieures ou égales à C4 déclencheront une note pour la Zone actuellement sélectionnée. Les touches au-dessus de C4 ne déclencheront pas de note.

NB : Vous pouvez également définir une note basse supérieure à la note haute et inversement. Cela permet de diviser une Zone en 2 Zones pour lesquelles les notes basse et haute définissent maintenant la région sur laquelle la Zone ne joue pas.

Pan

Détermine le message MIDI « Pan » que la Zone actuelle envoie lorsque le « Multi » est chargé [None, 0 (gauche) à 127 (droite)].

- 64 : panoramique au centre
- Tapez « -1 » sur le **clavier numérique** pour saisir « None »

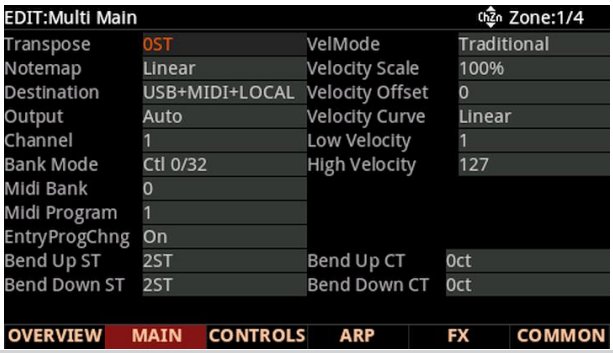
Volume

Détermine le message « Volume » envoyé par la Zone actuelle lorsque le « Multi » est chargé (None, 0 à 127).

- Tapez « -1 » sur le **clavier numérique** pour saisir « None »

2.7.5 Page « MAIN »

La page « MAIN » affiche les paramètres spécifiques de la Zone actuellement sélectionnée. Le coin supérieur droit de l'écran indique la Zone actuelle par rapport au nombre total de Zones.



Parameter	Range Of Values	Default Value
Transpose	-128 to +127 ST (semitones)	0 ST
Notemap	Off, Linear, 1 of 2, 2 of 2, 1 of 3, 2 of 3, 3 of 3, 1 of 4, 2 of 4, 3 of 4, 4 of 4, Inverse, Constant,	Linear
Destination	NONE, LOCAL, MIDI, MIDI+LOCAL, USB, USB+LOCAL, USB+MIDI, USB+LOCAL+MIDI	USB+LOCAL+ MIDI
Output	Auto, A, B	Auto
Channel	1 to 16	1
Bank Mode	None, Ctl 0, Ctl 32, Ctl 0/32, K2600	Ctl 0/32
Midi Bank	None, 0 to 16383	-
Midi Program	(Depends on Bank Mode)	-
EntryPrgChg	On, Off	On
Bend Up ST	Prog, 0 to 127 ST (semitones)	2 ST
Bend Down ST	Prog, 0 to 127 ST (semitones)	2 ST
VelMode	Traditional, Fixed	Traditional
Velocity	0 - 127 (when VelMode = Fixed)	127
Velocity Scale	-300 to +300 %	100 %
Velocity Offset	-128 to 127	0
Velocity Curve	Linear, Compress, Expand, Crossfade, Bump, Rvrs Linear, Rvrs Expand, Rvrs Compress, Rvrs Crossfade	Linear
Low Velocity	1 to 127	1
High Velocity	1 to 127	127
Bend Up CT	Prog, 0 to 100 ct (cents)	0 ct
Bend Down CT	Prog, 0 to 100 ct (cents)	0 ct
Input Channel	Off, 1-16 L+M, 1-16 M, Any L+M, Any M	None

Transpose

Détermine la transposition pour la Zone actuellement sélectionnée (-128 demi-tons à +127 demi-tons).

Note Map

Permet de changer la façon dont les notes sont envoyées depuis le Forte.

Linear	Toutes les notes sont lues (par défaut)
Off	Aucune note n'est envoyée, contrairement aux contrôles et les autres données sans note • Pressez le bouton – (signe moins) du pavé numérique pour passer sur « Off »
Inverse	Inverse le clavier, avec A0 en haut et C9 en bas

Constant	toutes les touches du clavier joueront la même note. La note par défaut est C4, mais vous pouvez la changer avec le paramètre « Transpose ». Utile par exemple, pour jouer une cymbale avec chaque note dans une ligne de basse, c'est à dire pour qu'« note » d'une Zone (généralement de percusssion) joue avec chaque note d'une autre Zone.
Les « Note Maps » alternatives qui suivent, permettent d'étendre la polyphonie avec plusieurs périphériques MIDI (y compris le Forte), en affectant chaque Zone à une « note Map » alternative différente. Par exemple, si vous avez 2 Fortes, vous pouvez affecter 2 Zones à chacun pour jouer le même « Programme » sur les 2 Fortes, doublant ainsi la polyphonie	
1 of 2	Régez une Zone de Split sur « 1 of 2 » pour que la Zone joue sur chaque 2ème **touche**, commençant sur C, mais ne joue pas sur les autres touches
2 of 2	Définissez l'autre Zone sur « 2 of 2 » pour que cette Zone soit jouée sur chaque 2ème **touche**, en commençant par C#, couvrant ainsi les touches restantes
3 & 4	« 3 of 4 » fonctionne de la même manière, mais chaque Zone ne joue que sur chaque 3ème et 4ème **touche**, respectivement

Destination

Détermine si les données MIDI générées par le **clavier** et les **contrôleurs physiques** de la Zone actuellement sélectionnée sont envoyées à un « Programme », au ports **MIDI OUT** ou **USB** ou aux 3. Vous pouvez définir ce paramètre sur l'une des 8 combinaisons des 3 destinations pour ce paramètre:

Setting	MIDI Out	USB	FORTE
NONE			
LOCAL			Yes
MIDI	Yes		
MIDI + LOCAL	Yes		Yes
USB		Yes	
USB + LOCAL		Yes	Yes
USB + MIDI	Yes	Yes	
USB + LOCAL + MIDI	Yes	Yes	Yes

- NONE : Les Zones non utilisées sont définies sur « None » pour éviter la transmission MIDI. Le MIDI entrant pourra toujours être reçu sur ces Zones

NB : ce paramètre est toujours actif et fonctionne conjointement avec le paramètre Global « Destination » (Cf. § 2.8.4 ci-dessous). Ils agissent comme des filtres, donc si l'un est défini sur « MIDI » et l'autre sur « Local + MIDI », la transmission sera limitée au MIDI uniquement.

ATTENTION: Il est possible d'arrêter toute transmission MIDI en mode « Multi », si un paramètre « Destination » est défini sur « Local » et que l'autre est défini sur « MIDI ».

Output

Permet de définir les prises « AUDIO OUTPUT » du panneau arrière, utilisées pour le signal du « Programme » principal et les effets d'insertion de chaque Zone.

- Auto : sortie audio selon le paramètre du « Programme » utilisé par cette Zone (paramètre « Output » de la page « FX » défini dans l'« éditeur de Programme »)
- A : sortie audio sur les sorties analogiques symétriques « A »
- B : sortie audio sur les sorties analogiques symétriques « B »

Channel

Détermine le canal de transmission et de réception MIDI pour la Zone actuelle (1-16).

Vous pouvez affecter différentes Zones au même canal, mais un seul « Programme » peut être chargé dans un canal à un moment donné. Le « Programme » chargé sera le dernier message « Program Change » reçu.

Bank Mode

Détermine le numéro de contrôle avec lequel les messages « Bank Change » sont transmis. Les divers fabricants ont choisi différents numéros de contrôle MIDI. La plupart ont choisi 0, 32 ou les 2. Dans le cas du Kurzweil K2600, il répond au contrôle 32, mais est limité à 100 « Programmes » par banque.

None	Messages « Bank change » désactivés
Ctl0	Messages « Bank change » envoyés avec le numéro de contrôle 0
Ctl32	Messages « Bank change » envoyés avec le numéro de contrôle 32
Ctl0/32	Messages « Bank change » envoyés avec le numéro de contrôle 0 and 32
K2600	Messages « Bank change » envoyés avec le numéro de contrôle 32 (Numéros de Programme 0-99 du K2600)

MIDI Bank

Détermine le message MIDI « Bank Change » que la Zone actuellement sélectionnée envoie lorsque le « Multi » est chargé (0 à 16383).

Lorsque vous utilisez le Forte en tant que **contrôleur MIDI**, lorsqu'un « Multi » est chargé l'envoi d'un message MIDI « Bank Change », accompagné d'un message « Program Change », garantit que le « Programme » est chargé sur les autres modules son de la chaîne MIDI.

Par exemple, si vous avez configuré un « Multi » pour travailler de manière spécifique avec le « Programme 32 » de la banque 5 d'un module audio connecté, définissez « MIDI Bank » sur 5 et « MIDI Program » sur 32. De cette façon, chaque fois que vous chargez ce « Multi », le module de son charge automatiquement le « Programme 32 » de la banque 5.

- Appuyez simultanément sur les boutons **Previous** - / **Next** + pour définir ce paramètre sur le numéro de banque du programme local sélectionné

NB : Lorsque vous réglez le paramètre « Program » de la Zone, les paramètres « MIDI Bank » et « MIDI Program » changent automatiquement pour correspondre aux numéros de banque et de « Programme » du « Programme » sélectionné comme « Local Program ».

Par exemple, si vous choisissez le « Programme » 178, « MIDI Bank » passera à 1 et « MIDI Program » passera à 50.

MIDI Program

Détermine le message MIDI « Program Change » que la Zone actuellement sélectionnée envoie lorsque le « Multi » est chargé (0 à 127).

Lorsque vous utilisez le Forte comme **contrôleur MIDI**, los du chargement d'un « Multi », l'envoi d'un message « Program Change », accompagné d'un message « Bank Change », garantit que le « Programme » chargé sur les autres modules son de votre chaîne MIDI est le « Programme » souhaité.

Par exemple, si vous avez configuré un « Multi » pour travailler de manière spécifique avec le « Programme 32 » de la banque 5 d'un module audio connecté, définissez « MIDI Bank » sur 5 et « MIDI Program » sur 32. De cette façon, chaque fois que vous chargez ce « Multi », le module audio chargera automatiquement le programme 32 de la banque 5.

NB : Lorsque vous réglez le paramètre « Program » de la Zone, les paramètres « MIDI Bank » et « MIDI Program » changent automatiquement pour correspondre aux numéros de banque et de « Programme » du « Programme » sélectionné comme « Local Program ».

Par exemple, si vous choisissez le « Programme » 178, « MIDI Bank » passera à 1 et « MIDI Program » passera à 50.

EntryPrgChg

Le paramètre « Entry Program Change » détermine si la Zone actuellement sélectionnée enverra ou non un message « Program Change » lorsque le « Multi » est chargé (On, Off).

Bend Up / Down ST

« Bend Up ST » et « Bend Down ST » envoient un message « Bend Range » à un « Programme » interne ou à un périphérique MIDI, lui indiquant la plage d'interprétation des messages « Pitch Bend » suivants.

- 0 à 127 demi-tons
- -1 : (Prog) Utilise le « Bend Range Up/Down » du « Programme » actuellement sélectionné pour la Zone

Bend Up / Down CT

« Bend Up CT » et « Bend Down CT » permettent d'affiner la valeur de « Bend Up ST » & « Bend Down ST » (0 à 100 cents)

- 100 cents correspond à un demi-ton ou à un demi-pas

VelMode

Détermine la méthode par laquelle le Forte mappe la vitesse de frappe du clavier sur la vitesse MIDI.

Traditional	la vélocité des claviers se traduira par une vélocité MIDI fonction de la force de frappe
Fixed	la vélocité est réglée sur une valeur fixe prédéterminée, quelle que soit la force de frappe des touches

Certains des autres paramètres de vélocité de cette page « MAIN » sont remplacés par un paramètre « Velocity » de plage de valeurs 0 à 127

Velocity Scale

Permet d'amplifier ou de diminuer la réponse en vitesse de -300% à 300%.

100%	réponse normale
> 100%	clavier plus sensible pour obtenir plus facilement des vitesses MIDI plus élevées
0 à 100%	Clavier moins sensible pour que la vélocité n'augmente pas autant la vélocité MIDI
< 0	la réponse à la vélocité est inversée (jouer plus fort produit un son plus doux et inversement). Utile pour créer des crossfades basés sur la vélocité entre les Zones

Voir « VelOffset » ci-dessous pour des éclaircissements sur la mise à l'échelle négative.

NB : « Scale » est un changement proportionnel à la vélocité, tandis que le « Offset » ci-dessous est un changement linéaire.

Velocity Offset

Modifie également la réponse à la vélocité, en ajoutant ou en soustrayant simplement une constante à la vélocité de la touche (-127 à +127).

< 0	diminuent la réponse (un réglage -25 signifie que la vélocité la plus forte disponible sera 102 et que n'importe quelle frappe inférieure ou égale à 25 produira une vélocité de 1)
0	signification particulière en MIDI, non équivalent à « Note On »

> 0	En supposant « Velocity Scale » réglé sur 100%, un réglage de 25 par exemple, ajoute 25 à la vélocité de chaque frappe, ce qui rend le son plus fort. La frappe la plus faible aura une valeur de 25, tandis qu'une frappe de vélocité de 102 produira le même son qu'une vélocité de 127 (102 + 25 = 127)

« Velocity Offset » & « Velocity Scale » fonctionnent conjointement

- ✓ Par exemple si un réglage « Velocity Scale » de 300% élimine la vélocité (toutes les notes seront à la vitesse maximale), l'utilisation d'un « Velocity Offset » par exemple autour de « -60 », peut permettre de continuer à jouer à volumes différents, bien que votre courbe soit encore beaucoup plus raide que la normale.
- ✓ Avec un réglage « Velocité Scale » négatif, vous devrez utiliser un « Vélecity Offset », sinon toutes les vélocités conduiront à zéros (le plus souvent, car certains modules interprètrent une note MIDI avec vélocité zéro comme un message de note)
- ✓ Pour obtenir une vraie mise à l'échelle inverse (c'est-à-dire -100%), vous devez définir un « Offset » de 127 pour obtenir toute la plage de vitesses, et « Scale » à -100% (ce qui est identique à la courbe « Reverse lineare»)

NB: « Velocity Offset » et « Velocity Scale » n'affectent que les vitesses MIDI entrantes, et pas le « Velocity Tracking » éventuel dans un « Programme ».
Par conséquent, les « Programmes » dont les valeurs « VelTrk » sont faibles peuvent ne répondre que subtilement à « Velocity Offset » and « Velocity Scale », voire pas du tout.

Velocity Curve

Permet de réduire la vitesse.

Linear	(Par défaut) la vitesse de sortie change directement proportionnellement à la vélocité jouée
Expand	courbe moins raide que la courbe linéaire à des vitesses de frappe inférieures à 64, et plus raide à des vitesses de frappe supérieures à 64. En d'autres termes, en jouant doucement, vous remarquerez des différences de vélocité moindre qu'une courbe linéaire, et en jouant fort, vous remarquerez davantage les différences de vélocité qu'avec la courbe linéaire
Compress	courbe de vélocité opposée à celle de la courbe « Expand », c'est-à-dire que vous remarquerez davantage les différences de vélocité lorsque vous jouez doucement que lorsque vous jouez fort
Crossfade	conçu pour être utilisé conjointement avec la courbe « Reverse Crossfade » sur une autre Zone, ce qui permet d'effectuer des Crossfades en douceur entre Zones
Bump	Diminue la réponse en vélocité (courbe en cloche), de sorte que les notes sont au maximum avec une vélocité de 64, et au minimum avec vélocité proche de 0 ou 127
Rvrs Linear, Rvrs Expand, Rvrs Compress, Rvrs Crossfade	Les 4 courbes de vélocité suivantes sont l'inverse des 5 courbes précédentes : linéaires inverses (linéaires Rvrs), inverse étendue (Rvrs Expand), compressé Inverse (Rvrs Compress) et Crossfade inversé (Rvrs Crossfade). Par exemple, la réponse de « Reverse Linear » est telle qu'une vélocité plus forte produira un volume plus faible, une vélocité plus faible produira un volume plus élevé, et ainsi de suite. Cela fournit un moyen pratique d'obtenir une mise à l'échelle négative, en vous permettant de régler un paramètre au lieu de 2

Low Velocity, High Velocity

Réglages des limites de vélocité minimale et maximale transmises par la Zone actuelle (1-127).

Une frappe dans la Zone actuelle dont la vélocité est inférieure à « Low » (après Scaling et Offset) ne génère pas de note activée, pas plus qu'une frappe dont la vitesse (après Scaling

et Offset) est supérieure à « High ». Ces paramètres sont utiles pour le « Velocity Switching » (une touche joue des sons différents en fonction de la force de frappe).

Comme avec d'autres paramètres, les Zones peuvent se chevaucher ou être totalement discrètes ou être identiques. Habituellement, « Low Velocity » aura une valeur inférieure à « High Velocity », mais vous pouvez également créer une absence de réponse en réglant « High Velocity » sur une valeur inférieure à « Low Velocity ».

Input Channel

Le paramètre « Input Channel » apparaît lorsque le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced ». « Input Channel » permet de remapper les données MIDI entrantes pour les Zones spécifiées.
Voici pourquoi cela est nécessaire lorsque les notes proviennent d'un contrôleur MIDI externe (tel qu'un clavier ou un séquenceur) en mode « Multi » :

- ✓ Le périphérique MIDI externe joue par défaut les notes d'un seul « Programme », celui de la Zone dotée d'un paramètre « Channel » (de la page « MAIN ») correspondant au canal de transmission du périphérique MIDI externe, à condition que le paramètre Global « Local Keyboard Channel » soit défini sur « None » (voir « Local Kbd Chan » (canal du clavier local) » § 2.8.4 ci-dessous pour plus de détails)
  Si aucun paramètre de canal de la Zone ne correspond, l'appareil externe joue les notes du dernier « Programme » utilisant ce canal en mode « Programme » ou du dernier « Multi »
- ✓ Les paramètres MIDI « Multi » (Notamment « Key Range » & « transpose ») ne sont donc pas appliqués pour le « Programme » unique joué depuis un appareil MIDI externe

- Pour que ces paramètres soient appliqués, malgré ce qui est expliqué ci-dessus, définissez le paramètre « Input Channel » de chaque Zone sur le canal de transmission du périphérique MIDI externe
  Ou pour jouer tous les « Programmes » d'une « Multi » à partir du périphérique MIDI externe, voir « Local Kbd Channel » (canal du clavier local) § 2.8.4 ci-dessous
  « Input Channel » a le même effet que « Local Keyboard Channel », sauf que vous pouvez choisir les Zones jouer depuis le périphérique externe, au lieu de jouer toutes les Zones

  Pour chaque numéro de canal MIDI voulu (par exemple, le canal 1) les choix de réglages possibles sont « 1 L + M », « 1 M » etc … (défiler au-delà de « 16 L + M » pour voir tous les choix possibles)

L + M	la Zone sera jouable à partir du clavier Forte (« L » pour Local) ainsi que du contrôleur MIDI externe (« M » pour MIDI)
M	la Zone sera jouée uniquement par le contrôleur MIDI externe (et non par le clavier Forte)
Any L + M / Any M	la Zone joue le MIDI de tout canal que l'appareil externe transmet. Ceci est utile si vous utilisez un seul contrôleur MIDI externe et que vous ne savez pas sur quel canal il transmet

NB : Lorsque « Local Keyboard Channel » est défini sur une valeur autre que « None », le paramètre « Input Channel » n'a aucun effet et apparaît entre parenthèses.

2.7.6 Page « CONTROLS »

- Appuyez sur le bouton contextuel « CONTROLS » pour afficher les pages de réglage des paramètres pour chacun des **contrôleurs physiques**.

De manière générale, le Forte dispose de **contrôleurs de commutation** (tels que les **boutons** « ASSIGNABLE SWITH » mais aussi **pédales footcontroller**) et de **contrôleurs continus** (tels que les **molettes**, les **curseurs** et des **pédales**). Les **touches du clavier** peuvent également être attribuées en tant que **contrôleurs**. Tous ces **contrôleurs** disposent de paramètres accessibles sur la page « CONTROLS », décrits ci-dessous.

2.7.6.1 **Contrôleurs** de commutation : « Switch Controllers » 222
2.7.6.2 **Touches du clavier :** « Key Controllers » 225
2.7.6.3 **Contrôleurs Continus** : « Controller » 226
2.7.6.4 Contrôle des assignations de paramètres de « Programme » en mode « Multi » 229
2.7.6.5 Liste de « Destinations » de contrôleur 229

2.7.6.1 ***Contrôleurs*** *de commutation : « Switch Controllers »*



Parameter	Range Of Values
Controller	See Controller List
Mode	Off, MIDI CC, Chord (Chord is only available for Switch Controllers)
Type	Momentary, Toggled
Destination	Voir la liste « Multi Destination Control »
On Value	None, 0 to 127
Off Value	None, 0 to 127
Entry State	None, Off, On
Exit State	None, Off, On
Velocity	Auto, 1 to 127
Key1....Key8	None, C-1 to G9

- Vous pouvez sélectionner n'importe quel **contrôleur physique** en déplaçant le curseur d'écran sur le paramètre «Controller» et en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » **Previous**/**Next** pour faire défiler la liste
  Sinon, vous pouvez également positionner le curseur d'écran sur le paramètre « Controller », maintenir la touche **ENTER** enfoncée et déplacer le **contrôleur** à modifier

Controller
Permet d'affecter n'importe lequel des **contrôleurs physiques** (**curseurs**, **commutateurs**, **molettes de mod et pitch**, **pédales** et **pédales d'expression**) pour contrôler un paramètre de « Programme » ou un numéro de contrôleur MIDI spécifique à la Zone sélectionnée.

- Tout d'abord, utilisez les boutons « CHANNEL / Zone » situés à gauche de l'écran pour sélectionner la Zone à laquelle affecter un **contrôleur**
- Ensuite, sur la page « CONTROLS », utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le champ « Controller », puis maintenez le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et déplacez les **contrôleurs physiques** pour sélectionner ce **contrôleur** et afficher ses paramètres disponibles
  Vous pouvez également faire défiler la liste des **contrôleurs** sur la page « CONTROLS » en sélectionnant le champ « Controller » avec les **boutons de curseur** et en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **VALUE** pour faire défiler la liste
  Si une **pédale** est sélectionnée et que la **pédale** est activée en mode « Global », le message « Global Pedal Override is enabled » apparait lorsque le défilement passe sur cette **pédale**, afin de signaler que ce sont les réglages « Global » de **pédale** qui sont utilisés (et non des réglages de « Multi »)

Switch controllers	
Sw. Pedal 1	Switch 1
Sw. Pedal 2	Switch 2
Sw. Pedal 3	Switch 3
Variation	Switch 4
Key1-Key12	Switch 5
Zone 1-4 Sw	

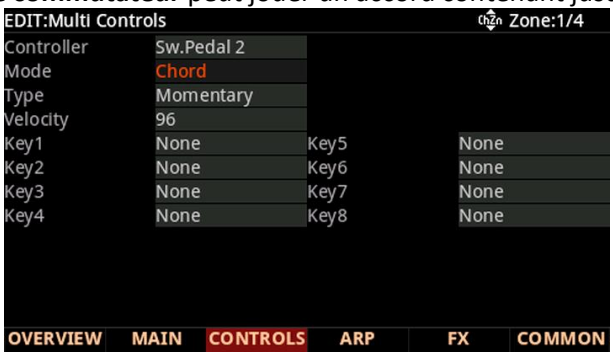
- Sélectionnez un **contrôleur Switch** dans la liste ci-dessus

Les paramètres de **contrôleur de commutation** (bouton Switch) sont décrits ci-dessous.

Mode

Les **contrôleurs de commutation** disposent de 3 modes:

- Off : **contrôleur** désactivé pour cette Zone
- MIDI CC : le **contrôleur** peut transmettre des messages de contrôle MIDI
- Chord : le **commutateur** peut jouer un accord contenant jusqu'à 8 notes



Key1 ..... Key8

Les paramètres « Key1 » à « Key8 » disponibles lorsque le mode est réglé sur « Chord », sont utilisables pour sélectionner la note à jouer. La note est affichée par nom de note MIDI.

- Pour sélectionner une note, sélectionnez le champ « KeyNum » avec les **boutons de curseur**,
- maintenez le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique**, puis jouez la note souhaitée sur le clavier
  Vous pouvez également modifier la note dans le champ en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **-** / **+**

Type

Détermine le comportement de commutation des **commutateurs au pied** et des **boutons**. C'est un paramètre commun qui affecte toutes les Zones.

Momentary	Le **commutateur** est dans l'état «On» uniquement au moment où il est pressé, et redevient « Off » dès qu'il est relâché
Toggled	Le **commutateur** conserve son état après avoir été pressé. • Depuis l'état «Off», pressez une fois pour le mettre dans l'état «On» • Appuyez à nouveau pour le remettre dans l'état « Off »

Destination

Ce paramètre permet d'assigner les **contrôleurs physiques** (curseurs, pédales, commutateurs, molette de modulation, etc.) au contrôle des paramètres de « Programme », ou bien à l'envoi des messages de contrôle continu MIDI (CC) à un équipement MIDI externe.
NB : Si un numéro de CC est déjà attribué à un paramètre dans le « Programme » de la Zone en cours, le nom du paramètre sera répertorié dans la liste de destination à la place de ce numéro de CC.
Le paramètre « Destination » détermine le numéro de contrôleur CC MIDI qu'un **contrôleur physique** enverra au « Programme » dans la Zone actuellement sélectionnée. Par défaut, ces messages CC sont également envoyés aux ports **MIDI OUT** et **USB** du canal de cette Zone.

On Value

Valeur MIDI envoyée lorsqu'un **contrôleur de commutation** est positionné sur « On » (0-127, None).

Off Value

Valeur MIDI envoyée lorsqu'un **contrôleur de commutation** est positionné sur Off (0-127, None)

Entry State

Détermine l'état de la **pédale** ou di **bouton** envoyé sous forme de message MIDI lorsque le « Multi » actuel est chargé (None, On, Off). Ce paramètre est commun à toutes les Zones.

- None : lorsque vous chargez le « Multi » actuel, aucune valeur n'est transmise
- Valeur quelconque : un message de contrôle MIDI avec cette valeur sera envoyé lorsque vous chargez le « Multi » actuel

- Tapez « -1 » en mode « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir « None »

Exit State

Détermine l'état du contrôleur de commutation (au pied ou du bouton) envoyé sous forme de message MIDI lorsque le « Multi » actuel est quitté (None, On, Off). Ce paramètre est commun à toutes les Zones.

- None : en quittant le « Multi » actuel pour un autre ou un « Programme », le **contrôleur de commutation** reste à la valeur correspondant à sa position actuelle
- On ou Off : un message de contrôle MIDI avec cette valeur sera envoyé lorsque vous sélectionnez un « Multi » ou un « Programme » différent

- Tapez « -1 » en mode « Keypad » des boutons « CATEGORY » pour saisir « None »

Velocity

Le paramètre « Velocity » n'apparaît que si le mode est réglé sur « Chord »

- 0-127 : vitesse d'attaque MIDI pour la/les note(s) désignées dans le champ « Key1 » à « Key8 »
- Auto : la vélocité de la note sera celle définie par la destination « MultiVel Multi » (voir « KeyVel » § 2.7.6.5 ci-dessous).

*2.7.6.2 **Touches du clavier :** « Key Controllers »*

Lorsque le paramètre « Controller » est défini sur « Key1 » à « Key12 » et que « Mode » est défini sur une valeur autre que «Off», les paramètres du « Key Controller » s'affichent.



Key

Utilisez le paramètre Controller «Key » pour sélectionner la note à utiliser comme contrôleur Switch.

- Pour définir une touche du clavier à utiliser comme contrôleur Switch sélectionnez le champ « Key » et preesez la touche choisie même temps que le bouton **ENTER**

Do

Détermine si la touche choisie comme contrôleur Switch, joue ou non la note en même temps que la fonction de commutation, ou si la touche exécute uniquement la commutation.

- Both : pour jouer une note et effectuer une fonction de commutation,
- OnlySw : pour exécuter uniquement une fonction de commutation.

La liste des numéros de contrôle CC ci-dessous (voir tableau § 2.7.6.5 ci-dessous) indique les affectations par défaut pour chaque destination.

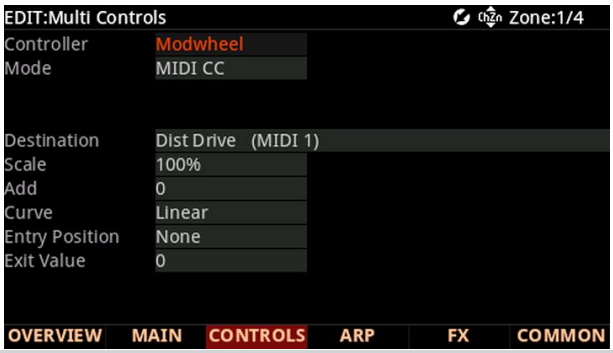
- ✓ Les « Programmes » répondent à certains CCs pour les fonctions MIDI standard telles que « volume » et « panoramique » (128 à 146)
- ✓ D'autres équipements MIDI externes (modules audio, logiciels) peuvent également répondre aux messages MIDI CC standards (0 à 127)

Key1 ….. Key8

Ces paramètres sont disponibles quand le mode est réglé sur « Chord ». Utilisez les paramètres « Key 1-8 » pour sélectionner la note à jouer (note est affichée par son nom MIDI).

- Pour sélectionner une note, sélectionnez le champ « Key 1-8 » avec les **boutons de curseur**, maintenez le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique**, puis jouez la note souhaitée sur le clavier
- Vous pouvez également modifier la note dans le champ en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +**

2.7.6.3 ***Contrôleurs Continus*** *: « Controller »*



Parameter	Range Of Values	Default Value
Controller	See Controller List	-
Mode	Off, MIDI CC	-
Destination	See Multi Destination Control List	-
Scale	-300% to +300%	100%
Add	-128 to 127	0
Curve	Linear, Compress, Expand, Cross- fade, Bump, Rvrs Linear, Rvrs Expand, Rvrs Compress, Rvrs Crossfade	Linear
Entry Position	None, 0 to 127	-
Exit Value	None, 0 to 127	-

Controller

Permet d'affecter n'importe lequel des **contrôleurs physiques** (curseurs, commutateurs, molettes de mod et pitch, pédales et pédales d'expression) pour contrôler un paramètre de « Programme » ou un numéro de contrôleur MIDI spécifique à la Zone sélectionnée.

- Tout d'abord, utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » situés à gauche de l'écran pour sélectionner la Zone à laquelle affecter un **contrôleur**
- Ensuite, sur la page « CONTROLS », utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le champ «Controller»
- maintenez le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et déplacez un **contrôleur physique** pour sélectionner ce **contrôleur** et afficher ses paramètres disponibles

ou bien

Vous pouvez également faire défiler la liste des **contrôleurs** (Cf. tableau ci-dessous) sur la page de contrôle en sélectionnant le champ « Controller » avec les **boutons de curseur** et en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » pour faire défiler la liste

FORTE CONTINUOUS CONTROLLERS	
Mod Wheel	Slider A
PitchUp	Slider B
PitchDown	Slider C
CC Pedal 1	Slider D
CC Pedal 2	Slider E
Pressure	Slider F
	Slider G
	Slider H
	Slider I

Si une **pédale** est activée En mode « Global », le message « Global Pedal Override is enabled » s'affiche lorsque cette **pédale** est visualisée pour vous rappeler que les réglages de **pédale** du mode « Global » sont utilisés à la place des réglages de la **pédale** du mode « Multi ».

Les paramètres du contrôleur continu sont décrits ci-dessous.

Mode

- Off : le **contrôleur** est désactivé pour cette Zone.
- Valeur MIDI CC : le **contrôleur** peut transmettre des messages de contrôle MIDI.

Scale

Après avoir sélectionné un **contrôleur physique continu**, vous pouvez modifier la réponse du **contrôleur** de la même manière que vous pouvez modifier la réponse à la vélocité « Scale » permet d'amplifier ou de diminuer l'action du **contrôleur** (-300 à +300%).

- 100% : pleine échelle
- Valeurs plus élevées : **contrôleur** plus sensible
- Valeurs plus faibles : **contrôleur** moins sensible
- Nombre négatif : l'action du **contrôleur** fonctionne en sens inverse.

Comme pour la vélocité, vous pouvez utiliser un **contrôleur** pour effectuer un fondu enchaîné entre 2 Zones en définissant « Scale » positif pour une Zone et négatif pour l'autre.

Add

Ce paramètre ajoute ou soustrait une constante au **contrôleur** et définit simultanément des valeurs minimales ou maximales (-128 à 127).

- 25 : la valeur minimale du **contrôleur** sera de 25
- -25 : (et « Scale »= 100%) le premier 1/5ème du mouvement du **contrôleur** (25/127 ≈ 1/5) enverra une valeur de 0, et la valeur maximale du **contrôleur** sera 102 (= 127-25).

« Add » produit un changement linéaire, contrairement à « Velocity » et « Scale » dont la modification du **contrôleur** est proportionnelle.

Curve

Permet de réduire la réponse en vélocité.

Linear	(réglage par défaut) la vélocité de sortie change proportionnellement à la vélocité jouée
Expand	Courbe moins raide que la courbe linéaire à des vitesses de frappe inférieures à 64, et plus raide à des vitesses de frappe supérieures à 64. En d'autres termes, lorsque vous jouez doucement, vous remarquerez moins de différences de vélocité avec une courbe linéaire, alors que lorsque vous jouez fort, vous remarquerez davantage les différences de vitesse
Compress	Courbe de vélocité opposée à celle de la courbe étendue, c'est-à-dire que vous remarquerez davantage les différences de vélocité lorsque vous jouez doucement que lorsque vous jouez fort.
crossfade	conçu pour être utilisé avec la courbe de crossfade inversé, ce qui permet d'effectuer des crossfades en douceur entre différents « Programmes »
Bump	diminue la réponse en vitesse pour ressembler à une courbe en cloche, de sorte que les notes sont les plus fortes lorsque votre vitesse de frappe est de 64. Les notes deviennent plus douces lorsque la vitesse de frappe est proche de 0 ou 127
Rvrs Linear, Rvrs Expand, Rvrs Compress, Rvrs Crossfade	Les 4 courbes de vélocité suivantes sont Linear Rvrs, Rvrs Expand, Rvrs Compress et Rvrs Crossfade, soit des vitesses de défilement en sens inverse des 5 courbes précédentes. Par exemple, la réponse de « Reverse Linear » est telle que frapper une touche plus fort produira un volume plus faible, la frapper plus doucement produira un volume plus élevé, et ainsi de suite. Cela fournit un moyen pratique d'obtenir une mise à l'échelle négative, en vous permettant de définir un paramètre au lieu de 2

Entry Position

Permet de spécifier une valeur initiale pour un **contrôleur** dans un « Multi » qui sera envoyé chaque fois que vous sélectionnez ce « Multi ».

Par exemple, si vous voulez vous assurer que toute la modulation d'une Zone est désactivée lorsque vous sélectionnez un « Multi », assignez un **contrôleur physique** à une destination MIDI 01 (MWheel) et définissez « Entry Position » sur 0.

- None : très différent d'une valeur de 0, car signifie qu'il n'y aura pas de commande de **contrôleur** initiale lorsque le « Multi » est sélectionné et que tout mouvement ultérieur du **contrôleur physique** sera effectif.

« Entry Position » fait référence à la position du **contrôleur physique**. Pour les **curseurs**, « Entry Position » est indiqué par l'échelle LED située à côté du curseur. « Entry Position » est « commun » à toutes les Zones. Cependant, les modificateurs de courbe, d'échelle et d'ajout sont appliqués à « Entry Position » (et à la valeur du **contrôleur**) individuellement sur chaque Zone, permettant à un **contrôleur** d'envoyer différentes valeurs aux destinations affectées sur différentes Zones, si on le désire.

« Entry Position » ignore la position actuelle du **contrôleur physique** lorsque le « Multi » est sélectionné.

- ✓ En fait, si le paramètre Global « Multi Controllers » est défini sur « Pass Entry » et que le **contrôleur physique** est au-dessus ou au-dessous de « Entry Position » lorsque le « Multi » est sélectionné (ce qui est souvent le cas), le **contrôleur** n'aura aucun effet passé la valeur d'entrée.
  Dans l'exemple de modulation ci-dessus, le déplacement du **contrôleur** assigné n'active aucune modulation tant qu'il n'est pas complètement abaissé, puis remonté.
- ✓ Si le paramètre Global « Multi Controllers » est défini sur « Instant », tout mouvement du **contrôleur physique** sera immédiatement affecté au **contrôleur**. Cela peut provoquer un changement brusque du son

Exit Value

Indique au Forte d'envoyer une valeur pour ce **contrôleur** à chaque fois que vous quittez le « Multi », soit en sélectionnant un autre « Multi », soit en sélectionnant un autre mode. Cela peut être très utile quand un **contrôleur** affecte le son et que vous ne voulez pas que cet effet continue après avoir quitté le « Multi ».

Par exemple, si vous voulez vous assurer que la **molette de modulation** d'une Zone revienne à la normale chaque fois que vous quittez un « Multi », vous devez définir la valeur de sortie sur 0

- None : aucun message n'est envoyé lors de la sortie du Multi

Destination

Ce paramètre permet d'assigner les **contrôleurs physiques** (curseurs, pédales, commutateurs, molette de modulation, etc.) au contrôle des paramètres du « Programme » ou à l'envoi des messages de contrôleur continu MIDI (CC) à un équipement MIDI externe.
Si un numéro de CC est attribué à un paramètre dans le « Programme » de la Zone en cours, le nom du paramètre sera répertorié dans la liste de destination à la place de ce numéro de CC.
« Destination » détermine le numéro de contrôleur CC MIDI qu'un **contrôleur physique** enverra au « Programme » dans la Zone actuellement sélectionnée. Par défaut, ces messages CC sont également envoyés aux ports **MIDI OUT** et **USB** du canal de cette Zone.

La liste des numéros de contrôleur CC (§ 2.7.6.5 ci-dessous) indique les affectations par défaut pour chaque destination. Les « Programmes » répondent à certaines de ces CC pour les fonctions MIDI standard telles que « volume » et « panoramique ». D'autres équipements MIDI externes (modules audio, logiciels) peuvent également répondre aux messages MIDI CC standard.

2.7.6.4 Contrôle des assignations de paramètres de « Programme » en mode « Multi »

Dans un « Multi », généralement, on assigne un **contrôleur physique** au contrôle du même paramètre contrôlé en mode « Programme ». Dans la liste des paramètres de destination, les destinations affectées aux paramètres du « Programme » de la Zone en cours afficheront le nom du paramètre du « Programme » à la place du nom de destination du contrôleur standard. Sélectionnez l'une de ces destinations pour contrôler un paramètre de « Programme » attribué.

2.7.6.5 Liste de « Destinations » de contrôleur

2.9.6.5.1 Tableau des « Destinations » 229
2.9.6.5.2 « Shift Key Number » & « Shift Key » 233

2.7.6.5.1 Tableau des « Destinations »

Le tableau ci-dessous contient les valeurs disponibles pour les destinations MIDI CC (**contrôleur continu**). Les **contrôleurs physiques** peuvent envoyer des valeurs MIDI à ces destinations afin de contrôler les paramètres des « Programmes », « Multis », les paramètres du système Forte ou les équipements MIDI externes.

Controller Number	Controller Destination	Description
0	OFF/Bank	Par défaut, avec « 0 » ou « Clear » pour le paramètre « Destination », « Destination » sera réglée sur « Off » • Pour sélectionner la banque comme « destination », utilisez les boutons « VALUE »
1	MWheel	Destination par défaut pour **Modulation Wheel**
2	Breath	Valeur par défaut pour le **contrôleur de souffle** (breath controller) dans les synthés compatibles
3	MIDI 03	MIDI Controller 3
4	Foot	Affectation par défaut pour la **pédale continue** dans les synthés compatibles
5	PortTim	Les « Programmes » monophoniques répondent à ce contrôleur si le portamento est « On »
6	Data	MIDI Controller 6
7	Volume	MIDI Volume
8	Balance	MIDI Balance
9	MIDI 09	MIDI Controller 9
10	Pan	MIDI Pan
11	Express	Affectation par défaut pour la **pédale CC**. Dans la plupart des « Programmes », il agit comme un contrôle de volume. Il varie entre 0 et la valeur actuelle de Volume
12	MIDI 12	Affectation par défaut pour le curseur **A**
13	MIDI 13	Affectation par défaut pour le curseur **B**

Controller Number	Controller Destination	Description
14-21	MIDI 14-21	MIDI Controllers 14-21
22	MIDI 22	Affectation par défaut pour le curseur **C**
23	MIDI 23	Affectation par défaut pour le curseur **D**
24	MIDI 24	Affectation par défaut pour le curseur **E**
25	MIDI 25	Affectation par défaut pour le curseur **F**
26	MIDI 26	Affectation par défaut pour le curseur **G**
27	MIDI 27	Affectation par défaut pour le curseur **H**
28	MIDI 28	Affectation par défaut pour le curseur **I**
29	MIDI 29	Affectation par défaut pour « Variation switch »
30-31	MIDI 30-31	MIDI Controllers 30–31
32	MIDI Bank	Message « MIDI Bank change »
33–63	MIDI 33–63	MIDI Controllers 33–63
64	Sustain	Destination par défaut pour **pédale de sustain**
65	MIDI 65	MIDI Controller 65
66	Sostenuto	Destination par défaut pour **Sostenuto Pedal** (Maintient les notes actuellement pressées, mais pas les notes jouées ultérieurement)
67	Soft	Diminue le volume d'une valeur prédéfinie et peut aussi adoucir le timbre
68	Legato	Force la lecture mono
69	Freeze	Gel des enveloppes à l'état actuel
70–79	MIDI 70–79	MIDI Controllers 70–79
80	MIDI 80	Affectation par défaut pour Switch 1 (Zone 1 Switch)
81	MIDI 81	Affectation par défaut pour Switch 2 (Zone 2 Switch)
82	MIDI 82	Affectation par défaut pour Switch 3 (Zone 3 Switch)
83	MIDI 83	Affectation par défaut pour 4 (Zone 4 Switch)
84	Portamento	Contrôle MIDI standard pour régler la note de départ du portamento
85	MIDI 85	Affectation par défaut pour Switch 5 (Assignable Switch 1)
86	MIDI 86	Affectation par défaut pour 6 (Assignable Switch 2)
87	MIDI 87	Affectation par défaut pour Switch 7 (Assignable Switch 3)
88	MIDI 88	MIDI Controller 88
89	MIDI 89	Affectation par défaut pour 8 (Assignable Switch 4)
90	MIDI 90	Affectation par défaut pour Switch 9 (Assignable Switch 5)
91–95	MIDI 91–95	MIDI Controllers 94–95
96	Data Inc	Equivalent à appuyer sur le bouton « VALUE » **Next**
97	Data Dec	Equivalent à appuyer sur le bouton « VALUE » **Previous**
98	NRegParL	Non–Registered Parameter Least Significant Byte (Paramètre non enregistré d'octet le moins significatif) NRP LSB
99	NRegParM	Non–Registered Parameter Most Significant Byte (Paramètre non enregistré d'octet le plus significatif) NRP MSB
100	RegParL	Registered Parameter Least Significant Byte (Paramètre enregistré d'octet le moins significatif) RP LSB
101	RegParM	Registered Parameter Most Significant Byte (Paramètre non enregistré de byte le plus significatif) RP MSB
102–109	MIDI 102–109	MIDI Controllers 102–109
110-119	MIDI 110–119	Réservé - Non disponible pour le Forte
120	Sound Off	Arrête tout son dans le canal correspondant
121	RstCtls	Réinitialise les **contrôleur**s aux valeurs par défaut dans le canal correspondant
122	Local	Réservé pour une utilisation par la norme MIDI

Controller Number	Controller Destination	Description
123	Notes Off	Envoie un message « Note Off » à toutes les notes jouées sur le canal correspondant
124	Poly	Réservé pour une utilisation par la norme MIDI
125	Omni	Réservé pour une utilisation par la norme MIDI
126	Mono On	Réservé pour une utilisation par la norme MIDI
127	Mono Off	Réservé pour une utilisation par la norme MIDI
128	Pitch	Les valeurs supérieures à 64 et inférieures à 64 modifient le Pitch respectivement vers le haut/bas
129	PitchRev	Les valeurs supérieures à 64 et inférieures à 64 modifient le Pitch respectivement vers le bas/ haut
130	PitchUp	Values au-dessus de 0 modifient le Pitch vers le haut
131	PitchDwn	Values au-dessus de 0 modifient le Pitch vers le bas
132	Pressure	Destination de pression par défaut pour « Pressure »
133	Tempo	Tempo
134	KeyNum	Déclenche la lecture des notes par numéro de note, par exemple C4 pour 60. Envoyez d'abord une vélocité avec « Destination 135 » (KeyVel).
135	KeyVel	Velocity de note
136	ProgInc	Incrémente le numéro de « Programme » courant
137	ProgDec	Décémente le numéro de « Programme » courant
138	ProgGoto	Aller au « Programme » — sélectionne le « Programme »
139	MultiInc	Incémente le numéro de « Multi » courant
140	MultiDec	Décémente le numéro de « Multi » courant
141	SetpGoto	Aller au Multi – sélectionne le « Multi »
145	TransUp	Transpose vers le haut (ST)
146	TransDown	Transpose vers le bas (ST)
147	Arp	Les valeurs 0-63 désactivent l'arpégiateur les valeurs 64-127 activent l'arpégiateur
149	MuteZn	Mute Zone Les valeurs supérieures à 64 « Mute » la Zone qui envoie les valeurs à cette destination les valeurs inférieures ou égales à 64 « unmute » la Zone
150	ArpOrder	(Arpeggiator PlayOrder) chaque plage de valeurs sélectionne l'un des 9 paramètres dans l'ordre de la liste des paramètres: 0-14, 15-28, 29-42, 43-56, 57-70,71-84, 85-98, 99- 112, 113-127. (Voir « Ordre de lecture » à la page § 2.5.21 ci-dessus)
151	ArpBeats	Les valeurs de 0 à 127 changent la valeur de Beat de l'arpégiateur (voir « Beats » § 2.5.21 ci-dessus pour plus de détails)
152	ArpShift	Les 88 « Shift Step Arpeggiator » sont réparties sur les 128 valeurs de contrôle MIDI, de sorte que 0 = 0 et 127 = 88 pas. (Voir « Shift Amont » § 2.5.21 ci-dessus pour plus de détails)
153	ArpLimit	Les 60 « Arpeggiator Shift Limit steps » sont répartis sur les 128 valeurs de contrôle MIDI, de sorte que 0 = pas 0 et 127 = pas 60 (Voir « Shift Limit » § 2.5.21 ci-dessus)
154	ArpLmtOp	« Arpeggiator Shift Limit Option » (Option de limite de décalage) chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 7 options dans l'ordre de la liste des paramètres: 0-18, 19-36, 37-54, 55-72, 73-90, 91-108, 109-127. (Voir « Option Limit » § 2.5.21 ci-dessus)

Controller Number	Controller Destination	Description
155	ArpVel	« Arpeggiator Velocity Mode », (Mode de vélocité de l'arpégiateur), chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 23 options dans l'ordre de la liste des paramètres: 0-5, 6-10, 11-15 ... 101-105, 106-110, 111-127. (Voir « Velocity » § 2.5.21 ci-dessus)
156	Arp Dur	Les valeurs « Arpeggiator Duration % » sont mises à l'échelle sur les 128 valeurs du contrôle MIDI, de sorte que 0 = 1% et 127 = 100%. (Voir « Duration » § 2.5.21 ci-dessus)
157	Latch	Pour contrôler « Arpeggiator Latch Switch », 0-63 = off, 64-127 = on (Voir « Latch On » § 2.5.21 ci-dessus)
158	Latch2:	Contrôle de « Arpeggiator Latch2 Switch », 0-63 = off, 64-127 = on
160	SusLatch	Mode « Arpeggiator Latch Pedals », 0-63 = off, 64-127 = on.
161	Panic	Envoie un message « all notes off » et un message « reset all controllers » sur les 16 canaux MIDI
162	SoloZn	○ Les valeurs supérieures à 64 vont mettre en solo la Zone qui envoie les valeurs à cette destination, ○ les valeurs inférieures ou égales à 64 désactivent le Solo de la Zone. Lors du solo d'une Zone, toutes les autres Zones sont inhibées (Muted) et à l'inverse le fait de désactiver le « Mute » (Unmute) d'une Zone met cette Zone en Solo. Si la Zone mise en solo possède un **contrôleur** assigné à la destination 149 (Zone de silence), le mode solo peut être annulé en envoyant une valeur à cette destination (149 Mute Zone est l'attribution par défaut pour les boutons « Zone Mute »)
163	Riff OnOff	Si « Riff » est défini sur « On » sur la page « RIFF », les valeurs 64 à 127 déclenchent le « riff », les valeurs 0 à 63 relâchent le « riff »
165	Riff Duration	Contrôle le paramètre « Riff Duration ». La valeur « Duration » est calculée en multipliant par 1000 la valeur de **contrôleur** reçue, et en divisant la réponse par 128 (les décimales sont supprimées de la valeur finale). Par exemples : 7 = 54%, 13 = 101%, 19 = 148%, 32 = 250%, 64 = 500%, 127 = 992%
166	Riff Velocity	Contrôle le paramètre « Riff Velocity ». La valeur de vélocité est calculée en multipliant par 2 la valeur du controleur reçue. Par exemple, 25 = 50%, 50 = 100%, 100 = 200%, 127 = 254%
167	Riff Delay	Contrôle le paramètre « Riff Offset » ○ Valeur de **contrôleur** 64 = 0 Offset Ticks ○ Chaque valeur à partir de 64 = 512 Offset Ticks. Par exemple, 63 = -512 Offset Ticks, 65 = +512 Offset Ticks, 0 = -32768 Offset Ticks, 127 = +32256 Offset Ticks
168	TapTempo	Affectez ceci à un switch (réglé sur Type: Toggled) pour contrôler la fonction « tap tempo », puis tapoter sur **TAP TEMPO** en rythme pour régler le tempo
170	-Arp Shift	Définit les valeurs « ARPEGGIATOR » sur un Shift négatif. 0-63 = Off, 64-127 = On (Voir « Shif Amount » § 2.5.21 ci-dessus)
171	ShiftPatt	Sélectionne l'un des 128 motifs de la banque «ARPEGGIATOR Shift Patterns » actuelle (Voir « Shift Pattern » § 2.5.21 ci-dessus)
172	ShiftPBank	Une valeur de **contrôleur** sélectionne la banque de « Shift Patterns » pour la page « ARPEGGIATOR » d'une Zone de **contrôleur**. Par exemple, la valeur de contrôle 2 sélectionne la banque de « Shift Pattern 2 », la valeur du contrôle 7 sélectionne la banque de « Shift Pattern 7 »
173	VelPatt	Sélectionne l'un des 128 motifs de la banque actuelle « ARPEGGIATOR VelPatt » (Voir « Velocity Patt » § 2.5.21 ci-dessus)
174	VelPBank	Une valeur de **contrôleur** sélectionne la banque de « velocity Patt » pour la page « ARPEGGIATOR » d'une Zone de **contrôleur**. Par exemple, la valeur de contrôle 2 sélectionne la banque de « Velocity Patt 2 », la valeur de contrôle 7 sélectionne la banque de « Velocity Patt7 »

Controller Number	Controller Destination	Description
175	VelFixed	Définit la vélocité de l'arpégiateur lorsque le mde « ARPEGGIATOR Velocity » est réglé sur « Fixed » (Voir « Velocity » § 2.5.21 ci-dessus)
176	ShKeyNum	Shift Key Number (voir plu bas)
177	ShiftKey	Shift Key (voir plus bas)
178	ShKeyNuV	Identique à 176 « ShKeyNum », mais la vitesse du « Shift Pattern » sera modifiée par la vitesse de Pattern actuelle de la Zone
180	Chan Intonation	Sélectionne la carte d'Intonation (IDs 0-127) dans un canal MIDI en temps réel. Sur la page « CONTROLS » du mode « Multi Edit », lors du réglage d'un **contrôleur de commutation** sur cette destination, le nom de « Intonation Map » sélectionné sera affiché. Par exemple: 18 (EastMed)

2.7.6.5.2 « Shift Key Number » & « Shift Key »

Ces destinations de **contrôleur** permettent de jouer des gammes musicales et des motifs uniques de note sur n'importe quel **contrôleur continu** programmable dans un « Multi », sans utiliser les touches du clavier.

Ces fonctionnalités sont particulièrement utiles pour jouer à des arpégiations rapides. Ces destinations ne fonctionnent que lorsqu'elles sont combinées à d'autres destinations et fonctions, alors assurez-vous de lire toute cette section pour mieux comprendre.

« Shift Key Number »

« ShKeyNum » (destination de contrôleur 176) fonctionne de la même manière que « Key Number » (« KeyNum », destination de contrôleur 134).
Les 2 contrôleurs génèrent un flux monophonique de notes. La différence réside dans le fait que « Key Number » joue toutes les notes de manière chromatique, tandis que « Shift Key Number » ne joue que les notes relatives au « Shift Pattern ».

Par exemple, lorsque vous contrôlez « Shift Key Number » depuis un **curseur**, les notes sont déclenchées à partir d'un « Shift Pattern » vers l'avant lorsque vous déplacez le **curseur** vers le haut et en arrière lorsque vous déplacez le **curseur** vers le bas. Si une Zone contient le « Shift Pattern 2: minor », les notes jouées par le **curseur** seront uniquement la fondamentale, la tierce mineure et la quinte de la note choisie, déclenchant des notes dans n'importe quelle octave vers le haut ou le bas du clavier. (Voir la « Shift Key » ci-dessous pour plus de détails sur la sélection de « RootKey » et de l'octave.)

Sélectionner les notes

Sélectionnez un « Shift Pattern » pour la Zone souhaitée pour que « Shift Key Number » ait un effet

- Pour sélectionner un « Shift Pattern » pour la Zone actuelle dans un « Multi », accédez à l' « éditeur de Multi »
- allez à la page « Arpeggiator » et définissez le « Arp Mode » sur « classic »
- Définissez « Shift mode » sur « Patt »
- sélectionnez un « Shift Pattern » dans le champ « Shift Pattern »
- Si vous utilisez plusieurs Zones, vous pouvez sélectionner un motif différent pour chacune

Le champ « Shift Pattern » est généralement utilisé avec l'arpégiateur, mais peut également être utilisé en combinaison avec les destinations de contrôleur « Shift Key Note », « Shift Key » et « Key Velocity ». Ces destinations peuvent utiliser sans conflit le « Shift Pattern » d'une Zone, que l'arpégiateur soit activé ou non.

Pour plus d'informations sur les « Shift Pattern » tels que l'édition et la sauvegarde, voir « Shift Pattern » § 2.5.21 ci-dessus. (Notez que les options « Shift Pattern Up / Down », ainsi que tous les paramètres d'arpégiateur autres que « Shift Pattern », n'ont pas d'effet sur « Shift Key Number »).

- Vous pouvez également définir les contrôleurs sur « destination 171 » (ShiftPatt) pour sélectionner un pattern parmi la banque actuelle de 128 « Shift Pattern », et la « destination 172 » (ShiftPBank) pour sélectionner une banque parmi les banques de 128 « Shift Pattern » chacun

Sélectionner la Vélocité

Pour obtenir un son de note lorsque vous utilisez le numéro « Shift Key », vous devez d'abord envoyer un message « Key Velocity » (KeyVel, destination du contrôle 135) avec une vitesse non nulle.

- Pour ce faire, utilisez la page « Multi Controls » pour assigner un **contrôleur** à la destination 135.
- Il est utile d'affecter un curseur ou un autre **contrôleur continu** afin de contrôler la vélocité pendant la lecture.
  Assurez-vous que cette affectation utilise la même Zone que « ShKeyNum ».

Les notes déclenchées par « Shift Key Number » seront jouées avec la dernière vélocité « KeyVel » reçue. Une note déclenchée par ces contrôleurs retentit jusqu'à ce qu'une autre note soit déclenchée ou jusqu'à ce qu'un message « KeyVel » avec vélocité 0 soit envoyé.

Sélectionner « RootKey » (Note racine)

« Shift Key » (ShiftKey, destination du contrôleur 177) permet de sélectionner la « RootKey » (note fondamentale) du « Shift Pattern » déclenché par le numéro « Shift Key ».

- Un « Shift Pattern » est un motif relatif basé sur une note fondamentale. Toutes les notes déclenchées par un « Shift Pattern » sont décalées de « RootKey » par la valeur de chaque pas de motif (en demi-pas).

Shift Key Settings	
Value	**Key (Root note)**
0-9	C
10-19	C#
20-29	D
30-39	D#
40-49	E
50-59	F
60-68	F#
69-78	G
79-88	G#
89-98	A
99-108	A#
109-118	B
119-127	Last Note Played

- Lorsque vous utilisez un « Shift Pattern » avec « Shift Key Number », vous pouvez sélectionner la note avec un ou plusieurs **contrôleurs** assignés à la destination de Shift Key » (Assurez-vous que cette affectation utilise la même Zone que « ShKeyNum »).
- Vous pouvez utiliser un **contrôleur continu** tel qu'un **curseur** pour faire défiler les notes ou les définir sur des notes prédéterminées

Par exemple, si vous jouez un « Morceau » qui se déplace entre 2 ou 3 notes, 2 **commutateurs** peuvent être programmés pour envoyer le message correspondant à chaque changement de note. De cette façon, toutes les notes que vous déclenchez avec un contrôleur « Shift Key Number » seront à l'échelle appropriée.
Vous pourriez aussi créer un « Multi » pour un « Morceau » avec plusieurs Zones, chacune avec sa propre note prédéfinie et son « Shift Pattern » approprié. De cette façon, pour chaque changement d'accord, vous pourriez déplacer un **contrôleur** différent qui créerait l'harmonie correcte

- Une autre façon de choisir une note consiste à définir « Shift Key » dans le mode « Last Note Played », dans lequel la dernière note jouée dans la Zone définira la touche
  Par exemple, vous pouvez définir la Zone utilisée pour « Shift Key Number » afin qu'elle ait un « Key Range » qui ne couvre que quelques-unes des octaves les plus basses du clavier. Cela permet de jouer des lignes de basse de notes de base qui changent la note dans laquelle « Shift Key Number » est joué, en laissant les octaves supérieures du clavier libres pour être utilisées par d'autres Zones.

Remarque sur « Octave Range »

Lorsque vous utilisez « Shift Key Number », les « Shift Pattern » comportant plus de 12 pas commencent à déclencher des notes dans des octaves supérieures. Ceci est dû au fait que les « Shift Patterns » les plus longs utilisent davantage la gamme d'un **contrôleur** et limitent le nombre d'octaves qu'un seul **contrôleur** peut déclencher. Comme l'octave la plus basse d'un « Programme » est souvent trop faible pour être utile sur le plan musical, le Forte commencer à déclencher des notes à partir de « Shift Pattern » plus longs dans les octaves supérieures. Cela économise de la place dans la plage de valeurs du **contrôleur** pour déclencher des octaves plus utiles. Reportez-vous au tableau ci-dessous pour connaître les plages de pas du « Shift Pattern » et l'octave de départ correspondante.

Si « Shift Key » est réglé sur « Last Note Played » et qu'aucune note n'est jouée, la note par défaut est C. Chaque Zone peut avoir une « Shift Key» différente, vous pouvez donc avoir des Zones préprogrammées avec les notes que vous voulez utiliser ou les avoir toutes dans la même note, ou simplement changer la note en temps réel pendant que vous jouez.

Default Octave Shifting	
Total # of Shift Pattern Steps	Starting Octave
1-12	C0-C1
13-24	C1-C2
25-36	C2-C3
37-48	C3-C4

Sélectionner la plage d'octave souhaitée

- Vous pouvez ajuster l'octave de départ du pattern en utilisant le paramètre « Add » de la page « Controls » du mode « Multi Edit » contenant votre affectation « ShKeyNum »
  Dans le champ « Add », l'ajout ou la soustraction du nombre de pas dans votre pattern actuel augmentera ou diminuera l'octave de départ par rapport à l'octave de départ par défaut.
  Par exemple, dans un « Shift Pattern » avec 3 pas, une valeur « Add » de 9 conduirait à une valeur de **contrôleur** de 0 pour que « Shift Key Number » déclenche les note dans l'octave C3-C-4, 3 octaves au-dessus de la valeur par défaut C0-C1. Les valeurs « Add » qui ne sont pas des multiples du nombre de pas de « Shift Pattern » en cours changeront le pas auquel le motif commence à la valeur de **contrôleur** 0, compensant ainsi la relation entre toutes les valeurs du **contrôleur** et les pas du « Shift Pattern » actuel (Voir « Add » § 2.7.6.3 ci-dessus)

Régler la plage de contrôleur

Lorsque vous utilisez le « Shift Key Number », le nombre de pas dans le « Shift Pattern » affecte également la plage de valeurs qui causent le déclenchement d'un pas de « Shift Pattern » par un **contrôleur** et affectera à son tour la plage utile du **contrôleur physique**.
Avec un « Shift Pattern » de 12 notes, les 128 notes différentes que le Forte peut déclencher sont réparties uniformément sur la plage du **contrôleur**. Les motifs comportant moins de 12 pas déclenchent des notes dans chaque octave sur une plage plus courte du **contrôleur**.

Par exemple, dans un « Shift Pattern » avec 3 pas, les valeurs de **contrôleur** 0 à 2 déclenchent par défaut les notes commençant dans l'octave la plus basse possible, et les valeurs de **contrôleur** 27 à 30 déclenchent les notes dans l'octave complète la plus élevée possible. En utilisant un **curseur** comme **contrôleur**, seulement environ 1/4 de la longueur du **curseur** déclencherait des notes. Cette plage utile réduite rend le **contrôleur** plus difficile à utiliser avec précision.
Pour remédier à cela, vous pouvez ajuster le comportement d'un **contrôleur** en utilisant le paramètre « Scale » de la page « Control » du mode « Multi Edit » contenant votre affectation « ShKeyNum ».

- Ajustez la valeur « Scale » pour étendre les valeurs utiles du **contrôleur** sur l'ensemble de sa plage physique
  Une valeur « Scale » inférieure à 100% sera utile pour les « Patterns » comportant moins de 12 pas
- Faites des essais en ajustant la valeur « Scale » jusqu'à ce que la note la plus élevée souhaitée soit déclenchée en haut de la plage du **contrôleur physique**
  Voir « Scale » § 2.5.21 ci-dessus pour plus d'informations

Pour les « Shift Pattern » avec plus de 12 pas, vous serez à bout de valeurs de **contrôleur** avant que votre « Shift pattern » ne se déclenche à chaque octave

- Pour pouvoir accéder à toutes les octaves disponibles, définissez plusieurs **contrôleurs** sur « Shift Key Number ».
- Ensuite, utilisez les paramètres « Scale » et « Add » pour chaque **contrôleur**, en ajustant chacun pour déclencher la plage d'octaves souhaitée (voir « Add » § 2.5.21 ci-dessus)

2.7.7 Page « FX »

Le Forte contient le processeur d'effets renommé de Kurzweil et, combiné au mode « Multi », il met à portée de main la puissance d'effets d'un studio. Cette section contient tout ce que vous devez savoir pour utiliser les effets en mode « Multi ».

- Appuyez sur le bouton « FX » pour accéder à la page « FX »



Parameter	Range Of Values	Default Value
Enable	Y, N, (Y)	Y
Aux1	[p], 0 to 100%	[p]
Aux2	[p], 0 to 100%	[p]
AuxFX Ch	1 to 16	1
AUX1 Override	Yes, No	[p]
AUX2 Override	Yes, No	No
Chain	Effects List (Appendix F)	No
Mod Override	None, Control source	None
Output	Auto A, B	Auto

Enable

Ce paramètre active/désactive la chaîne d'effets Insert et Aux du « Programme » dans chaque canal MIDI. (Le canal MIDI de chaque Zone peut être défini sur la page « MAIN » de la Zone.) Chaque canal MIDI peut être défini sur :

- Y : pour activer les effets d'insertion
- N : pour désactiver les effets d'insertion.

- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons « VALUE » pour choisir entre « Y » et « N »
  Certains canaux MIDI réglés sur « Y » peuvent être affichés entre parenthèses (Y), pour indiquer qu'il n'y a pas assez de ressources d'effets disponibles pour ce canal et que les effets d'insertion de ce canal ne sont pas chargés
- Pour utiliser la chaîne d'effets d'insertion pour un canal affiché entre parenthèses « (Y) », essayez de définir d'autres canaux sur « N »
  Si le numéro de canal du réglage actuel «AuxFX Ch» est défini sur « N » ou « (Y) », les chaînes auxiliaires seront désactivées pour tous les canaux.

Aux FX Channel

Ce paramètre détermine le canal MIDI qui sera utilisé pour les chaînes FX « Aux 1 » et « Aux 2 ».

Par exemple, si Zone 2 dans un « Multi » a un « Programme » avec « 25 Basic Delay 1/8 » comme une chaîne auxiliaire 1, et que la Zone 2 est affectée au canal MIDI 2, puis en réglant le canal « Aux FX » sur 2, les « Programmes » de toutes les Zones du « Multi » envoient leur

signal aux chaînes d'effets auxiliaires du « Programme » chargé dans la Zone 2 (c.-à-d. Par « 25 Basic Delay 1/8 »).

N'oubliez pas que le numéro de canal MIDI de chaque Zone ne doit pas nécessairement correspondre au numéro de la Zone.

Par exemple, si la Zone 1 est affectée au canal MIDI 5, alors « Aux FX Chan » doit être réglé sur 5 pour pouvoir utiliser les chaînes « Aux FX » de la Zone 1. Pour voir ou modifier le canal MIDI de chaque Zone, voir « Channel » § 2.7.5 ci-dessus.

Aux1%, Aux2%

Paramètres pour définir les niveaux FX Send « Aux 1 et 2 » » du « Programme » dans chaque canal MIDI.

- [p] : Par défaut, utilisera le niveau dB ou le pourcentage d'envoi « Wet / Dry » spécifié dans le « Programme » du canal MIDI sélectionné
- Pour ignorer l'une de ces valeurs de niveau d'envoi, sélectionnez le paramètre « Aux1% » ou « Aux2% » pour le canal MIDI souhaité et entrez une nouvelle valeur « Send% Wet/Dry » (0 = entièrement Dry, 100 = complètement Wet)

- Une valeur de « [p] » peut être définie en entrant « -1 », puis en appuyant sur le bouton **ENTER** ou en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** pour faire défiler la liste en dessous de 0

NB: Dans la plupart des « Programmes d'usine », le niveau d'envoi pour « Aux 1 » est contrôlé par un mod auxiliaire défini sur MIDI28 (**curseur I**). Si un Send Level est réglé sur « Override », il sera généralement ajusté à la valeur d'entrée du **curseur I** de 0-127 mise à l'échelle entre 0% Wet et le Send Level sélectionné.

- Pour contourner ce comportement, définissez le paramètre « Mod Override » sur « On »

  Le « Programme » utilisera alors la valeur du niveau d'envoi sélectionné

AUX1 Override, AUX2 Override

Normalement, les « chaînes d'effets auxiliaires » sont spécifiées par le « Programme » sur le canal « Aux Effects » spécifié. Lorsque l'option « Replace » est définie sur « Yes », le paramètre « Chain » peut être sélectionné pour vous permettre de choisir une chaîne d'effet auxiliaire différente.

- Réglez l'option « Replace » sur « Yes » pour sélectionner une chaîne auxiliaire « Override » sur cette page
- Réglez « Override » sur « No » pour utiliser la chaîne « Aux FX » du canal « Aux FX » spécifié.

Chain

Lorsque « AUX1 Override » ou « AUX2 Override » est réglé sur « Yes », vous pouvez sélectionner une chaîne auxiliaire de remplacement pour l'effet « Aux » correspondant. Le paramètre « Chain » ne peut pas être sélectionné lorsque « Override » est réglé sur « No » et «(Prog)» s'affiche pour vous rappeler que la chaîne du « Programme » sur le canal « Aux FX » est utilisée.

- Appuyez sur le bouton « Favorite » **1** pour modifier la chaîne sélectionnée

Mod Override

Le paramètre « Mod Override » permet de sélectionner un **contrôleur** ou une « source de modulation » qui contrôlera le Send Level ou le montant « Wet/Dry » pour la chaîne « Aux 1 » ou « Aux 2 ».

En sélectionnant un mode « Mod Override », vous désactivez tout **contrôleur** « Aux Mod » ou « source de modulation » affecté dans le « Programme » du canal Aux FX.

Si vous sélectionnez un contrôleur MIDI pour le « Mode Override » (entrées 1 à 95 dans la liste « Mod Override »), vous devez sélectionner le même numéro de contrôle MIDI dans le champ « Destination » du contrôleur souhaité sur la page Multi « CONTROLS ». Cela doit être fait pour chaque Zone que vous souhaitez appliquer au contrôleur « Mod Overrride ». La page Multi « CONTROLS » permet de définir « Entry / Exit Value » ainsi que des valeurs Scale et Offset pour le contrôleur « Mod Override ».

- Lorsque le paramètre « Mod Override » est sélectionné, vous pouvez rapidement sélectionner l'un des **contrôleurs physiques** en maintenant le bouton **ENTER** enfoncé et en déplaçant le **contrôleur**

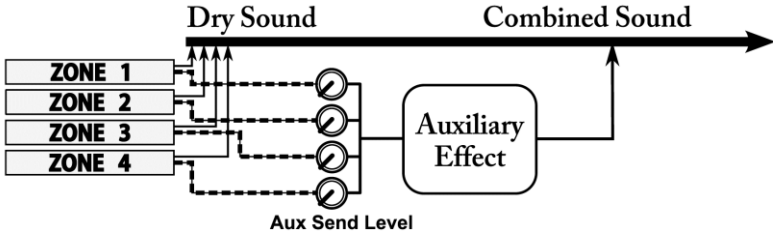
Output

Ce paramètre spécifie la paire de sortie audio physique pour la sortie de la chaîne « Aux » correspondante.

- A et B se rapportent respectivement aux sorties audio physiques A et B du Forte
- Auto : paire de sorties spécifiée dans le « Programme » sur le canal « Aux Effects » spécifié

2.7.8 À propos des « effets auxiliaires »

- Les « Programmes » et les « Multis » ont tous deux un « envoi d'effet auxiliaire ».
  Un « effet auxiliaire » est un effet qui ne se trouve pas dans le chemin direct du son, mais qui « reçoit » le son (par oppsition à « Send »), s'applique sur lui, puis le mélange avec le son original.
  Le diagramme suivant illustre le cheminement du signal via l'« effet auxiliaire »:



  Sur le Forte, les « effets auxiliaires » sont globaux pour tous les canaux et Zones, « Programmes et « Multi ». Une « chaîne d'effets » peut être chargée dans chacun des « Aux1 » et « Aux2 », et celles-ci sont utilisées pour tout « Programme » ou « Multi » qui possède des « Send Aux » actifs.

Les paramètres « AUX1 » et « AUX2 » (sur la page « FX ») déterminent le niveau auquel les effets auxiliaires traiteront le son pour cette Zone.

2.7.9 Page « COMMON »

La page « COMMON » contient des paramètres qui affectent toues les Zones du « Multi » actuel.

- Appuyez sur le bouton contextuel « COMMON » pour accéder à la page « COMMON »



Parameter	Range Of Values	Default Value
Tempo	20 to 400 BPM	120
Clock Source	Internal, External	Internal
KB3 Channel	1 to 16	1

Tempo

Lorsque « Clock Source » est défini sur « Internal », le paramètre « Tempo » définit le tempo de ce « Multi » en BPM (Beats per minute). Cela contrôle le tempo des effets basés sur le tempo et peut également être utilisé pour synchroniser le tempo des « Arpeggiators » et des « Riffs » sur différentes Zones.

- Vous pouvez également régler le tempo à l'aide du bouton **TAP TEMPO** (situé sur le panneau avant au-dessus de la **molette Pitch**)
  Cela fait également apparaître la page « TAP TEMPO » (voir « Bouton Tap Tempo » § 2.1.2.2.9 ci-dessus).

Clock Source

- Internal : Pour configurer le Forte, dans le « Multi » actuel, de façon à générer son propre tempo
- External : Pour configurer le Forte pour qu'il se synchronise avec le tempo d'un autre périphérique, via une connexion MIDI ou USB
  Le paramètre « Tempo » disparaît de l'affichage.

KB3 Channel

Si les « Programmes KB3 » sont sélectionnés pour plusieurs Zones, ce paramètre spécifie quel canal MIDI a la priorité pour charger un « Programme KB3 » (1 à 16).
Un seul « Programme KB3 » peut être chargé à la fois. Si vous souhaitez qu'un « Programme KB3 » soit lu dans une Zone, vous devez définir le « canal KB3 » sur le canal de la Zone.

2.7.10 Page « RIFF »

Le bouton contextuel « RIFF » apparaît en mode « Multi Edit » si le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced ».

- Les « Riffs » sont des « Morceaux » complets ou des pistes individuelles de « Morceau » créés en mode « Song », que vous pouvez déclencher en mode « Multi ». Les fichiers MIDI standard peuvent également être importés en mode « Song », puis utilisés comme « Riffs » dans les « Multis ». Chaque Zone d'un « Multi » peut avoir son propre « Riff », qui est une séquence complètement indépendante.

Dans un « Multi », on peu utiliser :

- ✓ plusieurs « Riffs » jouant des séquences en boucle de différentes parties de l'instrument (voire plusieurs parties d'instruement dans un « Riff »)
- ✓ plusieurs « Riff » jouant chacun une section de « Morceau » différente d'une piste d'accompagnement

2.7.10.1 Utiliser un « Riff » 241
2.7.10.2 Paramètres de la page « RIFF » 242
2.7.10.3 Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff » 248

2.7.10.1 Utiliser un « Riff »

- ➢ Allez en mode « Song » pour sélectionner (ou enregistrez) le « Morceau » à utiliser pour votre « Riff »
- ➢ Notez le numéro d'identification du « Morceau », ainsi que la piste et les points de départ / arrêt souhaités
- ➢ Passez en mode « Multi » et presser « EDIT » pour passer en « Multi-Edit »
- ➢ Sur la page « PREVIEW » des « Multi Edit », choisissez le « Programme » à utiliser pour le « Riff » sur la Zone en cours

  NB : Les « Program Changes » enregistrés en mode « Song » seront ignorés lors de l'utilisation du « Morceau » en tant que « Riff » dans un « Multi »

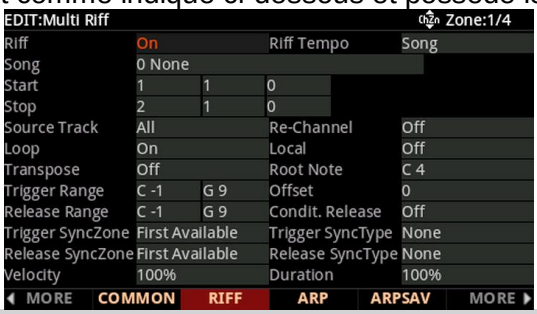
  - ➢ Allez à la page « RIFF pour régler « Riff » sur « On », et sélectionner le « Morceau », la piste, les points de départ/arrêt du « Morceau »

  Voir ci-dessous les descriptions de ces paramètres, ainsi que de nombreux autres paramètres qui déterminent le comportement d'un « Riff ».

NB: par défaut, le fait de définir une Zone pour déclencher un « Riff » désactivera la possibilité de lire des notes du « Programme » de cette Zone à partir du clavier. Pour réactiver cette fonction, voir « Local » plus loin dans ce paragraphe.

2.7.10.2 Paramètres de la page « RIFF »

La page « RIFF » apparaît comme indiqué ci-dessous et possède les paramètres suivants:



Parameter		Range of Values	Default
Riff		Off, On	Off
Song		Song List	0 None
Start	*(Bar)*	*(dependent on song)*	1
	(Beat)	1 to *(dependent on time signature)*	1
	(Tick)	0 to 959	0
Stop	*(Bar)*	*(dependent on song)*	2
	(Beat)	1 to *(dependent on time signature)*	*1*
	(Tick)	0 to 959	0
Transpose		Off, On	Off
Root Note		C -1 to G9	C4
Source Track		All, 1 to 128	All
Re-Channel		Off, On	Off
Trigger Range	*(HiKey)*	C -1 to G9	C -1
	(LoKey)	C -1 to G9	G9
Release Range	*(HiKey)*	C -1 to G9	C -1
	(LoKey)	C -1 to G9	G9
Condit. Rel		Off, On	Off
Local		Off, On	Off
Loop		Off, On	On
Riff Tempo		Song, Multi, External, 20 to 400	Song
Trigger SyncZone		First Available, Riff 1-16, Main Song, Arp 1-16, First Riff Available, First Arp Available	First Available
Trigger SyncType		None, Down Beat, Any Beat, Down Beat Wait, Any Beat Wait, Loop, Stop, Start Wait, Loop Wait, Stop Wait	None
Release SyncZone		First Available, Riff 1-16, Main Song, Arp 1-16, First Riff Available, First Arp Available	First Available
Release SyncType		None, Down Beat, Any Beat, Down Beat Wait, Any Beat Wait, Loop, Stop, Start Wait, Loop Wait, Stop Wait	None
Duration		1 to 1000%	100%
Velocity		0 to 255%	100%
Offset		-32768 to 32767	0

Voir ci-après des exemples des différents réglages

Riff

Paramètre pour activer /désactiver la fonction « Riff » pour la Zone actuellement sélectionnée.

Song

Pour sélectionner le « Morceau » à utiliser pour le « Riff » de la Zone actuellement sélectionnée.

Start, Stop

Pour spécifier les points de début / de fin du « Riff », sous le format : « Bar: Beat: Tick ».

- ✓ « Bar » : n'importe quelle mesure du « Morceau »
- ✓ « Beat » : n'importe quel temps de cette mesure (la plage de beat dépend de la signature temporelle).
- ✓ « Tick » : 0 à 959. Voir « Subdivisions de beat dans les Ticks » § 2.9.8 ci-dessous pour une liste des subdivisions de « Beat » en « Ticks ».

NB: le point d'arrêt est automatiquement ajusté pour que le « Riff » actuel soit au moins d'un temps.

Transpose, Root Note

Le paramètre « Transpose » réglé sur « On », permet de transposer le « Riff » de manière chromatique en jouant sur le clavier dans la plage de déclenchement sélectionnée.
Le paramètre « Root Note » permet de sélectionner la note qui jouera le « Riff » à sa hauteur d'origine (« Root Note » est uniquement appliqué lorsque le paramètre « Transpose » est défini sur « On »).

Par exemple, si « Transpose » est défini sur « On » et que vous avez un « Riff » basé sur D4, définissez la « Root Note » sur D4 pour que le « Riff » soit lu avec les autres Zones. Il est également utile de régler « RootKey » sur une octave différente de la hauteur d'origine, afin de jouer le « Riff » à la hauteur de Pitch d'une autre région du clavier.

NB: Si vous transposez un « Riff » incluant une piste de batterie, vous pouvez empêcher la transposition de la piste de batterie en éditant le « Morceau ». Voir « Drum Track » § 2.9.1 ci-dessous pour plus de détails.

Source Track

Détermine la piste de « Morceau » ou les pistes que le « Riff » joue : une seule piste ou toutes les pistes du « Morceau » sélectionné.

- Pour <u>créer un « Multi » avec plusieurs « Riffs » chacun jouant une seule partie</u> d'instrument, utilisez le même « Morceau » pour le « Riff » de chaque Zone et sélectionnez une piste source différente pour chaque « Riff »
- Pour <u>créer un « Multi » avec un seul « Riff » qui joue plusieurs parties d'instrument</u>, définissez la piste source sur « All »
  Chaque piste du « Morceau » jouera dans les Zones qui ont un canal MIDI correspondant. Voir « Channel » § 2.7.5 ci-dessus pour plus de détails sur le canal MIDI utilisé pour chaque Zone.

Re-Channel

Les numéros de piste de « Morceau » et les numéros de Zone « Multi » ont des numéros de canal MIDI correspondants par défaut.
Le paramètre « Re-Channel » permet d'éviter ce qui arrvive si jamais le canal MIDI de la Zone actuelle et le canal de la piste source sélectionnée du « Riff » ne correspondent pas (le « Riff » exécuterait alors des « Programmes » d'autres Zones).

- On : la piste sélectionnée pour le paramètre « Source Track » sera diffusée via le canal MIDI de la Zone en cours.

  Par exemple, si vous souhaitez utiliser un « Riff » sur la Zone 2 (paramétré pour utiliser le canal MIDI 2) et que le « Riff » a été enregistré sur la piste 4 (paramétré pour utiliser le canal MIDI 4), vous devrez activer « Re-Channel ». Sinon avec « Re-Channel » sur « Off », le « Riff » jouerait le « Programme » de la Zone 4 (définie sur le canal 4) au lieu de la Zone 2.

Lorsque « Re-Channel » est défini sur « On » et que « Source Track » est réglé sur « All », toutes les pistes du « Morceau » seront lues par le canal MIDI de la Zone en cours.

Trigger Range

Ce paramètre définit la plage du clavier qui déclenchera le « Riff ». Les paramètres gauche et droit de « Trigger Range » définissent les notes les plus basses et les plus hautes qui déclencheront le « Riff ». Pour qu'une touche déclenche un « Riff », la note doit également se trouver dans la plage de la Zone (définie sur la page de « OVERVIEW »).

- Vous pouvez sélectionner une note en utilisant la molette **ALPHA**, les boutons **- / +** ou en appuyant sur le bouton **ENTER** et en appuyant sur la **touche** souhaitée

NB: les « Riffs » peuvent également être déclenchés et validés en attribuant une destination au contrôle « 163 » (Riff On/Off).

Release Range

Paramètre pour définir la plage de clavier qui arrêtera le « Riff » lorsqu'une touche est relâchée. Les paramètres gauche et droite de « Release Range » définissent les touches les plus basses et les plus hautes qui arrêteront le « Riff » lorsqu'une touche est relâchée. Pour qu'une touche arrête un « Riff », la note doit également se trouver dans la plage de la Zone (définie sur la page « OVERVIEW »).

- Vous pouvez sélectionner une note en utilisant la molette **ALPHA**, les boutons **- / +** ou en appuyant sur le bouton **ENTER** et en appuyant sur la **touche** souhaitée

NB: les « Riffs » peuvent également être déclenchés et validés en attribuant une destination au contrôle « 163 » (Riff OnOff).

Conditionnal Release (Condit. Rel)

- On : le « Riff » est lu lorsqu'une touche est maintenue enfoncée, et les autres touches ne n'arrêtent ni ne redémarrent le « Riff » tant que la touche d'origine n'a pas été relâchée

- Pour utiliser « Conditionnal Release » (Relâchement conditionnel), définissez la même plage pour « Trigger Range » et « Release Range »
- Pour arrêter le « Riff » relâchez la touche d'origine

Local

- Off : notes jouées uniquemnent par le « Riff ».
- On : notes de la Zone en cours jouables normalement par le clavier, en plus du « Riff »

Loop

- Off : « Riff » joué une seule fois (en attendant d'être si besoin redéclenché)
- On : « Riff » lu en boucle jusqu'à ce qu'une touche de « Release Range » soit relâchée

Riff Tempo

Utilisez le paramètre « Riff Tempo » pour définir le tempo de votre « Riff ».

Song	le tempo original des « Riffs » du mode « Song » sera utilisé
Multi	le tempo défini sur la page « Common » du mode « Multi Edit » sera utilisé (utile pour synchroniser le tempo entre différents « Riffs » ou « Arpeggiators »)
External	le « Riff » se synchronisera sur une horloge MIDI externe
20 à 400	pour choisir manuellement un tempo

Trigger SyncZone

Détermine la Zone à laquelle un « Riff » se synchronisera lorsqu'il sera déclenché. Cela permet de déclencher des « Riffs » en synchronisation avec d'autres « Riffs », « Arpèges » ou « Zones ».
Voir tous les réglages dans le tableau plus haut. Le tableau ci-dessous donne des exemples

Riff 1-16	Par exemple, avec un « Riff de batterie » dans la Zone 1 et un « Riff de basse » dans la Zone 2, réglez « Trigger SyncZone » du « Riff de basse » sur « Riff 1 » pour synchroniser les 2 « Riffs »
First Riff Available	Le 1er « Riff » disponible à synchroniser est recherché. Cela permet d'avoir un peu plus de liberté sans être lié au « Riff de batterie » en tant que principal «chronométreur», par exemple pour commencer par le « Riff de basse » puis jouer le « Riff de batterie » plus tard. Donc, si « Trigger SyncZone » est réglé sur « First Riff Available » pour les 2 « Riffs » de batterie » et de basse », le « Riff » lancé en 1er sera le maître (Si le « Riff de basse » commence en premier, le « Riff de batterie » le verra comme « First Riff Available » à synchroniser, ou inversement) Cela peut être très pratique si vous avez plusieurs « Riffs » et que vous voulez faire un remixage en direct. On peut alors interrompre le « Riff de batterie », et le redéclencher en synchronisation automatique avec l'autre « Riff » continuant à jouer
First Arp Available	Même comportement que « First Riff Available », mais permet au « Riff » de rechercher le 1er « arpeggiator » disponible à synchroniser.
First Available	Synchronise le « Riff » avec le 1er « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau » (en mode « Song ») disponible
Main Song	synchronise le « Riff » avec le « morceau » actuellement chargé en mode « Song » (utile pour enregistrer un « Multi » en « Song » ; Cf. § 2.6.7.4 ci-dessus pour plus de détails)

NB: si vous utilisez plusieurs « Riffs » ou « Arpeggiators » lorsque vous utilisez « First Riff Available », « First Arp Available » ou « First Available » pour le « Riff » actuel, celui-ci sera synchronisé avec le « Riff » ou l'« Arpeggiator » de la Zone de numéro le plus bas comportant un « Riff » ou un « Arpeggiator » en cours.

Trigger SyncType

Permet de choisir la manière dont votre « Riff » se synchronisera avec les autres « Riffs », « Arpeggiators » et « morceaux » (en combinaison avec le paramètre « Trigger SyncZone »).

None	Le « Riff » commence à jouer dès sont déclenchement, sans être synchronisé à rien
Down Beat	S'il y a quelque chose sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend le « Down Beat » de la prochaine mesure avant de commencer; Ainsi, vous pouvez déclencher le « Riff » à l'avance pour qu'il soit lancé en synchronisation avec le « Beat Down » de la mesure suivante
Any Beat	S'il y a quelque chose sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend que le prochain « Beat » pour se synchroniser, « Up » ou « down » selon le moment où le « Riff » est déclenché
Down Beat Wait	Le « Riff » attend le « Beat Down » de la prochaine mesure. A la différence de « Down Beat », le « Riff » ne démarre pas s'il ne trouve rien en cours de lecture pour se synchroniser (utile pour démarrer plusieurs « Riffs » synchronisés sur un « Riff »). Avec par exemple un « Riff de basse » réglé sur « Down Beat Wait », déclenchez le « Riff » alors qu'aucun autre « Riff » n'est en cours. Le « Riff de basse » commence alors à jouer (à condition qu'il soit configuré pour se synchroniser avec un autre « Riff » ou le « First available Riff ») Identique à « Down Beat » si un autre « Riff » est en cours de lecture
Any Beat Wait	le « Riff » attend le prochain « Beat » pour commencer. A la différence de « Any Beat », le « Riff » ne démarre pas s'il ne trouve rien en cours de lecture pour se synchroniser (utile pour démarrer plusieurs « Riffs » synchronisés sur un « Riff »). Avec par exemple un « Riff de basse » réglé sur « Any Beat Wait », déclenchez le « Riff » alors qu'aucun autre « Riff » n'est en cours. Le « Riff » de basse commence alors à jouer (à condition qu'il soit réglé pour être synchronisé avec un autre « Riff » ou le premier disponible). Identique à « Any Beat » si quelque chose est en cours de lecture sur quoi se synchroniser

Loop	Si un « Riff » ou un « morceau » en cours de lecture pour la synchronisation, le « Riff » en cours attend son redémarrage (si « Loop » est réglé sur On ; Voir « Loop » plus haut dans ce paragraphe pour les « Riffs » en boucle, ou « Loop » § 2.9.1 ci-dessous pour les « morceaux » en boucle). Ainsi, vous pouvez déclencher le « Riff » à l'avance pour qu'il démarre en synchronisation avec le début de la boucle de « Riff » ou de « morceau » en cours de lecture
Stop	Si quelque chose est en cours de lecture, le « Riff » en cours attend l'arrêt de la lecture pour démarrer. De cette façon, vous pouvez déclencher le « Riff » à l'avance pour qu'il démarre en synchronisation avec l'arrêt du « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau » en cours
Start Wait	Si rien n'est en cours de lecture, le « Riff » attend que quelque chose démarre pour démarrer en synchronisation. Similaire à « Down Beat Wait », mais ne déclenche le « Riff » qu'au premier démarrage. De cette façon, vous pouvez déclencher le « Riff » à l'avance pour qu'il démarre en synchronisation avec le début du « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau », mais si vous arrêtez le « Riff », il ne redémarrera plus malgré la synchronisation
Loop Wait	Si un « Riff » ou un « morceau » est en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend le début de la boucle de « Riff » ou de « morceau » pour démarrer en synchronisation (si « Loop » est « On » ; Voir « Loop » plus haut dans ce paragraphe pour les « Riffs » en boucle et « Loop » § 2.9.1 ci-dessous pour les « Morceaus » en boucle). De cette façon, vous pouvez déclencher le « Riff » à l'avance pour qu'il démarre en synchronisation avec le début de la boucle de « Riff » ou de « Morceau » en cours de lecture. A la différence de « Loop », si rien n'est cours de lecture, le « Riff » ne démarrera pas. Identique à « Loop » si le « Riff » ou le « morceau » de synchronisation est déjà en cours d'exécution
Stop Wait	s'il y a déjà quelque chose à synchroniser, le « Riff » en cours attend l'arrêt de la lecture avant de commencer. De cette façon, vous pouvez déclencher le « Riff » pour qu'il démarre à l'avance, et le démarrer de manière synchronisée à la sortie (arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du « Morceau » sur lequel vous effectuez la synchronisation. A la différence de « Stop », si rien ne joue pour être synchronisé, le « Riff » ne démarrera pas. Cela peut être utile pour que votre « Riff » soit prêt à être synchronisé avant de commencer à le synchroniser. Indentique à « Stop » si le « Riff » ou « morceau » de synchronisation est déjà en cours de lecture

Release SyncZone

Mêmes paramètres que « Trigger SyncZone », mais détermine à quoi le relâchement (arrêt) du « Riff » actuel sera synchronisé lorsqu'un paramètre autre que « None » est sélectionné pour « Release SyncType ».

Release SyncType

Mêmes paramètres que « Trigger SyncType », mais détermine comment le relâchement (arrêt) du « Riff » en cours sera synchronisé avec les autres « Riffs », « arpeggiators » ou « morceaux » (en combinaison avec le paramètre « Release SyncZone »).

None	Le « Riff » cesse de jouer dès sa libération (arrêt), sans n'être synchronisé à rien
Down Beat	s'il y a déjà quelque chose sur quoi se synchroniser, le « Riff » en cours attendra le « Beat Down » de la mesure suivante après son relâchement, pour s'arrêter. Ainsi, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le « Beat Down » de la mesure suivante
Any Beat	s'il y a déjà un élément sur quoi se synchroniser, le « Riff » attendra n'importe quel prochain « Beat » (temps) pour s'arrêter après son relachement, « Up Beat » ou un « down beat » selon le moment où il est vous relâchez le « Riff »

Down Beat Wait	Le « Riff » attend le « Beat Down » de la mesure suivante pour s'arrêter après son relâchement. La différence avec « Down Beat » est que si rien n'est en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas malgré son relâchement. Identique à « Down Beat »si un autre « Riff » est déjà en cours de lecture
Any Beat Wait	S'il y a déjà quelque chose sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend le prochain temps pour s'arrêter après le relâchement. La différence avec « Any Beat » est que s'il n'y a rien en cours de lecture, ce « Riff » ne s'arrêtera pas malgré son relâchement (utile si vous souhaitez arrêter un « Riff » en synchronisation uniquement lorsqu'un autre « Riff » est en cours de lecture) Indentique à « Any Beat » si quelque chose en en cours de lecture pour se synchroniser
Loop	S'il y a déjà un « Riff » ou « morceau » en cours de lecture pour se synchroniser avec, le « Riff » attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre (si Loop est activé) avant de commencer (voir « Loop » plus haut dans ce paragraphe pour les « Riffs » en boucle, ou « Loop » § 2.9.1 ci-dessous pour les « morceaux » en boucle). De cette façon, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance, pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le début de la boucle de « Riff » ou de « morceau » en cours
Stop	S'il y a déjà quelque chose en cours de lecture pour se synchroniser avec, le « Riff » attend l'arrêt de la lecture après son relâchement, pour s'arrêter lui-même. De cette façon, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le relâchement du « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau » de synchronisation
Start Wait	Si rien n'est en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend quelque chose sur quoi se synchroniser pour s'arrêter. Similaire à « Down Beat Wait », mais n'arrête le « Riff » que la première fois qu'il se synchronise. De cette façon, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le début de la boucle de « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau » de synchronisation. Si vous redémarrez le « Riff » et que vous essayez de le relâcher avec la synchronisation cours, « Start Wait » n'arrêtera pas le « Riff »
Loop Wait	S'il y a déjà un « Riff » ou « morceau » en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend le redémarrage du « Riff » ou « morceau » pour s'arrêter (si « Loop » est réglé sur On ; Voir « Loop » plus haut dans ce paragraphe pour les « Riffs » en boucle, ou « Loop » § 2.9.1 ci-dessous pour les « morceaux » en boucle). De cette façon, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le redémarrage de la boucle de « Riff » ou « morceau » en cours de lecture. La différence avec « Loop » réside dans le fait que si rien ne joue sur quoi se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas une fois relâché. Identique à « Loop » si le « Riff » ou « morceau » de synchronisation est déjà en cours de lecture
Stop Wait	S'il y a déjà quelque chose en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » attend l'arrêt de la lecture pour s'arrêter. De cette façon, vous pouvez relâcher le « Riff » à l'avance pour qu'il s'arrête en synchronisation avec le relâchement (arrêt) du « Riff », « Arpeggiator » ou « morceau » de synchronisation. La différence avec « Stop » est que s'il y a rien en cours de lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas une fois relâché. Identique à « Stop » si le « Riff » ou « morceau » de synchronisation est déjà en cours de lecture

NB: pour tous les paramètres « Release SyncType », à l'exception de « Stop », « Start Wait » et « Stop Wait », un « Riff » peut synchroniser son arrêt sur lui-même.

Par exemple, avec le « Riff » n°1 synchronisé pour « Release SyncZone » sur « Riff 1 », et pour « Release SyncType » sur « Down Beat », le « Riff » attendra toujours son prochain « Beat Down » pour s'arrêter.

Duration

Change la durée de chaque note MIDI. Les durées d'origine des notes de la séquence sont multipliées par le pourcentage sélectionné.

- 100% : aucun changement
- < 100% : durées plus courtes
- > 100% : durées plus longues

Velocity

Change la vélocité de chaque note MIDI. Les vitesses d'origine des notes de la séquence sont multipliées par le pourcentage sélectionné.

- 100% Aucun changement,
- < 100% : vitesses inférieures
- > 100% vitesses plus élevées.

Offset

Permet d'affiner le moment de début du « Riff ».

- Valeur positive : retarde l'instant de début
- Valeur négative : avance l'instant de début

2.7.10.3 Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff »

Vous pouvez contrôler en temps réel plusieurs paramètres « Riff » en attribuant des **contrôleurs physiques** aux destinations spéciales de contrôleur « Riff ». Toute manipulation (ou valeur d'entrée) d'un **contrôleur physique** affectée à une destination de contrôleur « Riff » remplace les valeurs programmées pour les paramètres du « Riff » sur la Zone de ce **contrôleur**.
Le remplacement reste effectif jusqu'à ce qu'à un changement de « Multi ». N'oubliez pas que chacune des destinations de contrôleur suivantes affecte uniquement le « Riff » de la Zone à laquelle votre **contrôleur** est affecté.

Controller Number	Controller Destination	Description
163	Riff OnOff	Si Riff est défini sur On dans la page « RIFF », les valeurs 64 à 127 déclenchent le « riff », les valeurs 0 à 63 le relâchent
165	Riff Duration	Contrôle le paramètre « Riff Duration » La valeur « Duration » est calculée par : |valeur de contrôle reçue x 1000 /128| (les barres encadrantes signifient « partie entière » c'est-à-dire que tous les points décimaux sont retirés de la valeur finale) Voici quelques exemples de valeurs: 7 = 54%, 13 = 101%, 19 = 148%, 32 = 250%, 64 = 500%, 127 = 992%
166	Riff Velocity	Contrôle le paramètre « Riff Velocity » La valeur de vélocité est calculée par : valeur de contrôleur reçue x 2 Par exemple, 25 = 50%, 50 = 100%, 100 = 200%, 127 = 254%
167	Riff Delay	Contrôle le paramètre « Riff Offset » ○ Valeur du contrôleur 64 → 0 Offset ticks. ○ Chaque valeur au-delà de 64 → 512 Offset Ticks Par exemple, 63 = -512 Offset ticks, 65 = +512 Offset ticks, 0 = -32768 Offset ticks, 127 = +32256 Offset ticks

.

2.7.11 Page « ARP »

Voir « Page Arpégiateur (ARP) » § 2.5.19 ci-dessus du chapitre Mode « Program Edit » pour une description complète de chaque paramètre d'arpégiateur.

En mode « Multi », l'« Arpeggiator » fonctionne de la même manière qu'en mode « Program », sauf que :

- ✓ Il existe un « Arpeggiator » pour chaque Zone, avec leurs paramètres propres, et pouvant être joués simultanément.
- ✓ la page « Arpeggiator » ne possède pas le paramètre « Tempo », mais c'est le paramètre « Tempo » de la page « Multi Common » qui doit être utilisé.

Sync Type

Paramètre supplémentaire par rapport à l'arpégiateur en mode « Program ».

Any Beat	Les "Arpégiateurs" resteront synchronisés sur le même rythme dans plusieurs Zones. La lecture d'un "Arpégiateur" dans une Zone attend le prochain temps joué des "Arpeggiators"des autres Zones pour démarrer
Off	Pour ne pas synchronizer les "Arpégiateurs" des différentes Zones Disponible si le paramètre Global « User Type » réglé sur « Advanced »
Autres réglages	Identiques aux rélgages « Sync Type » des « Riffs » Voir « Trigger SyncType » § 2.7.10.2 ci-dessus pour plus de details

Arp Save

Voir « Bouton contextuel d'écran "Arpeggiator Save" (ARPSAV) » § 2.5.23 ci-dessus au chapitre « Mode Program Edit » pour plus d'informations.

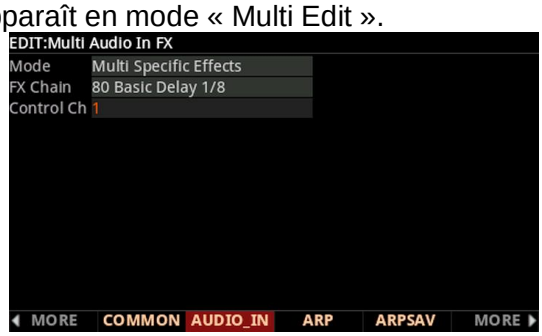
2.7.12 Sauvegarder & supprimer les « Multis utilisateurs »

Pour plus de détails sur la sauvegarde des « Multis utilisateur », reportez-vous à la section « Enregistrement d'un Multi utilisateur » § 2.6.7.3 ci-dessus du chapitre Mode « Multi ».

- Lorsque le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced », appuyez sur le bouton « DELETE » pour supprimer le « Multi » actuel
  (« Multi utilisateur » uniquement évidemment puisque ceux d'usine ne sont pas effaçables).
- Pour supprimer plusieurs « User Multis » à la fois, utilisez la page « DELETE » en mode « Global »
  Voir « page DELETE » § 2.8.8 ci-dessous pour plus de détails.

2.7.13 Page Audio In FX : « AUDIO_IN »

Lorsque le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced », le bouton contextuel d'écran « AUDIO_IN » apparaît en mode « Multi Edit ».



- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « AUDIO_IN » pour accéder à la page « Audio In FX » qui permet de choisir une chaîne d'effets à appliquer au signal d'entrée 1/8 " (3,5 mm) du panneau arrière et d'activer/désactiver l'utilisation de tous les « mod FX » existants dans la chaîne sélectionnée
  Chaque « Multi » peut être enregistré avec ses propres paramètres d'entrée audio ou être configuré pour utiliser les paramètres d'entrée audio définis en mode « Global ».

Mode

Ce paramètre détermine si le « Multi » utilise ses propres paramètres d'entrée audio ou les paramètres d'entrée audio définis en mode « Global ».

- Global Mode Effects : (par défaut) le « Multi » utilisera les paramètres d'entrée audio définis sur la page « MAIN1 » du mode « Global » (pour plus de détails, voir « page MAIN1 » § 2.8.2 ci-dessous).
- Multi Specific Effects : pour activer les effets d'entrée audio pour le « Multi » actuel. Les paramètres « FX Chain » et « Control Ch » apparaissent

FX Chain

Lorsque le paramètre « Audio Input Mode » est réglé sur «Multi Specific Effects», vous pouvez utiliser le paramètre « FX Chain » pour sélectionner une chaîne d'effets à appliquer au signal d'entrée 1/8" (3,5 mm) du panneau arrière.

- Pour modifier une chaîne, vous pouvez entrer dans l'« éditeur de chaîne » en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1**
  (Voir « Editeur d'Effects Chain » § 2.5.27 ci-dessus pour plus de détails)

Lors de la sélection d'une chaîne d'entrée audio, la chaîne peut voler des ressources d'unité FX d'autres canaux afin de les charger (les canaux volé sont alors repérés par « (Y) » au lieu de « Y » sur la page « FX »).
Les canaux de numéro les plus élevés seront volés en premier.

Control Channel (Control Ch)

Pour définir le canal MIDI sur lequel contrôler les « mods de chaîne ». Voir « Chain » § 2.7.7 ci-dessus pour plus de détails sur les canaux MIDI multizones.

Les « mods d'effets » sont des contrôles de modulation pouvant être assignés aux **contrôleurs physiques**. Tous les « mods » assignés dans la chaîne d'entrée audio sélectionnée peuvent être contrôlés par des **contrôleurs** affectés dans le « Multi ».

- Pour afficher les mods de la chaîne d'entrée audio sélectionnée, sélectionnez le champ « Chain » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à l'« éditeur de chaîne », puis accédez à la page « Chain Info » (voir § 2.5.27 ci-dessus « Editeur de chaîne d'effets » pour plus de détails).

- Pour contrôler ces « Mods », affectez un « **contrôleur** Multi » pour envoyer ces numéros CC à l'aide du champ « Destination » de la page « Multi-contrôles » (voir « Page CONTROLS » § 2.7.6 ci-dessus pour plus de détails).
  La Zone utilisée pour envoyer ces numéros CC doit avoir un canal MIDI correspondant au canal de contrôle d'entrée audio (voir le paramètre « Control Ch », ci-dessus). Voir « Channel » § 2.7.5 ci-dessus pour plus de détails sur le réglage du canal MIDI de chaque Zone.

2.8 Mode « Global »

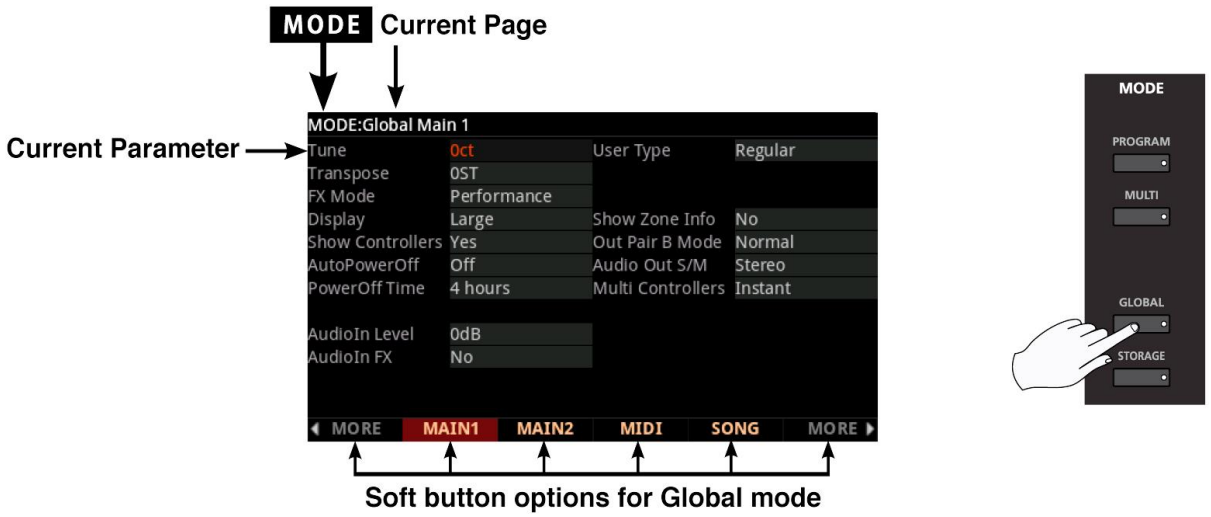
2.8.1 À PROPOS DU MODE « GLOBAL » 251
2.8.2 PAGE « MAIN1 » 252
2.8.3 PAGE « MAIN2 » 259
2.8.4 PAGE « MIDI » 265
2.8.5 MODE « SONG » 268
2.8.6 BOUTON « TOOLS » & PAGE « GLOBAL TOOLS » 268
2.8.7 BOUTON CONTEXTUEL « SAMPLES » 272
2.8.8 BOUTON CONTEXTUEL « DELETE » 273
2.8.9 BOUTON CONTEXTUEL « RESET » 274

2.8.1 À propos du mode « Global »

Le mode « Global » donne accès aux paramètres globaux du Forte, pour éditer les paramètres principaux de l'unité, ainsi que restaurer les paramètres par une réinitialisation matérielle ou logicielle.

ATTENTION: une réinitialisation matérielle efface TOUS les « Programmes / Multis utilisateurs » et réinitialise les paramètres globaux à un état d'usine.

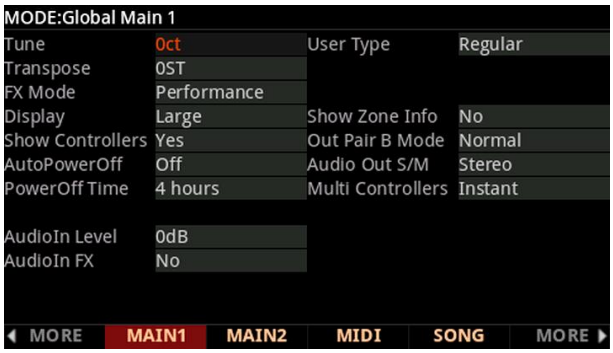
- Pour accéder au mode « Global » depuis un autre mode, cliquez sur le bouton **GLOBAL**
  Le voyant DEL du bouton **GLOBAL** s'allume



Le paramètre sélectionné lors du passage en mode « Global », est le dernier sélectionné depuis la mise sous tension (ou celui édité en mode « Global » en premier depuis la mise en tension).

2.8.2 Page « MAIN1 »

La page « MAIN1 » du mode « Global » permet d'ajuster les paramètres globaux, les paramètres d'effets, les paramètres d'affichage et de navigation, ainsi que d'autres paramètres globaux de base.



Parameter	Range of Values	Default Value
Tune	-100 to 100 Cents (Ct)	0ct
Transpose	-128 to 127 Semitones (ST)	0ST
FX Mode	Performance, Multitrack	Performance
Display	Large, Favorites, List	Large
Show Controllers	No, Yes, Yes (Incl. pedals)	Yes
Auto Power Off	Off, On	On
Power Off Time	15 & 30 mins, 1 hr, 2 hr, 4 hr, 8hr	4 hours
Show Zone Info	No, Yes	No
Out Pair B Mode	Normal, Mirror Out Pair A	Normal
Audio Out S/M	Stereo, Auto	Stereo
Multi Controllers	Instant, Pass Entry	Instant
User Type	Regular, Advanced	Regular
LED Ladders	Complete, Partial	Complete
Program Tempo	Program, System	Program
Sound Selection	Category Buttons, Enter Button	Category Buttons
Song Rechannel	Auto, Manual	Auto
AudioIn Level	Off, -86dB to 10dB	0dB
AudioIn FX	No, Yes	No
AudioIn FX Chain	Chain List	0 None
AudioIn Control	No Real Time Ctl, Current Chan Ctl	No Real Time Ctl

Tune

Permet d'affiner l'accordage en centièmes de demi-ton (-100 à +100 cents, 0 par défaut).

Transpose

Ce paramètre permet d'accorder la hauteur de l'unité en demi-tons.

FX Mode

Détermine la manière dont les effets se comportent lors des « interruptions ».

Performance	minimise l'interruption des effets, et les perturbations des notes maintenues par les changements de « Programme » ou de « Entry Value » en mode « Program »
Multitrack	en mode « Program », minimise la perturbation des effets lors du contrôle du Forte depuis un séquenceur externe en mode « Program »

Display

Ce paramètre permet de sélectionner l'une des 3 «vues» différentes d'affichage des « Programmes » et des « Multis » sur les pages « MAIN » des modes « Program » et « Multi » :

Large	(par défaut) affiche en gros le nom du « programme / Multi », ainsi que le nom de la catégorie et une image de fond
Favorites	identique à la vue « Large », mais les noms de 10 « Programmes / Multis favoris » sont affichés au bas de l'écran (La vue « Favorites » diminue lorsque le paramètre « Show Info Zone » est défini sur « Yes »)
Les vues «Large » et «Favorites» peuvent également afficher les affectations et les valeurs du **contrôleur** manipulé (curseurs, boutons de commutation, roues et pédales) Voir « Show Controller » ci-dessous pour plus de détails	
List	affiche le « programme / Multi » en cours en tant qu'élément sélectionné dans une liste déroulante en boucle

- Si la vue « Favorites » est sélectionnée et que le paramètre Global « User Type » a été défini sur « Advanced », vous pouvez utiliser les boutons « CHANNEL / ZONE » (en mode « Program » ou « Multi ») pour faire défiler les 16 banques de 10 « Programmes / Multis Favoris » et accéder ainsi à 160 favoris
  Avec ces réglages, les modes « Program » et « Multi » affichent le numéro de la « banque de favoris » actuelle dans le coin supérieur droit de l'écran au lieu du canal MIDI actuel.

Show Controllers

Lorsque le paramètre « Display » est réglé sur vue « Large » ou « Favorites » (voir ci-dessus), les pages « MAIN » des modes « Program » et « Multi » peuvent afficher brièvement les affectations et les valeurs du **contrôleur** lorsque celui-ci est manœuvré

No	masque les affectations de **contrôleur**
Yes	affiche brièvement les assignations de **contrôleur** lors d'une manipulation de **contrôleur**, à part les **pédales** ou l'**Aftertouch** (curseurs, boutons de commutation et molette)
Yes (Incl. Pedal)	Affiche tous les **contrôleurs**, y compris les **pédales** et la l'**Aftertouch**

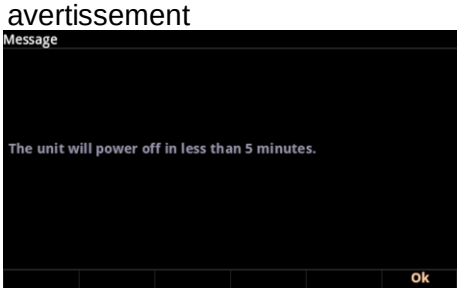
Auto Power Off

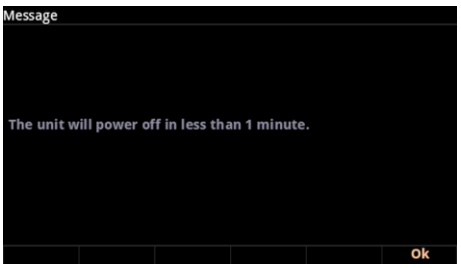
Ce paramètre active la fonction d'économie d'énergie.

- On : le Forte s'éteint automatiquement à l'expiration du délai de mise hors tension, à partir de la dernière note (**touche** physique ou MIDI) ou activité USB MIDI, ou de la dernière pression sur les **boutons**, sur le **contrôleur**.

Power Off Time

- On : le Forte s'éteindra après l'expiration du délai sélectionné par le paramètre « Power Off Time ». Le Forte affichera les avertissements suivants avant de s'éteindre.
- Appuyez sur une touche ou déplacez un contrôle Forte pour annuler l'extinction immédiate du Forte et attendre à nouveau la durée sélectionnée avant de réafficher cet avertissement





Show Zone Info

- Yes : la page de sélection du mode « Multi » affiche les informations pour chacune des Zones du « Multi » actuellement sélectionné

La page de sélection de « Multi » affiche des informations pour 4, 8 ou 16 Zones à la fois, en fonction du nombre de Zones du « Multi » sélectionné.
Si le « Multi » sélectionné possède 4 Zones au maximum, la page de sélection de « Multi » affichera les toutes les informations ci-dessous (sinon certaines de ces informations ne seront pas affichées).

État « Solo » pour la Zone	L'icône « Solo » devient **blanche** pour toute Zone non isolée L'icône « Solo » devient **rouge** pour toute Zone isolée
État « On » pour la Zone	l'icône « On » devient **blanche** pour toute Zone non active (en sourdine) L'icône « On » devient **verte** pour toute Zone active (non muette) si elle possède une destination MIDI incluant « LOCAL » L'icône « On » devient **orange** pour toute Zone active (non muette) si elle possède une destination MIDI n'incluant pas « LOCAL »
État « MIDI Output » de la Zone	L'icône « MIDI Output » comporte un symbole « USB » (à gauche) et « DIN 5 broches » (à droite) qui change de couleur en fonction de la destination MIDI de chaque Zone ✓ Si la Zone n'a pas de sortie USB ou MIDI sélectionnée pour « Destination », l'icône devient **blanche** ✓ Si USB et/ou MIDI est sélectionné pour « Destination » de la Zone, le côté gauche et/ou droit correspondant de l'icône devient **vert**
Réglage de la sortie audio de la Zone A	L'icône « Audio Output A B » indique le réglage « Audio Output » de chaque Zone. Cette icône correspond au paramètre « Output » de la page « MAIN » du mode « Multi Edit » ✓ Audio Output=Auto : les 2 côtés de l'icône (A et B) deviennent **verts** ✓ Audio Output =A, le côté gauche de l'icône (A) devient **vert** et le côté droit (B) devient **blanc** ✓ Audio Output=B, le côté gauche de l'icône (A) devient **blanc** et le côté droit (B) devient **vert**
Zone Key Range:	L'icône « Key Range » affiche une vue d'ensemble des paramètres « Key Range » pour chaque Zone
Nom et numéro ID de « Programme » de Zone	Numéro d'identification du « Programme » et nom de chaque « Zone » sont affichés
CC7 (Volume du canal MIDI)	L'icône « CC7 » indique la valeur du **contrôleur continu** MIDI 7 pour le canal MIDI de chaque Zone. Dans chaque canal MIDI, CC7 contrôle le volume de sortie global du « Programme » La hauteur des barres vertes dans l'icône CC7 correspond à la valeur actuelle du CC7, vous donnant un aperçu du volume de chaque Zone Pour les « Multis d'usine » CC7 est assigné aux **curseurs A-D** pour les «Zones 1-4 »
CC11 (niveau d'expression MIDI)	Avec le paramètre Global « Show Controllers » réglé sur « Yes (incl. Pedals) » dans la Page « Main1 », l'icône « CC11 » apparaît pour indiquer la valeur du **contrôleur continu** MIDI 11 pour le canal MIDI de chaque Zone Dans chaque canal MIDI, CC11 contrôle le niveau du « Programme » d'effet de pré-insertion (également appelé niveau d'expression) La hauteur des barres vertes dans l'icône CC11 correspond à la valeur actuelle du CC11, vous donnant un aperçu du niveau d'expression de chaque Zone Pour les « Multis d'usine », CC11 est souvent affecté à la **pédale CC1**

Out Paires B Mode

- Normal : (Par défaut) « Audio Output B » est utilisé comme 2ème paire de sorties stéréo (auxiliaires)
- Mirror Primary Outputs : « Audio Output B » reflète « Main Audio Output A »

Audio Out S/M

Normal	Les ports **Audio Output** sont utilisés comme une paire stéréo
Mono	le Forte peut être utilisé en mode « Mono » en branchant un câble audio sur le port **Left Output A** et rien dans **Right Output**
Auto	(par défaut) permet au Forte de détecter les connexions audio et d'ajuster la sortie mono si nécessaire
Stereo	pour forcer le Forte à toujours émettre un signal stéréo et ignorer la détection de sortie audio

Multi controllers

Lorsqu'un « Multi » est sélectionné, ce paramètre détermine la manière dont les **curseurs** répondent aux mouvements.

- Instant: le déplacement d'un **curseur** entraîne le saut immédiat du paramètre affecté à la position du **curseur**
- PassEntry : pour que le **curseur** ne deviene actif que lorsqu'il est déplacé au-delà de la valeur multi-entrée. Cela se traduit par des modifications en douceur du son. Utile avec certains paramètres pour lesquels un changement brusque du son peut être indésirable.

User Type

Permet d'afficher ou de masquer les fonctionnalités avancées.

Regular	Par défaut masque les fonctionnalités avancées et facilite la navigation dans certains modes
Advanced	Pour accéder à des fonctionnalités supplémentaires. Voir le chapitre pour chaque mode pour plus de détails sur les fonctionnalités avancées dans chaque mode. Les fonctionnalités suivantes sont alors disponibles : ✓ Modes « Program » et « Multi »: Dans la vue « Favorites », accédez à 16 banques de « Programmes/Multis favoris » à l'aide des touches « CHANNEL / ZONE » ▼/▲ ✓ Mode « Program Edit »: o Permet d'accéder à l'édition complète « VAST », « KB3 » et « FX » o Met à disposition une plus grande gamme d'identifiants de chaîne d'effets o Permet l'édition de motif d'arpégiateur (« Note Offset », Vélocité et durée) o Permet l'édition des « Intonation Maps utilisateur » o Donne accès aux fonctions du bouton « FAVORITES » ✓ Mode « Multi Edit »: o Donne accès à 16 Zones « Program Edit » imbriquées à partir de la page « Overview » o Permet l'édition de chaînes auxiliaires imbriquées dans la page « FX » o Permet l'édition de motif d'Arpégiateur (« Note Offset », Vélocité et durée) o Donne accès aux paramètres « Output Volume » et « Panoramique » de la Zone dans la page « Overview » o Donne accès aux fonctions du bouton « FAVORITES » ✓ Mode « Global »: o Donne accès aux paramètres « Program Tempo », « Sound Selection », « LED Ladders » et « Song Rechannel » ci-dessous de la page « MAIN1 »

- Donne accès aux paramètres Key Velocity Map et « Intonation Map » à la page « MAIN2 »

✓ Mode « Song »:
- Donne accès» aux fonctions des boutons « FAVORITES » à la page « HELP »

✓ Mode « Storage »:
- Donne accès à la fonction « Fill from ID »

LED Ladder

Paramètre affiché lorsque « User Type » est défini sur « Advanced ».

Complete	les LED Ladders situés à côté de chaque **curseur** allument tous les voyants (de la valeur minimale du **curseur** à la position actuelle du **curseur** ou à la valeur actuelle du paramètre affecté à ce **curseur**)
Partial	une seule DEL s'allume à côté de chaque **curseur** pour afficher la position actuelle du **curseur** ou la valeur actuelle du paramètre affecté à ce **curseur**. « Partial » est utile dans les environnements peu éclairés, où le réglage « Complete » peut être trop lumineux

Program Tempo

Paramètre affiché lorsque « User Type » est défini sur « Advanced ».

Program	chaque « Programme » peut être enregistré avec un tempo spécifique ou être configuré pour utiliser le tempo du système. Le tempo est utilisé pour l'arpégiateur ainsi que pour les effets synchronisés sur le tempo Ceci est défini sur la page « Program Edit Arp » (voir « Tempo » § 2.5.20 ci-dessus)
System	Le « tempo » de « Programme » est remplacé par le « Tempo System » (Voir « Bouton contrextuel Tempo » § 2.8.6.3 ci-dessous)

Sound Selection

Paramètre affiché lorsque « User Type » est défini sur « Advanced »,

- Le paramètre Boutons « CATEGORY » permet de sélectionner normalement les « Programmes / Multis »
- Le paramètre **ENTER** Button permet de parcourir la liste de « Program / Multi » sans charger immédiatement le « Programme /Multi » sélectionné
  Cela vous permet de trouver le prochain « Programme / Multi » à charger sans interrompre le « programme / Multi » en cours de lecture
  Lorsque vous faites défiler liste de « Program / Multi », les « Programmes / Multis » apparaîtront avec leurs noms entre parenthèses pour indiquer qu'ils n'ont pas été chargés.
- Appuyez sur le bouton **ENTER** pour charger le « programme / Multi » sélectionné
  Lors du passage en mode « Programme / Multi », le « Programme / Multi » en cours sera chargé automatiquement. Lorsque vous appuyez sur un bouton « FAVORITES », le « Programme / Multi » attribué sera chargé automatiquement.

Song Rechannel

Paramètre affiché si « User Type » est défini sur « Advanced ». Il détermine le comportement du mode « Song » lors de l'enregistrement d'un « Multi » dans un « Morceau ».

Auto	le mode « Song » définit automatiquement le paramètre « Rec Track » sur « Mult » lors de l'enregistrement en mode « Multi », ce qui permet d'enregistrer plusieurs pistes en même temps. C'est généralement le réglage souhaitable lors de l'enregistrement d'un « Multi » avec plusieurs canaux dans plusieurs pistes / canaux du mode « Song »
Manual	le paramètre « Rec Track » du mode « Song » ne sera pas automatiquement modifié lors de l'enregistrement à partir du mode « Multi ». Dans ce cas, vous devez définir manuellement les paramètres « Rec Track » et « Track Status » du mode « Song ». Cela peut être utile si vous souhaitez exclure certaines Zones / canaux d'un « Multi » dans un

> « Morceau » lors de l'enregistrement d'un « overdub » ou d'un « Punch In ». Voir « Sauvegarder en mode Multi To Song » § 2.6.7.4 ci-dessus pour plus de détails

AudioIn Level

Contrôle le volume des périphériques branchés sur la prise arrière **Audio In**.

- 0 dB : (par défaut) convient à la plupart des sources de niveau ligne (telles que lecteurs MP3)
- Ajustez ce paramètre si le signal d'entrée audio est trop faible ou trop fort par rapport aux sons du Forte.

AudioIn FX

Paramètre pour activer/désactiver les effets AUDIO Input (Yes, No).
Les réglages « AudioIn FX » de cette page s'appliquent aux modes « Program » et « Multi »
En mode « Multi », ces paramètres d'effet peuvent être remplacés pour chaque « Multi » à l'aide de la page « Audio In FX » du mode « Multi Edit » (pour plus de détails, voir « Page Audio In FX (AUDIO_IN) » § 2.7.13 ci-dessus).
Si vous sélectionnez un « Multi » dont le mode « Audio Input» est réglé sur « Multi Specific Effects », les réglages Global « Audio Input FX » seront ignorés et les paramètres « Audio Input audio FX » du « Multi » seront utilisés.

AudioIn FX Chain

- Yes : vous pouvez utiliser le paramètre « AudioIn FX Chain » pour sélectionner une chaîne d'effets à appliquer au signal d'entrée 1/8 ” (3,5 mm) du panneau arrière
- Si vous souhaitez éditer une chaîne, vous pouvez entrer dans l'éditeur de chaîne en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **1** (voir « L'éditeur de chaîne d'effets » § 2.5.27 ci-dessus pour plus de détails).

Lors de la sélection d'une « Audio Input Chain », la chaîne peut voler des ressources d'unité FX à d'autres canaux si plus de ressources sont nécessaires pour charger la chaîne. En cas de vol, les ressources des canaux de numéro le plus élevé seront volées en premier et, en mode « Program », les ressources du canal actuellement sélectionné seront volées en dernier.

AudioIn Control

- No Real Time Ctl : par désactiver les « Effects Chain Mods »
- Current Chan Ctl : pour activer les « Effects Chain Mods » de la chaîne sélectionnée

✓ En mode « Program », les « mods » assignés dans la « Audio Input Chain » sélectionnée peuvent être contrôlés par les **contrôleurs physiques** (*)
✓ En mode « Multi », si le « mode Audio input » du « Multi » sélectionné est réglé sur « Use Global Mode Effects », toutes les « Modulations » attribuées dans la « Audio Input Chain » sélectionnée peuvent être contrôlées par des **contrôleurs physique** assignés à une Zone réglée sur le même « MIDI Channel » que le réglage actuel du paramètre « AuxFX Ch » du « Multi » (*)

(*) Voir la section « À propos des Effects Chain Mods » ci-dessous pour plus de détails

À propos des « Effects Chain Mods »

Les « Effects Chain Mods » sont des contrôles de modulation pouvant être assignés aux **contrôleurs physiques** du Forte. Par exemple, un « Effect Chain Mod » associé à un **curseur** peut être utilisé pour ajuster le mixage « Wet / Dry » d'effet ou pour contrôler d'autres paramètres tels que la réverbération ou la durée de Delay.

Lorsque le paramètre « AudioIn Control » est réglé sur « Current Chan Ctl », les « modulations » attribués dans la chaîne « AudioIn FX » sélectionnée peuvent être contrôlés par des **contrôleurs** qui envoient les mêmes numéros CC à partir du « Programme » ou du « Multi » sélectionné.

- Pour afficher les « modulations » de la chaîne « AudioIn FX » sélectionnée, sélectionnez le champ « AudioIn FX Chain » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à « Chain Editor », puis accédez à la page « Chain Info »
  Voir chapitre 8 « Effects Chain Editor » § 2.5.27 ci-dessus pour plus de détails

« Audio Input Mods » en mode « Program »

Pour contrôler les « Audio Input Mods » en mode « Programme », assurez-vous d'abord que le paramètre Global « AudioIn Control » est réglé sur « Current Chan Ctl ». En mode « Program », les **contrôleurs physiques** du Forte envoient les numéros de CC MIDI indiqués dans le tableau ci-dessous. Si la Chaîne sélectionnée contient des « Mod » qui utilisent l'un de ces numéros CC MIDI, les paramètres d'effet seront contrôlables en utilisant les **contrôleurs physiques** qui ont les numéros MIDI correspondants.

- Sélectionnez le champ « Chain » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour accéder à « Chain Editor » permettant d'ajouter/supprimer des « mods » ou modifier leurs assignations MIDI
  Voir « Les 3 Pages MOD » § 2.5.27.2 ci-dessus pour plus de détails sur l'édition de chaîne

Forte Controller MIDI CCs		
Mod Wheel (MIDI 1)	Slider G (MIDI 26)	Zone 1 Switch (MIDI 80)
CC Pedal 1 (MIDI 11)	Slider H (MIDI 27)	Zone 2 Switch (MIDI 81)
CC Pedal 2 (MIDI 4)	Slider I (MIDI 28)	Zone 3 Switch (MIDI 82)
Slider A (MIDI 12)	Variation Switch (MIDI 29)	Zone 4 Switch (MIDI 83)
Slider B (MIDI 13)	Sw.Pedal 1 (MIDI 64)	Assignable Switch 1 (MIDI 85)
Slider C (MIDI 22)	Sw.Pedal 2 (MIDI 66)	Assignable Switch 2 (MIDI 86)
Slider D (MIDI 23)	Sw.Pedal 3 (MIDI 66)	Assignable Switch 3 (MIDI 87)
Slider E (MIDI 24)		Assignable Switch 4 (MIDI 89)
Slider F (MIDI 25)		Assignable Switch 5 (MIDI 90)

« Audio Input Mods » en mode « multi »

Pour contrôler les « Audio Input Mods » en mode « Multi », assurez-vous d'abord que le paramètre Global « AudioIn Control» est réglé sur «Current Chan Control ».

- Sur la page « Controls » du mode « Multi Edit », utilisez le champ « Destination » pour affecter un « multi-contrôleur » afin d'envoyer le numéro FX Mod CC souhaité
  Voir « Page CONTROLS » § 2.7.6 ci-dessus pour plus de détails
  La Zone utilisée pour envoyer ces numéros CC doit avoir un canal MIDI correspondant au paramètre actuel du paramètre « AuxFX Ch » du « Multi ».
  Voir « Channel » § 2.7.5 ci-dessus et « Aux FX Channel » à la page 11-34 pour plus de détails.

2.8.3 Page « MAIN2 »

La page « MAIN2 » du mode « Global » permet de définir les paramètres de vélocité et d'intonation (Tempérament), ainsi que d'autres paramètres de contrôle global.



Parameter	Range of Values	Default Value
Velocity Map	Linear, Light1, Light2, Light3, Hard1, Hard2, Hard3, PianoTouch, Easy Touch, GM Receive	Linear
Key Velocity Map	Key Velocity Map list	1 Flat
Pressure Map	Easiest, Easier, Easy, Linear, Hard, Harder, Hardest	Linear
Press S Override	None, 0% - 300%	None
Intonation Map	0 None, 1 Equal, 2 Just, 3 Just/b7th, 4 Harmonic, 5 Just-Harm, 6 Werkmeister, 7 1/5thComma, 8 1/4thComma, 9 IndianRaga, 10 Arabic, 11 BaliJava1, 12 BaliJava2, 13 BaliJava3, 14 Tibetan, 15 Carlos A, 16 Pyth/aug4, 17 Pyth/dim5, 18 EastMed	1 Equal
Int. Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	C
Pedal Noise	Off, On	On
S.Buttons 1-2	Octave, Arp, Record/Play	Octave
SW1, SW2, SW3 Override	Sustain, Sostenuto, Soft, Data Inc, Data Dec, Favorite Inc, Favorite Dec, Arp On/Off, Arp Latch	None
CC1, CC2 Override	ModWheel, Foot, Volume, Expression, Pressure	None
Rotary Override	Button+Pedal, Button	Button+Pedal
Drum Remap	None, GM	None
Default Song	Song List	1 New Song

Velocity Map

Détermine la manière dont le Forte génère les informations de vélocité MIDI. Changer de carte permet de générer des valeurs de vélocité MIDI différentes pour une vitesse de frappe physique donnée.

Light3, Light2, Light1	Ces Maps conviennent aux claviéristes ayant un toucher délicat « Light3 » étant le toucher le plus léger, ces valeurs produisent des valeurs de vélocité MIDI de plus en plus élevées pour la même vitesse de frappe (« Light1 » restant plus léger que « Linear »)
Linear	Valeur par défaut fournissant la plus grande gamme d'expressions de vélocité La vélocité MIDI suit linéairement la vélocité de frappe des touches du clavier
Hard1, Hard2, Hard3	Ces Maps conviennent aux claviéristes ayant un toucher vigoureux « Hard1 » étant déjà plus lourd que « Linear » et « Hard3 » étant le toucher le plus lourd, ces valeurs produisent des valeurs de vélocité MIDI de plus en plus élevées pour la même vitesse de frappe
PianoTouch	Simule la réponse en vélocité générale d'un piano acoustique le mieux adapté pour jouer des « Programmes » de piano acoustique.

Easy Touch	Valeur facilitant la production de vélocités MIDI élevées (comme « Light1 », « Light2 », « Light3 ») mais sans augmenter autant la vitesse MIDI pour des vélocités de frappe rapides que pour les vélocités moyennes
GM Receive	Imite la réponse de vélocité généralement utilisée par les claviers utilisant le jeu de sons General MIDI (GM) Cette valeur permet d'obtenir des vélocités MIDI plus élevées qu'avec « Linear »

Key Velocity Map

Ajustez la réponse de vitesse individuellement pour chaque touche du clavier.

- Sélectionnez « 1 Flat » comme « Key Velocity Map » et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour pouvoir la modifier
  (Le paramètre Global « MAIN1 > User Type » doit être défini sur « Advanced »)
- Dans l'« éditeur de Key Velocity Map », sélectionnez les touches en les faisant défiler ou en utilisant la fonction secondaire « Assign » du bouton **ENTER** (maintenez le bouton **ENTER** enfoncé et appuyez sur une touche)
  La réponse de vélocité pour chaque touche peut être ajustée de +/- 50
- appuyez sur le bouton **SAVE** pour ouvrir la boite de dialogue d'enregistrement des modifications en tant que « Key Velocity Map ».
- sélectionner un ID d'enregistrement (32-127) dans la boite de dialogue et renommez la carte si besoin

Pressure Map

Détermine la façon dont le Forte contrôle la pression (Aftertouch). Utiliser différentes cartes permet de génèrer des valeurs de pression MIDI différentes pour une touche physique donnée.

Easiest, Easier, Easy	Valeurs demandant une pression Aftertouch sur le clavier moins élevée que pour « Linear », mais croissante selon les 3 degrés proposés, pour produire la même valeur MIDI de pression « Easiest » étant la sensibilité la plus grande
Linar	Par défaut, la valeur MIDI de pression suit linéairement la pression aftertouch appliquée aux touches du clavier
Hard, Harder, Hardest	Valeurs demandant une pression Aftertouch sur le clavier plus élevée qu'avec « Linear », et croissante selon les 3 degrés (hard harder hardest) pour produire la même valeur MIDI de pression « Hardest » étant la sensibilité la plus faible

Press S Override

En plus du paramètre « Pressure Map », pour régler précisément la sensibilité de la touche (aftertouch).

- 0% : Aucune génération de messages de pression

S.Buttons 1-2

Réglage de la fonction des boutons contextuels **1** et **2** (Soft Buttons) en mode « Program / Multi ».

Octave	affiche les boutons « OCTAVE » **-** / **+**, qui transposent toutes les notes MIDI jouées sur le clavier

Arp	affiche les boutons « ARP ON » / « LATCH » • En mode « Program », « ARP ON » active/désactive l'arpégiateur du « Programme » en cours • En mode « Multi », « ARP ON » active/désactive l'arpégiateur pour toutes les Zones du « Multi » actuel qui ont un réglage de mode « Arp » autre que « Off » NB : Veillez à définir le mode « Arp » sur « Off » pour les Zones que vous ne souhaitez pas arpéger • Le bouton « LATCH » active la fonction de verrouillage de l'arpégiateur pour tous les arpégiateurs actuellement activés, en fonction du paramètre « Latch » de chaque arpégiateur.
Record / Play	Affiche les boutons « RECORD » / « PLAY », permettant d'enregistrer dans le « Morceau » actuellement sélectionné en mode « Song », en mode « Program » ou « Multi » ✓ Lors de l'enregistrement à partir du mode « Programme », les « Programmes » seront enregistrés sur les pistes sur lesquelles le même canal est actuellement sélectionné en mode « Programme » ✓ Lors de l'enregistrement à partir du mode « Multi », les « Programmes » seront enregistrés sur les pistes ayant les mêmes canaux que ceux utilisés par Zones dans le « Multi » actuel Voir « Mode Song » § 2.9 ci-dessous et « Sauvegarde en mode "Multi To Song" » § 2.6.7.4 ci-dessus pour plus de détails

Intonation Map (Tempérament)

La plupart des musiques occidentales modernes utilisent ce que l'on appelle le tempérament égal (Gamme tempérée). Cela signifie que l'intervalle entre chaque demi-ton de l'octave à 12 tons est exactement le même que tous les autres demi-tons.

Cependant, de nombreux intervalles d'intonation différents ont évolué au cours des siècles et à travers les cultures et les instruments, si bien qu'un tempérament égal ne semble pas approprié pour certains styles de musique. Le Forte fournit 18 « Intonation Maps » différentes, utiles pour différents styles. Vous pouvez personnaliser davantage chaque carte ou en créer une nouvelle en éditant une carte existante (voir « Édition des cartes d'intonation » ci-dessous). Chacune de ces cartes définit des intervalles différents entre chacun des demi-tons dans une octave unique (Note en centièmes).

Comme beaucoup d'instruments avant l'adoption du tempérament égal, la plupart de ces « Intonation Maps » (Tempéraments) ont été conçues pour sonner mieux dans une gamme spécifique. Bien que certains aient pu historiquement se trouver dans une gamme différente, toutes les « Intonation Map » sont définies par défaut sur la note fondamentale C.

- Vous pouvez modifier « RootKey » de « Intonation Map » actuel en utilisant le paramètre « Int.Key »
  Voir la section « Intonation Key » (Int.Key) ci-dessous

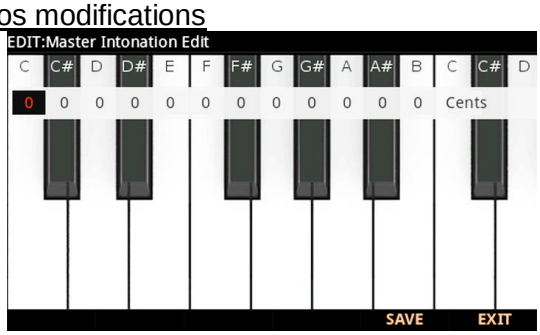
0 None	Aucune carte d'intonation n'est utilisée. Tempérament égal (Gamme tempérée)
1 Equal	Aucun désaccordage des intervalles Norme pour la musique occidentale moderne
2 Just	Les « Tunings » sont définis en fonction des ratios des fréquences entre intervalles. Gamme original de la musique classique européenne
3 Just/b7th	Similaire à « Just », mais avec le 7ème dominante abaissée de 15 cents supplémentaires
4 Harmonic	Quarte parfaite, Triton et 7ème dominante sont fortement abaissées
5 JustHarm	Approximation d'un tempérament historique

6 Werkmeister	tempérament nommé d'après son inventeur, Andreas Werkmeister, et qui permet une transposition avec moins de dissonance que le tempérament égal classique
7 1/5thComma	Approximation d'une gamme historique basée sur le système de « Comma »
8 1/4thComma	Approximation d'une gamme historique basée sur le système de « Comma »
9 IndianRaga	Basé sur les accords pour la musique traditionnelle indienne
10 Arabic	Basé sur l'accordage de la musique du Moyen-Orient
11 BaliJava1	Basé sur la gamme pentatonique de la musique balinaise et javanaise
12 BaliJava2	Une variation de « BaliJava1 », légèrement plus subtile dans l'ensemble
13 BaliJava3	Une variation plus extrême de « BaliJava1 »
14 Tibetan	Basé sur la gamme pentatonique chinoise
15 Carlos A	Développé par Wendy Carlos, un innovateur dans les accords microtonaux, cette carte d'intonation abaisse de plus en plus chaque intervalle, ce qui donne une octave avec des intervalles de quart de ton
16 Pyth/aug4	Tempérament de Pythagore, basée sur la gamme grecque pentatonique Le triton est élevé de 12 cents
17 Pyth/dim5	Tempérament de Pythagore, basée sur la gamme pentatonique grecque Le triton est abaissé de 12 cents
18 EastMed	Tempérament Mediterranéen occidental Les tierces et 7ème majeures sont abaissées de 50 centièmes

Edition de « Intonation Map »

Pour modifier une carte d'intonation ou créer une nouvelle carte, le paramètre « User Type » du mode « Global » doit être défini sur « Advanced ».

- Sélectionnez une carte existante et appuyez sur le bouton « FAVORITES » **1** pour afficher « Intonation Editor » (voir ci-dessous).
- Utilisez les touches « CHANNEL / ZONE » ▼/▲ pour changer de « Root Key » (note fondamentale de « Intonation Map ») et la plage de note se décalera à l'écran
  C'est la même chose que de changer le paramètre « Int.Key » ; voir « Intonation Key » ci-dessous
  La « Root Key » n'est pas enregistrée avec « Intonation Map »
- Utilisez les **boutons de curseur** pour vous déplacer entre les notes
- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-** / **+** pour entrer le montant de décalage souhaité pour chaque note.
  Chaque note peut être décalée de ± 200 centièmes (100 centièmes = 1 demi-pas).
- Appuyez sur le bouton « SAVE » pour ouvrir la boîte de dialogue d'enregistrement et renommer la carte avec un ID d'enregistrement
  En sortant de l'éditeur, vous aurez automatiquement la possibilité d'enregistrer la carte si des modifications ont été apportées
  Les « Intonation Map utilisateurs » modifiées peuvent être enregistrées dans les ID 32-127
- Appuyez sur le bouton contextuel « EXIT » pour revenir à la page Global « Main 2 » sans enregistrer vos modifications



Int. Key (Intonation Key)

Définit la tonique ou la note de base à partir de laquelle l'« Intonation Map » actuellement sélectionnée calcule ses intervalles.

- ✓ Si vous sélectionnez G comme « Intonation Key » par exemple, et que l'« Intonation Map » sélectionnée règle la seconde mineure de 50 cents, alors G # sera un quart de ton en desssous d'une « Intonation Egale »
- ✓ Si vous sélectionnez D comme « Intonation Key », alors D# sera un quart de ton en dessous
- ✓ Si vous utilisez des intonations non standard, vous devez définir « Int.Key » sur la note fondamentale dans laquelle vous jouez

Si le paramètre « Intonation est défini sur « Equal », la modification de « Int.Key » n'a aucun effet.

Drum Remap

Ce paramètre remappera tous les « programmes de batterie » afin qu'ils soient conformes à la « Drum Map » General MIDI (GM), qui est un standard utilisée dans de nombreux claviers et synthétiseurs.

> Cette « Drum Map » n'est pas intuitive du point de vue de la jouabilité, c'est pourquoi par défaut, le Forte utilise une « map » spéciale, plus intuitive et plus performante.

Cependant, la « drum map » GM est si courante que de nombreux joueurs se sentent plus à l'aise avec elle pour les « programmes de batterie ». De ce fait, le Forte est conçu de telle sorte que vous pouvez remapper les « programmes de batterie » sur la « GM Drum Map ».

- o None : aucun remappage n'a lieu en mode « Program »
- o GM : le Forte remappe les « programmes de batterie » sur « GM Drum Map »

Pedal Noise

Certains « Programmes » de piano ont une fonction de bruit de **pédale** programmée dans le son. Ce paramètre vous permet de désactiver le bruit de la **pédale** si vous préférez ne pas l'utiliser. Ce paramètre ne concerne que les « Programmes » prévus pour utiliser « Pedal Noise »

Switch Pedal Overrides

Les paramètres « Switch Pedal Overrides » (SW1-3 Override) permettent de modifier les « affectations de contrôleur » pour les **pédales de commutation** pour tous les « Programmes / Multis » (Les « programmes d'orgue KB3 » ont un Override séparé pour la **pédale SW1**, voir la section « Rotary Override » ci-dessous pour plus de détails).

Sustain,	
Sostenuto	
Soft	
DateInc / DataDec	(incrémentation / décrémentation des données) pour sélectionner l'ID suivant / précédent lorsque vous appuyez sur la **pédale** • Si vous êtes en mode « Programme », « DataInc » / « DataDec » sélectionnent le « Programme » suivant / précédent • Si vous êtes en mode « Multi », « DataInc » / « DataDec » sélectionnent le « Multi » suivant/précédent
FavoriteInc » / FavoriteDec	pour sélectionner le favori suivant / précédent lorsque vous appuyez sur la **pédale** Si vous ne jouez pas de Favoris, « FavoriteInc » et « FavoriteDec » sélectionnent le premier/dernier favori sélectionné depuis la mise sous tension du Forte

Arp On / Off / Arp Latch	pour contrôler facilement les fonctions de l'arpégiateur. ✓ L'affectation « Arp On / Off » permet d'activer/désactiver l'arpégiateur en appuyant sur une **pédale de commutation**. ✓ L'affectation « Arp Latch » permet de verrouiller les notes jouées par l'arpégiateur en maintenant enfoncée une **pédale de commutation**. Lors de l'utilisation de l'attribution « Arp Latch », assurez-vous que l'arpégiateur est active ➢ Jouez les notes que vous souhaitez verrouiller, ➢ appuyez et maintenez la **pédale assignée**, puis ➢ relâchez les notes. Les notes continueront à arpéger jusqu'à ce que la **pédale** soit relâchée. (La fonctionnalité peut différer en fonction des paramètres de verrouillage de l'arpégiateur en cours, voir « Latch On » § 2.5.20 ci-dessus pour plus de détails)

En mode « Multi Edit », si une **pédale** sélectionnée est « Override Enable » en mode « Global », le message « Global Pedal Override is Enabled » s'affiche lorsque cette **pédale** est affichée, pour rappeler que les réglages « Override » du mode « Global » sont utilisés à la place des réglages « Override » du mode « Multi ».

En mode « Multi Edit », régler « Pedal Mode » sur «Off» désactive « Pedal Override » de cette **pédale** dans la Zone sélectionnée. En mode « Multi », il peut être utile de désactiver la fonction « Pedal Override » pour certaines Zones

Par exemple, vous pouvez utiliser un paramètre « Pedal Override » pour contrôler le Sustain dans toutes les Zones d'un « Multi », mais désactivez « Sustain » pour une Zone.

Lorsque « Pedal Switch Override » est utilisé, la **pédale** se comportera en mode « Multi » comme si les valeurs « OnValue » et « OffValue » étaient réglées sur 127 et 0 respectivement (cela ne sera pas affiché en mode « Multi Edit »).

- ✓ Lorsqu'une « Pedal Switch Override » est réglé sur « Sustain », « Sostenuto » ou « Soft », la **pédale** se comportera en mode « Multi » comme si le type de **pédale** était réglé sur « Momentary » (ceci ne sera pas affiché en mode « Multi Edit »).
- ✓ Lorsque « Pedal Switch Override » est réglée sur « DataInc », « DataDec », « FavoriteInc » ou « FavoriteDec », la **pédale** se comportera en mode « Multi » comme si « Pedal Type » était réglé sur « Toggle » (ceci ne sera pas affiché en mode « Multi Edit »).

CC Pedal Overrides

De la même manière que le « Swithc Pedal Override », les paramètres « CC Pedal Overrides » (CC1-2 Override) permettent de modifier les affectations de Continuous Control Pedal pour tous les « Programmes » et « Multis ».

Modulation Wheel	MIDI CC 1
Foot/Wha	MIDI CC 4
volume	MIDI CC7
expression	MIDI CC11
Pressure	

En mode « Multi Edit », si la **pédale** est « Override Enable » en mode « Global », le message « Global Pedal Override is Enabled » s'affiche lorsque cette **pédale** est affichée pour rappeler que les paramètres « Pedal Override » du mode « Global » sont utilisés à la place des réglages « Pedal Override » du mode « Multi ».

Rotary Priority

Par défaut, les « programmes d'orgue KB3 » ont le contrôle de vitesse « Slow / Fast » de l'effet de haut-parleur rotatif, affecté au bouton **VARIATION** et à la **pédale de sustain** (**SW1**).
Le paramètre « Rotary Override » permet de régler la **pédale de sustain** pour qu'elle fonctionne comme sustain pour tous les « Programmes KB3 », au lieu de « Rotary Slow / Fast ».
NB : Le bouton **VARIATION** contrôle toujours la vitesse du Rotary, quel que soit le réglage de ce paramètre.

Default Song

Ce paramètre détermine quel « Morceau » sera utilisé comme nouveau modèle de « Morceau » lorsque « 0 * New Song * » est sélectionné en mode « Song ». En sélectionnant un « Morceau utilisateur » modifié, vous pouvez définir des paramètres personnalisés pour le nouveau modèle de « Morceau » (par exemple, les paramètres « métronome » et « CountOff » du « Programme »).

- Lorsque le paramètre « User Type » de la page « MAIN1 » du mode « Global » est défini sur « Advanced », vous pouvez sélectionner « 0 * New Song * » en mode « Song » en appuyant sur le bouton « FAVORITES » **9**

2.8.4 Page « MIDI »

Le Forte peut transmettre et recevoir du MIDI via ses ports **MIDI** et **USB**. La page « MIDI » en mode « Global » vous permet de configurer la manière dont cela sera géré.



Parameter	Range of Values	Default Value
Destination	NONE, LOCAL, MIDI, MIDI+LOCAL, USB, USB+LOCAL, USB+MIDI, USB+MIDI+LOCAL	USB+MIDI+LOCAL
ChangeMultis	Immediate, AllKeysUp	Immediate
Bank Select	Ctl 0, Ctl 32, Ctl 0/32	Ctl 0/32
PrgChangeMode	Extended, K2600, Favorites	Extended
LocalKbdChan	None, 1 to 16	None
SysExID	0 to 127	0
Program Change	Off, On	On
Clock Source	Internal, External	Internal
Output Clock	Off, On	Off
Receive MMC	Off, On	Off

Destination

Détermine la destination des données MIDI générées en frappant des touches ou en manipulant des **contrôleurs**. Ces données peuvent être envoyées au moteur de son, aux ports **MIDI Out**, ou aux 2 (None ou toute combinaison ci-dessous des 3 destinations disponibles).

NB : Ce paramètre est toujours actif et fonctionne conjointement avec le paramètre « Multi Mode Destination » (Cf. § 2.7.5 ci-dessus) comme des filtres. Par conséquent, avec les paramètres « Multi Mode Destination » sur « USB + MIDI + LOCAL » et « Global Mode » sur « LOCAL », les données MIDI ne seront transmises que localement.

NONE	Aucune transmission de données MIDI depuis le Forte Le Forte peut encore recevoir des données MIDI entrantes
LOCAL	Les données MIDI sont envoyées uniquement au moteur de son du Forte **MIDI OUT** est désactivé
MIDI	Les données MIDI ne sont envoyées que par **MIDI OUT** Les sons du Forte sont désactivés
MIDI+LOCAL	Les données MIDI MIDI + LOCAL sont envoyées à la fois au moteur de son du Forte et à travers au port **MIDI OUT**
USB	Les données MIDI sont envoyées uniquement via le port **USB** Le son du Forte est désactivé
USB+LOCAL	Les données MIDI sont envoyées à la fois au moteur de son Forte et à travers le port **USB**
USB+MIDI	Les données MIDI sont envoyées à la fois au port **MIDI OUT** et au port **USB**
USB+MIDI+LOCAL	Les données MIDI sont envoyées au port **MIDI OUT**, **USB** et au moteur sonore du Forte

Sélectionner ces options selon les critères suivants :

- ✓ LOCAL : Pour jouer avec le Forte sans envoyer d'informations MIDI à d'autres instruments MIDI
- ✓ MIDI : Pour utiliser le Forte strictement comme contrôleur MIDI pour les autres modules de votre chaîne MIDI en utilisant le port **MIDI**
- ✓ MIDI + LOCAL : Si vous souhaitez utiliser les sons du Forte et l'utiliser comme contrôleur MIDI (port MIDI)
- ✓ USB : Pour utiliser le Forte strictement comme contrôleur MIDI pour les autres modules de votre chaîne MIDI en utilisant le port **USB** (Computer)
- ✓ USB + MIDI : Si vous voulez utiliser le Forte strictement comme contrôleur MIDI pour les autres modules de votre chaîne MIDI en utilisant le port **MIDI** et le port **USB** (Computer)
- ✓ USB + MIDI + LOCAL : Pour utiliser les sons du Forte et l'utiliser comme contrôleur MIDI pour les autres modules de votre chaîne MIDI en utilisant le port MIDI et le port **USB** (Ordinateur)

ATTENTION: il est possible d'arrêter toute transmission MIDI, en mode « Multi », si le paramètre « Destination » est défini sur « LOCAL » et que l'autre est défini sur « MIDI » ou « USB ».

Change Multis

Détermine la synchronisation exacte des Changement de « Multi », soit par une méthode de saisie de données normale, soit par des commandes MIDI « Programme Change ».

- o AllKeysUp : les changements de « Multi » ne sont effectués que lorsque vous avez relâché toutes les notes en attente
- o Immediate : les changements de « Multi » se produisent immédiatement lorsque vous sélectionnez le « Multi »

Bank Select

Le paramètre « Bank Mode » détermine le numéro du contrôle avec lequel les messages de MIDI « Bank Change » sont reçus.

Les divers fabricants ont choisi différents numéros de contrôle MIDI pour les messages de MIDI « Bank Change ». La plupart ont choisi « Ctl 0 », « Ctl 32 » ou les 2. Vous pouvez définir ce paramètre sur l'un des 3 ID de contrôle suivant:

Ctl 0	numéro de contrôle 0
Ctl 32	numéro de contrôle 32
Ctl 0 / 32	numéros de contrôle 0 ou 32

PrgChangeMode

Détermine le format des messages « Program Change » reçus par le Forte.

Extended	Changements de banque et modifications du « Programme » Une banque présente 128 identifiants. Le système reconnaîtra 16 banques de 0 à 15 (2048 ID) Ceci permet de connecter un périphérique MIDI générique en tant que périphérique de contrôle
K2600	« Bank Change » et « Program Change ». Une banque a 100 identifiants. Le système reconnaîtra dans ce cas 21 banques, de 0 à 20. Par exemple, avec le **MIDI OUT** d'un K2600 dans le **MIDI IN** du Forte, si vous faites défiler ou entrez un nombre dans le K2600, vous verrez les mêmes numéros dans le K2600 et dans le Forte si les « Programmes » existent
Favorites	À utiliser avec d'autres Forte

Local Kbd Chan (canal local de clavier)

Permet à un clavier MIDI externe de fonctionner comme s'il s'agissait du clavier et des **contrôleurs physiques** du Forte. Cela permet à tous les canaux / Zones d'un « Multi » d'être joués simultanément depuis un clavier MIDI externe transmettant sur un seul canal MIDI (ou un seul canal MIDI d'un séquenceur), avec des Zones divisées et superposées disposées sur le clavier MIDI externe.

Numéro de canal MIDI	Choisissez le même canal MIDI que celui que votre clavier ou séquenceur MIDI externe transmet En mode « Program », l'appareil MIDI externe transmettant sur le canal « Local Kbd Chan » joue le « Programme » du canal MIDI actuellement sélectionné du mode « Program »
None	l'appareil MIDI externe transmet sur un seul canal. Il ne jouera dont qu'un seul canal / Zone d'un « Multi » Utile seulement si vous n'utilisez pas le périphérique MIDI externe pour jouer de « Multis »

Sysex ID

Détermine le numéro d'identification de l'unité si vous utilisez plusieurs périphériques avec le même numéro d'identification de fabricant MIDI (0 à 127).

0	(par défaut)
1-126	Si vous avez plusieurs Fortes qui reçoivent des messages Sysex d'une seule source, assurez-vous que chaque Forte possède un « Sysex ID » différent. Cela permet d'orienter les messages Sysex vers le Forte approprié en spécifiant l'unité grâce à l'octet Sysex ID incluse avec chaque message Sysex
127	Pour que l'unité réponde aux messages Sysex indépendamment de « Sysex ID »

Program Change

Utilisez le paramètre « Program Change » pour activer ou désactiver l'envoi de messages de « Program Change » à des appareils MIDI externes lorsque vous sélectionnez « Programmes » en mode « Programme », en mode « Multi Edit » ou lors de la sélection d'un « Multi » en mode « Multi ».

Clock Source

- Internal : Forte joue avec son propre tempo.
- External : le Forte est synchronisé avec le tempo d'un périphérique externe

Output Clock

- On : Pour envoyer une impulsion d'horloge MIDI aux ports **USB** et **MIDI OUT**
- Off : Pas d'impulsion d'horloge envoyée

Receive MMC (Receive MIDI Machine Control)
Paramètre pour activer / désactiver la réception des messages MIDI Machine Control envoyés aux ports **MIDI IN** ou **USB** du Forte.

- Off : le Forte ignore les messages MMC
- On : le mode « Song » du Forte répond aux messages MMC pour la reproduction de « Morceau » et l'interruption de « Morceau ». Cela permet d'utiliser un séquenceur externe pour démarrer ou arrêter le « Morceau » actuellement sélectionné dans le mode « Song » du Forte, et de définir l'emplacement de la piste en cours

2.8.5 Mode « SONG »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « SONG » pour passer en mode « Song » afin d'enregistrer des « Morceaux » MIDI contenant jusqu'à 16 pistes
  Voir Chapitre « Mode Song » § 2.9 ci-dessous pour plus de détails

2.8.6 Bouton « TOOLS » & page « Global Tools »



- En appuyant sur le bouton contextuel d'écran « TOOLS », vous accédez à une page qui vous donne accès à plusieurs outils d'analyse et de diagnostic
- De plus, si vous appuyez simultanément sur les 2 boutons contextuels d'écran centraux, la page « TOOLS » apparaîtra depuis n'importe quel mode
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour terminer

2.8.6.1 Bouton & page « MIXER » 269
2.8.6.2 Boutons « MIDI OUT » & « MIDI IN » & page « MIDI Scope » 270
2.8.6.3 Bouton et page « TEMPO » 270
2.8.6.4 Bouton « VOICES » & page « VOICE STATUS » 271
2.8.6.5 Bouton & « STATE » 271
2.8.6.6 Bouton & page « ABOUT » 272
2.8.6.7 Bouton & page « INFO » 272

2.8.6.1 Bouton & page « MIXER »



La page « Mixer » permet de visualiser et de contrôler l'état actuel des 16 canaux MIDI du Forte. Le canal et le « Programme » actuellement sélectionnés sont affichés dans la ligne supérieure.

- Appuyez sur un bouton contextuel d'écrans **1-8** ou **9-16** pour afficher les canaux 1-8 ou 9-16.
- Appuyez sur la touche « AUTO » pour activer/désactiver la sélection automatique des chaînes
  - AUTO **noir** (désactivé) : le clavier joue le canal sélectionné avec les boutons « CHANNEL / ZONE »
  - AUTO rouge (activé) : le clavier joue le canal du paramètre actuellement sélectionné
- Utilisez le paramètre « Enable » pour activer/désactiver le « Programme » sur chaque canal MIDI
- Le paramètre « Prog » permet d'afficher et modifier le numéro de « Programme » de chaque canal
- Les paramètres « Pan » et « Vol » permettent d'afficher et d'ajuster le panoramique gauche droit (MIDI CC 10) et le volume du canal (MIDI CC 7)
  Vous pouvez également utiliser les **curseurs A-H** pour afficher et ajuster le volume des 8 canaux actuellement affichés.
- Sélectionnez le symbole de verrouillage et utilisez les boutons « VALUE » **Previous**/**Next** pour déverrouiller / verrouiller chaque paramètre

  Le symbole verrou pour chaque canal et chaque réglage « Prog », « Pan » et « Vol » permet de verrouiller le réglage correspondant afin qu'il ne puisse pas être modifié accidentellement par des messages MIDI externes envoyés au Forte.
  - vert : le réglage est déverrouillé et peut être modifié normalement
  - rouge : le réglage est verrouillé
- Appuyez sur le bouton contextuel « RETURN » pour revenir à la page « TOOLS »

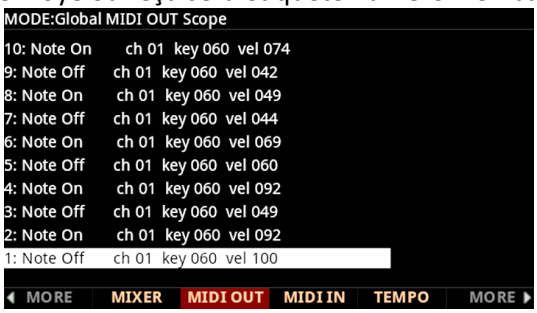
Accéder rapidement à la page « Mixer » depuis n'importe quel mode :

- Appuyez simultanément sur les 2 boutons contextuels d'écran **3** + **4** pour passer à la page « TOOLS »
- puis appuyez sur le bouton contextuel d'écran « MIXER » pour ouvrir la page « MIXER »
- Appuyez 2 fois sur le bouton **EXIT** pour revenir au mode et à la page précédente

2.8.6.2 Boutons « MIDI OUT » & « MIDI IN » & page « MIDI Scope »

- Appuyez sur les boutons contextuels d'écran « MIDI OUT » ou « MIDI IN » pour afficher la page « MIDI Scope » pour les ports MIDI OUT / In afin de surveiller les messages MIDI en temps réel
  Les pages « MIDI OUT Scope »/ »MIDI IN Scope » permetttent de :
  - visualiser les messages MIDI respectivement envoyés/ reçus par le Forte
  - s'assurer que les commandes sont affectées comme voulu, en vérifiant la vélocité des notes et en vérifiant les valeurs du contrôle ou d'autres messages MIDI
  - vérifier les messages MIDI envoyés au Forte à partir de périphériques MIDI externes

  Chaque page de portée MIDI peut stocker un historique de 512 messages
- Utilisez les **boutons de curseur ▼/▲** pour faire défiler la liste des messages
  Le dernier message envoyé ou reçu sera étiqueté numéro 1 en bas de la liste



2.8.6.3 Bouton et page « TEMPO »

- Appuyez sur le bouton contextuel « TEMPO » pour accéder à la page « TEMPO ».
  Lorsque le paramètre « Clock Source » est défini sur « Internal » (voir « Clock Source » § 2.8.4 ci-dessus), le paramètre « Tempo » définit le « tempo du système » exprimées en unités BPM (Beats par minute).



- Vous pouvez également appeler la page « TEMPO » depuis n'importe quelle autre page en appuyant simultanément sur les boutons de ◄/►
- Réglez le paramètre « Tempo » avec les boutons **Previous** (-) / **Next** (+), la molette **ALPHA** ou une **entrée alphanumérique**
  - ✓ En mode « Programme », « System Tempo » peut contrôler la cadence de l'arpégiateur de chaque « Programme », ainsi que le taux de tous les effets d'insertion ou d'entrée synchronisés au tempo que chaque « Programme » peut utiliser
    La plupart des « Programmes » utilisent par défaut le « System Tempo », bien que certains « Programmes » puissent contenir leur propre tempo (pour plus de détails, voir « Tempo » § 2.5.20 ci-dessus)
    Tous les « Programmes » peuvent être configurés avec le paramètre « Advanced », puis définissez le paramètre « Program Tempo » du mode « Global » sur « System ».
    Pour plus de détails, voir « User Type » § 2.10.2 ci-dessous et « Program Tempo » § 2.8.2 ci-dessus
  - ✓ En mode « Multi », « System Tempo » est ignoré et le « Multi Common Tempo » de chaque « Multi » est utilisé pour tous les « Programmes » d'un « Multi ».
- Appuyez sur le bouton **EXIT** pour revenir à l'écran précédent

- Vous pouvez également définir le tempo du système en appuyant sur le bouton **TAP TEMPO** à la vitesse souhaitée
  Vous devez taper au moins 2 fois pour calculer le tempo, mais il est préférable de taper plus (comme pour chaque temps de mesure)
  Le nouveau tempo tapé est affiché dans le champ de « tempo »

2.8.6.4 Bouton « VOICES » & page « Voice Status »

- Pressez le bouton contextuel d'écran « VOICES », pour accédez à la page « Voice Status », qui affiche les canaux de voix actifs pendant le jeu au clavier

Les pages « Voice Status » affichent chaque voix active en tant que «M» pour les voix mono ou «S» pour voix stéréo. Quel que soit le symbole affiché par la page, lorsque la touche d'une voix est relâchée, elle n'est plus active et le symbole se transforme en «D».

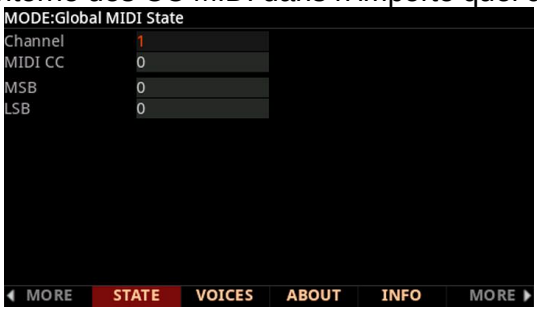


La page « Voice Status » donne une indication du niveau d'enveloppe de chaque voix, mais pas nécessairement du niveau du volume. Néanmoins, cela peut vous donner une indication précieuse sur la façon dont vos voix sont utilisées. Par exemple, si la totalité ou la plupart des voix sont actives, il est fort probable qu'une voix audible soit réattribuée par un « vol de voix ».

Les « Programmes KB3 » qui simulent des orgues Hammond ™ ne consomment aucune des 128 voix de polyphonie du Forte (Sauf les « Programmes KB3 » émulant les orgues Vox™ ou Farfisa™). Un seul « Programme KB3 » peut être actif sur les 16 canaux MIDI à tout moment. Le bas de la page « VOICES » indique lequel des 16 canaux MIDI du Forte (le cas échéant) comprend un « Programme KB3 » actif.

2.8.6.5 Bouton & page « STATE »

Cet utilitaire affiche l'état interne des CC MIDI dans n'importe quel canal à un moment donné.



Questions typiques: « Mon canal X ne fait aucun son. Est-ce MIDI 7 (Volume), est-ce MIDI 11 (Expression) ou est-ce autre chose? » Avec « STATUS », vous pouvez vérifier l'état de différents CC par canal.

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner les champs « Channel » ou « MIDI CC »
- puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **Previous** / **Next** pour sélectionner le canal et le « CC MIDI » à afficher

2.8.6.6 Bouton & page « ABOUT »

La page « ABOUT » affiche l'écran de démarrage et fait automatiquement défiler une liste de crédits et de remerciements.

2.8.6.7 Bouton & page « INFO »

La page « INFO » contient les informations système indiquant la version du système d'exploitation et des objets actuellement installés.

Accédez au site Web de Kurzweil à l'adresse www.kurzweil.com et assurez-vous de disposer du dernier système d'exploitation disponible.



2.8.7 Bouton contextuel « SAMPLES »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « SAMPLES » pour afficher la page « User Sample Memory » qui affiche la quantité de mémoire flash utilisateur disponible pour charger des fichiers audio WAVE / AIFF et des échantillons d'utilisateur.
  - Total Available : quantité d'espace utilisateur disponible (sur 3456 Mo)
  - Larger Bloc : taille d'espace utilisateur contigu disponible indiquant la taille du plus grand échantillon pouvant être chargé.

Quand un échantillon de mémoire utilisateur a été utilisé, il est représenté sur cette page par des carrés blancs pleins. Si vous avez chargé et supprimé de nombreux échantillons, la mémoire est probablement fragmentée et page affiche des groupes de carrés blancs avec des espaces vides entre eux.

Les échantillons d'utilisateurs volumineux doivent être chargés dans des blocs de mémoire adjacents. Si la mémoire est fragmentée, vous ne pourrez peut-être pas charger un grand échantillon, même s'il semble y avoir suffisamment de mémoire disponible.

Par exemple, si la mémoire est fragmentée et que le champ « Total Available » affiche 100 Mo, vous ne pourrez peut-être pas charger un fichier audio de 50 Mo (mais vous pourrez peut-être charger 10 fichiers audio de 10 Mo).

Nettoyer la mémoire utilisateur lorsqu'elle est fragmentée

- ➢ sauvegarder tous les objets utilisateur et tous les échantillons sur un périphérique USB,
- ➢ supprimer tous les objets utilisateur et tous les échantillons en effectuant une réinitialisation matérielle
- ➢ recharger les objets utilisateur et les échantillons enregistrés

Pour plus de détails, reportez-vous aux paragraphes :

- ✓ « Store ALL » § 2.10.3 ci-dessous,
- ✓ « Réinitialiser le Forte à son état d'origine (réinitialisation matérielle) » § 2.8.9 ci-dessous
- ✓ « Page LOAD » § 2.10.4 ci-dessous.

Bouton contextuel « PREVIEW » (Aperçu de l'échantillon)

Le bouton « PREVIEW » permet d'accéder à la page « Sample Preview » qui permet de créer automatiquement un nouveau « Keymap » et un « programme » en utilisant un échantillon ou un groupe de « Sample Roots » (échantillons d'usine ou utilisateur)

Les « Programmes » créés avec la fonction « Preview » sont enregistrés en mode « Program ». Cela permet d'entendre rapidement un échantillon ou un groupe de « Sample Roots » dans un « Programme ». La fonction de « Preview » est également un moyen rapide de commencer à créer un nouveau « Programme ».

- ✓ Si un seul échantillon est sélectionné, un seul « keymap Keyrange » sera créé
- ✓ Si un groupe de « Sample Roots » est sélectionné, la fonction « Preview » essaie de créer un « Keymap » avec plusieurs plages de notes basées sur la « note racine » de chaque échantillon.

Si l'échantillon ou le groupe de « Sample Roots » est stéréo, la « Keymap » créée sera stéréo.

Pour utiliser la fonction « Preview » :

- ➢ Accédez à la page « PREVIEW » en pressant le bouton « PREVIEW »
  - ➢ sélectionnez un échantillon ou un groupe de « Sample Roots » dans le champ « Sample » en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** ou le **pavé alphanumérique**
- ➢ Appuyez sur le bouton « OK » pour ouvrir la page « Fill from ID », afin de sélectionner un identifiant pour stocker le nouveau « Keymap » et le nouveau « Programme »

  La fonction « Preview » enregistre le « Programme » et le « Keymap » créés sous l'ID sélectionné ou l'ID suivant non utilisé.

  La fonction « Preview » n'écrasera jamais les « Programmes » ou les « Keymaps » existants
- ➢ Appuyez sur le bouton « OK » pour choisir la banque sélectionnée et créer le nouveau « Programme » et la nouvelle « Keymap »

  Le nouveau « Programme » sera sélectionné dans le canal actuellement sélectionné en mode « Program »

2.8.8 Bouton contextuel « DELETE »



Utilisez la page « DELETE » pour supprimer les objets indésirables créés par l'utilisateur.

- ➢ Utilisez les **boutons de navigation** pour mettre en surbrillance l'objet à supprimer
- ➢ Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « SELECT » pour sélectionner l'objet à supprimer

  Les objets sélectionnés pour la suppression sont marqués d'un astérisque et plusieurs objets peuvent être sélectionnés en même temps
- ➢ Appuyez sur le bouton « DELETE » pour supprimer les objets sélectionnés

  Les objets de la liste sont regroupés par type d'objet.
- ➢ Appuyez sur le bouton contextuel « TYPE » pour passer au type d'objet suivant dans la liste
- ➢ Appuyez sur le bouton **EXIT** ou « BACK » pour quitter la page

MISE EN GARDE: La suppression des objets est définitive. Si vous souhaitez charger les objets dans le Forte ultérieurement, veillez à les enregistrer sur un lecteur flash ou un ordinateur / une tablette avant de les supprimer.

2.8.9 Bouton contextuel « RESET »

- Appuyez sur le bouton contextuel « RESET » pour afficher la page « Global Reset », où vous pouvez choisir d'effectuer une réinitialisation logicielle ou une réinitialisation matérielle
  Une réinitialisation logicielle restaure tous les paramètres du mode « Global » à leurs valeurs par défaut
  Une réinitialisation matérielle restaure tous les paramètres par défaut du mode « Global » et supprime tous les « Programmes/Multis Utilisateurs ».

ATTENTION: Le fait de réinitialiser le Forte entraîne des modifications qui ne peuvent pas être inversées. Kurzweil recommande de sauvegarder (STORE) tous les « Programmes / Multis » à conserver avant d'effectuer une réinitialisation sur le Forte.

Réinitialiser les paramètres du mode « Global » uniquement (Soft Reset)
Si vous souhaitez conserver tous vos « Programmes / Multis utilisateurs » et ne réinitialiser que les paramètres du mode « Global », appuyez sur « Soft » à la page « Global Reset ».

User PROGRAMs	Aucune modification; rien n'est réinitialisé
User MULTIs	Aucune modification; rien n'est réinitialisé
Global Mode	TOUS LES PARAMÈTRES GLOBAUX SONT RÉINITIALISÉS aux valerurs d'usine par défaut

Réinitialiser le Forte à sa configuration d'usine (réinitialisation matérielle)
Cette opération efface tous les « Programmes utilisateurs » existants, et ne peut pas être annulée. Utilisez la fonction « STORE » pour sauvegarder tous les « programmes / Multis » à conserver. Tous les paramètres du mode « Global » sont réinitialisés aux paramètres par défaut.

User PROGRAMs	Tous les « programmes utilisateurs » sont supprimés
User MULTIs	ous les « MULTIS utilisateurs » sont supprimés
Global Mode	TOUS LES PARAMÈTRES Globaux SONT RÉINITIALISÉS AUX valeurs par DÉFAUTS



- Appuyez sur le bouton « HARD » sur la page « Global Reset » pour afficher la page de confirmation
- Pressez « Yes » pour exécuter la réinitialisation matérielle
- Sinon pressez « Cancel » pour annuler

2.9 Mode « Song »

- Pour accéder au mode « Song », appuyez sur le bouton contextuel d'écran « SONG » en mode « global », afin d'avoir accès au séquenceur multi-pistes du Forte permettant d'enregistrer et lire des « Morceaux » MIDI

À certains égards, un séquenceur est similaire à un magnétophone multi pistes: vous pouvez enregistrer et lire musiques et de sons, superposer des sons et modifier ou manipuler ce qui a été précédemment enregistré.
Contrairement à un magnétophone, cependant, un séquenceur n'enregistre pas de l'AUDIO, mais des commandes qui déclenchent la lecture de sons. Néanmoins, les fonctionnalités du séquenceur sont décrites ici par analogies avec les techniques d'enregistrement Audio, telles que « Splicing » et « Overdubbing ».

L'enregistrement d'un « Morceau » par séquençage présente plusieurs avantages, par exemple pour modifier la synchronisation et la hauteur des notes individuelles, ainsi que modifier l'instrumentation des séquences précédemment enregistrées.

NB: le mode « Song » n'a pas de fonction annulation. Avant d'enregistrer sur une piste ou d'effectuer une modification quelconque sur le « Morceau » en cours, vous devez enregistrer la version actuelle de votre « Morceau » pour le conserver.

- Après cela, si vous apportez des modifications que vous souhaitez annuler, vous pouvez sélectionner un autre « Morceau », sélectionnez « No » lorsque vous êtes invité à enregistrer les modifications, puis sélectionnez à nouveau votre « Morceau »
  Cela vous permettra de revenir à une version précédemment enregistrée de votre « Morceau »

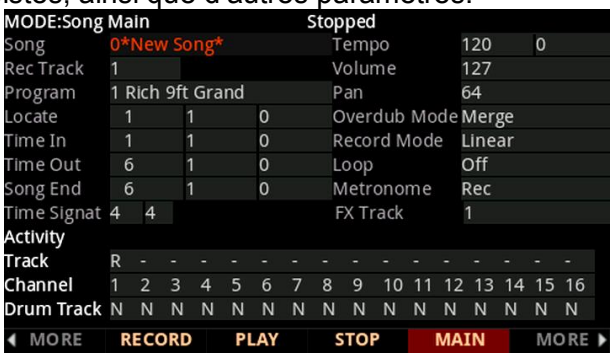
De même, lorsque vous travaillez sur un « Morceau », il peut être utile de sauvegarder plusieurs versions d'un « Morceau » à différents numéros d'identification (par exemple, enregistrez une version de sauvegarde avant d'effectuer une fonction de suivi ou d'overdub). Cela permet d'avoir plusieurs versions d'un « Morceau », ce qui peut être utile pour « annuler » des enregistrerments.

NB: Voir «Valeurs initiales Pan / Vol» et «Valeurs initiales Prog» § 2.9.7.1 ci-dessous pour plus de détails sur la définition des valeurs initiales « Programme », « Volume » et « Pan » pour chaque piste. Les « valeurs initiales » sont nécessaires pour que les « Morceaux » sonnent correctement après avoir été sauvegardés et rappelés.

2.9.1 PAGE « MAIN » 276
2.9.2 PAGE « MIXER » 287
2.9.3 PAGE « MISC » 290
2.9.4 PAGE « FILTER » 292
2.9.5 PAGE « FX » 294
2.9.6 PAGE « TRACK » 294
2.9.7 PAGE « EVENT » 302
2.9.8 SUBDIVISIONS DE « BEAT » EN « TICK » 305

2.9.1 Page « MAIN »

La page « MAIN » du mode « Song » permet l'enregistrement et la lecture en temps réel, ainsi que la sélection de « Morceaux » et de pistes. À partir de cette page, vous pouvez afficher et modifier les paramètres de « canal », de « programme », de « volume » et de « panoramique » des pistes, ainsi que d'autres paramètres.



2.9.1.1 Parramères de la page « MAIN » 276
2.9.1.2 Boutons contextuels d'écran et boutons « FAVORITES » 284
2.9.1.3 Boîte de dialogue « SAVE CHANGERS » 286

2.9.1.1 Parramères de la page « MAIN »

Parameter		Range of Values	Default
Song		Song List	0*New Song*
Rec Track		1 to 16, None, Mult	1
Program		Program List	Current Program
Track		1-16	1
Tempo		0 (external), 20.00 to 400.00 BPM	120.0 BPM
Volume		0 to 127	127
Pan		0 to 127	64
Locate / Time In	*(Bar)*	1 to end of song	1
	(Beat)	*Depends on Time Signature*	1
	(Tick)	0 to 959	0
Time Out / Song End	*(Bar)*	1 to end of song	2
	(Beat)	*Depends on Time Signature*	1
	(Tick)	0 to 959	0
Time Signature	*(Numerator)*	1 to 99	4
	(Denominator)	1, 2, 4, 8, 16, 32, and 64	4
Overdub Mode		Merge, Erase	Merge
Record Mode		Linear, PunchIn, UnLoop	Linear
Loop		Off, On	On
Metronome		Off, Rec, Always, CountOff	Rec
FX Track		1 to 16	1

Song Status

Le statut du « Morceau » est indiqué sur la ligne supérieure de l'écran:

- « Stopped » apparaît par défaut, et lorsque vous appuyez sur le bouton « STOP » ou « PAUSE »
- « Playing » apparaît lorsque le bouton « PLAY » est enfoncé (si l'enregistrement n'est pas armé)

- « Rec Ready » apparaît lorsque le bouton « RECORD » est pressé alors que « Song Status » est « Stopped », pour indiquer que le mode « Song » est en attente de démarrage de l'enregistrement

Song

Montre l'ID et le nom du « Morceau » actuellement sélectionné pour l'enregistrement, la lecture ou l'édition. Lorsqu'un « Morceau » est sélectionné, les messages « Program Change », « volume » et « panoramique » sont envoyées à tous les canaux MIDI affectés aux pistes sur lesquelles se trouvent des événements, et l'horloge interne est définie pour correspondre au paramètre Tempo.
Lorsque vous recherchez un « Morceau » enregistré précédemment, vous pouvez faire défiler les « Morceaux » pendant que le séquenceur joue pour entendre rapidement le début.

Rec Track (Recording Track)

Paramètre déterminant quelle piste est activée pour l'enregistrement. Vous pouvez sélectionner une seule piste ou régler « Rec Track » sur « Mult » pour enregistrer plusieurs canaux simultanément.
Voir la section « Song Status » ci-dessous pour plus de détails sur l'armement de plusieurs pistes.
Le ou les réglages « Rec Track » ci-dessous changent en fonction de la valeur de « Rec Track ».

- 1–16 : « Program » est affiché et vous pouvez sélectionner le « Programme » à attribuer à cette piste
  Si vous passez d'un canal à l'autre, le « Programme » change également pour afficher celui actuellement affecté à ce canal.
- None ou Mult : l'affichage change pour afficher « Track » indiquant quelle piste est actuellement déclenchée par le clavier
  Vous pouvez utiliser ce champ pour sélectionner une piste

Program

- Utilisez ce champ pour <u>sélectionner un « Programme » avant l'enregistrement initial de chaque piste de votre « Morceau »</u>
  Lors de cet enregistrement intial, un « Programme » sélectionné sur la piste « Rec » actuelle devient la piste de « Programme initial »

- Un « Programme » initial est celui qui sera utilisé pour une piste lorsqu'elle est jouée depuis le début de la mesure 1 (ou tout autre point s'il n'y a pas de « Program Change » et que « Control Chase » est activée, voir « Control Chase » § 2.9.3 ci-dessous)

Les « Programmes » sélectionnés en mode « Program » sont sélectionnés pour la piste « Rec » en cours lorsque vous entrez en mode « Song ».

Suivez les étapes ci-après pour modifier le « Programme initial » de la piste « Rec » actuelle après l'enregistrement sur cette piste :

- Lorsque le « Morceau » est à l'arrêt, appuyez sur « RECORD »
- sélectionnez le « Programme »
- appuyez sur « STOP »
- sauvegardez le « Morceau »
  Cela préserve tous les changements apportés aux autres paramètres de piste: volume, panoramique, tempo, etc.
  Vous pouvez également modifier le « Programme » initial en haut de la liste « EVENT » d'une piste (voir « Page EVENT » § 2.9.7 ci-dessous)

Tout « Program Change » MIDI enregistré sur la piste « Rec » en cours entraîne le changement de l'ID et du nom du « Programme » de la piste pendant la lecture. Les « Program Changes » peuvent être écrits dans la liste des événements de la piste « Rec » en cours en modifiant le paramètre « Program » pendant l'enregistrement. Si un « Program Change » a lieu, le « Programme » ne reviendra au « Programme initial » que s'il est déclenché par un autre « Program Change » ou si le « Morceau » est arrêté et redémarré depuis le début.

Par contre il y a une exception : lorsque vous utilisez la fonction « Control Chase » il suffira de redémarrer le « Morceau » avant le 1er « Program Change » afin de revenir au « Programme » initial (voir « Control Chase» § 2.9.3.1 ci-dessous).

- Ce paramètre « Program » affiche « Track » si « Rec Track » est défini sur « None » ou « Mult ».
- Ce paramètre affiche la piste actuellement déclenchée par le clavier
  - et vous pouvez l'utiliser pour sélectionner une piste

Track Number

Ce paramètre est uniquement disponible (à la place du paramètre « Program ») lorsque « Rec Track » est défini sur « None » ou « Mult ». Il indique quelle piste est actuellement déclenchée par le clavier

- et vous pouvez l'utiliser pour sélectionner une piste.

Tempo (Tempo initial)

Paramètre déterminant le « tempo initial » du « Morceau » sélectionné (Le Tempo auquel la lecture du « Morceau » commence, et cela quelque soit le tempo défini lors de l'enregistrement)

- ✓ Pendant la lecture, le tempo actuel est affiché dans ce champ
- ✓ Pendant l'enregistrement, la modification de la valeur du tempo enregistrera les modifications apportées à la « piste de tempo ».

NB : Le « tempo initial » et les autres changements de tempo peuvent également être modifiés dans la liste des événements pour la « piste Tempo ». Cette « piste Tempo » permet également de programmer des tempos fractionnaires avec 2 décimales.

Régler rapidement le « Tempo initial » d'un « Morceau »

- ➢ assurez-vous que le « Morceau » est arrêté, et appuyez sur « RECORD » pour changer le « Song Status » sur « Rec Ready »
- ➢ réglez le tempo souhaité
- ➢ appuyez à nouveau sur « RECORD » pour changer le « Song Status » sur « Stopped »
- ➢ Le « tempo initial » peut également être modifié en haut de la liste des événements pour la « piste Tempo » de la page « EVENT »
  Assurez-vous de sauvegarder le « Morceau » après avoir modifié le « tempo initial »

Régler le tempo avec TAP TEMPO

- Tapoter le bouton **TAP TEMPO** situé au-dessus de la molette Pitch Bend

Régler le Tempo dans la page « TEMPO »

- ➢ Appuyez simultanément sur les touches de curseur ◄/► pour accéder à la page « TEMPO »
  Voir « Bouton & page TEMPO » § 2.8.6.3 ci-dessus pour plus de détails
- ➢ Assurez-vous que « Song Status » est réglé sur « Rec Ready » afin de pouvoir modifier le tempo initial

Synchroniser le Tempo avec un séquenceur externe

- Vous pouvez également synchroniser le tempo avec un séquenceur externe en utilisannt le **pavé alphanumérique** pour entrer «0» dans le champ « Tempo » et en pressant **ENTER**

  « EXT » apparaîtra dans le champ de tempo. Tout signal « MIDI Time Clock » (MTC) reçu sur le port **USB** ou MIDI du Forte définira désormais le tempo de reproduction du « Morceau ».

Volume

Pour définir un niveau de volume pour chaque piste (0-127).
Si le canal de « Rec Track » (ou du canal de contrôle, si « Rec Track » est défini sur « Multi » ou « None ») contient un « Volume Change » enregistré (contrôle continu 7), le changement sera reflété dans ce champ/paramètre « Volume » en temps réel, ainsi que sur la page « MIXER ».
En outre, si vous changez la valeur du « volume » pendant l'enregistrement, l'automatisation du volume (messages CC 7) sera inscrite dans la liste des événements de la « Rec Track » en cours.

Réglages du « Volume initial »

Chaque fichier « Morceau » ne sauvegarde pas automatiquement votre réglage de volume pour chaque piste. Pour que ce soit le cas, défininissez un « volume initial » pour chaque piste (le réglage du volume utilisé lors de la lecture du « Morceau » depuis le début de la mesure 1).

- Un paramètre de « volume initial » est un message d'automatisation du volume mémorisé avant le 1er « Tick » d'une piste. Les réglages de « volume initiaux » ne sont pas pris en compte pendant l'enregistrement car ils rendent plus difficile l'essai de différents paramètres de volume pour une piste.

  Par exemple, un « volume initial » réinitialisera tous les ajustements de volume effectués pendant la lecture chaque fois que le « Morceau » est arrêté et joué depuis le début de la mesure 1 ou si le « Morceau » est arrêté et joué si le paramètre « Control Chase » est défini sur « On » sur la page « Song MISC » (voir «La page MISC» § 2.9.3 ci-dessous)

NB : Si vous prévoyez d'essayer différents paramètres de volume, il est plus facile de mémoriser un « volume initial » après avoir trouvé le paramètre souhaité.

Réglage du « volume initial » par piste

Suivez ces étapes pour modifier le « volume initial » de la piste « Rec » actuelle.

- Lorsque le « Morceau » est arrêté, appuyez sur **SAVE**,
- modifiez la valeur de « Vol », appuyez sur « STOP » et
- enregistrez le « Morceau »

NB : Suivez la même méthode pour définir rapidement les paramètres initiaux du « Programme » ou du « panoramique »

- Le « Programme initial », le volume et le panoramique peuvent également être définis en haut de la liste des événements de chaque piste (voir « page EVENT » § 2.9.7 ci-dessous)

Réglages des « Valeurs initiales » pour toutes les pistes

Avant de sauvegarder un « Morceau » terminé, une dernière étape importante consiste à stocker les « valeurs initiales » de « Program », « Volume » et « Pan » pour toutes les pistes. Cela peut être fait à tout moment.
Pour écrire les réglages initiaux pour toutes les pistes :

- Appuyez sur la touche « Keep » de la page « Song Mixer » (voir « Page MIXER» § 2.9.2 ci-dessous)

- sauvegardez votre « Morceau » pour sauvegarder ces paramètres
- En appuyant sur le bouton **HOLD** vous mémorisez la valeur actuelle des paramètres « Programme », « Volume » et « Pan » de chaque piste comme paramètres initiaux.
  Assurez-vous que ces valeurs sur chaque piste sont définies sur la valeur à stocker, car les paramètres peuvent avoir changé si vous avez mémorisé une automatisation.

NB: N'utilisez pas le bouton contextuel « KEEP » si vous souhaitez que certaines pistes ne soient pas stockées avec des « valeurs initiales ». Dans ce cas, définissez uniquement les « valeurs initiales » pour chaque paramètre souhaité, comme décrit ci-dessus dans « Réglage du volume initial par piste ».

Sources de volume lorsqu'un « volume initial » n'est pas défini

Les réglages de volume sont liés aux canaux MIDI, de sorte que le volume de chaque piste dépend du canal MIDI attribué à chaque piste de chaque « Morceau ». Si un « volume initial » n'est pas enregistré avec chaque piste d'un « Morceau », chaque piste utilisera le dernier réglage de volume défini dans chaque canal MIDI.

Par exemple, si vous êtes en mode « Song » et que vous avez joué un « Morceau », puis que vous chargez un « Morceau » sans « volumes initiaux », le volume de chaque piste du « Morceau » nouvellement chargé sera défini par les volumes de canal MIDI du « Morceau » joué précédemment.

Si vous êtes en mode « Song » et que vous chargez un « Morceau » sans « volumes initiaux » sans d'abord jouer un autre « Morceau », chaque canal MIDI aura les derniers réglages de volume utilisés en mode « Program » (défini par tous les messages de volume MIDI (CC 7) reçus pendant Mode « Programme »).

Pan

Vous pouvez définir une position de « panoramique initiale » (balance entre les canaux audio gauche et droit) pour la lecture et l'enregistrement de chaque piste (0-127).

- La valeur 64 correspond au centre

Si le canal de la piste « Rec » ou du canal de contrôle contient des événements de « panoramique » (contrôle continu 10), le changement sera reflété comme valeur du paramètre « Pan » en temps réel, ainsi que sur la page « MIXER ». En outre, si vous changez la valeur du « panoramique » pendant l'enregistrement, vous mémoriserez l'automatisation du « panoramique » (messages CC 10) sur la liste d'événements de la piste « Rec » en cours.

Paramètres de panoramique initiaux

Chaque fichier de « Morceau » ne sauvegarde pas automatiquement votre réglage « Pan » pour chaque piste. Pour que ce soit le cas, vous devez mémoriser une valeur de « panoramique initiale » pour chaque piste.

- Initial Pan : utilisé lors de la lecture de votre « Morceau » depuis le début de « Bar 1 ». Un paramètre « Pan initial » est un message « Pan Automation » écrit avant le 1er « Tick » d'une piste. Les paramètres « Pan initial » ne sont pas automatiquement écrits pendant l'enregistrement car ils compliquent les essais de différents paramètres de « panoramique » pour une piste.

  Par exemple, un paramètre « Pan initial » réinitialisera tous les réglages de « panoramique » effectués pendant la lecture chaque fois que le « Morceau » est arrêté et joué depuis le début de la mesure 1, ou si le « Morceau » est arrêté et joué si le paramètre « Control Chase » est défini sur Activé sur la page « Song MISC » (voir «Page MISC» § 2.9.3 ci-dessous).

NB : Si vous envisagez d'essayer différentes positions de « panoramique », il est plus facile d'écrire un « panoramique initial » après avoir trouvé le paramètre souhaité.

Réglage du panoramique initial par piste

Suivez ces étapes pour modifier le panoramique initial de la piste de recodage actuelle.

- Lorsque le « Morceau » est arrêté, appuyez sur **SAVE**,
- modifiez la valeur de « Pan », appuyez sur « STOP » et
- enregistrez le « Morceau »

(Suivez la même méthode pour définir rapidement les paramètres initiaux du « Programme » ou du volume). Le « programme initial », le « panoramique » et le « volume » peuvent également être définis en haut de la liste des événements de chaque piste (voir «La page EVENT» § 2.9.7 ci-dessous).

Définition des « valeurs initiales » pour toutes les pistes

Avant de sauvegarder un « Morceau » terminé, une dernière étape importante consiste à stocker les valeurs initiales de « Program », « Volume » et « Pan » pour toutes les pistes. Cela peut être fait à tout moment, mais il est préférable de procéder comme une dernière étape si vous prévoyez de faire de nombreux ajustements à ces paramètres.

- Pour écrire les réglages initiaux pour toutes les pistes, appuyez sur la touche « Keep » de la page « Song Mixer » (voir « Page MIXER» § 2.9.2 ci-dessous)
- Enregistrez votre « Morceau » pour enregistrer ces paramètres
- En appuyant sur le bouton **HOLD**, vous mémorisez la valeur actuelle des paramètres « Programme », « Volume » et « Pan » de chaque piste comme paramètres initiaux.
  Assurez-vous que ces valeurs sur chaque piste sont définies sur la valeur que vous souhaitez stocker, car les paramètres peuvent avoir changé si vous avez écrit une automatisation.

NB: N'utilisez pas le bouton contextuel « KEEP » si vous souhaitez que certaines pistes ne soient pas stockées avec des « valeurs initiales ». Dans ce cas, définissez uniquement les « valeurs initiales » pour chaque paramètre souhaité, comme décrit ci-dessus dans «Réglage du panoramique initial par piste».

Sources de panoramique lorsqu'un panoramique initial n'est pas défini

Les réglages de panoramique sont liés aux canaux MIDI, de sorte que le panoramique de chaque piste dépend du canal MIDI assigné à chaque piste de chaque « Morceau ». Si un réglage « initial Pan » n'est pas enregistré avec chaque piste d'un « Morceau », chaque piste utilisera le dernier réglage « Pan » défini dans chaque canal MIDI.

Par exemple, si vous êtes en mode « Song » et avez joué un « Morceau », puis que vous chargez un « Morceau » sans réglages Pan initiaux, le volume de chaque piste du « Morceau » nouvellement chargé sera défini par les réglages de Panoramique du canal MIDI du « Morceau » précédemment lu.

Si vous êtes en mode « Song » et que vous chargez un « Morceau » sans réglages « Pan initiaux » sans d'abord jouer un autre « Morceau », les paramètres « Pan » seront utilisés en dernier dans le mode « Program » (ou définis par les messages « MIDI Pan » (CC 10) reçus) en mode « Program »)

Locate

La mesure (Bar) et le temps (Beat) affichés dans le champ « Locate » changent selon l'emplacement actuel du « Morceau » pendant la lecture et l'enregistrement. Vous pouvez définir ce paramètre sur un emplacement « Bar » & « Beat » négatif pour lancer la lecture pendant une durée définie avant le début du « Morceau ».

- Chaque fois que vous définissez le point « Locate », cet emplacement sera utilisé comme point de retour lorsque vous appuyez sur « STOP »
- Appuyez une 2ème fois sur « STOP » pour remenez le « Morceau » au début (1:1)

Time In

Détermine l'instant de début de l'enregistrement « Loop » ou « Punch In » (pour plus d'informations voir ci-dessous).

Time Out
Détermine l'instant d'arrêt de l'enregistrement « Loop » ou « Punch In ».

Song End
Détermine le point final du « Morceau ».
NB : lorsque « Time Out » et « Song End » sont définis au même emplacement, les modifications apportées à « Song End » sont reflétées dans « Time Out ».

Lorsque vous enregistrez au-delà de votre point « Song End » spécifié initialement, vous remarquerez que l'emplacement « Song End » se déplace automatiquement et s'arrondit à la mesure suivante, de manière à toujours être en avance sur la tête de lecture. Il est possible de déplacer le point « Song End » vers un emplacement avant d'autres événements MIDI (c'est-à-dire au milieu du « Morceau » en cours).
Le mode « Song » ignorera (mais ne supprimera pas) les événements après ce point.

Time Signat
Paramètre définissant la signature temporelle souhaitée du « Morceau » en cours.

Overdub Mode
- Merge : Pour effectuer un « overdub » lors de l'enregistrement sur une piste contenant des événements précédemment enregistrés, notamment avec « Record Mode » défini sur « Loop » (voir ci-dessous). Sinon, les informations précédemment enregistrées seront effacées à chaque passage dans la boucle.
- Erase : les événements précédemment enregistrés sur la piste activée pour l'enregistrement seront remplacés par les nouveaux événements uniquement pendant les mesures et les temps que vous enregistrez, et les événements précédemment enregistrés avant et après les mesures et temps nouvellement enregistrés, seront préservés.

Record Mode
- Linear : le mode « Song » enregistrera normalement, de l'endroit où vous commencez, à l'endroit où vous vous arrêtez ou jusqu'à ce que le point « Song End » soit atteint
- PunchIn : le mode « Song » enregistre les événements uniquement entre les points définis pour les paramètres « Time In » et « Time Out »
- Unloop : toutes les pistes existantes seront lues comme si elles étaient en boucle depuis le point « Time In » jusqu'au « Time Out », mais elles sont réenregistrées linéairement sur les mesures et temps absolus jusqu'à ce que vous appuyiez sur « STOP ».
  Pour utiliser le réglage « UnLoop », le paramètre « Loop » ci-dessous doit être défini sur « Loop » et une longueur de boucle doit être définie avec les paramètres « Time In » et « Time Out » ci-dessus.
  « UnLoop » permet d'enregistrer une piste linéaire sur une courte section en boucle sans avoir d'abord à copier plusieurs fois la section (pour obtenir une nouvelle longueur de « Morceau »). Ainsi, au moment de l'appui sur « STOP », le point « End Song » est étendu au temps fort de la mesure (vide) qui suit immédiatement la dernière mesure enregistrée.
  Par exemple, supposons que vous ayez enregistré une boucle de batterie de 4 mesures et que vous souhaitiez maintenant enregistrer une ligne de basse de 8 mesures. Ce serait une situation où « UnLoop » serait utile. Pendant que la piste de batterie continue de boucler, la piste de basse s'enregistre de manière linéaire et le point « End Song » est déplacé au point au moment où vous appuyez sur « STOP ». En fait, la piste de batterie change également. Pendant qu'est jouée 2 fois en boucle, les informations lues sont également enregistrées sur la piste. La piste de batterie contient alors dans les mesures 5 à 8 une copie des informations des mesures 1 à 4.

Loop

- On, lecture en boucle du segment de « Morceau » entre « Time In » et « Time Out »
- Off : lecture non bouclée

Metronome

Détermine les modes d'enregistrement dans lesquels le métronome sera joué.

- Off : le métronome ne joue pas du tout
- Rec : le métronome ne joue que pendant l'enregistrement
- Always : le métronome joue pendant la lecture et l'enregistrement
- CountOff : le métronome ne joue que pendant le décompte (si le paramètre « CountOff » de la page « Metronome » est défini sur autre chose que « Off »).

FX Track

Détermine quel « Programme » fournira les chaînes « Aux FX » pour le « Morceau » (utilisé par tous les canaux MIDI). Le « Programme » de la piste FX sélectionnée détermine les chaînes auxiliaires du « Morceau » en cours (sauf si une chaîne de remplacement est sélectionnée). Voir «Page FX» § 2.9.5 ci-dessous pour plus de détails sur le mode « Song FX ».

Activity

Affiche l'activité MIDI pour chaque piste au-dessus des numéros de piste pour les pistes contenant des événements et ayant un « Track Status » défini sur Lecture (P) ou Muet (M).
Les indicateurs « Activity » de piste sont de petits carrés avec un cercle de couleur au milieu. Pendant la lecture et l'enregistrement, le cercle clignote lorsque des événements MIDI sont exécutés.

- ✓ Si « Overdub Mode » est défini sur « Merge », le cercle du carré devient rouge pour toute piste pour laquelle l'indicateur « Track Status » est défini sur (R).
- ✓ Si « Overdub Mode » est défini sur « Erase », le cercle dans le carré devient gris pour toute piste pour laquelle l'indicateur « Track Status » est défini sur (R).

Track Status

La ligne « Track Status » peut être utilisée pour afficher et définir « Track Status » pour chacune des 16 pistes. Les pistes 1 à 16 sont disposées dans l'ordre de gauche à droite. Les réglages possibles du « Track Status » sont:

- - : Vide
- R : Record
- P : Play
- M : Mute

La ligne « Track Status » est particulièrement utile pour couper les pistes précédemment enregistrées ou pour armer plusieurs pistes lors de l'enregistrement sur plusieurs pistes à la fois. Lors de l'enregistrement d'une seule piste, il peut être plus facile d'utiliser le paramètre « Rec Track » pour armer une seule piste à la fois.

- Lorsqu'une piste vide (-) est sélectionnée, vous pouvez changer le statut en « Record » (R) en utilisant les boutons Molette **ALPHA** ou **-** / **+**

Une fois qu'une piste contient des événements, elle aura (P) comme « Track Status » et sera jouée pendant la lecture. Vous pourrez maintenant basculer entre « Play » (P), « Mute » (M) et « Record » (R).

La piste sélectionnée comme « Rec Track » affichera un (R), le désignant comme piste « Rec ». Si « Rec Track » est réglée sur « Mult », le statut de toutes les pistes vides changera

pour « Record » (R), et n'importe quelle piste peut être remplacée par « (-) », « Mute » (M) ou « Play » (P) si l'enregistrement n'est pas désiré sur certaines pistes.

Channel

Chaque piste dispose d'un canal MIDI qu'il utilise pour recevoir et transmettre des événements. Par défaut, les pistes 1–16 d'un nouveau « Morceau » sont affectées respectivement aux canaux 1–16, bien qu'une piste puisse être lue ou enregistrée sur n'importe quel canal et que le même canal puisse être utilisé pour plusieurs pistes.
Gardez cependant à l'esprit qu'un seul « Programme » peut être assigné à un canal à la fois. Par conséquent, si plusieurs pistes sont affectées au même canal, elles diffusent le même « Programme », celui de la piste dont le numéro est le plus élevé, puisque c'est la commande « Program Change » la plus récente reçue sur ce canal.

Drum Track

N'importe quelle piste du « Morceau » peut être définie comme « Drum Track » de sorte que ses événements de note ne soient pas transposés si la transposition est appliquée lors de l'utilisation de la piste en tant que « Riff » dans un « Multi » (voir « Root Note » à « Page RIFF » § 2.7.10 ci-dessus) Avec les pistes désignées comme « Drum Track », vous pouvez transposer un « Morceau » entier utilisé comme « Riff », mais les pistes de batterie continueront à jouer les notes originales sans transposition. Sans quoi, les sons de batterie changeraient à chaque transposition.

- Avec le numéro de piste souhaité sélectionné dans le champ « Drum Track », utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-** / **+** pour basculer entre « Y » et « N » (désigner la piste comme « Drum Track » ou « Non Drum Track »)
  Les réglages de piste de batterie n'ont aucun effet sur les modifications effectuées en mode « Song »
  Toutes les pistes définies en tant que « Drum Track » sont toujours transposées lorsqu'une transposition est appliquée à ces pistes à partir de la page « TRACK ».

2.9.1.2 Boutons contextuels d'écran et boutons « FAVORITES »

Les boutons contextuels « RECORD », « PLAY / PAUSE » et « STOP »

- Pressez l'un des boutons « RECORD » ou « PLAY » (pas sur les 2 en même temps) pour de commencer l'enregistrement
- Le bouton contextuel d'écran « RECORD » bascule « Song Status » sur « Rec Ready » si le statut actuel est « Stopped »
  ou sur « Recording » si le statut actuel est « Playing »
- Le bouton de lecture « PLAY » lance la lecture des événements enregistrés lorsque « Song Status » est sur « Stopped », à partir de la mesure et du temps spécifié dans le paramètre « Locate »
  Ou lance l'enregistrement lorsque « Song Status » est « Rec Ready »

- Le bouton « PLAY » est remplacé par le bouton « PAUSE » lorsque le « Morceau » est en cours de lecture, afin de pouvoir arrêter la lecture
- L'emplacement reste sur la mesure et le temps actuels, ce qui vous permet de continuer à partir de cet emplacement en appuyant de nouveau sur « PLAY »
- Appuyez sur « PAUSE » pendant l'enregistrement pour arrêter l'enregistrement comme si vous aviez appuyé sur « STOP »
- Le bouton contextuel « STOP » interrompt la lecture ou l'enregistrement et réinitialise l'emplacement du « Morceau » sur la valeur par défaut « Bar 1 », « Beat 1 » ou sur l'emplacement que vous avez défini avec le paramètre « Locate »

- Si l'emplacement est défini comme autre chose que « Bar 1 », « Beat 1 », appuyez 2 fois sur « STOP » pour revenir à 1:1
- En appuyant sur « STOP » lorsque « Song Status » est sur « Rec Ready », la boîte de dialogue «Save Changes» (décrite ci-dessous) s'affiche et vous permet d'écouter la nouvelle version du « Morceau » et de la comparer à l'ancienne, enregistrée avant de répondre « Yes » ou « No »

De plus, vous pouvez contrôler les fonctions « Record » et « Play / Stop » à partir de n'importe quel séquenceur externe qui envoie des messages « MIDI Machine Control » (MMC).

- Pour recevoir des messages MMC, le paramètre « Receive MMC » de la page « Global Mode MIDI » doit être défini sur « On ».

Si vous déclenchez des sons du Forte depuis un séquenceur externe:

- Désactivez la MMC sortante sur le séquenceur externe ou assurez-vous que le paramètre « Receive MMC » de la page « Global Mode MIDI » est défini sur « Off » pour éviter de déclencher simultanément le Forte depuis le séquenceur externe et depuis le « Morceau » actuellement sélectionné en mode « Song »

Bouton « HELP »

Permet d'afficher la page « Help » de description des fonctions affectées aux boutons « FAVORITES ».

Favorites 2 : Record	« FAVORITES » **2** fonctionne de la même manière que « RECORD » voir ci-dessus pour plus de détails
Favorites 3: Play	« FAVORITES » **3** fonctionne de la même manière que « PLAY » voir ci-dessus pour plus de détails
Favorite 4: Stop	« FAVORITES » **4** fonctionne de la même manière que « STOP » voir ci-dessus pour plus de détails
Favorites 5 : Change number of bars in Event View	Fixe le nombre de mesures dans la vue de l'événement A la page « EVENT » du mode « Song », appuyez sur « FAVORITES » **5** pour basculer entre l'afichage de 2 et 4 mesures
Favorites 6: Jump to songs for different drum styles	Sauter à des « Morceaux » avec différents styles de batterie Lorsque le champ « Song » est sélectionné sur la page « MAIN » du mode « Song », appuyez sur « FAVORITES » **6** pour sélectionner des « Morceaux » contenant des séquences de batterie pour différents styles de musique
Favorites 9: New Song	Pour créer un nouveau « Morceau » avec les paramètres par défaut. Appuyer sur cette touche revient à sélectionner « 0 * New Song * ». Voir «Default Song» § 2.8.3 ci-dessus pour plus de détails sur la création de paramètres personnalisés pour le « Morceau » par défaut
Favorites 10: Help	Pour fficher la page « HELP »

Bouton « DELETE »

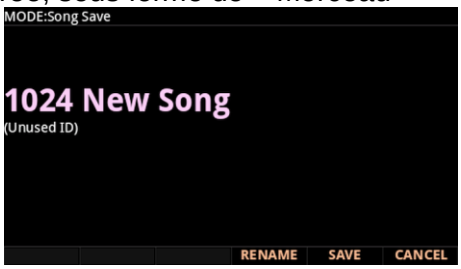
Pour afficher la boîte de dialogue « Delete », permettant de supprimer le « Morceau » en cours.

2.9.1.3 Boîte de dialogue « SAVE CHANGERS »

La boîte de dialogue suivante apparaît après avoir enregistré une piste et appuyé sur « STOP ».



- ➢ Le bouton « PLAY NEW » permet de jouer le « Morceau » AVEC la dernière performance enregistrée
- Appuyez sur « PLAY OLD » pour lancer la lecture du « Morceau » en cours SANS la dernière performance enregistrée
- Vous pouvez basculer entre « Play Old » et « Play New » sans redémarrer le « Morceau » en appuyant sur l'un des boutons pendant la lecture du « Morceau »
  Le champ « Play » indique si la version « NEW » ou « OLD » est en cours de lecture
- Le champ « Locate » permet de choisir l'instant de début pour de la version « New » ou « Old »
  Ceci est utile lorsque vous voulez simplement entendre une partie du « Morceau » sans écouter la totalité
- ➢ Pressez « STOP » pour arrêter la lecture de la version « Old » ou « New » du « Morceau » que vous écoutez actuellement
  Cela réinitialise également l'emplacement de début du « Morceau » sur la valeur par défaut « Bar 1 », « Beat 1 » ou sur l'emplacement que vous avez défini dans le champ « Locate »
- Appuyez sur « RETRY » pour recommencer l'enregistrement depuis le dernier point où vous avez commencé à enregistrer
- ➢ Pressez « YES » pour ouvrir la boite de dialogue « Save as » de sauvegarde de la performance enregistrée, sous forme de « Morceau »



- ➢ Utilisez la molette **ALPHA**, les boutons **-** / **+** ou le **pavé alphanumérique** pour choisir un emplacement ID libre où enregistrer le « Morceau » ou choisir un emplacement ID utilisé
  Dans ce dernier cas, la boîte de dialogue « Save as » affiche « Replace » suivi du nom du fichier à écraser
- Appuyez sur « RENAME » pour modifier le nom du « Morceau »
- Appuyez sur « SAVE » pour exécuter la sauvegarde du « Morceau »
- ou sur « CANCEL » pour revenir à l'écran précédent

Si vous enregistrez un « morceau utilisateur » précédemment édité, le numéro d'identification avec lequel le « Morceau » a été enregistré pour la dernière fois sera présélectionné.

- ➢ Appuyez sur **JUMP VALUE** (**Previous** + **Next**) pour basculer entre le numéro ID avec lequel le « Morceau » a été enregistré pour la dernière fois et le prochain numéro ID inutilisé disponible

- Lors de l'affichage de la boîte de dialogue « SAVE », vous pouvez rapidement enregistrer le « Morceau » sur le numéro ID affiché en appuyant à nouveau sur le bouton **SAVE**
- Si vous décidez de ne pas enregistrer ou renommer, Pressez « No » pour retourner à la page du mode « Song » du dernier enregistrement
  Les modifications apportées au « Morceau » en cours ne sont pas enregistrées, bien que le séquenceur mémorise les modifications apportées à certains paramètres depuis la page « MAIN ». Ces paramètres sont les suivants: « Tempo », « Mode Merge / Delete », « Locate », « Track Mute Status », « Time In », « Time Out », « Song End », « Loop », « Punch » et « Metronome »

➢ Pour enregistrer définitivement ces modifications avec le « Morceau », assurez-vous d'appuyer sur le bouton « SAVE » avant d'éteindre ou de charger un nouveau « Morceau »
Sinon, vous serez invité à enregistrer ces modifications lors du chargement d'un nouveau « Morceau » si les paramètres de la page « MAIN » ont été modifiés lors de l'enregistrement ou avec l'enregistrement armé.

2.9.2 Page « MIXER »

La page « Mixer » affiche les réglages actuels pour le numéro de « Programme », le « panoramique », le « volume », la « destination MIDI » et la sélection « Output » de chaque piste (en groupes de 8).
Le numéro de piste sélectionné est affiché dans le coin supérieur droit de l'écran.

- Utilisez les **boutons** « CHANNEL / ZONE » ou les **boutons curseur** pour changer la piste actuellement sélectionnée
- Pour afficher chaque groupe de pistes, appuyez sur le bouton contextuel d'écran « 9-16 » ou « 1-8 ».



Parameter	Range of Values	Default
Current Pan (Pan)	0 to 127	None
Current Volume (Vol)	0 to 127	None
Current Program (Prog)	Program List	None
Output (Out)	Auto, A, B	Auto
MIDI Destination (Dest)	–, L, M, U	L

Pan, Vol, Prog
Utilisez les paramètres « Pan », « Vol » et « Prog » pour afficher ou modifier le panoramique (placement stéréo gauche / droite), le « volume » ou le « programme » de chaque piste (0-127).
Les valeurs de « panoramique » sont comprises entre 0 (gauche), 64 (centre) et 127 (droite)

Valeurs « initiales Pan / Vol »

Les « valeurs initiales » sont utilisées pour rappeler les réglages de chaque piste chaque fois qu'un « Morceau » est chargé. Les « valeurs initiales » pour chaque piste peuvent être affichées en haut de la page « EVENT »

Lors de l'enregistrement sur une piste non utilisée, les paramètres « Pan » et « Vol » de la piste auront une valeur initiale de «none».

- Une valeur initiale de «none» permet d'essayer différents paramètres « Pan » et « Volume » pour la piste, sans que la piste ne revienne à des « valeurs initiales » spécifiques.

Une fois que vous avez choisi les paramètres « Pan » et « Volume » pour la piste, vous devez appliquer ces paramètres comme « valeurs initiales » afin qu'ils soient rappelés la prochaine fois que le « Morceau » est chargé.

Pour définir les « valeurs initiales » :

- assurez-vous que le « Morceau » est arrêté, appuyez sur le bouton « RECORD » pour changer le « Song Status » sur « Rec Ready »
- sélectionnez à nouveau les « valeurs initiales » souhaitées (même si elles sont déjà sélectionnées)
- puis appuyez à nouveau sur le bouton « RECORD »
- Assurez-vous de sauvegarder ces « valeurs initiales » en sauvegardant le « Morceau » avant de quitter le mode « Song » ou en sélectionnant un autre « Morceau »

NB : Une fois que vous avez défini les « valeurs initiales », si vous modifiez les valeurs de « Pan » ou « Vol » pendant que le « Morceau » est en cours de lecture (mais pas d'enregistrement), les « valeurs initiales » seront rétablies si le « Morceau » est mis en pause/arrêté et en lecture. Cela vous permet d'essayer différents paramètres sans perdre vos « valeurs initiales ».

Valeurs « initiales Prog »

Lors de l'enregistrement sur une piste non utilisée, le réglage « Prog » actuellement sélectionné sur la piste est inscrit dans l'en-tête de la piste en tant que « Programme initial ». Le « Programme initial » est utilisé pour rappeler le « Programme » de chaque piste chaque fois qu'un « Morceau » est chargé. Le « Programme initial » pour chaque piste est affiché en haut de la page « EVENT ».

NB : Si vous modifiez la valeur de « Prog » pendant la lecture du « Morceau » (mais pas l'enregistrement), le « Programme » initial reprendra si le « Morceau » est mis en pause / arrêté et reproduit. Cela vpermet d'essayer différents « Programmes » sans perdre votre réglage « Programme initial ».

Pour changer le « Programme » initial après avoir enregistré sur une piste :

- assurez-vous que le « Morceau » est arrêté
- appuyez sur le bouton « RECORD » pour changer le « Song Status » en « Rec Ready », sélectionnez un autre « Programme »
- appuyez à nouveau sur le bouton « RECORD »
- Veillez à enregistrer le réglage initial du « Programme » en enregistrant le « Morceau » avant de quitter le mode « Song » ou en sélectionnant un autre « Morceau »

« Automatisation Pan, Vol / Prog »

Les paramètres « Pan », « Vol » et « Prog » peuvent être automatisés pour changer automatiquement pendant la lecture d'un « Morceau ». Vous pouvez simplement modifier ces valeurs en temps réel pendant l'enregistrement d'une piste ou utiliser la page « EVENT » pour insérer et modifier les messages « Pan » (CTRL 10), « Volume » (CTRL 7) et « PCHG ».

Dest

Paramètre pour définir la destination de chaque piste selon 4 combinaisons de destinations possibles:

L	= Local. Les événements MIDI de la piste seront uniquement transmis localement au générateur de sons interne du Forte Aucun des événements MIDI de la piste ne sera envoyé au port **USB** ou **MIDI OUT**
M	= MIDI. Les événements MIDI de la piste ne seront transmis qu'à la sortie MIDI
U	= USB MIDI. Les événements MIDI de la piste seront uniquement transmis au port **USB**
——	Aucun

Out

Définit les sorties AUDIO du panneau arrière (A ou B) utilisées pour chaque piste du « Morceau » en cours. Ce réglage s'applique au signal du « Programme » principal et aux effets d'insertion de chaque piste (pour les réglages de sortie « effets Aux », utilisez les paramètres de sortie de la page « FX » du mode « Song » § 2.9.5 ci-dessous).

- Auto : La sortie de la piste audio est fonction des paramètres du « Programme » utilisé par cette piste

Les paramètres de sortie AUDIO du « Programme » sont définis dans l'éditeur de « Programme » à l'aide des paramètres de sortie de la page « FX » ou de la page « Layer FX » (voir « Output » § 2.5.8.1 ci-dessus pour plus de détails).

Boutons contextuels d'écran « RECORD », « PLAY / PAUSE » et « STOP »

Ces **boutons contextuels d'écran** fonctionnent comme décrit dans « Boutons contextuels d'écran RECORD, PLAY / PAUSE et STOP » § 2.9.1.2 ci-dessus.

Bouton contextuel d'écran « KEEP »

- Appuyez sur le bouton contextuel d'écran « KEEP » pour afficher la boîte de dialogue « Keep » permettant de capturer les valeurs actuelles du « Programme », du panoramique et du volume de chaque piste en tant que « valeurs initiales ».
- Après avoir utilisé la boîte de dialogue « Keep », n'oubliez pas de sauvegarder le « Morceau » pour que ces modifications soient permanentes.

Si vous n'utilisez pas la boîte de dialogue « Keep », les pistes n'auront pas de « valeurs initiales » de « programme », de « panoramique » et de « volume », à moins qu'elles ne soient définies manuellement pour chaque piste. Voir la section « Vol », « Pan », « Prog » ci-dessus pour plus de détails sur la définition manuelle des « valeurs initiales » pour chaque piste.

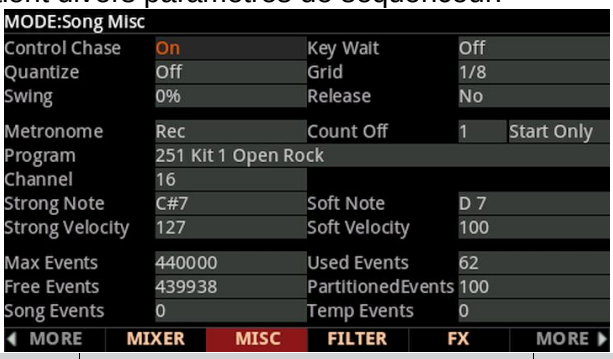
NB: N'utilisez pas le bouton contextuel « KEEP » si vous souhaitez que certaines pistes ne soient pas stockées avec des « valeurs initiales ». Dans ce cas, définissez uniquement les « valeurs initiales » pour chaque paramètre souhaité, comme décrit dans « Réglage du volume initial par piste » (Cf. § 2.9.1.1 ci-dessus).

Bouton contextuel d'écran « DONE »

- Appuyez sur le bouton « DONE » pour revenir à la page « MAIN » de « Song »

2.9.3 Page « MISC »

La page « MISC » contient divers paramètres de séquenceur:



Parameter	Range of Values	Default
Control Chase	On, Off	On
Quantize	Off, 1 to 100%	Off
Grid Resolution	1/1 to 1/480	1/8
Swing	-100% to 125%	0
Release Quantization	Yes, No	No
Key Wait	Off, On	Off
Metronome	Off, Rec, Always	Rec
Count Off	Off, 1, 2, 3, 4 (Start Only, Always)	1 (Start Only)
Program	Program List	996 Click Track
Channel	1 to 16	16
Strong Note	C-1 to G9	C#7
Strong Velocity	0 to 127	127
Soft Note	C-1 to G9	D7
Soft Velocity	0 to 127	100

2.9.3.1 Paramètres de quantification et autres 290
2.9.3.2 Paramètres de métronome 291
2.9.3.3 Statistiques d'événement 292

2.9.3.1 Paramètres de quantification et autres

Control Chase

Un inconvénient courant de nombreux séquenceurs est que lorsque vous démarrez une séquence à un moment donné au milieu de la séquence, les **contrôleurs** restent à leur niveau actuel jusqu'à ce que le séquenceur rencontre un « événement de contrôleur ». Le paramètre « Control Chase » remédie à ce comportement (généralement) indésirable.

- On : Avant le début de la lecture tous les événements MIDI autres que les notes sont lues d'un coup, du début à la fin du « Morceau » jusqu'à l'instant actuel, puis le dernier événement MIDI autre que note est envoyé. Cela garantit que le « volume », le « panoramique », les « changements de Programme » et les autres **contrôleurs** du « Morceau » sont corrects, quel que soit l'endroit où vous démarrez le « Morceau »
- Off : le séquenceur se comporte comme décrit au début

Key Wait

Lorsque « Key Wait » est activé, une frappe déclenche la lecture d'une séquence (si le bouton « PLAY / PAUSE » est armé) ou déclenche l'enregistrement d'une séquence (si le bouton d'enregistrement est armé).

Quantize
Détermine le montant de quantification en temps réel (le cas échéant) appliquée à la séquence pendant l'enregistrement. Le pourcentage indiqué s'applique à la « Grille » (voir ci-dessous) pour chaque événement de note enregistré.
NB : l'utilisation de la quantification en temps réel a le même effet que l'enregistrement normal, suivi de l'utilisation de l'opération « Quantize Track Editing ».

Grid
Détermine la résolution de la quantification et la position des points de la « grille »

Swing
Détermine le montant de «swing» appliquée pendant la quantification (en pourcentage).

Release
Détermine si les événements « Note Off » sont quantifiés.

2.9.3.2 Paramètres de métronome

Metronome
Ce paramètre détermine les modes d'enregistrement dans lesquels le métronome joue.

- Off : le métronome ne joue jamais
- Rec : le métronome ne joue que pendant l'enregistrement
- Always : le métronome joue pendant la lecture et l'enregistrement.
- CountOff : le métronome ne joue que pendant le décompte (si le paramètre « CountOff » est défini sur autre chose que « Off »).

Count Off
Ce paramètre détermine le nombre de mesures décomptées avant l'enregistrement.

- Start Only : le Forte ne décompte qu'au début d'une séquence.
- Always : le Forte compte à partir de n'importe quel point d'une séquence.

Program
Ce paramètre détermine le « Programme » avec lequel le métronome est joué.

Channel
Numéro de canal MIDI auquel le « Programme » et les événements du métronome sont envoyés.

Hard Note
Numéro MIDI de la note jouée par le métronome pour les temps forts (le «1» de chaque mesure).

Hard Velocity
Vélocité de la note jouée par le métronome pour les temps forts (le «1» de chaque mesure).

Soft Note
Numéro MIDI de la note jouée par le métronome pour tous les temps autres que le 1er temps.

Soft Velocity
Vélocité de la note jouée par le métronome pour tous les temps autres que le 1er temps.

2.9.3.3 Statistiques d'événement

Un événement est une note, un message CC ou tout autre message MIDI pouvant être enregistré sur les pistes d'un « Morceau » du Forte. Chaque « Morceau » peut contenir jusqu'à 50 000 événements. Certains de ces événements peuvent également être utilisés par des fonctions telles que « Riffs » ou le tampon « Compare Song ».

50 000 événements sont largement suffisants pour la plupart des « Morceaux », et la plupart des utilisateurs ne seront jamais à court d'événements. Dans les rares cas où vous êtes à court d'événements dans le « Morceau » en cours, les statistiques d'événement peuvent être utilisées pour déterminer quelles fonctions utilisent les événements.

Lors du calcul des statistiques d'événement, une paire d'événements « Note On » et « Note Off » est considérée comme un événement unique.

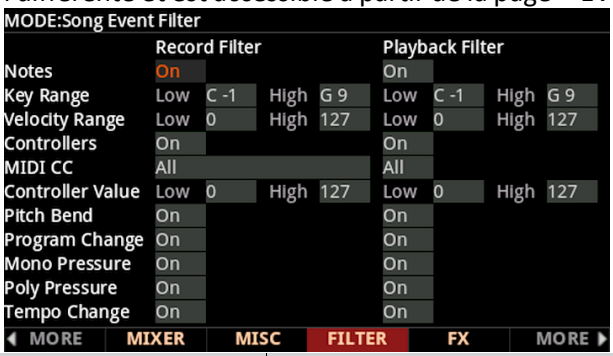
Les champs « Event Statistics » sont:

- ✓ Max Events: nombre maximum de notes / événements en mémoire
- ✓ Free Events: nombre de notes / événements restant disponibles
- ✓ Song Events: nombre total de note / événements dans le « Morceau » en cours
- ✓ Used Event: nombre total de notes / événements utilisés
- ✓ Partitioned Events: nombre d'événements pour lesquels de l'espace en mémoire est alloué (Informations techniques principalement pour les techniciens Kurzweil, et pour quelques utilisateurs expérimentés)
- ✓ Temp Events: Nombre total d'événements dans la mémoire tampon temporaire (la mémoire tampon temporaire est utilisée lors de la saisie d'événements à partir d'un autre « Morceau »).

2.9.4 Page « FILTER »

La page « FILTER » permet de spécifier quels événements sont ignorés pendant l'enregistrement et la lecture. La page « Event Filter » comporte 2 jeux des mêmes paramètres. Utilisez les paramètres du « filtre d'enregistrement » pour configurer le filtrage des « événements d'enregistrement » et les paramètres du « filtre de lecture » pour configurer le filtrage des « événements de lecture ».

(Veillez à ne pas confondre la page « Event Filter » avec la page « Filtre de liste d'événements », qui a une fonction différente et est accessible à partir de la page « EVENT » § 2.9.7 ci-dessous).



Parameter		Range of Values	Default
Note Filter	Notes	On, Off	On
	Low Key	C -1 to G 9	C -1
	Hi Key	C -1 to G 9	G 9
	Low Velocity	0 to 127	0
	Hi Velocity	0 to 127	127
Controller	Controllers	On, Off	On
	Controller	All, MIDI Control Source List	All
	Low Value	0 to 127	0

Parameter		Range of Values	Default
Filter	Hi Value	0 to 127	127
Pitch Bend		On, Off	On
Program Change		On, Off	On
Mono Pressure		On, Off	On
Poly Pressure		On, Off	On

Notes
- Off : toutes les notes sont ignorées pendant l'enregistrement / la lecture
- On : seules les notes dans la plage de notes spécifiée avec des vitesses comprises dans la plage de vélocité spécifiée sont enregistrées / jouées.

Key Range Low / High
Déterminent la plage de notes eenregistrées / lues lorsque « Notes » est réglé sur « On ».

Velocity Range Low / High
Déterminent la vitesse d'activation / désactivation de la note la plus basse et la plus haute qui sera enregistrée / lue lorsque « Notes » est réglé sur « On ».

Controllers
- Off : tous les contrôleurs sont ignorés pendant l'enregistrement / la lecture
- On : seuls les événements dans la plage de valeurs spécifiée sont enregistrés / joués

MIDI CC
Détermine quels **contrôleur**s sont enregistrés/lus lorsque « Controllers » est réglé sur « On ».

Control Value Low / High
Déterminent les valeurs de contrôle les plus basses et les plus élevées qui seront enregistrées / lues lorsque le contrôle est réglé sur « On ».

Pitch bend
Active/désactive les événements « Pitch bend » à enregistrer/lire.

Program Change
Active / désactive les « Program Change » & « Bank Change » à enregistrer/lire (contrôles 0 et 32)

Mono Pressure
Active / désactive les événements « Aftertouch monophoniques » à enregistrer/lire

Poly Pressure
Active / désactive les événements « Aftertouch polyphoniques » à enregistrer/lire.

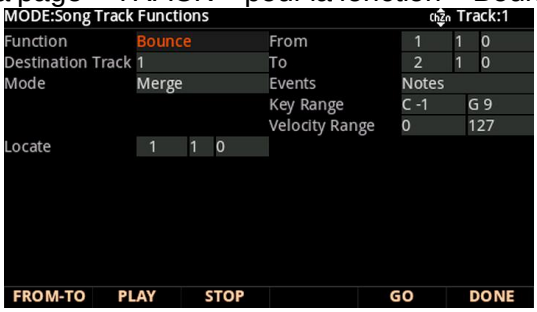
Tempo Change
Active / désactive les événements « Tempo Change » à enregistrer / lire.

2.9.5 Page « FX »

La page FX du mode « Song » fonctionne de la même manière que la page « FX » en mode « Multi Edit », à l'exception suivante: Le mode « Song » n'a pas de paramètre « AuxFX Ch ». Au lieu de cela, en mode « Song », les chaînes « Aux 1 et 2 » sont déterminées par le paramètre «FX Track» de la page « MAIN » du mode « Song » (voir « FX Track » § 2.9.1.1 ci-dessus pour plus de détails).
Le « Programme » de la piste FX sélectionnée détermine les chaînes auxiliaires du « Morceau » en cours (sauf si une chaîne de remplacement est sélectionnée). Voir « Page FX » § 2.7.7 ci-dessus pour plus de détails.

2.9.6 Page « TRACK »

Cette page au fonctionnement atypique permet en fait de lancer une fonction, après l'avoir choisie et avoir défini ses paramètres dans la page. Pour cela, la page change en fonction de la fonction. Par exemple, la page « TRACK » pour la fonction « Bounce » s'affiche comme suit:



- Choisissez la fonction voulue dans le champ « Function » en rouge en haut à gauche
  Les « Functions » concernent l'édition de piste : « Delete », « Copy », « Bounce », « Insert », « Delete », « Quantize », « Shift », « Transpose », « Grab », « Edit » et « Remap »
  Voir la description de chaque fonction et de ses paramètres au § 2.9.6.3 ci-dessous
- Définissez ses paramètres et la région de piste voulue dans les autres champs
  Le paramètre « Locate » est toujours positionné en bas à gauche de la page
  Les paramètres du côté droit de la page permettent de sélectionner la plage de temps et le type d'événements à modifier
    Les paramètres d'événement disponibles dépendent de la fonction choisie
    Par exemple, « Quantize » et « Transpose » s'appliquent uniquement aux notes, tandis que « Remap » s'applique uniquement aux **contrôleurs**
- Sélectionner la ou les pistes, indiquées en haut à droite de la page, avec les boutons « CHANNEL / ZONE » **-/+**
- Appuyez sur les 2 boutons « CHANNEL / ZONE » **-/+** simultanément pour sélectionner toutes les pistes
- Pressez le bouton contextuel « GO » pour lancer la fonction définie précédemment
  Vous pouvez ensuite jouer la séquence pour entendre les résultats de votre modification
- Pour annuler si besoin la modification sélectionnez simplement un autre « Morceau » et appuyez sur « No » en réponse à la proposition de sauvegarde des modifications
- Si les modifications sont satisfaisante, pressez le bouton « SAVE » pour enregistrez le « Morceau »

NB : Il est impossible d'annuler les changements apportés par une fonction de piste. Par conséquent si des modifications à conserver ont été effectuées :

- Sauvegarder votre « Morceau » avant d'utiliser l'une des fonctions de piste
- Après avoir utilisé une fonction, pour revenir à la version précédemment enregistrée sélectionnez un autre « Morceau », puis choisissez « No » en réponse à l'invitation à sauvegarder, puis sélectionnez le « Morceau » désiré à nouveau

2.9.6.1 Paramètres « Common » pour les fonctions de piste 295
2.9.6.2 Boutons contextuels d'écran sur la page « TRACK » 296
2.9.6.3 Fonctions de « Track » 297

2.9.6.1 Paramètres « Common » des « Track Functions »

Locate

Ce paramètre s'affiche en bas à gauche 

pour toutes les fonctions de la page « TRACK ». Il indique la position (Bar, Beat, Tick) en temps réel pendant la lecture et l'enregistrement, tout en pouvant être réglé.
La lecture déclenchée par le bouton « PLAY » commence à cette position et le bouton « STOP » réinitialise le « Morceau » à cette position.

From, To

Les paramètres « From » & « To » sont disponibles dans la plupart des fonctions d'« édition de TRACK » pour définir une plage de temps sur la ou les pistes sélectionnées.

- ✓ La valeur « From » définit la première « bar », le « Beat » et le « Tick » dans une plage de temps sélectionnée pour l'édition
- ✓ La valeur « To » définit « Bar », « Time » et la mesure finale dans une plage de temps sélectionnée pour l'édition

Events

« Events » sélectionne le type d'événement MIDI à éditer (All, Notes, Velocity, Controllers, MonoPress, PitchBend, ProgChange, PolyPress).
Certains types d'événements sont disponibles uniquement pour certaines fonctions.

All	tous les événements MIDI sur la ou les pistes en cours d'édition dans la Zone de temps entre les paramètres « From » et « To » seront affectés par la fonction d'édition
Notes	vous pouvez définir des plages de numéros de note et de vélocité pour les événements de note (Certaines fonctions peuvent ne pas fournir de paramètres de plage de vitesse)
Velocity	la plage de vélocité peut être définie pour les événements de note
Controllers	le **contrôleur** et la plage de valeurs peuvent être définis pour les événements de **contrôleur**

Key Range

Les champs « Key Range » gauche / droite déterminent respectivement la note la plus basse et la plus haute d'une plage, qui seront affectées par la fonction de piste sélectionnée.

Velocity Range

Les champs « Velocity Range » gauche / droite déterminent respectivement les vitesses les plus basses/élevées dans une plage de vitesses qui sera affectée par la fonction de piste sélectionnée.

Controller

Sélectionne le **contrôleur** (ou tous les **contrôleur**s) à affecter.

Value Range

Les champs « Value Range » gauche / droite déterminent respectivement les valeurs les plus basses et les plus élevées dans une plage de valeurs de « contrôle continu MIDI » (CC) qui seront affectées par la fonction de piste sélectionnée.

2.9.6.2 Boutons contextuels de la page « TRACK »

Bouton « FromTo »
Définit les limites de de temps à modifier.
Il y a plusieurs façons d'utiliser cette fonctionnalité pendant la lecture d'un « Morceau » et les

L'une des méthodes consiste à :

- sélectionner le paramètre « From », puis
- appuyer sur le bouton « PLAY »
- Pendant la lecture, chaque fois que vous appuyez sur « FromTo », le Forte met à jour la valeur de « From » pour correspondre à l'emplacement de lecture actuel
- Sélectionnez le paramètre « To » pour modifier la valeur de « To » de manière similaire.

Si vous n'avez pas sélectionné le paramètre « From » ou « To » :

- appuyez sur « FromTo » pendant les mises à jour de lecture « From » ou « To », ou les 2, selon l'emplacement de lecture actuel (la valeur du paramètre « Locate ») au moment où vous appuyez sur « FromTo ».
  - ✓ Si vous appuyez dessus alors que la valeur « Locate » est antérieure à la valeur actuelle du « Morceau », le Forte met à jour la valeur de départ
  - ✓ Si vous appuyez à nouveau sur « FromTo » (sans arrêter la lecture) alors que la valeur « Locate » est postérieure à la valeur « From » actuelle, le Forte met à jour la valeur « To »

Bouton « Play »
Lance la lecture du « Morceau » à partir de la « bar » et du « beat » définis dans le paramètre « Locate ». Lorsque le « Morceau » est en cours de lecture, ce bouton fonctionne comme un bouton « Pause ».

Bouton « Stop »
Arrête la lecture du « Morceau » et revient à « bar » et au « beat » correspondant à « Locate ».

Bouton « Go »
Exécute la fonction sélectionnée.

Bouton « Done »
Ramène à la page « MAIN » du mode « Song ».

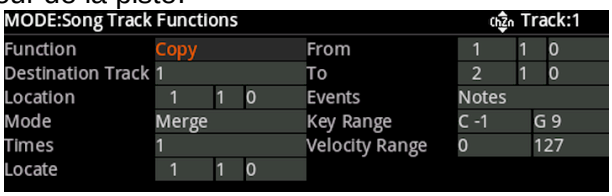
2.9.6.3 Fonctions de la page « TRACK »

Ce paragraphe décrit les 11 options **en rouge** pour le réglage du champ « Function ».



Fonction « Erase »

Efface les événements spécifiés d'une région temporelle, sans supprimer la région. Le résultat est analogue à l'effacement d'une portion d'une bande mangétique à l'ancienne.
NB : Utilisez plutôt la fonction « Delete » décrite plus bas, pour supprimer complètement un segment et raccourcir ainsi la longueur de la piste.



Fonction « Copy »

Duplique les événements sélectionnés de la piste en cours et les place sur la même piste ou sur une autre piste, en fusionnant ou en remplaçant des événements existants.

« Events »
Paramètre de sélection d'un type d'événement MIDI à copier, évitant ainsi de copier tous les événements MIDI de la plage de temps définie sur la piste.

« Destination Track »: 1 à 16 / All
Sélectionnez une piste de destination pour les événements copiés avec le paramètre « Destination Track ». Les événements copiés seront placés dans la ou les pistes de destination de tous les « bars » et « temps » que vous spécifiez.
NB: Si la piste actuellement sélectionnée est « All Tracks », la piste de destination sera également Toutes les pistes.

« Location: Bars »: Beats: Ticks
Paramètre pour spécifier un emplacement de « bar », « Beat » et de « Tick » dans la piste de destination où les événements copiés seront placés. Si la longueur de la région copiée s'étend depuis le point d'emplacement au-delà du point de fin existant du « Morceau », un nouveau point de fin est défini.

« Mode »: Merge / Delete / Slide
Paramètre déterminant comment les événements copiés se comportent vis-à-vis des événements existants sur la piste de destination, du point d'emplacement à la fin de la région copiée.

- Merge ; l'événement copié fusionne avec celui de destination
- Delete : l'événement copié remplace celui de destination
- Slide : le séquenceur crée un espace pour les nouveaux événements et fait glisser les événements existants vers des moments plus tard dans le « Morceau ».

« Times »: 1 à 127
La valeur sélectionnée pour le paramètre « Times » détermine combien de copies de la région sélectionnée sont placées l'une après l'autre dans la piste de destination.

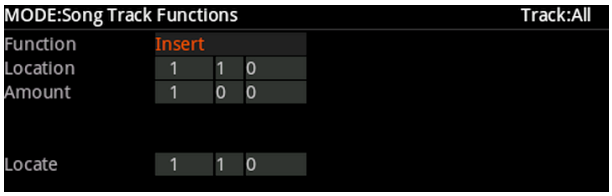


Fonction « Bounce »

Déplace les événements sélectionnés de la piste en cours vers une autre piste, en fusionnant ou en remplaçant les événements existants sur la piste de destination.
NB : La fonction « Bounce » diffère de la fonction « Copy » car les événements de la piste source sont supprimés. Comme sur un magnétophone à pistes multiples, « Bounce » placera toujours les événements copiés au même endroit dans le temps sur la piste de destination sur la piste source.

« Destination Track »: 1 à 16
Sélectionnez une piste de destination pour les événements renvoyés avec le paramètre « Destination Track ». Les événements « Bounced » seront placés sur la piste de destination à l'emplacement d'origine des événements.

« Mode »: « Merge / Delete »
Le paramètre « Mode » détermine si les événements renvoyés fusionnent ou effacent des événements existants sur la piste de destination, du point de localisation à la fin de la région renvoyée.



Fonction « Insert »

La fonction « Insert » est utilisée pour ajouter du temps vide au « Morceau » en cours, en modifiant le point de fin du « Morceau » de manière appropriée. La fonction « Insert » affectera toutes les pistes. Ceci est similaire au « Splicing » d'un morceau de bande vierge sur un segment existant de bande d'enregistrement.

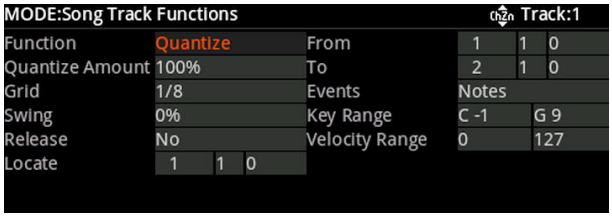
« Location »: Bars: Beats: Ticks
Utilisez le paramètre « Location » pour spécifier un emplacement de « bar », « Beat » et de « Tick » dans la piste de destination où le temps vide sera inséré. Les événements qui se produisent sur ou après ce « bar » et ce « Beat » sont compensés par la longueur du temps vide inséré.

« Amount »: Bars: Beats: Ticks
Utilisez le paramètre « Amount » pour définir le nombre de « bars », de « beat » et de graduations vierges à insérer.



Fonction « Delete »

Pour supprimer une région temporelle du « Morceau » en cours. Cette fonction est différente de la fonction « Erase », car elle supprime non seulement les événements de l'heure sélectionnée, mais elle supprime toute la plage de temps sélectionnée du « Morceau », modifiant ainsi le point de fin du « Morceau » (sur toutes les pistes). Ceci est similaire à couper une section à partir d'une bande et réunir les extrémités.



Fonction « Quantize »

Utilisez la fonction « Quantize » pour ajuster la synchronisation des événements de note. Gardez à l'esprit que seuls les événements « Note » sont quantifiés. D'autres types d'événements, tels que les **contrôleur**s, ne sont pas quantifiés.

« Quantize Amount »: 0 à 100%

Le paramètre « Quantize Amount » détermine combien les événements de note sélectionnés sont déplacés vers les emplacements de grille.

Par exemple, si la valeur est définie sur 100%, les notes seront déplacées vers l'emplacement de la grille le plus proche, défini par le paramètre Grille. S'il est défini sur 50%, les notes seront déplacées à mi-chemin entre l'emplacement de la grille le plus proche et l'emplacement de la note d'origine.

« Grid »: 1/1 à 1/480

Ce paramètre détermine la taille de la grille Quantize, exprimée en fraction de mesure avec un réglage 4/4. Définissez la grille sur 1/1 pour la grille de notes « rondes », 1/16 pour la double croche. Toutes les durées de note standard et toutes les divisions de « bars » fractionnaires sont disponibles en tant que taille de la grille de quantification.

« Swing »: -100 à 125%

Le pourcentage de « swing » est appliqué à la grille de quantification (sensation de triplet).

- 0% : pas de « Swing »
- positif : détermine la distance à laquelle tous les autres emplacements de la grille sont déplacés vers un point 1/3 du point de grille suivant
- négatif : déplace chaque autre emplacement de la grille plus près d'un point 1/3 de la route vers le point de la grille précédente

« Release »: Yes / No

Le paramètre « Release » détermine si les événements « Note Off » seront quantifiés, en plus des événements Note « On ».



Fonction « Shift »

Permet de compenser les événements MIDI existants vers l'avant ou vers l'arrière dans un nombre illimité de mesures, de temps et de temps. Les événements ne peuvent pas être déplacés avant Bar 1: Beat 1: Tick 0.

« Amount »: Bars: Beats: Ticks

Le paramètre « Amount » spécifie le nombre de « Bars », « Beats » et « Ticks » pour le décalage des événements MIDI dans le temps.

« Mode »: Merge / Erase

Le paramètre « Mode » détermine si les événements décalés fusionnent ou effacent les événements existants.

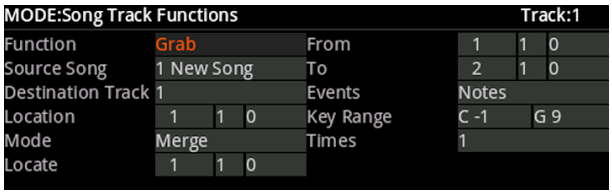


Fonction « Transpose »

La fonction « Transpose » permet de modifier les numéros de note MIDI des événements de note sélectionnés.

« Semitone »: -128 à 127 demi-tons

Un incrément d'un demi-ton représente un changement d'un numéro de note MIDI. Vous ne pouvez transposer les événements de note que dans la plage des numéros de note MIDI 0 à 127.



Fonction « Grab »

Fonction similaire à la fonction « Copy », sauf qu'elle permet de copier les événements sélectionnés à partir de pistes existant dans d'autres « Morceaux » en mémoire.

« Source Song »: Song List

Pour sélectionner un « Morceau » à saisir. La piste source est déterminée par le paramètre « Track » affiché dans le coin supérieur droit de la page, sélectionnable à l'aide des boutons « CHANNEL / ZONE ».

« Destination Track »: 1 à 16 / All

Sélectionnez une piste de destination pour les événements saisis avec le paramètre « Destination Track ». Tous les événements sélectionnés dans le « Morceau » et la piste source seront placés dans la ou les pistes de destination au niveau de « bar », « Beat » et « Tick » spécifiés.

Si la piste actuellement sélectionnée est réglée sur « All Tracks », la piste de destination le sera également.

Quel que soit le canal sur lequel la piste actuelle (piste source du « Morceau » source) est définie lorsque vous utilisez la fonction de saisie, les événements seront lus sur le canal de la piste de destination.

« Location »: Bars: Beats: Ticks

Pour spécifier un emplacement de « Bar », « Beat » et « Tick » dans la piste de destination où les événements saisis seront placés. Si la longueur de la région saisie s'étend depuis le point d'emplacement au-delà du point de fin existant du « Morceau », un nouveau point de fin est défini.

« Mode »: Merge / Erase / Slide

Pour déterminer comment les événements saisis se comportent vis-à-vis des événements existants sur la piste de destination, du point d'emplacement à la fin de la région saisie.

- Merge : les évènements fusionnent
- Erease : l'évènement copié efface celui de destination
- Slide : le séquenceur crée un espace pour les nouveaux événements et fait glisser les événements existants vers des moments plus tard dans le « Morceau ».

« Times »: 1 à 127

Détermine combien de copies de la région sélectionnée sont placées l'une après l'autre dans la piste de destination.



Fonction « Change »

Permet de modifier les vélocités, les événements de **contrôleur** ou les autres événements MIDI existants sur la piste en cours. Un changement statique de valeurs peut être effectué tout comme le changement se produit sur une Zone de temps

« Scale »: 0% à 20000%

Pour multiplier les valeurs d'événement sélectionnées en pourcentage. Les valeurs peuvent être mises à l'échelle de 0% à 20 000%

« Offset »: -128 à 127

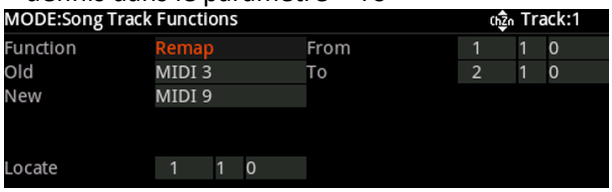
Seul ou conjointement avec « Scale » pour ajouter ou soustraire un montant défini aux valeurs d'origine (ou mises à l'échelle). Les valeurs des vitesses ne peuvent être inférieures à 1 ou supérieures à 127.

Les valeurs des **contrôleur**s ne peuvent pas être inférieures à 0 ou supérieures à 127.

> Par exemple, pour définir toutes les vélocités sur une valeur de 55, définissez « Scale » sur 0% (multiplie toutes les valeurs d'origine par zéro) et définissez « Offset » sur 55 (ajoute 55 au produit du paramètre « Scale »)

« Mode »: Constant / PosRamp / NegRamp

Constante	pour que les valeurs soient modifiées de manière uniforme, comme déterminé par les paramètres « Scale » et « Offset », pour toute la région de temps et la plage de valeurs sélectionnées
PosRamp	Lorsque la fonction « Change » est appliquée les valeurs de « vélocité » ou de « contrôle » sélectionnées changent progressivement sur la région temporelle, définie par les emplacements définis pour les paramètres « From » & « To », de la valeur d'origine à la nouvelle valeur déterminée par le paramètre
Scale et Offset	Les premiers événements modifiés dans la région auront peu ou pas de changement par rapport à leurs valeurs d'origine. Les montants de « Scale » et « Offset » appliqués augmenteront à mesure que le « Morceau » s'approche de la « bar » et du « beat » définis dans le paramètre « To », où la totalité de « Scale » et du décalage sera appliquée
NegRamp	pour obtenir l'effet dynamique inverse de « PosRamp ». « NegRamp » fonctionne de la même manière, mais la quantité « Scale » et de décalage appliquée diminuera de la quantité totale à peu ou pas de changement lorsque le « Morceau » s'approche de « bar », « Time » et « tick » définis dans le paramètre « To »



Fonction « Remap »

Fonction pour appliquer les valeurs des événements de **contrôleur** existants à un autre numéro de **contrôleur**.

« Old »: Liste des contrôleurs (0 à 120)

Pour sélectionner le **contrôleur** que vous souhaitez reconfigurer. Ce **contrôleur** doit déjà avoir des événements sur la piste en cours pour l'appliquer au type de contrôleur « New ». Les anciens événements seront supprimés.

« New »: Liste des contrôleurs (0 à 120)

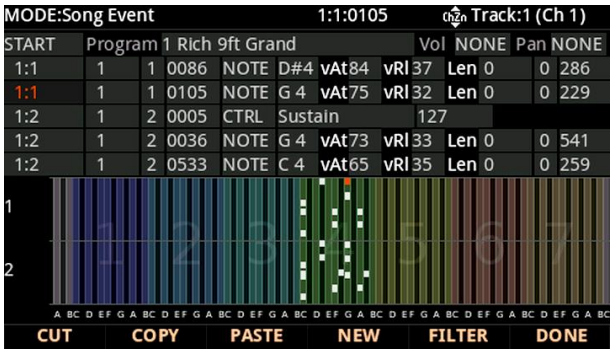
Pour sélectionner le **contrôleur** qui utilisera les valeurs existantes du contrôleur « Old ».

2.9.7 Page « EVENT »

La page « EVENT » permet de visualiser, modifier, ajouter ou supprimer tout événement MIDI sur chaque piste. Chaque type d'événement MIDI enregistré est visible sur cette page. Vous pouvez également accéder à la « piste de tempo ».

La ligne supérieure de la page affiche l'emplacement actuel du « Morceau » au centre et la piste actuellement sélectionnée et le canal correspondant à droite.

- Utilisez les boutons « CHANNEL / ZONE » pour sélectionner une piste
  Chaque piste affiche son « Programme » initial, son volume et son panoramique en haut de sa liste d'événements.



Pour faire défiler les événements, assurez-vous que l'emplacement (« Bar and Beat », dans la colonne de gauche) est mis en surbrillance.

- Utilisez la molette **ALPHA**, les boutons ▲/▼ ou **-/+** pour faire défiler les événements, chaque événement étant exécuté par le séquenceur
  Dans le cas des événements de note, vous entendrez la note jouée, bien que la durée soit courte
  Si vous avez fait défiler un message « Sustain » (CTRL 64) avec une valeur de 127, vous entendrez la note sustain comme si la **pédale de sustain** était enfoncée. La note continuera à se maintenir jusqu'à arrvier à un message Sustain avec une valeur de 0
- Vous pouvez également accéder directement à une « Bar » et à un « Beat » spécifiques en tapant le numéro de « bar » et le numéro de « Beat », puis en appuyant sur **ENTER**
  N'oubliez pas que si vous avez des événements de « contrôle » ou de « Programme » antérieurs au point auquel vous sautez, ces événements peuvent ne pas avoir été exécutés et vous pouvez entendre des résultats inattendus.
  Par exemple, si vous modifiez les « Programmes » à « bar 1 » et à « bar 8 » et que vous passez de « bar 1 » à « bar 9 », toutes les notes que vous faites défiler seront lues avec le changement de « Programme » de « bar 1 »

La moitié inférieure de la page affiche les notes de la piste en cours, représentées graphiquement par des carrés répartis sur 7 octaves de clavier. La note actuellement sélectionnée dans la liste sera affichée sous forme de carré rouge.

- Lorsque le paramètre Global « User Type » est défini sur « Advanced », vous pouvez appuyer sur le bouton « FAVORITES » **5** pour que cet affichage affiche 2 ou 4 « bars »

2.9.7.1 « Programme initial », « Volume », « Pan » 303
2.9.7.2 « Location » 303
2.9.7.3 « Bar », « Beat » & « Tick » 303

2.9.7.4 « Event Type » & « Value » 303
2.9.7.5 Boutons contextuels d'écran sur la page « EVENT » 304
2.9.7.6 « Tempo Track » 304

2.9.7.1 « Programme initial », « Volume », « Pan »

En haut de la liste des événements pour chaque piste, vous pouvez afficher et modifier les paramètres initiaux du « programme », du « volume » et du « panoramique » pour la piste en cours. Les « valeurs initiales » sont nécessaires pour que les « Morceaux » sonnent correctement après avoir été sauvegardées et rappelées.

- Si vous ne voulez pas de « valeurs initiales », chacun de ces paramètres peut être défini sur « NONE » en saisissant « -1 » sur le **pavé alphanumérique**, puis en appuyant sur le bouton **ENTER**

2.9.7.2 « Location »

La première colonne représente les emplacements de « bar » et de « Beat » des différents événements d'un « Morceau ».

- Faites défiler les événements sur la ou les pistes sélectionnées avec la molette **ALPHA** ou tapez une « Bar » et un « Beats spécifiques sur le **pavé numérique alphanumérique** pour sauter aux événements qui se produisent sur ce « Beat ».
- Pour accéder rapidement au point final d'une piste, appuyez brièvement sur « 9999 », puis sur **ENTER** sur le **pavé numérique alphanumérique**

2.9.7.3 « Bar », « Beat » & « Tick »

Les paramètres « Bar », « Beat » et « Tick » (Mesure, Temps, Coche) déterminent pour chaque événement, le moment où il se produit par rapport aux autres événements du « Morceau ». « Tick » peut être réglé de 0 à 959.
Voir « Subdivisions de Beat dans Tick » § 2.9.8 ci-dessous pour une liste des subdivisions de « Beat » dans les « Ticks ».

2.9.7.4 « Event Type » & « Value »

La Zone « Event Type » et « Value » affiche le type d'événement MIDI (et les informations associées) à chaque emplacement de la liste d'événements du « Morceau ». Différents types d'événements affichent différents types d'informations et ont des valeurs modifiables différentes.
Le type d'événement est le champ le plus à gauche. Vous pouvez mettre en évidence ce champ et changer le type d'événement. Les événements de note MIDI sont signalés par un « NOTE » suivi du nom de la note.

- Pour changer la note, mettez le nom de la note en surbrillance, utilisez les boutons « VALUE » **Previous** / **Next**, la molette **ALPHA**
  Ou Tapez un numéro de note (0-127) et appuyez sur **ENTER**.
  Vous pouvez également maintenir le bouton **ENTER** enfoncé et jouer la note souhaitée sur le clavier.

Ce tableau répertorie les types d'événements et les plages de valeurs disponibles:

Event Type	Values	
Program Change (PCHG)	0 to 127	
Pitch Bend (BEND)	-8192 to 8191	
Mono Pressure (MPRS)	0 to 127	
Poly Pressure (PPRS)	0 to 127	C -1 to G 9
MIDI Note Events (NOTE)	Les « Note events » ont 4 valeurs modifiables: « Note Name/Number », « Attack Velocity » (indiqué par "vAt"), « Release Velocity » (indiqué par "vRl"), « Note Length » (Len)	

Event Type	Values	
	Note Name/Number	C -1 to G 9
	Attack Velocity (vAt)	0 to 127
	Release Velocity (vRl)	0 to 127
	Note Length (Len)	Bar : Beats : Ticks
MIDI Controller Events (CTRL)	Les « Controller events » ont 2 valeurs modifiables: « Controller Type » & « Controller Value ». Les **controleurs** définis sont désignés par leurs noms	
	Controller Type	Control Source List (0 to 127)
	Controller Value	0 to 127
Tempo Change (TEMPO)	20.00 BPM to 400.00 BPM	

2.9.7.5 Boutons contextuels d'écran sur la page « EVENT »

CUT: supprime l'événement actuellement sélectionné de la liste des événements et le stocke temporairement dans un tampon de mémoire afin de pouvoir le coller immédiatement dans un nouvel emplacement.

COPY: crée un doublon de l'événement actuellement sélectionné et le stocke temporairement dans un tampon de mémoire afin de pouvoir le coller immédiatement dans un nouvel emplacement.

PASTE: Insère l'événement de coupe ou de copie le plus récent dans la liste des événements de la « Bar » sélectionnée: « Beat: Tick location ». L'événement collé partagera le même emplacement avec l'événement qui existait déjà à cet emplacement dans la liste des événements, mais il apparaîtra avant l'événement préexistant.

NEW: Insère un nouvel événement en dupliquant l'événement en cours.

FILTER: affiche la page « Filtre de liste d'événements », qui vous permet d'afficher / masquer des types spécifiques d'événements dans la liste des événements pour faciliter la navigation. Cela n'affecte pas les événements qui sont lus / enregistrés.
Les paramètres sont les mêmes que ceux décrits dans « Page FILTER » § 2.9.4 ci-dessus. Contrairement aux pages « Filtrage des enregistrements et de lecture », la page « Filtre liste d'événements » comporte les boutons contextuel d'écran « TOGGLE », « ALL ON » et « ALL OFF », qui définissent respectivement tous les paramètres « On / Off » de cette page sur leurs états inversés, tous activés ou désactivés.

DONE: Revient à la dernière page du mode « Song » visualisée.

2.9.7.6 « Tempo Track »

- Pour accéder à la « piste de tempo », utilisez les boutons « CHANNEL » ▼/▲ pour naviguer sur la piste 1, puis appuyez sur CHANNEL » ▼

La « piste de tempo » fonctionne de la même manière que les autres pistes, sauf que le seul type d'événement disponible est le changement de tempo.

2.9.8 Subdivisions de « Beat » en « Tick »

En mode « Song », chaque noire est divisée en 960 parties (0-959), ce qui permet aux performances non quantifiées de conserver leurs timings originaux. Si vous souhaitez trouver des divisions de « Beat » quantifiées spécifiques en « Ticks », utilisez le tableau ci-dessous:

Beat Subdivision		Tick Value
Quarter note (noire)	1st	0
8th note (croche)	1st	0
	2nd	480
8th note triplet (croche en triolet)	1st	0
	2nd	320
	3rd	640
16th note (double croche)	1st	0
	2nd	240
	3rd	480
	4th	720
16th note quintuplet	1st	0
	2nd	192
	3rd	384
	4th	576
	5th	768
16th note triplet (sextuplets) (Double croche en sextolet)	1st	0
	2nd	160
	3rd	320
	4th	480
	5th	640
	6th	800

2.10 Mode « Storage »

Le mode « Storage » permet d'utiliser un périphérique USB (comme une clé USB) ou un ordinateur pour charger, stocker, sauvegarder et copier des fichiers entre le Forte et l'extérieur.

Le mode « Storage » permet d'organiser les répertoires, les fichiers et leur contenu.
Les connexions du panneau arrière utilisées pour cela sont les suivantes:

- ✓ Port **USB** Storage (Type A)
- ✓ Port **USB** ordinateur / tablette (Type B)

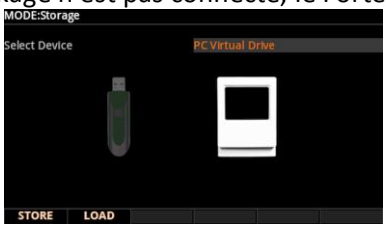
2.10.1 À PROPOS DU MODE « STORAGE » 306
2.10.2 CARACTÉRISTIQUES COMMONS DU MODE « STORAGE » 306
2.10.3 PAGE « STORE » 308
2.10.4 PAGE « LOAD » 310

2.10.1 À propos du mode « Storage »



- Pour entrer en mode « Storage » appuyez sur le bouton « MODE » **STORAGE**
  Le voyant du bouton **STORAGE** s'allume
  Par ailleurs chaque fois que le Forte accède à un périphérique de stockage, le voyant de **STORAGE** s'allumé

- Utilisez cette page pour sélectionner le périphérique de stockage à utiliser avec les **boutons flèchés** ou la molette **ALPHA**
  Lorsqu'un périphérique est sélectionné, vous pouvez alors choisir de charger ou de stocker.
  Si un périphérique de stockage n'est pas connecté, le Forte vous invitera à en connecter un.



La ligne supérieure de l'écran indique que vous êtes en mode « Storage ».

2.10.2 Caractéristiques Commons du mode « Storage »

Les fonctionnalités suivantes du mode « Storage » permettent l'enregistrement ou le chargement de fichiers.

« Directories »
Un répertoire permet de regrouper des fichiers. Par défaut, tous les périphériques de stockage ont au moins un répertoire « root ». Pour organiser des fichiers sur un périphérique USB; vous pouvez créer des répertoires et des sous-répertoires supplémentaires. Les répertoires apparaissent dans la liste des fichiers avec l'indicateur <DIR> à droite du nom du répertoire

« Path »

Les boutons contextuels d'écran « STORE » ou « LOAD » de la page « MAIN » du mode « Storage », permettent de choisir l'emplacement (répertoire) sur le périphérique de stockage. Le champ « Path » affiche le répertoire en cours sur le périphérique en cours.

Lorsque vous choisissez une fonction de stockage pour un périphérique connecté, le Forte choisit automatiquement le répertoire racine (de niveau supérieur) pour le champ « Path ». Le répertoire racine est affiché avec une barre oblique inverse: \:Chemin

- Lors de l'affichage d'une page comportant le champ « Path », choisissez dans une liste des répertoires disponibles dans le répertoire racine à l'aide de la molette **ALPHA**, des **boutons de curseur** ou des boutons « VALUE » **- / +** (**Previous** / **Next**)
- Ensuite, appuyez sur le bouton « OPEN » pour ouvrir ce répertoire
- Le nom du répertoire sera affiché dans le champ « Path »
  Par exemple, si vous avez un répertoire appelé « SOUNDS » dans le répertoire racine du périphérique actuel, le champ « Path » apparaîtra comme suit: Path:\SOUNDS\
  Le caractère barre oblique inverse est un séparateur de répertoire, comme dans le chemin suivant: Path:\ BACKUP\COVERBAND\SONGS\
  Si le chemin est trop long pour être affiché, il est abrégé. La longueur maximale d'un chemin dans le Forte est de 64 caractères (y compris les barres obliques inverses)

- L'utilisation du bouton contextuel « OPEN » permet de naviguer dans les répertoires et leurs sous-répertoires
- Utilisez le bouton contextuel « PARENT » pour remonter d'un niveau de répertoire

Common Dialogs

Boites de dialogues qui s'affichent avant d'effectuer certaines fonctions de stockage.

Boite de dialogue « Select Directory »

Lors du stockage, le Forte vous invitera à sélectionner un répertoire de stockage



Il y a 3 boutons de navigation sur le côté gauche du bas de la page:

- « NewDir » ouvre la boîte de dialogue « New Dir » pour de créer un nouveau répertoire (voir la section suivante)
- « Open » ouvre le répertoire en surbrillance
- « Parent » déplace un niveau dans la hiérarchie des répertoires
  Si l'écra affiche déjà le répertoire racine, ce bouton n'a aucun effet
- Lorsque vous avez choisi votre répertoire, appuyez sur le bouton « OK » pour appeler la boîte de dialogue « File Name » (voir la section suivante) et terminez le processus de stockage

Boite de dialogue « Dir Name » / « New Directory »

Le Forte vous invite à saisir un nom, lors de la création d'un nouveau fichier en mode « Storage », ou la création d'un nouveau répertoire :





Les nouveaux noms de fichiers seront par défaut soit « FILENAME » (après une mise sous tension), soit le nom du fichier le plus récent stocké ou chargé.
Les nouveaux noms de répertoire seront par défaut soit « DIRNAME » (après une mise sous tension), soit le nom du répertoire le plus récent créé.

- Vous pouvez modifier le nom à l'aide du clavier, de la molette **ALPHA**, des boutons **- / +**, des boutons de curseur ◄/►, des boutons contextuels « DELETE » et « INSERT » et « << » / « >> »
- Appuyez sur le bouton « OK » pour terminer l'opération

2.10.3 Page « STORE »

- Le bouton « STORE » permet de stocker un fichier contenant les « User Programs, « User Multis » et « User Master Table » sur un ordinateur ou un périphérique de stockage connecté via une connexion USB



NB :

- ✓ Si le Forte est connecté à votre ordinateur en tant que contrôleur MIDI, sauvegarder/charger un fichier du « PC Virtual Drive » coupe temporairement la connexion USB MIDI du Forte pendant 1 seconde environ. Après quoi, le Forte peut être redésigné comme lecteur MIDI dans l'ordinateur.
- ✓ Par contre à partir d'une clé USB, charger/enregistrer ne coupe pas le port USB MIDI

Avant d'appuyer sur le bouton de sélection « STORE » en mode « Global », assurez-vous d'avoir branché le périphérique USB sur le Forte.

- ✓ Si vous stockez des sons sur votre ordinateur ou votre tablette, utilisez le câble qui se branche sur le port **USB** de l'ordinateur / tablette situé sur le panneau arrière du Forte.
- ✓ Si vous stockez des sons sur un lecteur flash USB, branchez-les sur le port **USB** du périphérique situé sur le panneau arrière du Forte

Boutons STORE

Bouton « STORE »

- Appuyez sur le bouton « STORE » lorsque vous avez un périphérique de stockage branché sur un port **USB** pour stocker un fichier contenant les « Programmes utilisateur », « User Multis » et User Master Table sur le périphérique USB
  Si aucune connexion USB n'est détectée par le Forte, il affiche le message d'erreur « Error: No valid device inserted ».

Bouton « ALL »

- Appuyez sur le bouton « ALL » pour enregistrer tous les objets utilisateur dans un seul fichier en appelant la boîte de dialogue « Select Directory »
  Le Forte stocke les fichiers en utilisant l'extension de fichier « .FOR »
  Si besoin appuyez sur « CANCEL » pour revenir à la page précédente
  Après stockage, le Forte affichera un message indiquant si la sauvegarde a réussi ou si un problème est survenu.

Bouton « ADVANCED » : Page « Advanced Storage »

- Appuyez sur le bouton contextuel « ADVANCED » pour afficher la page « Advanced Storage » dans laquelle vous pouvez sélectionner un ou plusieurs objets individuels à stocker, au lieu d'enregistrer tous les objets utilisateur.
  La page « Storage Advanced » affiche une liste de tous les objets utilisateur regroupés par type
- Appuyez sur le bouton contextuel « TYPE » pour passer au type d'objet suivant dans la liste
- Utilisez les **boutons de curseur ▼/▲** pour naviguer dans la liste.
- L'objet actuellement surligné en rouge peut être sélectionné ou désélectionné pour l'enregistrement en appuyant sur le bouton contextuel d'écran « SELECT »
  Un astérisque (*) apparaît entre l'ID et le type d'objet des objets sélectionnés.
- Après avoir sélectionné les objets à stocker, appuyez sur le bouton contextuel d'écran « STORE » pour ouvrir la boîte de dialogue « Select Directory » afin d'enregistrer les objets sélectionnés sur le périphérique de stockage actuel
  Le Forte stocke les fichiers en utilisant l'extension de fichier « .FOR ». Après stockage, le Forte affichera un message indiquant si le STORE a réussi ou si un problème est survenu
- Si besoin appuyez sur « CANCEL » pour annuler et revenir à la page précédente

Voir le paragraphe 1.3.8.6 ci-dessus pour plus de détails, où le tutoriel « Sauvegarder des données utilisateur : 'Back Up' » § 0 ci-dessous, moins exhaustif mais plus clair

2.10.4 Page « LOAD »

- Le bouton « LOAD » appelle la page « LOAD » où charger des fichiers compatibles depuis un périphérique de stockage.



REMARQUE:

- ✓ Si le Forte est actuellement connecté à un ordinateur en tant que contrôleur MIDI, l'enregistrement ou le chargement d'un fichier dans le lecteur virtuel du PC déconnecte temporairement la connexion USB MIDI du Forte pendant environ 1 seconde. Après avoir enregistré ou chargé, le Forte peut avoir besoin d'être resélectionné en tant que périphérique MIDI dans le logiciel de l'ordinateur.
- ✓ Par contre, le chargement ou l'enregistrement sur lecteur flash ne déconnecte pas la connexion USB MIDI.

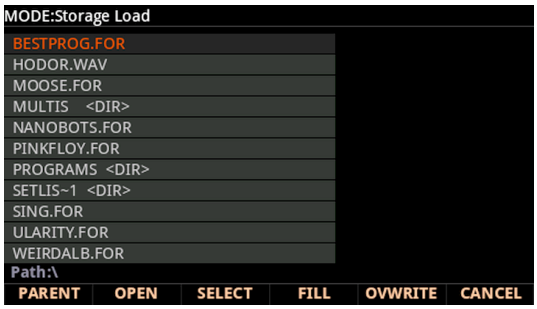
Avant d'appuyer sur le bouton contextuel d'écran « LOAD » en mode « Storage », assurez-vous d'avoir branché le périphérique USB contenant vos objets utilisateur à l'arrière du Forte.

- ✓ Si vos objets utilisateur se trouvent sur votre ordinateur ou votre tablette, utilisez le câble qui se branche sur le port **USB** de l'ordinateur / tablette situé sur le panneau arrière du Forte.
- ✓ Si vos objets utilisateur se trouvent sur un lecteur flash USB, branchez-les sur le port **USB** du périphérique situé sur le panneau arrière du Forte.

2.10.4.1 Bouton contextuel « LOAD » 310
2.10.4.2 Exemple d'utilisation de « LOAD » 313
2.10.4.3 Fichiers compatibles 313

2.10.4.1 Bouton contextuel « LOAD »

- ➢ Appuyez sur le bouton « LOAD » pour afficher la page « LOAD », permettant de charger des fichiers compatibles depuis un périphérique de stockage
  Avant d'appuyer sur le bouton « LOAD », assurez-vous d'avoir branché le câble ou le périphérique USB contenant vos objets utilisateur à l'arrière du Forte.
  Si aucune connexion USB n'est détectée par le Forte, vous verrez le message d'erreur « Error: No valid device inserted »



- ➢ Utilisez les **boutons de curseur**, les boutons **- / +** ou la molette **ALPHA** pour parcourir les fichiers du périphérique de stockage actuellement sélectionné

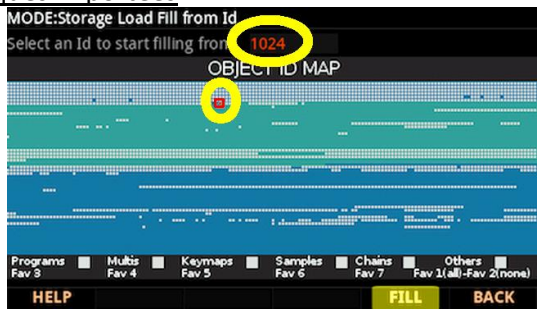
- Vous pouvez appuyer sur le bouton « OPEN » pour naviguer dans un dossier sélectionné ou parcourir des objets individuels dans un fichier objet Kurzweil sélectionné
  (voir la section « Fichiers compatibles » § 2.10.4.3 ci-dessous pour plus de détails)
  Les objets d'un fichier Kurzweil sont affichés dans une liste et regroupés par type d'objet
- Vous pouvez sélectionner un ou plusieurs fichiers ou objets à charger.
- Le fichier ou l'objet actuellement surligné en rouge peut être sélectionné/désélectionné pour le chargement en appuyant sur le bouton contextuel d'écran « SELECT »
  Un astérisque (*) apparaît à côté des objets sélectionnés
- Après avoir sélectionné un fichier ou des objets individuels à charger, appuyez sur le bouton « FILL » ou « OVWRITE » pour continuer
  Voir **ci-dessous pour plus de détails sur « FILL » et « OVWRITE** ».

- Appuyez sur le bouton contextuel « PARENT » pour accédez au dossier parent
- Appuyez sur le bouton « OPEN » pour ouvrir le dossier en surbrillance ou ouvrir le fichier Kurzweil en surbrillance permettant de sélectionner des objets individuels
- Appuyez sur « SELECT » pour sélectionner / désélectionner le fichier en surbrillance pour chargement
- Appuyer sur le bouton « FILL » pour mémoriser les objets utilisateur existants dans le premier ID utilisateur vide, puis les ID vides suivants
- Une pression sur le bouton contextuel d'écran « OVWRITE » supprime d'abord tous les objets utilisateur existants, puis charge les nouveaux objets utilisateur à l'aide des numéros d'ID d'objet stockés dans le fichier
  « OVWRITE » apparaît uniquement lorsqu'un fichier « .FOR » est sélectionné. « OVWRITE » vous donne également la possibilité d'utiliser la méthode « Merge » de chargement (voir ci-« Merge » dessous).
- Appuyez sur le bouton « CANCEL » pour retourner à la page « MAIN » du mode « Storage ».
  Pendant le processus de chargement, l'écran affichera des informations sur les objets en cours de chargement.
  Après le chargement, l'écran affiche un message indiquant si le processus de chargement a réussi ou s'il y a des erreurs.

Voir ci-dessous des précisions, mais voir aussi le tutoriel au paragraphe 6.4 ci-dessous, moins détaillé mais plus clair.

Fill from ID

- Lorsque le paramètre « User Type » de la page « Main1 » du mode « Global » est défini sur « Advanced », appuyez sur le bouton de fonction « Load FILL » du mode « Storage » pour afficher la boîte de dialogue «Fill from ID»
  « Fill from ID » permet de choisir le numéro ID de début de chargement des objets, au lieu de toujours charger à partir du premier objet inutilisé au-delà de l'ID 1024.
  L'écran affiche même la « carte » des ID utilisés/libres ce qui permet d'organiser finement le rangement des banques importées.



Merge

- Lorsque vous appuyez sur le bouton contextuel d'écran « OVWRITE » (Ecraser), vous avez la possibilité de charger des objets à l'aide des la méthode « Replace » ou « Merge »
  - Replace : tous les objets utilisateur existants sont supprimés, puis les nouveaux objets utilisateur sont chargés à l'aide des numéros d'ID d'objet stockés dans le fichier
  - Merge : les nouveaux objets utilisateur seront chargés à l'aide des numéros d'ID d'objet stockés dans le fichier, en supprimant uniquement les objets existants qui utilisent les mêmes numéros d'identification
    Les objets utilisateur existants qui utilisent d'autres ID ne seront pas supprimés.

Chargement de fichiers audio « .WAV » et « .AIF »

À partir de la page « LOAD », les fichiers audio .WAV et .AIF peuvent être chargés et utilisés avec des « Keymaps » créés par l'utilisateur.

Voir «PREVIEW (Aperçu de l'échantillon)» § 2.8.7 ci-dessus pour un moyen simple de créer un « Keymap » à partir d'échantillons utilisateur ou d'usine.
Reportez-vous à «Création d'une Keymap» § 2.5.28.2 ci-dessus et «Edition des échantillons» 2.5.28.3 ci-dessus pour plus de détails sur l'édition des « Keymaps » et des échantillons.

Les fichiers mono et stéréo peuvent être chargés, 8 ou 16 bits, avec des fréquences d'échantillonnage allant jusqu'à 96 000 Hz maximum. Une fois les échantillons chargés dans la mémoire flash utilisateur du Forte, les échantillons restent dans le Forte même lorsque l'appareil est hors tension, jusqu'à ce qu'ils soient supprimés manuellement. De plus, une fois que les échantillons ont été chargés dans la mémoire flash utilisateur du Forte, il n'ya pas de temps de chargement pour ces échantillons lors de la mise sous tension du Forte.

- Pour charger un fichier audio utilisateur, sélectionnez un fichier « .WAV » ou « .AIF » dans la liste des fichiers de la page « LOAD »
- appuyez sur le bouton contextuel « FILL »
  Si le paramètre « Global Mode »> « User Type » est défini sur « Advanced », vous serez invité à sélectionner un ID à remplir
- Dans ce cas, vous devez sélectionner un ID, puis appuyer à nouveau sur le bouton « FILL » pour commencer à charger les ID utilisateur inutilisés

Sur la page « EDIT: Keymap Main » (voir « Editeur de Keymap & Sample » § 2.5.28 ci-dessus), les échantillons audio chargés peuvent être sélectionnés dans le champ « Sample ».

- Dans le champ « Sample », vous pouvez trouver le fichier audio que vous avez chargé en entrant « 1024 » (ou l'ID que vous avez rempli) sur le **clavier alphanumérique** et en appuyant sur **ENTER**.
- Si vous avez déjà chargé des échantillons d'utilisateurs, vous devrez peut-être faire défiler au-dessus de 1024 (ou de l'ID que vous avez rempli) car votre échantillon aura été chargé dans le prochain ID inutilisé disponible.

NB:

- ✓ Lors du transfert de fichiers depuis/vers le Forte via le port **USB**, la taille maximale des fichiers pouvant être transférés est d'environ 20 Mo. Ceci convient à la plupart des objets hors échantillons.
- ✓ Pour transférer des échantillons audio, utilisez le port de stockage USB avec un périphérique de stockage de masse USB tel qu'une «clé USB».
- ✓ Avec le port **USB**, la taille du fichier pouvant être transférée est seulement limitée par la taille du Périphérique de stockage de masse USB, et de l'espace disponible dans la mémoire « échantillons » et « objets » du Forte.

2.10.4.2 Exemple d'utilisation de « LOAD »

Voir aussi le tutoriel au paragraphe 0 ci-dessous, moins détaillé mais plus clair.

L'exemple suivant montre comment les différentes méthodes de chargement affectent le chargement de 4 « Programmes » dans la banque d'utilisateurs contenant déjà des « Programmes ».
Exemple: en commençant par les objets suivants déjà stockés dans la banque « User »:

Programs currently in Forte	
Program ID	**Program Name**
1024	3rd World Order
1025	PC3 Strings
1028	JuPiTaR BazZ
1031	VA1 Lead

Supposons que vous chargiez un fichier FOR (Forte) contenant les « Programmes » suivants:

File to be Loaded	
Program ID	**Program Name**
1025	Synth Horn
1026	NYJazzy
1027	Saxxy
1028	Stabbatha

Les 2 tableaux ci-dessous montrent les résultats si vous utilisez « FILL » ou « OVWRITE » avec la banque d'utilisateurs.

Forte Bank after using « FILL »	
Program ID	**Program Name**
1024	3rd World Order
1025	PC3 Strings
1026	Synth Horn
1027	NYJazzy
1028	JuPiTaR BazZ
1029	Saxxy
1030	Stabbatha
1031	VA1 Lead

Forte Bank after using “OVWRITE”	
Program ID	**Program Name**
1025	Synth Horn
1026	NYJazzy
1027	Saxxy
1028	Stabbatha

2.10.4.3 Fichiers compatibles

Le Forte peut charger des fichiers

- .PC3
- .P3K
- .PLE
- .ART
- .SPX
- .FOR

Le Forte lira les fichiers de la famille « PC3 » et tentera une conversion des objets sur ces fichiers. Bien que ce processus ne convertisse pas les objets à 100%, le son original devrait être bien approché.

2.11 Mode « System »

ATTENTION: NE MODIFIEZ RIEN EN MODE « SYSTÈME » AVANT D'AVOIR LU ET COMPRIS CE CHAPITRE

Le mode « System » permet de :

- ✓ gérer et de mettre à niveau le logiciel d'exploitation de votre Forte
- ✓ d'effectuer des tests de diagnostic des différents systèmes et processus internes de l'instrument.

Notez que les fonctions auxquelles vous avez accès en mode « System » régissent le fonctionnement de votre Forte, utilisez donc uniquement le mode « System » lorsque vous devez effectuer des tâches de maintenance essentielles.



Pour entrer en mode « System », procédez comme suit:

- ➢ 1. Éteignez votre Forte.
- ➢ 2. Appuyez sur le bouton **ENTER** et maintenez-le enfoncé jusqu'à ce que « Entering System Mode » s'affiche
- ➢ 3. Relâchez le bouton **ENTER** pour passer en mode « System »

2.11.1 « RUN FORTE » 314
2.11.2 MISE À JOUR DE L'OS : « SYSTEM UPDATE » 315
2.11.3 « RUN DIAGNOSTICS » 317
2.11.4 « SYSTEM RESET » 317
2.11.5 « SYSTEM UTILITIES » 318

2.11.1 « Run Forte »

C'est le premier élément du menu « System Mode ».



- En appuyant sur le bouton «Run Forte», le système d'exploitation se chargera et le Forte démarrera comme avec le bouton physique
  Si le système d'exploitation du Forte ne parvient pas à se charger, vous verrez un message d'erreur avec un code d'erreur.

2.11.2 Mise à jour de l'OS : « System Update »

Traduction du fichier PDF fournit avec la version 3.01 de l'OS.

Le conseil suivant est donné sur le forum Audiofanzine :

> *barbenzinc*
> *le 25/02/2019 à 10:10:18*
> *Il y a des instabilités (bruits, freeze...), clairement annoncées quand on a reçu l'update.*
> ***Il est conseillé de formater la mémoire flash quand on fait un update**, du coup j'ai pas essayé sans formatage.*
> *Je sauvegarde la memoire, j'efface la flash, je mets à jour et je recharge les sons...*
>
> *davidsynthé*
> *le 25/02/2019 à 10:42:16*
> ***Je conseille le formatage aussi, apres sauvegarde, bien sûr**. Il y a des instabilités sinon.*

Le fichier de mise à jour, appelé « KUF » (Kurzweil Unified File), réuni la nouvelle version du système d'exploitation et des sons.
Utilisez une clef flash USB ou un ordinateur (via un câble USB) pour cette mise à jour.



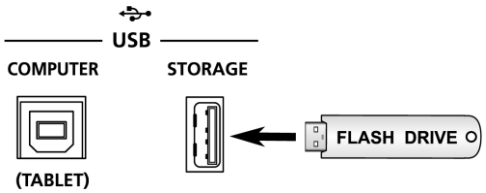
Attention: Avant la mise à jour, veillez à sauvegarder toute programmation personnalisée.

NB: L'installation ne doit pas être interrompue une fois le chargement commencé, faute de quoi le Forte risque de devenir inutilisable et nécessiter une réparation.

2.11.2.1 Mise à jour à l'aide d'une clé USB 315
2.11.2.2 Mise à jour à l'aide d'un ordinateur / tablette 316

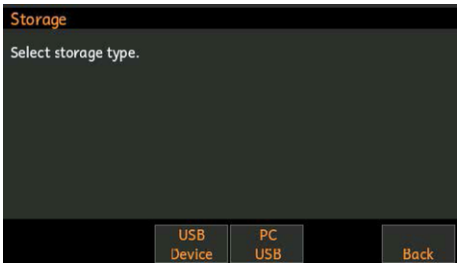
2.11.2.1 Mise à jour à l'aide d'une clé USB

- 1. Téléchargez le fichier de mise à jour du système sur le site Web Kurzweil ou une autre source fiable et enregistrez-le dans un dossier ou un répertoire connu sur votre lecteur flash



- 2. Connectez le lecteur flash à l'emplacement « USB STORAGE » du Forte éteint
- 3. Suivez les instructions spécifiées § 2.11 ci-dessus pour accéder au mode « System »
- 4. En mode « System », sélectionnez « System Update »





- 5. Sélectionnez « USB Device » comme type de stockage
- 6. Si le système est capable de lire le lecteur flash USB branché, il affiche une liste de fichiers et de dossiers, comme indiqué ci-dessous.

- Utiliser les **boutons de curseur** ou la molette **ALPHA** pour vous déplacer dans la liste
- Sélectionnez le bouton contextuel « UP » pour monter au niveau du répertoire parent.
- Quand le fichier « KUF » est sélectionné, sélectionnez le bouton « OK »



La barre de progression indiquant l'avancement du processus. Si la mise à jour réussit, vous verrez un message de confirmation. En cas d'échec, vous verrez également un message d'erreur explicite avec un code d'erreur.

2.11.2.2 Mise à jour à l'aide d'un ordinateur / tablette

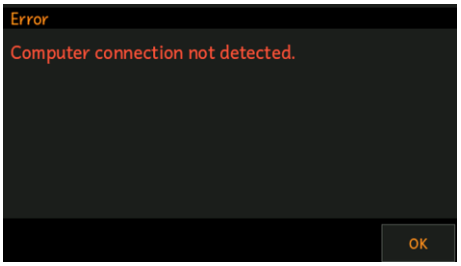
- 1. Téléchargez le fichier de mise à jour du système depuis le site Web de Kurzweil ou une autre source fiable et enregistrez-le dans un dossier ou un répertoire connu accessible sur votre ordinateur / tablette.
- 2. Connectez le Forte (éteint) à l'ordinateur / la tablette avec le câble USB fourni dans l'emplacement USB de l'ordinateur / tablette.
- 3. Suivez les instructions spécifiées § 2.11 ci-dessus pour accéder au mode « System »
- 4. En mode « System », sélectionnez « System Update »

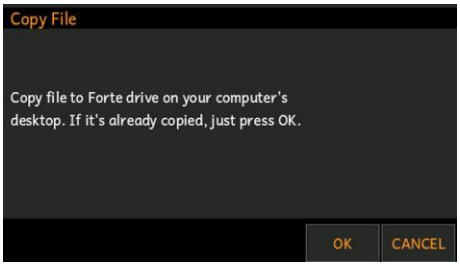


- 5. Sélectionnez « PC USB » comme type de stockage

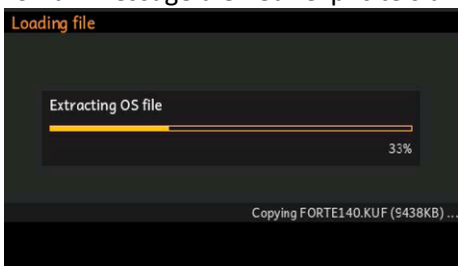


- 6. Si le Forte ne parvient pas à détecter une connexion à l'ordinateur/ tablette, il affichera le message ci-dessous
- 7. Si la connexion a été détectée, le message ci-dessous s'affiche *« Copiez le fichier KUF sur le lecteur virtuel qui apparaît sur l'ordinateur / la tablette et appuyez sur OK »*





- 8. Sélectionnez le fichier dans la liste affichée sur l'écran suivant et appuyez sur « OK »
  Une barre de progression indique l'avancement du processus. Si la mise à jour réussit, un message le confirme, sinon un message d'erreur explicite s'affiche avec un code d'erreur



2.11.3 « Run Diagnostics »

Les opérations « Run Diagnostics » ne sont généralement pas nécessaires, et sont principalement utilisées en usine et dans les centres de service par des techniciens pour résoudre les problèmes matériels. Cependant, dans certains cas, vous devrez peut-être exécuter ces diagnostics sous les directives du support technique de Kurzweil.



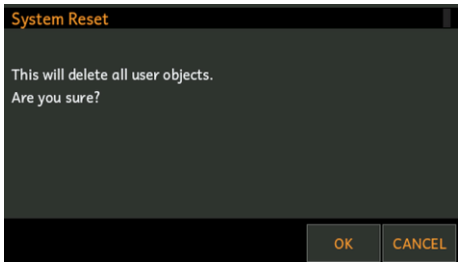
2.11.4 « System Reset »

ATTENTION: CETTE OPERATION EFFACE TOUS LES « Programmes / MULTIS Utilisateurs ».

La réinitialisation du système restaure le Forte dans son état d'usine. En plus des « Programmes/ Multis utilisateurs » supprimés, les paramètres du mode « Global » seront restaurés aux paramètres d'usine.

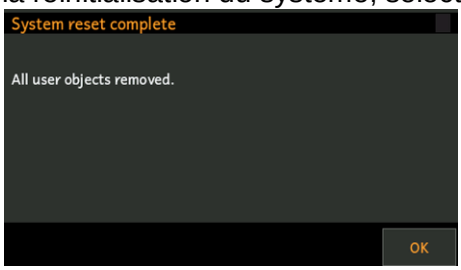


- Pour effacer tous les « programmes / multis utilisateurs » et restaurer l'état par défaut, sélectionnez l'option de menu « System Reset »
  Le Forte affiche la question suivante *«Cela supprimera tous les objets utilisateur. Êtes-vous sûr? »*



Si vous n'êtes pas sûr de ce que vous êtes sur le point de faire, sélectionnez « CANCEL » pour annuler le processus de réinitialisation du système et retourner au menu du mode « System »

- Si vous sélectionnez « OK », le Forte procédera à l'effacement de tous les objets utilisateur (« Programmes » et « Multis ») du Forte et restaurera l'instrument dans un état d'usine.
- Si vous avez terminé la réinitialisation du système, sélectionnez « OK ».

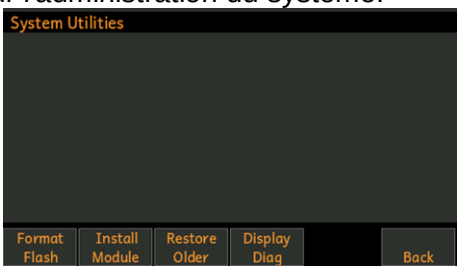


N'oubliez pas de sauvegarder vos « Programmes/Mlutis utilisateur » sur votre ordinateur en suivant les instructions de « Page STORE » § 2.10.3 ci-dessus. Une fois supprimés, ces fichiers sont définitivement supprimés du Forte, sans possibilité de récupération.

2.11.5 « System Utilities »

« System Utilities » contient divers utilitaires pour l'administration du système.





- Sélectionnez « BACK » pour si vous désirer quitter et revenir au menu du mode « System »

2.11.5.1 « Format Flash » 319
2.11.5.2 « Install Module » 319
2.11.5.3 « Restore Older » 319
2.11.5.4 « Display Diag » 319

2.11.5.1 « Format Flash »

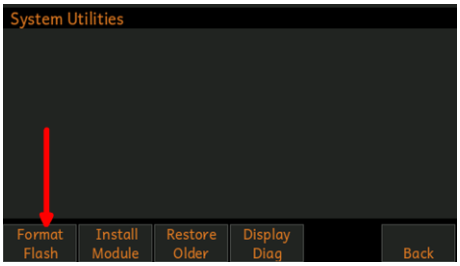
ATTENTION: CETTE OPÉRATION EFFACE LE SYSTÈME D'EXPLOITATION, TOUS LES OBJETS FACTORY ET TOUS LES OBJETS UTILISATEURS.

Cette opération formate la mémoire flash du système et efface le logiciel du système d'exploitation ainsi que tous les objets. Ne le faites pas, à moins que ce soit nécessaire pour améliorer les performances de votre Forte. Dans ce cas, veillez à sauvegarder tous vos fichiers et logiciels. Après cela, le mode « System » sera toujours disponible pour que vous puissiez exécuter les mises à jour et réactiver votre Forte. Après un formatage, l'unité se remet en mode « System » par défaut.

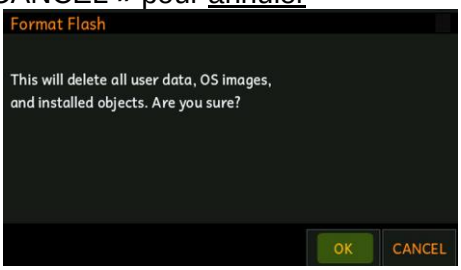
Pour effectuer un formatage, procédez comme suit:

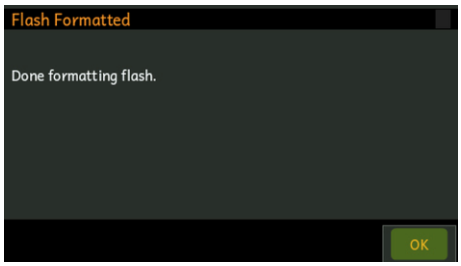
- 1. Suivez les instructions spécifiées § 2.11 ci-dessus pour accéder au mode « System ».
- 2. Sélectionnez « System Utilities »





- 3. Appuyez sur « Format Flash ».
  L'écran affiche une demande de confimation du formatage et de l'effacement des données personnelles que cela implique
- 4. Sélectionnez « OK » pour exécuter le formatage de la mémoire flash interne ou « CANCEL » pour annuler





- 5. Lorsque le formatage de la mémoire flash interne est terminé, l'écran affiche le message *« Formatage Flash terminé»*
  Appuyer sur « OK ».

2.11.5.2 « Install Module »

Cette option permet l'installation de fichiers individuels. Le support technique de Kurzweil peut vous guider pour utiliser cette option si nécessaire.

2.11.5.3 « Restore Older »

Si vous souhaitez revenir à la version antérieure après une mise à jour du Forte, vous pouvez utiliser l'option « Restore Old ».

2.11.5.4 « Display Diag »

Cette option permet de diagnostiquer l'écran LCD couleur. Le support technique de Kurzweil peut vous guider pour utiliser cette option si nécessaire.

2.12 Dépannage

2.12.1 ENTRETIEN 320
2.12.2 PROBLÈMES COMMUNS 320

2.12.1 Entretien

Outre les précautions d'usage dans la manipulation et l'utilisation, le Forte ne nécessite aucun entretien spécial.
Pour le nettoyage utilisez un chiffon doux et sec. N'utilisez jamais de produits abrasifs ou de solvants car ils pourraient endommager la peinture, les marquages et l'écran de l'appareil. Il n'y a pas de piles à l'intérieur à remplacer. Au lieu de la SDRAM volatile utilisée dans la plupart des autres instruments, votre Forte utilise une mémoire Flash non volatile pour le stockage, qui conserve les informations sans alimentation.

2.12.2 Problèmes communs

Vous trouverez ci-dessous une liste des problèmes et des diagnostics les plus fréquemment rencontrés.

2.12.2.1 Problèmes d'alimentation 320
2.12.2.2 Luminosité de l'affichage 321
2.12.2.3 Problèmes Audio 321
2.12.2.4 Problèmes MIDI 322
2.12.2.5 Problèmes de pédale 322
2.12.2.6 Si rien de ce qui précède ne résoud le problème ... 323

2.12.2.1 Problèmes d'alimentation

Ceci est la séquence de démarrage normale:

- 1. Le rétro-éclairage de l'écran s'allume
- 2. « Loading ... » apparaît à l'écran pendant quelques secondes
- 3. Le Forte entre en mode de programmation avec le « Programme 1 » sélectionné ou le « Programme » sélectionné la dernière fois que le mode « Global » a été quitté

Si rien ne se produit lorsque vous allumez l'appareil, vérifiez si l'un des problèmes suivants est le problème:

PROBLÈME REMEDE	Le câble d'alimentation n'est pas branché correctement dans la prise murale. Branchez correctement le câble d'alimentation dans la prise murale
PROBLÈME REMEDE	Le câble d'alimentation n'est pas branché correctement dans la prise d'alimentation du Forte Branchez le câble d'alimentation dans la prise d'alimentation du Forte
PROBLÈME REMEDE	La prise murale, la multiprise ou la rallonge est défectueuse ou endommagée Utilisez une autre prise murale, une multiprise ou une rallonge

Si vous constatez que l'unité est alimentée, mais que le fonctionnement est anormal, vérifiez si l'un des problèmes suivants est le problème

PROBLÈME REMEDE	La tension de la prise murale est inférieure à 90 volts en raison d'une surcharge Essayez une autre prise sur un circuit différent

2.12.2.2 Luminosité de l'affichage

PROBLÈME	L'affichage est vide ou difficile à lire
REMEDE	Tournez lentement le bouton de luminosité de l'affichage (situé au-dessus des boutons de navigation) pour régler l'affichage

2.12.2.3 Problèmes Audio

ATTENTION: ne résolvez pas les problèmes audio en utilisant un casque. De plus, soyez toujours au courant des niveaux de volume sur le Forte et sur le système audio ou le mélangeur connecté.

REMARQUE: Lorsque vous diagnostiquez des problèmes audio, configurez le Forte pour qu'il exécute une démo de « Morceau » plutôt que d'appuyer par intermittence sur des touches. Cela empêchera tout changement de volume fort inattendu.

S'il n'y a pas de son de votre Forte, vérifiez si l'un des problèmes suivants peut être le problème:

PROBLÈME	Le curseur **Master Volume** est désactivé
REMEDE	Poussez lentement le curseur de volume
PROBLÈME	Le contrôle du volume sur le système audio ou le mélangeur est désactivé
REMEDE	Augmentez lentement le contrôle du volume
PROBLÈME	La sélection de la source de signal sur le système audio ou le mélangeur est incorrecte
REMEDE	Réglez le volume de l'audio ou de la table de mixage sur le niveau le plus bas, sélectionnez la source de signal correcte, puis augmentez lentement le volume.
PROBLÈME	Les câbles audio ne sont pas correctement branchés sur le Forte, le système audio ou la console de mixage
REMEDE	Réglez le volume de l'audio ou de la console de mixage au niveau le plus bas, branchez correctement les câbles audio aux 2 extrémités, puis augmentez lentement le volume
PROBLÈME	Le paramètre Destination arrête les données MIDI
REMEDE	Modifiez le paramètre « Destination » du mode « Global » (page MIDI) sur USB + MIDI + LOCAL (§ 2.8.4 ci-dessus)
PROBLÈME	Le câble audio est d'un type incorrect
REMEDE	Obtenez et connectez en toute sécurité un câble audio du type approprié. Le Forte accepte les 2 câbles audio symétriques (TRS) et asymétriques (TS) 1/4 pouce

Si vous entendez du son mais que le son est faible ou distordu, vérifiez si l'un des problèmes suivants est le problème:

PROBLÈME	Un message de volume MIDI reçu a spécifié un faible le volume
REMEDE	Réglez le volume du système audio ou de la console de mixage sur le niveau le plus bas. Déconnectez tous les câbles MIDI, réglez le paramètre «Destination» en mode « Global » (page MIDI) sur LOCAL ou USB + MIDI + LOCAL et réinitialisez le volume sur le Forte en appuyant sur **PANIC** (§ 2.1.2.9.5 ci-dessus). Enfin, augmentez lentement le volume du système audio ou de la console de mixage
PROBLÈME	Le « Multi » actuel a un autre **contrôleur** assigné au volume et il est désactivé.
REMEDE	Sélectionnez un « Multi » différent. Vous pouvez également modifier le paramètre de **contrôleur** problématique en modifiant le mode « Multi » en mode « Multi Edit »
PROBLÈME	L'entrée du système audio est réglée pour une faible impédance au lieu d'une impédance élevée
REMEDE	Réglez le volume du système audio ou de la console de mixage sur le niveau le plus bas, modifiez le réglage de l'impédance, puis augmentez lentement le volume du système audio ou de la console de mixage

PROBLÈME	Le réglage d'entrée du système audio ou de la console de mixage est trop faible.
REMEDE	Montez lentement la garniture

2.12.2.4 Problèmes MIDI

Si vous rencontrez des problèmes lors de l'envoi de données MIDI à un module externe, vérifiez si l'un des problèmes suivants peut être lié à ce problème:

PROBLÈME	Le câble MIDI n'est pas correctement branché aux 2 extrémités
REMEDE	Branchez le câble MIDI aux 2 extrémités
PROBLÈME	Les connexions MIDI sont incorrectes
REMEDE	Pour envoyer du MIDI, branchez le câble MIDI dans le port **MIDI OUT** du Forte et dans le port **MIDI IN** du module
PROBLÈME	Le câble MIDI est défectueux
REMEDE	Changer de câble MIDI
PROBLÈME	Le canal de transmission MIDI ne correspond pas à celui de l'appareil récepteur
REMEDE	Modifiez le canal sur le Forte ou sur le périphérique pour que les canaux correspondent

S'il y a des problèmes avec le module de son interne recevant le signal MIDI d'un périphérique externe tel qu'un séquenceur d'ordinateur, vérifiez si l'un des problèmes suivants peut être le problème:

PROBLÈME	Le canal de transmission MIDI de l'appareil émetteur ne correspond pas à celui du « Programme » ou de la Zone de réception sur le Forte
REMEDE	Modifiez le canal sur le Forte ou sur l'ordinateur de manière à ce que les canaux correspondent
PROBLÈME	Le câble MIDI n'est pas correctement branché aux 2 extrémités
REMEDE	Branchez le câble MIDI aux 2 extrémités
PROBLÈME	Les connexions MIDI sont incorrectes
REMEDE	Pour recevoir le MIDI, branchez le câble MIDI dans le port **MIDI IN** du Forte et dans le port **MIDI OUT** du module

2.12.2.5 Problèmes de pédale

Avant de consulter cette section, veillez à lire « Jacks de pédale » § 1.3.3.6 ci-dessus.

Problèmes de **pédale de commutation**
Si vous rencontrez des problèmes lors de la connexion ou de l'utilisation d'une **pédale** de commande, vérifiez si l'un des problèmes suivants est le problème:

- ✓ Sustain ou Sostenuto est bloqué. Assurez-vous que la **pédale** est branchée avant d'allumer l'appareil. Éteignez, puis rallumez-le si nécessaire.
- ✓ La **pédale** agit à l'arrière ("allumé" quand vous montez au lieu de baisser). Redémarrez l'appareil en veillant à ne PAS appuyer sur la **pédale** pendant le démarrage.

2.12.2.6 Si rien de ce qui précède ne résoud le problème ...

Si votre problème n'est pas abordé ci-dessus ou si aucune des suggestions ne semble fonctionner, vérifiez d'abord et passez en revue les sections pertinentes de ce manuel. De nombreuses difficultés ne sont que des problèmes de programmation causés par les paramètres « Multi ». Si vous souhaitez vous assurer que tous les paramètres par défaut sont en place, reportez-vous à « Page RESET » § 2.8.9 ci-dessus.

Assurez-vous également de consulter le site Web de Kurzweil pour obtenir des informations supplémentaires qui pourraient avoir été publiées depuis la rédaction de ce manuel: www.kurzweil.com.

Si vous avez toujours des problèmes, contactez l'assistance Kurzweil dans votre pays ou sur www.kurzweil.com/support/. Vous pouvez également trouver une aide non officielle dans certaines des communautés Internet répertoriées sur www.kurzweil.com/community/.

Centres de service

Kurzweil préconise de contactez le représentant de service Kurzweil le plus proche (uniquement aux USA ou en Corée !!!).

Contactez plutôt votre renvendeur, surtout s'il s'agit de BarbandCo https://www.barbandco.com/

Restauration des paramètres d'usine

Pour restaurer les paramètres d'usine de votre Forte, voir « Réinitialisation du mode global » § 2.8.9 ci-dessus.

Diagnostic

Vous n'aurez probablement pas besoin d'utiliser les opérations de diagnostic du mode « System » dans des cas normaux. Ces opérations sont principalement utilisées en usine et dans les centres de service par les ingénieurs pour résoudre les problèmes matériels. Mais, dans certains cas, vous devrez peut-être les exécuter les diagnostics de dépannage et le diagnostic des symptômes. Dans ce cas, suivez les instructions d'un technicien Kurzweil agréé.

2.13 Annexes

2.13.1 A MIDI IMPLEMENTATION 324
2.13.2 B SPECIFICATIONS 325
2.13.3 C & D: « PROGRAMS » (Y COMPRIS « PROGRAM KB3 ») OS VERSION 1.4 326
2.13.4 E : « MULTIS » OS VERSION 1.4 330
2.13.5 EFFECT PRESET GUIDE 331
2.13.6 FONCTIONS « FUN » 332
2.13.7 TABLEAU DES ALGORITHMES FX DU KURZWEIL KSP8 348
2.13.8 LA VERSION 4.0 DU FIRMWARE EST ANNONCÉE AU NAM 2019 353

2.13.1 A MIDI Implementation

Function		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default	1	1	Memorized
	Changed	1–16	1–16	
Mode	Default	Mode 3	Mode 3	Use Multi-track mode (see the FX Mode parameter in Global Mode for multi-timbral applications)
	Messages			
	Altered			
Note Number			0–127	
	True Voice	0–127	0–127	
Velocity	Note ON	O	O	
	Note OFF	O	O	
Aftertouch	Keys	X	O	
	Channels	O	O	
Pitch Bender		O	O	
Control Change		O 0–31 32–63 (LSB) 64–127	O 0–31 32–63 (LSB) 64–127	Controller assignments are programmable
Program Change		0 to 2,097,151	0–511	Standard and custom formats
	True #	0–127	0–127	
System Exclusive		O	O	
System Common	Song Pos.	X	X	
	Song Sel.	X	X	
	Tune	X	X	
System Real Time	Clock	O	O	
	Messages	O	O	
Aux Messages	Local Control	O	O	
	All Notes Off	O	O	
	Active Sense	X	X	
	Reset	X	X	
Notes		Manufacturer's ID = 07 Device ID: default = 0; programmable 0–127		
Mode 1: Omni On, Poly **Mode 3: Omni Off, Poly**		Mode 2: Omni On, Mono Mode 4: Omni Off, Mono		O = Yes X = No

2.13.2 B Specifications

Keyboard:	88-key, fully-weighted hammer-action with velocity and pressure (After Touch) sensitive adjustable keys. 88-key model uses Fatar TP/40L with pressure.
Display:	480 x 272 pixel high resolution color LCD with front-panel brightness adjust.
Polyphony:	128 Voice Polyphony, dynamically allocated. KB3 Mode hammond emulations use 0 voices.
Multitimbral:	16 parts (one per MIDI channel).
Quick Split / Layer:	Easy access with adjustable volume and panning.
Programs:	Over 300 Factory plus 3072 User Programs.
Multis:	Over 180 Factory Multis, plus 3072 User Multi locations with 16 programmable Zones for splits and layers.
Effects:	Hundreds of complex effect chains, user editable.
Controllers:	• Pitch wheel
	• Modulation wheel
	• Volume Slider
	• 9 front panel sliders with LED ladders
	• 9 switches (assignable / Zone mutes / KB3 control)
	• 1 Variation switch
	• 1 Tap Tempo switch
	• 5 Master EQ/Compressor Knobs
	• 2 EQ/Compressor On/Off Switches
	• 3 switch pedal inputs, each supporting single switch pedal or single half damper pedal.
	• 2 continuous control pedal inputs
	• 2 Transpose buttons
Analog Outputs:	Four 1/4” TRS Balanced Outputs (Two Stereo Pairs, A & B)
	24-bit D-to-A Converters
	Frequency Response 20Hz-20kHz +/- 0.1dB
	+21dBu Maximum Output Level
	-113dB Signal-to-Noise Ratio (A-weighted)
	0.003% THD+N (1kHz @ -1 dBFS)
Headphones:	1/4” Front-Mounted Stereo Headphone Output
	Frequency Response 20Hz-20kHz +/- 0.5dB
	Maximum Output Power 130mW into 32 Ohms
	-100dB Signal-to-Noise Ratio (A-weighted)
	0.03% THD+N (1kHz @ 100mW Output into 32 Ohm Load) Output Impedance: < 1 Ohms
MIDI:	Load Impedance: > 24 Ohms
USB:	IN, THRU (Switchable to OUT), OUT Complete MIDI functionality over USB
	User Program / Multi file transfer to/from PC / Mac / Tablet/ USB Flash Drives.
	Operating System updates from PC / Mac / USB Flash Drive
Height:	FORTE 5.5” (14 cm) FORTE7: 5.5” (14 cm)
Depth:	FORTE 15.5” (39.5 cm) FORTE7: 15.6” (39.7 cm)
Length:	FORTE 54.5” (138.5 cm) FORTE7: 43.2” (109.7cm)
Weight:	FORTE: 48 lbs (21.77 kg) FORTE7: 41.45 lbs (18.8 kg)
Power:	Internal switch-mode power supply 100-240 VAC, 50/60 Hz, 300mA (20W max)

1 Specifications subject to change without notice

2.13.3 C & D: « Programs » (y compris « Program KB3 ») OS version 1.4

ATTENTION : Cette liste est tirée du manuel « Musician Guide » et correspond à la version 1.4 de l'OS. Voir le paragraphe « Objects List » § 3 ci-dessous pour la liste des nouveaux sons correspondant à la version 3 de l'OS.

2.15.3.1 Piano 326
2.15.3.2 E. Piano 326
2.15.3.3 Clav 327
2.15.3.4 Organ 327
2.15.3.5 Leads 327
2.15.3.6 Pads 327
2.15.3.7 Synths 327
2.15.3.8 Syn Bass 328
2.15.3.9 Strings 328
2.15.3.10 Brass 328
2.15.3.11 Winds 328
2.15.3.12 Ensemble 328
2.15.3.13 Guitar 328
2.15.3.14 Bass 328
2.15.3.15 Drums 328
2.15.3.16 Perc 329
2.15.3.17 Voices 329
2.15.3.18 Mallets 329
2.15.3.19 Hybrid 329
2.15.3.20 Misc 329

ID	Program	Category
1	Rich 9ft Grand	
2	Rich 7ft Grand	
3	Bright 9ft Grand	
4	Bright 7ft Grand	
5	Solo 9ft Grand	
6	Solo 7ft Grand	
7	Vintage Upright	
8	Vintage Grand	
9	Elegant Grand	
10	New Orleans	
11	Dark & Distant	
12	Piano & Pad	
13	Piano & Strings	2.13.3.1 Piano
14	Punchy Edge	
15	R&B Stack	
16	SuperPop	
17	70's Album	
18	Artis Grand	
19	Legacy Grand	
20	New Age	
21	Piano & Harp	
22	Piano & Choir	
23	Mood Ring	
24	Ambience	

ID	Program	Category
25	Film Piano	
26	Soul Piano	
27	Pub Piano	
28	Double Grand	
29	Mono Upright	
30	Double Squash	
31	Vintage Squash	
32	House Piano	
33	Rooftop 73 Rhds	
34	Steely Dyno 77	
35	Vintage Amp Wrly	
36	Amped Bell 73	
37	BarkDist 77 Rhds	
38	Beck'sRetroWurly	
39	Phasey 73 Rhds	
40	Mr. SparkleTop73	
41	Aged Tolex 77	2.13.3.2 E. Piano
42	Smooth 70s 73	
43	FusionChorDyno73	
44	Chorus 77 Rhds	
45	73/77StereoBells	
46	Env Filt 73 Rhds	
47	Ray's Wurly	
48	Deep Fuzz Wurly	

ID	Program	Category
49	T-Bone Wurly	
50	Phase Dist Wurly	
51	Bright Fuzz Wrly	
52	Tramp Amp Wurly	
53	FM EP 1	
54	FM EP 2	
55	Rhotary Rhds '73	
56	Elec Grand Stack	
57	BrightRMI Pn/Hrp	
58	Tight Bright FM	
59	Gabriel's Melt	
60	CP80 Enhanced	
61	VideoKilledRadio	
62	UK Pop CP70	
63	MistyMountain EP	
64	No Quarter Pnt	
65	Black Friday	
66	Sly Ballad	
67	RoyalKingWakeman	
68	StageTines Soft	
69	Suitcase Tines	
70	RealTouch73 Suit	
71	RealTouch77 Suit	
72	RealTouch Wurly	
73	Chaka Clav	2.13.3.3 Clav
74	SupaStevie(CB)	
75	Funkadelic Relic	
76	ZEP Clav	
77	HeartbreakerWAH	
78	Chameleon Wah	
79	Stevie Fuzz Amp	
80	OutOfPhasPickups	
81	Fr Harpsi L84U8	
82	Fr Harpsi L48	
83	Fr Harpsi Lute	
84	Fr Harpsi L8	
85	Fr Harpsi U8	
89	Classic B3	2.13.3.4 Organ
90	Funky Perc	
91	Soul Perc	
92	First Three	
93	PerfectStrangers	
94	70s Drawbars	
95	Progbars	
96	Ezra II	
97	Ezra's Burner	
98	Classic Traffic	
99	Mr Smith	
100	HotTubeGospel	
101	VASTBars1-3,8&9	
102	Doors Vox	
103	Animals Vox	
104	Farfisa	
105	All Stops	

ID	Program	Category
106	AllStops AllVox	
107	Pipe Stops	
108	Chapel Organ	
109	Pipes & Voices	
110	16' Open Flute	
111	16' Ped Reed	
112	16' Reed A	
113	16' Viol	
114	LateNighter	
115	Testify	
116	The Ninth Bar	
117	Blues Harmonica	
118	ParisCmboAccordn	
119	MellowAccordion	
120	BrazilAccordion	
327	Magic Carpet B3	
121	Press Lead	2.13.3.5 Leads
122	Cars Square Lead	
123	Keytar Hero(Wah)	
124	Voyage Lead	
125	SimpleHipHopLead	
126	SquareChirpLead	
127	Vector Lead	
128	80's Lead Synth	
129	Dark Wobbles	
130	Daft Lead	
131	Minipulse 4Pole	
132	FrankensteinWah	
133	Candy*O SyncLead	
134	Raw & Bleedin'	
135	Dist Filter Lead	
137	Film Score Pad	2.13.3.6 Pads
138	Majestic Pad	
139	So Lush Pad	
140	Bladerunner ARP	
141	CrotaleScape Pad	
142	Undercurrents	
143	Fairlight Pad	
144	Phase Shimmer	
145	Evolving Pad	
146	Lush Pad	
147	Deeper Water	
148	Lush Rhythm Pad	
149	Cosmic Sus Pedal	
150	Slo Syn Orch	
151	Add a Pad 1	
152	Add a Pad 2	
330	Reverse Universe	
331	Pan Strings 3	
332	5th-Scape	
153	Super Saw	2.13.3.7 Synths
154	Bright Vector	
155	Classic SynBrass	
156	MW S&H Filt	

ID	Program	Category
157	80's Heaven	
158	PolySynth Stack	
159	Chillwave Chords	
160	Classic Saws	
161	Big Old Jupiter	
162	Punchy Synth	
163	Touch Trance	
164	Square Bell	
165	Perc Vector	
166	Tesla Coil	
167	Warbly Pong SQR	
168	Gangsta Wrap	
340	SyncoDeMayo	
169	Woodhouse Bass	
170	Aggro OctoBass	
171	KneeDeepMinimoog	
172	Squeeze Mini	
173	Iceman Bass	
174	ANGRYBass	
175	Big Synth Bass	
176	Noise Bass	2.13.3.8 Syn Bass
177	The Way It Is	
178	Dolby Bass	
350	Leviathan Bass	
351	Decepticon Bass	
352	Latch Bass	
353	APG-ish Bass	
179	Adagio Strings	
180	Big LA Strings	
181	Fast Strings	
182	Slow String Trem	
183	AdagioTutti 8ves	
184	Adagio Octaves	
185	NashvilleStrings	
186	Poltergeist Pad	
187	Full Pizzicato	2.13.3.9 Strings
188	Lead Violins II	
189	AggressDivisiStr	
190	Yesesis Tron Str	
191	Moby TurntblTron	
192	Solo Violin fast	
193	Solo Cello fast	
194	Arpegg/Solo Harp	
195	Session Hornz	
196	High-End Horns	
197	Split SectionSW	
198	Mancini Brass	
199	GB Hornz+Syn	
200	Super-8 Brass	2.13.3.10 Brass
201	Brass Fanfare	
202	Low Orch Brass	
203	Lead Trumpet	
204	Solo Trombone	
205	Jubilee Trumpets	

ID	Program	Category
206	Wah Trumpet	
207	Mr. West Horns	
208	Bullit Brass	
209	Dr. StAb'N SwEll	
210	MiamiBrassSectns	
211	Mostly Saxes	
212	UniSaxSection	
213	Bassoon/Oboe	
214	Solo Alto Sax	
215	Solo Tenor Sax	2.13.3.11 Winds
216	Clarinet/Flute	
217	Solo Bari Sax	
218	StrawberryFlutes	
219	Gothic Climax	
220	Winds & Strings	2.13.3.12 Ensemble
221	3Way Split Mltrn	
227	Rich 'Caster	
228	Rich Les	
229	Studio 'Caster	
230	Phase Pick Les	
231	TimeWarpCaster	
232	Kinda Krunchy	
233	Brown Sound	
234	Stompbox Les	
235	SuperflyWahCast	2.13.3.13 Guitar
236	Jack the Ripper	
237	Boutique Six Str	
238	Boutique 12 Str	
239	Real Nylon	
240	Mandolin Plus	
241	Banjo Plus	
242	Dulciliere	
243	P-Bass	
244	Motown Bass	
245	Finger Bass	
246	Flea/Bootsy	
247	Jaco Fretless	2.13.3.14 Bass
248	AC Buzzer Bass	
249	Beasties Bass	
250	Levin/GabrlFrtls	
251	Kit 1 Open Rock	
252	Kit 2 J Geils	
253	Kit 3 West Boxy	
254	Kit 4 SquashRock	
255	Kit 5 Beatbox101	
256	Kit 6 Full Room	
257	Kit 7 Brush	
258	Kit 8 CopperRing	2.13.3.15 Drums
259	Kit 9 Big Buzz	
260	Kit 10 DeadRockr	
261	Kit 11 Low Rock	
262	Kit 12 GaddsLair	
263	Kit 13 KirkeeB	
264	Kit 14 ModernRok	

ID	Program	Category
265	Kit 15 Drum&Bass	
266	Kit 16 Skrlx	
267	Celeste	
268	Octave Celeste	
269	Bells	
270	Carillon	
271	Basic Orch Perc	
272	Orch Timpani	
273	Natural Perc	
274	Percussionist	*2.13.3.16 Perc*
275	BongoConga	
276	TalkingDrum	
277	Perc Accessory	
278	Carnival Perc	
279	Vocal Percussion	
280	Rogers Celeste	
283	Mixed Choir	
284	Manhattan Voices	
285	Choir Complete	
286	NYC in LA	
287	Crystal Voices	
288	Cathedral Vox	
289	Silent Sorrow	*2.13.3.17 Voices*
290	Swept Tron Voice	
291	Slo Orch Chorus	
292	Aaah Vocals	
293	Jazzy Ballad Vox	
294	Bright Syn Vox	
295	AntiqueAhhChorus	

ID	Program	Category
296	Vox Orgel	
297	Aaahlicious	
298	PolyTechnobreath	
299	Glockenspiel	
300	Real Vibes	
301	Stereo Marimba	
302	Xylophone	
303	XHarmonicStlDrum	
304	Chimes	*2.13.3.18 Mallets*
305	Bigger Chimes	
306	Crotales Hits	
307	Metal Marimba	
308	SteamPunkMallets	
309	CelesteGlockHarp	
315	Celeste Palette	
316	Bellestrum VTrg	
317	Toy Piano	
318	Bunch of Bells	
319	Synthy 73	*2.13.3.19 Hybrid*
320	Wurzzicato	
321	Comp Cro + Pad	
322	Clavestrum	
323	Bowed Crotales	
324	Bells and Bows	
325	Bass Pedal	
326	Bubbles!	*2.13.3.20 Misc*
997	Silent Program	
998	Editor Template	
999	Clear Program	

2.13.4 E : « Multis » OS version 1.4

ATTENTION : Cette liste est tirée du manuel « Musician Guide » et correspond à la version 1.4 de l'OS. Voir le paragraphe « Objects List » § 3 ci-dessous pour la liste des nouveaux sons correspondant à la version 3 de l'OS.

ID	Multi
1	Gospel B3 & Pno
2	Min Ho Worship
3	Celestial Palace
4	Universe Pad
5	Triumphant!
6	Massive Mono
7	Sea Breeze
8	The Shire w Oboe
9	Futurescape
10	Vox n Glox
11	Jazz Combo Split
12	Triggered Comper
13	Blues Harp Jam
14	Trancendental
15	MassivePitchBend
16	Parisian Night
17	Acid Brass Group
18	BaroquePipeOrgan
19	Mwl SuperStrings
20	Cloudwalk Keys
21	Glitter Glue
22	Hollow Keys
23	Liquid Pad
24	Sus Pedal Rave
25	Gtr/Bass Ballad
26	Quad Pad
27	Piano, Steel+Pad
28	Funky Bass Split
29	Cartoon Pizz
30	Hip Hop Thirds
31	Loaded Switches
32	Euro Chords
33	Distorted Stack
34	CP, FM & Pad
35	Piano +Gtr +Pad
36	Endless Dream
37	EP & Synbass
38	Chill Kit/Chords
39	Daydream EP
40	Big Choir 5ths
41	Plucked Sus Strs
42	Alien Choir
43	Synth & Strings
44	Pizz & Glock
45	Burning Lead
46	Jungle Marimba
47	ClavWithBenefits
48	Introspektakular

ID	Multi
49	Pad Organ
50	Organ and Rhodes
51	Choir Beckons
52	The 9th Circle
53	Celestial Mallet
54	Bellsy Galore
55	Mohawk Monophono
56	Lefty Rhds/B3
57	Composite EP
58	Far Out EP
59	Dreamy Piano
60	Folk String Band
61	Hybrid Pad/Lead
62	VelBrassSalsaJam
63	Rock On!
64	ABs/Brs & MWStrg
65	BsKik&Snare\Orgn
66	Vel Orchestra
67	Dream Catcher
68	Strummer
69	70's Ballad
70	80's Power Rock
71	Controlled Synth
72	FM-Disco Pop
73	Bossa Me
74	Prepared Marimba
75	EBass/FMEP & Pad
76	Cool Vibes
77	Funked Up MWheel
78	Harpsichord&Orch
79	BaroqOrgan&Strgs
80	E Bass/B3 Perc
81	Dual Manuals
82	Tron Vox/MW Tron
83	Multi Percussion
84	Open Doors
85	Keyboard Arsenal
86	Shimmering Pad
87	Clav Lead
88	Trumpet/Flute
89	LiteBrite
90	Distorted Keys
91	Maximalist Organ
92	Multi Strings
93	Multi Harpsichrd
94	Fierce Mono Lead
95	PolySaw Synth
96	Spider's Silk

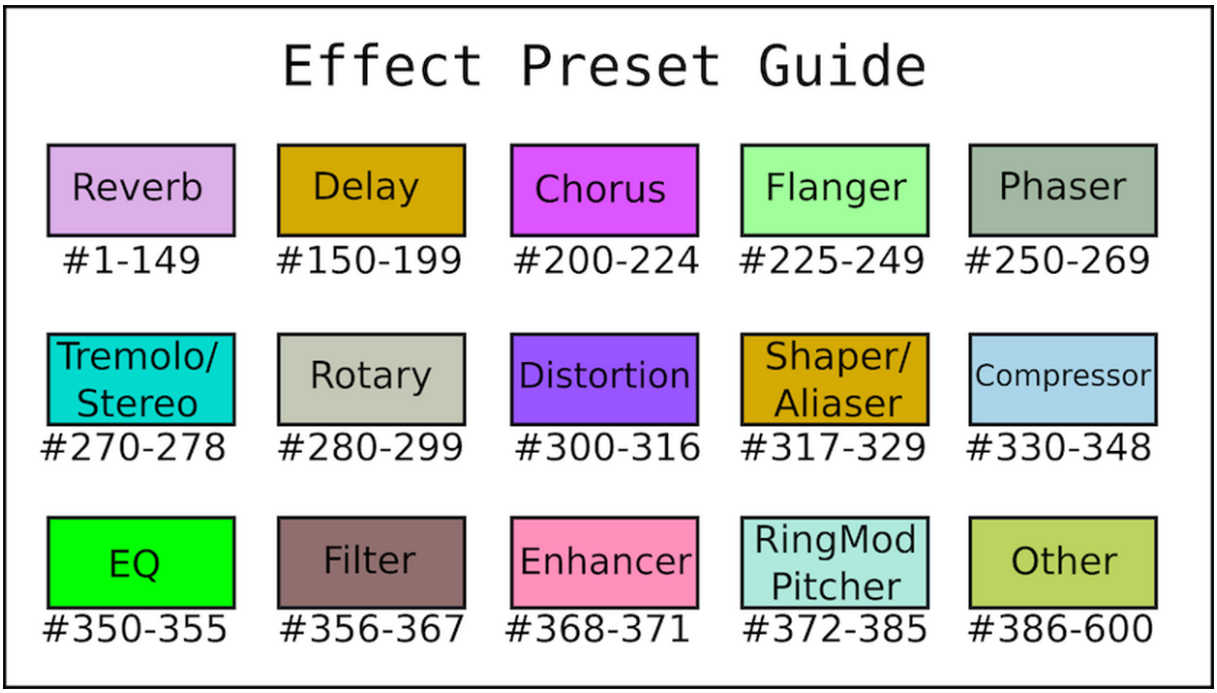
ID	Multi
97	Fairy Tale Glock
98	Epic Pad
99	Plucked Ambience
100	Dubly Bass&Piano
101	Betty Boop
102	70's Prog Fusion
103	EnvloProg Fusion
104	Rhodes Surprise
105	Piano Trio Ped2
106	Pedal Drummer!
107	EP & Pedal Pads
108	3Octave Pno/Bass
109	Piano Vel Brass
110	Rhode Sweetness
111	Double Drummer
112	VelocityBell Pad
113	Piano Lesson
114	Fuzzy Wurly/Bass
115	Trem Wurly Layer
116	Clavinorgethizer
117	Quad Stack 1
118	Quad Stack 2
119	MW Orch Strings
120	Cathedral Organ
121	BaroqueEnsembles
122	PipeOrgnVox&Orch
123	Island Girl
124	Ice Age
125	Janet's Strut
126	Windy Pad
127	Wurly/Horns
128	Vocal Organ
129	Full Blast Horns
130	Clocks
131	Enchanted Forest
132	Sleepy Hollow
133	Klezmer
134	Kurzland Report
135	Why Am I Here?
136	Voyager
137	Year oftheDragon
138	Bring It MW
139	Reflections
140	Hybrid Clavier
141	Gabriel's Keys
142	Boz Low Down
143	Prog Split
144	Don't Stop

ID	Multi
145	Aero Dream
146	Str/Cel/Vox/Glok
147	Sparkler
148	Guitar+Synth
149	Neo-Baroque
150	Dirty Funk Split
151	Mystical Synth
152	Stacked Organ
153	Glitzy Keys
154	Phat Horns
155	Buggin Bells
156	Breathy Synth
157	Clean Lead
158	Piano+Strings

ID	Multi
159	SlurpyPad-O
160	DramaPad
161	Mercury Rise
162	Static Pad
163	Windy City
164	Square Coil
165	French Nylon
166	Psychedelic Pad
167	Floating Pad
168	Brass Pad
169	String Pad
170	Large Choir
171	Medieval Ages
172	Gamelan

ID	Multi
173	Pure Imagination
174	DnB Split
175	Dub Reggae
176	Toxic Split
177	Jazzy Key Trigs
178	Motion Synth/Pad
179	SloStrCelesta
180	SloStr/Cel/Rhds
181	Disklosure Split
182	Game ofTrombones
253	Split Default
254	Layer Default
255	Forte Control
256	Clear Multi

2.13.5 Effect Preset Guide



2.13.6 Fonctions « FUN »

Cette annexe, ajoutée à celles du « Forte Musician Guide », est une traduction du chapitre 17 du manuel «Kurzweil K2600 Musician Guide », auquel le paragraphe § 2.5.16.4 ci-dessus fait référence.

Le nom « FUN » est une abréviation pour « Function ». Les « FUNCs » sont une collection d'équations/fonctions utilisables pour moduler les signaux de « source de contrôle ».

Les « sources de contrôle » comprennent les **contrôleurs physiques** comme la **Molette de Modulation** et les « sources de contrôle logiciels » comme le LFO et la vélocité d'attaque. Vous pouvez les affecter à affecter vos sons de différentes façons.

Les « FUNs » prennent les « sources de contrôle » en entrée. En attribuant une « FUN » comme « source de contrôle », vous pouvez mélanger les signaux de 2 « sources de contrôle » et y appliquer l'une des 50 fonctions disponibles. Le résultat de cette fonction devient la nouvelle valeur de la source de contrôle. En changeant radicalement leurs valeurs d'entrée combinées, les « FUNs » peuvent avoir un effet profond sur les sons. L'expérimentation des différentes équations « FUN » donneront une meilleure idée de leurs effets que la lecture des explications. Bien que des notions mathématiques se trouvent derrière les « FUNs », le plus important à comprendre est la façon dont elles affectent les sons. Plus vous jouez avec les « FUNs », mieux vous comprendrez leurs effets.

2.13.6.1 La Mécanique des « sources de contrôle » 332
2.13.6.2 Programmation des « FUNs » 333
2.13.6.3 Description exhaustive des fonctions « FUN » 335
2.13.6.4 Ordre d'évaluation des « FUNs » 347

2.13.6.1 La Mécanique des « sources de contrôle »

Rappelons que le « K2600 » est un système intégré constitué d'un générateur de sons et un processeur d'effets tous les 2 contrôlés par MIDI (Le moteur sonore répond aux messages MIDI reçus sur le port **MIDI In** et du panneau avant, tout comme le processeur d'effets).
Les « sources de contrôle » du « K2600 » utilisent leur propre format de signal interne pour interpréter les messages de contrôle et de les communiquer au moteur son. Chaque « source de contrôle » envoyé à partir de votre contrôleur MIDI au moteur son est traduite en valeur comprise entre de -1 à +1. Cette cohérence permet au moteur de son de traiter logiquement les signaux de « sources de contrôle ». Après leur traitement par les « FUNs », les signaux sont inversement convertis en valeurs MIDI avant d'être envoyées au port **MIDI Out**.

Une valeur de « signal de contrôle » de « 0 » représente un effet minimal. C'est l'équivalent d'une « source de contrôle » déconnectée. Une valeur de « signal de contrôle » de « 1 » représente l'effet positif maximal d'une « source de contrôle », tandis que la valeur « -1 » représente l'effet négatif maximal.

Les « sources de contrôle » unipolaires & bipolaires

Il existe 2 types de signaux de « source de contrôle »: unipolaires et bipolaires.

- ✓ Un signal unipolaire a une valeur comprise entre 0 et 1.
- ✓ Un signal bipolaire a une valeur comprise entre -1 et +1.

Sources « Unipolar »

Une **pédale de commutation** est unipolaire; sa valeur de « signal de contrôle » ne sera jamais en dessous de 0. Comme c'est un contrôle de commutation, il n'a que 2 valeurs possibles: 0

qui correspond à « Off » ou au minimum, et « +1 » qui correspond à « On » ou au maximum. Lorsque vous appuyez sur votre **pédale de Sustain**, par exemple, elle envoie une valeur de « signal de contrôle » de « +1 » au moteur sonore.

Sources « Unipolar/Bipolar »
Les « sources de contrôle continus » peuvent être unipolaires ou bipolaires :

- ✓ Normalement, la **molette de modulation** est une « source de contrôle unipolaire » qui envoie une valeur de « signal de contrôle » interprété comme « 0 » si complètement en bas, et « entre 0 et +1 » au fur et à mesure vers le haut.
  Elle peut aussi être utilisée en tant que « source de contrôle bipolaire » en affectant une valeur de « Bi-Mwl » pour tous les paramètres de la « source de contrôle »
- ✓ Normalement la **molette de Pitch** est « bipolaire », et envoie un une valeur de « signal de contrôle » interprété comme « 0 » en position centrale, « entre 0 et -1 » lorsque tirée vers le bas, et « entre 0 et +1 » lorsque poussée vers le haut
  Elle peut aussi être utilisée en tant que « source de contrôle unipolaire » en affectant une valeur de « AbsPwl » pour tous les paramètres de la « source de contrôle »

Les « FUNs » peuvent agir comme « sources de contrôle unipolaire OU bipolaire », selon les valeurs des signaux d'entrée et la nature de la fonction.

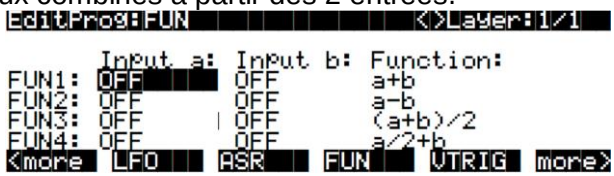
NB : Dans certaines conditions, la valeur du signal de sortie de la fonction « FUN » peut dépasser « +1 » ou « -1 », bien que le signal soit normalement « écrêté à +1 ou -1 ». Ces cas particuliers seront signalés. Par conséquent, sauf mention contraire le signal de sortie des fonctions « FUNs » décrites, est limité entre « -1 et +1 ».

2.13.6.2 Programmation des « FUNs »

Commencez par entrer dans l'éditeur de programme, puis utilisez les boutons contextuels d'écran pour sélectionner la page « FUN ».

Ensuite, l'attribution d'une « FUN » comme « source de contrôle » est un processus en 2 étapes:

- ➢ attribution d'une « FUN » comme valeur pour un ou plusieurs paramètres de « source de contrôle » dans l'éditeur de programme,
- ➢ programmation de la « FUN » dans la page « FUN », en attribuant des « sources de contrôle » aux 2 « Entrées a et b », et en choisissant une fonction (équation) qui va traiter les signaux combinés à partir des 2 entrées.



La page comporte 4 « FUNCs » pour traiter et combiner et 2 entrées locales (2 paires de signaux de contrôle) :

- ✓ « FUN 1 / 3 » sont toujours « Locals », et affectent chaque note de façon indépendante dans leurs couches respectives
- ✓ « FUNs » 2 et 4 sont « Locals » par défaut, mais peuvent être « Globals » en définissant une valeur « On » pour le paramètre « Globals » de la page courante de l'éditeur de programme

- Une « FUN » Globale affecte de façon identique et simultanée toutes les notes de son « Layer »

La meilleure façon de comprendre l'utilisation des « FUNs » est de mettre en pratique un exemple simple de combinaison de différentes équations, et d'écouter leurs effets.

Voici le guide pratique de cette mise en application simple :

- Démarrez en mode programme et sélectionnez le programme « 199 »
- Pressez **EDIT** pour entrer dans l'éditeur de programme
- Sélectionnez la page « KEYMAP » et réglez « Keymap » sur « 152 Dull Sawtooth »
- Sélectionnez ensuite la page « PITCH » et attribuer la valeur « FUN1 » pour le paramètre de « SRC1 » (OU taper le raccourci 1, 1, 2, **ENTER** sur le **pavé alphanumérique**)
- Sélectionnez le paramètre « Depth » et changer sa valeur à « 1200 cents »
- Ensuite, sélectionnez la page « FUN » et sélectionnez le paramètre « Input a » de « FUN1 »
- Attribuez-lui une valeur de « MWheel » (la façon la plus rapide est de maintenir enfoncé le bouton **ENTER** et de déplacer la **molette de Modulation**)
- Ensuite, sélectionnez la 2ème entrée « Input b » de « FUN1 » et attribuez lui la valeur « Data »
  Cela suppose que votre contrôleur MIDI soit un **curseur de données**, ou un **contrôleur programmable** que vous définissez pour envoyer des « messages de données » (MIDI 06)
- Faute de **curseur de données** ou de **contrôleur programmable**, vous pouvez régler « Input b » sur « AbsPwl » et utilisez votre **molette Pitch** pour contrôler « Input b »
  Si vous faites cela, vous aurez besoin d'aller à la page « LAYER » et de régler le paramètre « PBMode » sur la valeur « Off » afin d'empêcher les messages de **molette de modulation** d'interférer
- Maintenant, sélectionnez le paramètre « Function » et faites défiler la liste des équations
- Déplacez votre **curseur de données** ou **molette Modulation**, et écoutez leurs effets.

En fait, le fait d'écouter les divers effets tout en lisant les explications ci-dessous favorisera la compréhension. Dans le modèle créé ici, les entrées « Input a et b » sont toutes deux « unipolaires ».

Mais l'effet de chaque équation varie en fonction du type de contrôle que vous attribuez aux entrées, selon 4 combinaisons possibles:

- ✓ les deux entrées « unipolaires »
- ✓ Les deux entrées « bipolaire »
- ✓ Input a « unipolaire » et Input b « bipolaire »
- ✓ Input a « bipolaire » et Input b « unipolaire »

2.13.6.3 Description exhaustive des fonctions « FUN »

Cette section décrit comment les différentes équations « FUN » fonctionnent. Dans certains cas, un petit graphique accompagnera l'explication. Voici comment interpréter les graphiques.

- ✓ Chaque graphique représente une courbe illustrant l'effet des équations sur les signaux d'entrée
- ✓ L'axe horizontal représente les valeurs possibles de l'entrée du « FUN » (les « signaux de contrôle » combinés des « Input a & b »)
- ✓ L'axe vertical représente les valeurs possibles du signal de sortie de « FUN »
- ✓ Les 4 éléments dans le diagramme ci-dessous montrent comment lire ces graphiques:
  a) Courbe représentant l'effet de l'équation « FUN » sur chaque valeur d'entrée possible
  b) Point sur cette courbe, représentant une seule valeur d'entrée et la valeur de sortie correspondante générée par l'équation « FUN »
  c) Valeur d'entrée du point
  d) Valeur de sortie du point

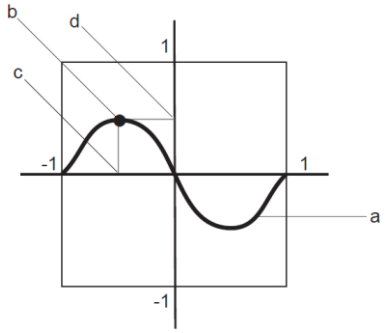


Figure 17-1 Interprétation des graphiques de « FUN »

Pour le point indiqué dans l'exemple ci-dessus :

- ✓ les valeurs combinées des « signaux de contrôle » des entrées a et b correspondent environ à « - 0.5 », ce qui correspond à une sortie de « +.5 »
- ✓ Une valeur d'entrée de « -1 » donne une valeur de sortie de « 0 », tout comme les valeurs d'entrée de « 0 » et « 1 »
- ✓ Une valeur d'entrée de « +.5 » donne une valeur de sortie de « ± 5 »

2.13.6.3.1 Équations de base 335
2.13.6.3.2 Fonctions « Warp » 342
2.13.6.3.3 Équations booléennes 344
2.13.6.3.4 LFO Sawtooth (Ramp) 344
2.13.6.3.5 Random / Chaotic LFO 345
2.13.6.3.6 Fonctions Diode 346

2.13.6.3.1 Équations de base

Les 6 équations sont des sommes ou différences pondérées, des « entrées a et b », divisées à leur tour en diverses quantités pour modifier leurs effets l'une par rapport à l'autre. Ces équations offrent ainsi différents types de mélangeurs pour combiner les signaux des deux entrées.

a + b

Mélangeur simple.

Par exemple, vous pourriez avoir « LFO1 » attribué à « SRC2 » sur une page « PITCH » et une « FUN » attribuée à « DptCtl ». Sur la page « FUN », si vous définissez « Input a » sur « MWheel », et « Input b » sur « MPress » (Aftertouch), alors cette équation vous permettra de moduler la profondeur de la

modulation de hauteur LFO avec la **molette Modulation** ou la **pression mono** (Aftertouch). Vous pouvez définir une profondeur initiale avec la **molette de modulation** et le modifier par la **pression mono**. Dans ce cas, le signal de sortie atteindrait « +1 » ou « -1 » assez rapidement.

a - b

Équation similaire à la précédente, mais inversant l'effet normal de la « source de contrôle » affecté à « Input b ».
Par exemple, si « Input a » est sur « Off » et « Input b » est affecté à une « source de contrôle unipolaire » comme « MWheel », alors la **molette de modulation** génère un « signal de contrôle » de « -1 » complètement en bas, et « 0 » au maximum.

(a + b) / 2

Même genre de contrôle que les 2 équations précédentes, mais le signal de sortie atteindra « +1 » ou « -1 » moitié moinsi souvent que l'équation « a + b ».

a / 2 + b

« Input a » a un effet correspondant à la moitié de celui de « Input b ».

a / 4 + b / 2

« Input a » a un effet correspondant à la moitié de celui de « Input b », et le résultat total a la moitié de l'effet de l'équation précédente.

(a + 2b) / 3

« Input a » a un effet correspondant à la moitié de celui de « Input b », et le résultat total a un effet supérieur à celui de l'équation précédente, mais moins que « a + b ».

a * b

Type de « source de contrôle » similaire à « Src2 » « DptCtl », avec le paramètre « MinDpt » réglé sur « 0 ».

-a * B

Équation inversant l'effet normal de la « source de contrôle » affecté à « Input a ». L'effet produit est similaire à celui de « Src2 » et « DptCtl » avec le paramètre « MinDpt » réglé sur « 0 ».

a * 10^b

Courbe exponentielle dont l'équation réelle est la suivante: a x ($10^{(2 \times b)}$ / 100). Une autre façon d'exprimer cela est la suivante: un changement de valeur de « 1 » de « Input b » produit un changement au centuple de la valeur de sortie. Voici quelques valeurs de sortie possibles:

Valeurs Input		Valeurs Output
a = +1	b = +1	+ 1
a = +1	b = 0	.01
a = +1	b = -1	.0001
a = 0	b = +1	0
a = 0	b = 0	0
a = 0	b = -+1	0
a = -1	b = +1	-1
a = -1	b = 0	-.01
a = -1	b = -1	.0001

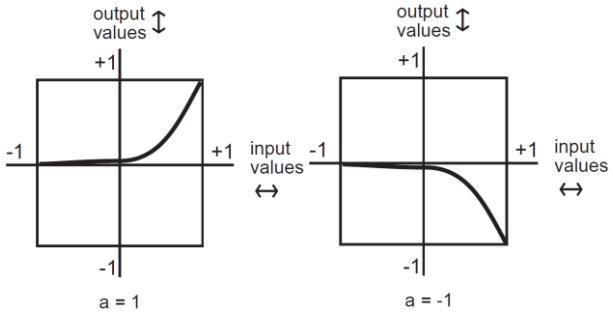


*Figure 17-2 a * 10^ b*

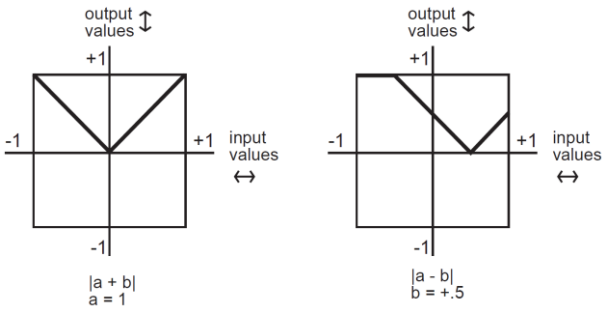


Figure 17-3 | a + b |, | a - b |

| a + b |

Cette équation est une « source de contrôle unipolaire »

| a - b |

Cette équation est une « source de contrôle unipolaire »

min(a, b)

Fonction utilisée pour limiter la plage de valeurs d'une « source de contrôle ».

Si, par exemple, la valeur de la « source de contrôle » affectée à « Input b » est sur « +.5 » :

- lorsque la valeur de la « source de contrôle » affectée à « Input a » est comprise « entre -1 et +.5 », cette valeur sera utilisée.
- Dès que la valeur de « Input b » dépasse « +.5 », la valeur de « Input b » est utilisé.

max(a, b)

Fonction opposée de la précédente.

Quantize b to a

La quantification transforme la « source de contrôle » continu affectée à « Input b » en une « source de contrôle » en escalier ; Au lieu de passer du minimum au maximum en continu, le signal passera du minimum au maximum en un certain nombre de pas égaux. Le nombre de pas est déterminé par la valeur de « Input a ».

Dans la pratique, l'utilisateur définira une valeur fixe pour « Input a » pour régler le nombre de pas dans l'effet, puis utilisera la « source de contrôle » affectée à « Input b » pour modifier l'intensité de l'effet en escalier. Par contre la modification de « Input a » en temps réel produira un effet imprévisible

Plage de valeurs pour « Input a »		Nombre de pas quand « Input b » change de Min à Max	
De..	à..	Input b bipolar	Input b unipolar
0	.0625	1 (pas d'effet)	1
.0625	.125	2	1*
.125	.1875	3	2
.1875	.25	4	2*
.25	.3125	5	3
.3125	.375	6	3*
.375	.4375	7	4
.4375	.5	8	4*
.5	.5625	9	5
.5625	.625	10	5*
.625	.6875	11	6
.6875	.75	12	6*
.75	.8125	13	7
.8125	.875	14	7*
.875	.9375	15	8

Plage de valeurs pour « Input a »		Nombre de pas quand « Input b » change de Min à Max	
De..	à..	Input b bipolar	Input b unipolar
.9375	1	16	8*

(*) Voir à la fin de la description de cette fonction
Tableau 17-1 b « Quantiquize b to a »

À titre d'exemple, considérons la « FUN » créée au début de la section précédente: la **molette de Modulation** a été affecté à « Input a », et le **curseur de données** à « Input b ». La « FUN » a été assignée à « SRC1 » sur la page « PITCH », et « Depth » de « SRC1 » a été réglé sur « 1200 cents ».

- Poussez la **molette de modulation** au maximum pour que la valeur « Input a » soit « +1 »
  Cela va déterminer un nombre de pas de 8, comme indiqué dans le tableau 17-1 ci-dessus pour un « Input b » « unipolaire »
- Avec votre **curseur de données** au minimum, maintenez une note,
- déplacez le **curseur de données** lentement
  La hauteur de la note va augmenter d'une octave en 8 pas, quand le **curseur de données** parcourt toute sa plage
  Si la valeur de « Input a » OU « Input b » est négative, elle est multipliée par « -1 », de sorte que sa valeur se situe toujours à l'intérieur des plages positives ci-dessus

Par contre, si « Input b » avait été « bipolaire » (pour un **contrôleur** « bipolaire », c'est à dire autre que le curseur de données) :

- ✓ Si le nombre envoyé par « Input b » est un nombre impair, les pas sont centrés autour de la valeur « 0 », c'est-à-dire que le pas central est équivalent à aucun effet de « Input b »
- ✓ Si le nombre de pas est pair (« Input b » pair), la valeur « 0 » ne figure pas dans les pas. C'est également le cas pour les valeurs marquées d'un astérisque (*) dans le tableau 17-1 ci-dessus, pour « Input b » « unipolaire »

lowpass(f = a, b)

Cette équation peut être appelée une équation de « retard », car c'est son effet sur la réponse du « K2600 » aux variations de la valeur de « Input b ». Elle fonctionne comme un filtre (réduction) des valeurs les plus élevées de « Input b ».

- ✓ « Input a » détermine le degré de filtrage des valeurs « Input b »
- ✓ Lorsque « Input b » varie :
  - Des valeurs faibles de « Input a » ALLONGENT retard dans transmission des variations de « Input b », à la sortie de « FUN »
  - Des valeurs élevées provoquent RACCOURCISSENT le retard dans la transmission des variations de « Input b », à la sortie de « FUN »

  Lorsque « Input b » reste constant à un niveau élevé :
  - de faibles valeurs de « Input a » RALENTISSENT la variation entre « 0 » et « Input b », de la sortie « FUN »
  - Des valeurs plus élevées de « Input a » ACCELERENT la variation entre « 0 » et « Input b », de la sortie « FUN »

Les 4 graphiques ci-dessous montrent l'effet de différentes valeurs pour « Input a » sur la variation de « Input b ».

- ✓ Dans chaque graphique, la valeur de « Input b » mont de 0 à +1
- ✓ Dans le graphique 1, la valeur de « Input a » est « 1 »
- ✓ Chaque graphique successif représente la même variation de valeur de « Input b », à des valeurs de plus en plus basses pour « Input a »

Cette équation fonctionne comme prévu uniquement lorsque la valeur de « Input a » est « 0 » ou « positive ». Les valeurs « négatives » pour « Input a » entraîneront une réponse différente de la description ci-dessus, et surtout beaucoup moins prévisible que des valeurs positives.

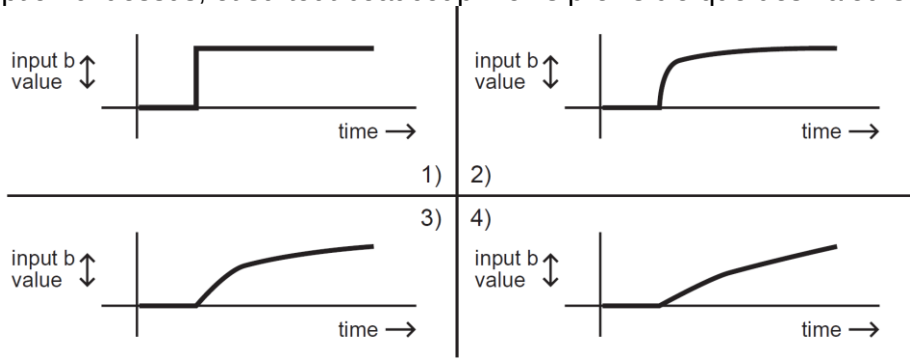


Figure 17-4 lowpass(f = a, b)

hipass(f = a, b)

Avec cette équation les valeurs basses de « Input b » sont filtrées en fonction de la valeur de « Input a ». Cela provoque des résultats quelque peu différents par rapport à l'équation ci-dessus « lowpass ».

Selon la valeur de « Input b » :

- ✓ de faibles valeurs pour « Input b » auront peu d'effet, à de faibles valeurs de « Input a »
- ✓ de fortes valeurs pour « Input b » produiront RAPIDEMENT l'effet de « FUN », puis la poursuite de la variation par une LENTE décroissance jusqu'au niveau de départ.

Selon la vitesse de variation de « Input b » :

- ✓ Pour des valeurs élevées pour « Input a », une variation rapide de la valeur de « Input b » aura peu d'effet
- ✓ Pour de faibles valeurs pour « Input a », une variation rapide de la valeur de « Input b » produiront une réponse RAPIDE de l'effet de « FUN », puis une décroissance LENTE de l'effet jusqu'au minimum.

L'écoute des effets à des valeurs différentes pour chaque entrée faciliteront la compréhension.

Les 4 graphiques ci-dessous montrent l'effet de différentes valeurs pour une entrée sur le changement de « Input b ». Dans chaque graphique, la valeur de « Input b » passe de 1 à 0. Dans le graphique 1, la valeur d'une des entrées est 1. Chaque graphique représente la même successive variation de la valeur de « Input b », à des valeurs de plus en plus basses pour « Input a ».

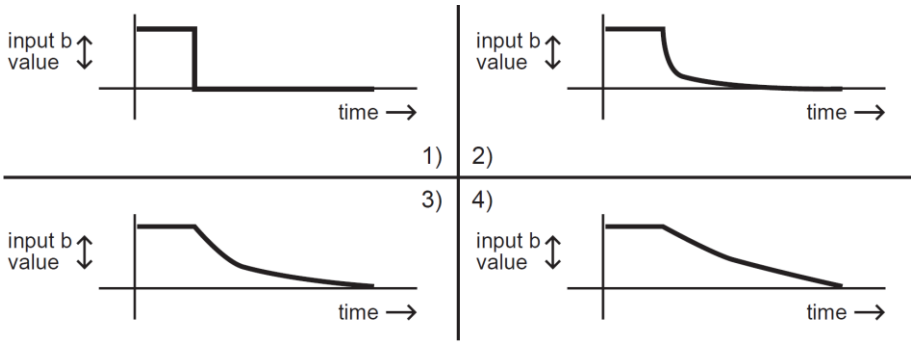


Figure 17-5 HIPASS (f = a, b)

b / (1 - a)

Autre équation de différence pondérée, similaire aux 6 premières. On obtiendra des résultats considérablement différents pour différentes valeurs de « Input a & b ».

a * (b - y)

Cette fonction récursive (« y » représente la sortie de la fonction) produit une sortie toutes les 20 millisecondes, du résultat de l'équation « a*(b-y) » appliquée à la sortie précédente (en commençant par l'appliquer à « 0 »). La sortie est donc décroissante dans le temps.
Voici un exemple :

- La 1ère valeur pour « y » est toujours 0, et on suppose que la valeur de « Input a » est « +.5 », et la valeur de « Input b » est « 1 »
- À la première évaluation de « FUN », le résultat de l'équation est « 0.5*(+1 - 0) », soit 0.5
- Ainsi, la valeur de sortie de « FUN » après la 1ère évaluation est « 0,5 », ce qui devient la nouvelle valeur de « y », pour l'évaluation suivante de « FUN », dont l'équation devient « 0.5 x (+1 - 0.5) », soit 0.25
- La valeur de sortie résultante de 0.25 devient la nouvelle valeur de « y » et pour l'évaluation suivante, l'équation devient « 0.5*(+ 1- 0.25), soit 0.375

(a + b)^2

- ✓ Pour un signal de contrôle « unipolaire », cette équation change la courbe linéaire en courbe plus basse d'un facteur 2 au point médian
- ✓ Pour un signal de contrôle « bipolaires », cette équation génère une courbe plus élevées au niveau des 2 extrémités, et « 0 » au milieu.

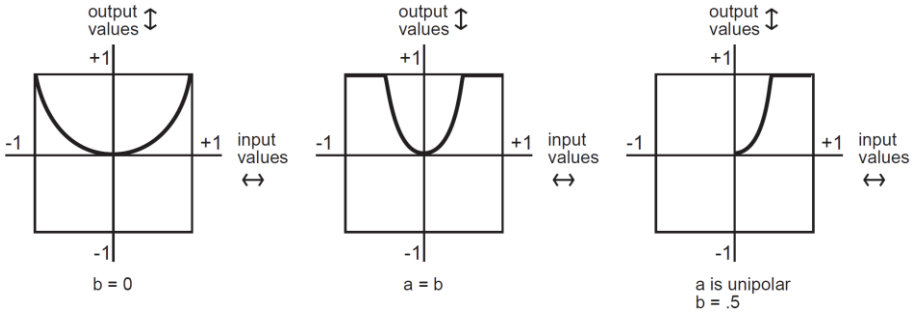


Figure 17-6 (A + b)^2

sin(a + b), cos(a + b), tri(a + b)

Ces équations sont destinées à être utilisées avec des ondes « Sawtooth » en entrées, par exemple « Input a » assigné par « LFO1 » réglé sur « Sawtooth ».
Chaque équation transforme une entrée en forme de « Sawtooth » en une sortie de forme « Sinus », « Cosinus », ou « Triangle ». D'autres de formes d'onde d'entrée se traduiront par des sorties en forme d'onde plus complexes.

Les autres façons d'obtenir des formes « Sawtooth » comme entrées à ces « FUNs » sont les suivantes :

- ✓ Utiliser la sortie d'autre « FUNs », comme celles de type « Rampe » décrites plus loin dans cette section (voir la note au paragraphe « Ordre d'évaluation des "FUNs" » § 2.13.6.4 ci-dessous)
- ✓ Vous pouvez également utiliser « LFOph1 » ou « LFOph2 » comme entrées. Les 3 graphiques ci-dessous montrent le résultat de ces fonctions avec une entrée « Sawtooth montante », et « Input b » égale à « 0 ». Le 4ème graphique montre le résultat de l'équation « sin(f = a + b) » lorsque « Input b » est égal à « 0 » et une onde sinusoïdale comme « Input a »

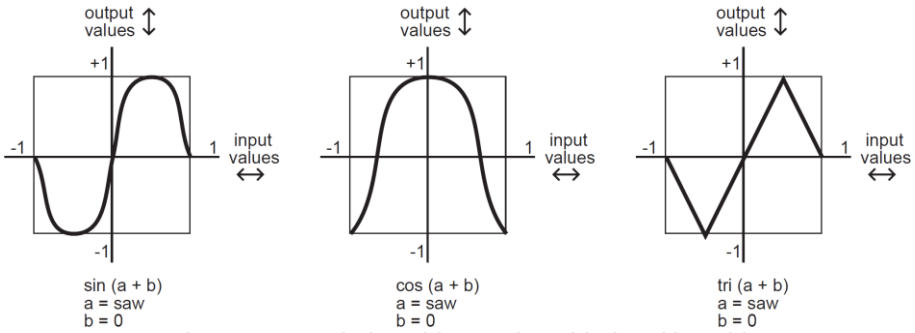


Figure 17-7 sin(a + b), cos(a + b), le tri(a + b)

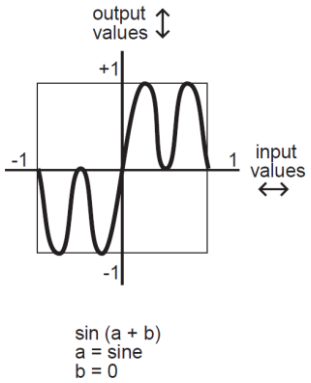


Figure 17-8 sin(a + b)

2.13.6.3.2 Fonctions « Warp »

Les 5 fonctions ci-après fonctionnent comme suit:

- ✓ « Input b » est une source variable au cours du temps, par exemple un LFO
- ✓ « Input a » est la valeur de contrôle, habituellement constante bien que ce ne soit pas obligatoire, qui affecte la façon dont la « FUN » calcule sa valeur de sortie, à partir de la valeur reçue de « Input b »

warp1(a, b)

Fonction « Vari-slope™ ».
« Input a » contrôle la transformation des valeurs « Input b »

- ✓ Si « Input b » est une onde « Sawtooth », la Waveform de sortie sera une onde « Triangle » de type variable en fonction de « Input a » (Cf. graphique ci-dessous)
- ✓ Si « Input b » est une forme d'onde plus complexe, la Waveform de sortie sera plus complexe

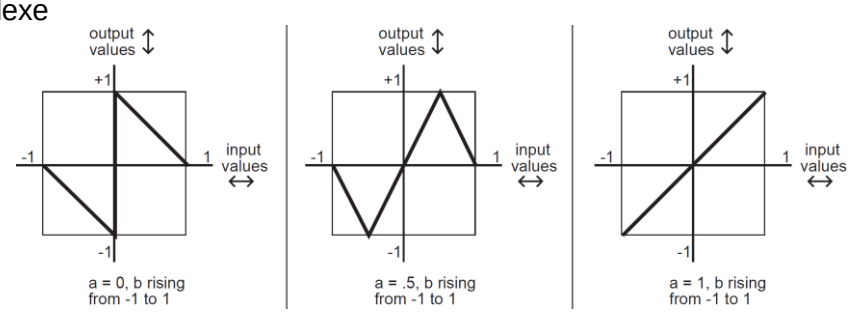


Figure 17-9 warp1(a, b)

warp2(a, b)

Fonction « Slant-square™ ».
« Input a » contrôle la transformation des valeurs « Input b »

- ✓ Si « Input b » est une onde « Sawtooth », la Waveform de sortie sera une onde « Square » de type variable en fonction de « Input a » (Cf. graphique ci-dessous)

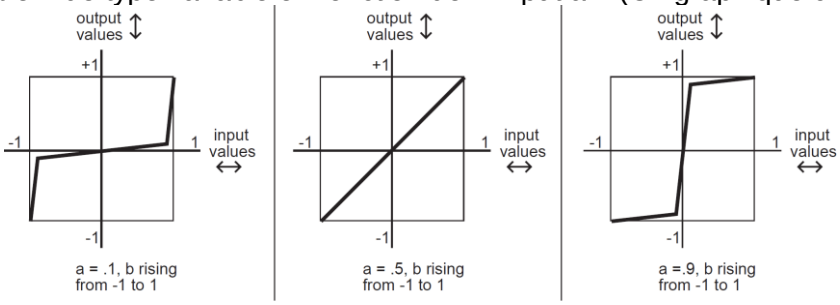


Figure 17-10 warp2(a, b)

warp3(a, b)

Fonction « Variable Inverter™ » comparant « Input a & b » sous forme de nombres binaires.
Les valeurs « Input a & b » sont 2 chaîne de 16 bits (0/1), comparées bit par bit par l'opération « XOR » (Voir XOR ci-dessous), pour renvoyer 16 nouveaux bits comme valeur de sortie, selon les règles ci-après :

- 0 – 0 : → 1
- 0 – 1 : → 1
- 1 – 1 : → 0

Le résultat peut être erratique, mais toujours très « varié ». On obtiendra les meilleurs résultats avec un LFO à faible taux (Rate) assigné à « Input b ».

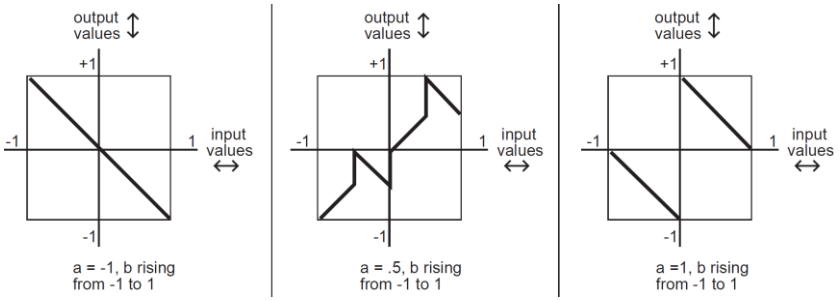


Figure 17-11 warp3(a, b)

warp4(a, b)

Fonction « Period Inverter™ » basée sur des évaluations récursives de « Input b » et comparaisons avec la valeur de l'évaluation précédente.

- Si la valeur absolue de la différence entre les deux est supérieure à la valeur de « Input a », le signe de « Input b » est inversé

La principale caractéristique de cette équation est de transformer un signal « discontinu » en « signal continu » et inversement.

Pour rendre discontinu un signal continu :

Si, par exemple, « FUN1 » utilise une équation du type « a (y + b) », sa sortie peut varier de 1 à -1, puis inversement.

- Avec « FUN1 » réglé comme « Input b » de « FUN2 », réglez « Input a » de « FUN2 » sur « On » (+1), pour que « FUN2 » supprime la discontinuité du signal

  Le graphique ci-dessous montre un exemple de signal avec une telle discontinuité, qui est rendu continu par « FUN2 » sans changer radicalement de forme

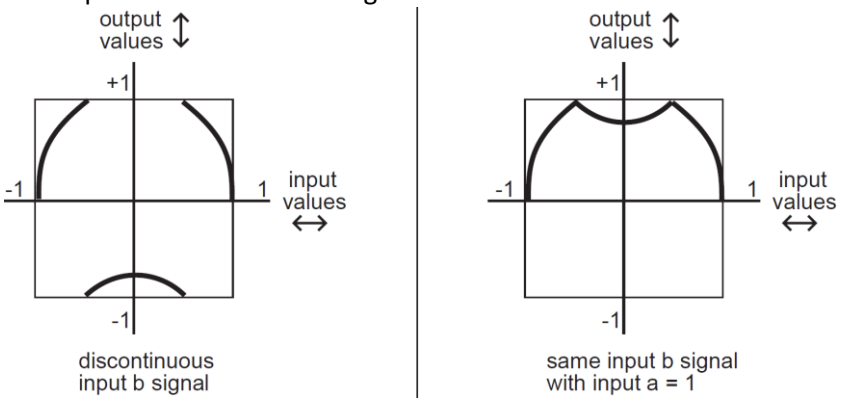


Figure 17-12 warp4(a, b)

Pour rendre continu un signal discontinu :

- utiliser cette fonction « warp4(a, b) » dans une seule « FUN », avec « Input a » réglé sur « Off » (0), et le signal changera de signe à chaque évaluation de « Input b »

warp8(a, b)

Cette fonction utilise l'équation simple « a * b * 8 » bouclant sur la comparaison suivante:

- Si le résultat est en-dehors de la plage « -1 à +1 », il enroule autour de -1 à +1 (et inversement), jusqu'à ce qu'il soit dans la plage autorisée. Le tableau ci-dessous montre quelques exemples de résultats

a * b * 8 =	Valeur Output finale
-7.4	0.4
-4.2	-0.2
-1.8	0.8
-0.6	-0.6

a * b * 8 =	Valeur Output finale
0.4	0.4
1.2	-0.2
2.6	0.6
5.4	-0.4

2.13.6.3.3 Équations booléennes

a And b

Les valeurs des entrées « Input a & b » sont interprétées comme quantitées logiques considérées « TRUE » si supérieures à « +0.5 », sinon « FALSE ». Cela transforme « FUN » en commutateur « On/ Off ».

Avec l'exemple de la section précédente, « FUN1 » a été affecté au contrôle « SRC1 » sur la page « PITCH » et « Depth » de « SRC1 » a été réglé sur « 1200 cents ».

- Avec cette équation, à la fois « Input a » (**molette de modulation**) et « Input b » (curseur **DATA**) déclenchent « FUN » lorsque déplacés au-delà du point médian
- Le « Pitch » saute à « 1200 cents « dès que les 2 « sources de contrôle » sont déplacées au-dessus de leurs points médian
- Dès que l'une d'elle est déplacée en dessous de son point médian, le « Pictch » sauterait à son niveau initial

Cette équation peut être utilisée pour déclencher « ASR », ou comme un « Layer Enable Control », ou pour toute autre « source de contrôle » On /Off. Si vous définissez l'une des entrées sur un LFO, le « FUN » serait On et Off chaque fois que le signal LFO passe au dessus de -+0.5 (tant que l'autre entrée était également au-dessus +0.5).

a Or B

Équation très similaire à « a AND b ». La seule différence est que le « FUN » se met en marche lorsque la valeur de l'une des entrées « Input a » ou « Input b » passe au-dessus « +0.5 ».

2.13.6.3.4 LFO Sawtooth (Ramp)

Les 6 fonctions suivantes génèrent un LFO en dents de scie. Chacune effectue une opération différente sur les valeurs des entrées « Input a & b », et la valeur résultante est multipliée par 25. Le résultat détermine la fréquence de l'oscillateur basse fréquence.

- ✓ Si la valeur est positive, le LFO a une forme en dents de scie montante
- ✓ Si la valeur est négative, le LFO a une forme en dents de scie descendante
- ✓ Si les valeurs sont élevées (supérieure à 10 environ), la forme d'onde de sortie n'est pas un en dents de scie pur; un peu de distorsion se produit

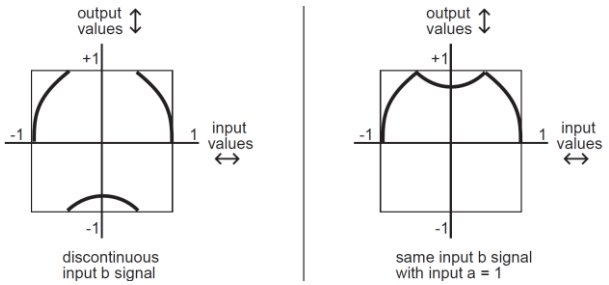


Tableau 17-2 warp8(a, b)

ramp(f = a + b)

ramp(f = a - b)

ramp(f = (a + b) / 4)

ramp(f = a * b)

ramp(f = -a * b)

ramp(f = a * b ^ 10)

NB : Le résultat est toujours multiplié par 25

2.13.6.3.5 Random / Chaotic LFO

Les 5 fonctions suivantes fonctionnent un peu comme la fonction « a * (b - y) » décrite plus haut, en ce sens qu'elles commencent avec y=0, et que le résultat est utilisé comme valeur de « y » pour la prochaine évaluation de l'équation. Bien qu'elles ressemblent souvent à un LFO (avec un cycle répétitif de valeurs de sortie), elles peuvent devenir chaotiques selon les valeurs d'entrée.

a (y + b)

ay + b

(a + 1) y + b

y + a (y + b)

a | y | + b

Sample b On a
Fonction de type « Sample and Hold ». Les valeurs des entrées « Input a & b » sont interprétées comme des quantités logiques, comme décrit pour les fonctions « a AND b » et « a OR b ». Lorsque la valeur « Input a » change de « FALSE » à « TRUE » (passe au-dessus de +0.5), la valeur de « Input b » est échantillonnée à ce moment (enregistrée), et devient la valeur de sortie de « FUN ». Cette valeur reste constante jusqu'à ce que l'entrée bascule à nouveau de « FALSE » à « TRUE ».

Sample b On ~a
Fonctionne comme la fonction précédente, mais la valeur de « Input b » est échantillonnée à chaque fois que la valeur « Input a » bascule de « TRUE » à « FALSE ».

Track b While a
Cette équation interprète aussi les valeurs des entrées « Input a & b » en tant que quantités logiques.

- Tant que la valeur de « Input a » est « TRUE », la valeur de « Input b » est utilisée comme valeur de sortie de « FUN »
- Lorsque la valeur de « Input a » est « FALSE » la valeur de sortie de « FUN » se fige et reste constante tant que « Input a » ne change pas
- Quand la valeur de « Input a » redevient « TRUE », la valeur de sortie « FUN » suit à nouveau la valeur de « Input b »

Track b While ~ a
Ceci est à l'opposé de l'équation précédente. La valeur de sortie de « FUN » suit la valeur de « Input b », tant que la valeur d'une de « Input a » est « FALSE ».

2.13.6.3.6 Fonctions Diode

Les fonctions restantes remplissent sont de type « diode » :

- ✓ seules les valeurs d'entrée positives sont pertinentes
- ✓ Si le résultat de l'équation est négatif, la valeur de sortie de « FUN » est 0

Vous pouvez utiliser ces équations pour limiter les « signaux de contrôle bipolaires » aux valeurs « unipolaires ». Normalement vous les utiliserez comme suit :

- ➢ « Input a » ou « b » sur « On » ou « Off »
- ➢ Attribution d'une « source de contrôle » à l'autre entrée.

Cest fonction permettront de produire une variété de courbes de sortie.

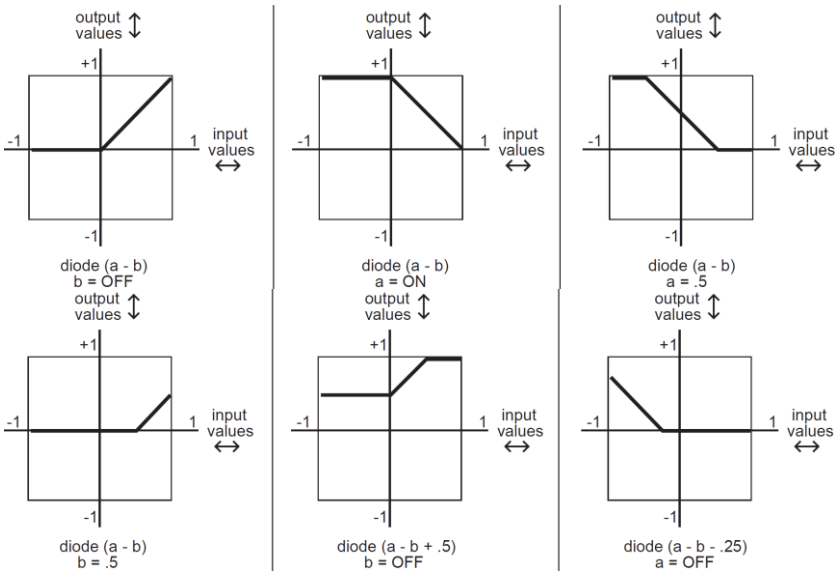


Figure 17-13 Équations Diode

Diode(a - b) Si la différence est inférieure à 0, la valeur de sortie est 0.

Diode(a - b + 0.5) Toutes les valeurs négatives de l'équation « a - b + 0.5 » sont mise à « 0 ». La courbe est de même forme que la « diode (a - b) », mais décalée vers le haut de 1/4 de la plage « -1 à +1 ».

Diode (a - b – 0.5) Courbe Identique à « diode (a - b) », mais décalée vers le bas de 1/4 de la plage

Diode (a - b + 0.25) Courbe Identique à « diode (a - b) », mais décalée de 1/8 vers le haut de la plage

2.13.6.4 Ordre d'évaluation des « FUNs »

Les informations sont effectuées toutes les 20 millisecondes, en vérifiant l'état de chaque paramètre actif, en évaluant les modifications, et en traitant les nouvelles informations. Cela se fait en fonction d'un ensemble de priorités définies qui détermine l'ordre dans lequel les paramètres sont évalués.

L'état de chaque « source de contrôle » est évalué l'un après l'autre, selon l'ordre de la liste « source de contrôle ». Dans le cas des « FUNs », elles sont évaluées dans l'ordre suivant: « FUN1, « FUN2 », « FUN3 », « FUN4 » (bien qu'il existe quelques « sources de contrôle » évaluées entre « FUN2 » et « FUN3 »).

Cet ordre d'évaluation devient déterminant si vous attribuez une « FUN » comme entrée d'une autre « FUN ». Vous devez toujours attribuer une « FUN » comme entrées pour une « FUN » de numéro supérieur pour assurer la vitesse d'évaluatin la plus rapide.

> Par exemple, vous pouvez affecter « FUN1 » en entrée un pour « FUN2 ». La valeur de sortie de « FUN1 » devant être évaluée avant d'évaluer « FUN2 ».
>
> A contrario en assignant « FUN2 » comme une entrée pour « FUN1 », lors de l'évaluation de « FUN1 » la nouvelle valeur de sortie de « FUN2 » serait encore inconue, et l'évaluation se ferait selon la valeur précédente de « FUN2 ». Il y aurait donc un retard d'un cycle d'évaluation avant qu'un changement de « FUN2 » ne se reflète dans « FUN1 ».

Le non respect de l'ordre d'évaluation peut donc avoir une incidence défavorable sur la latence des notes jouéee (Bien que cela fonctionne).

2.13.7 Tableau des algorithmes FX du Kurzweil KSP8



Les tableaux ci-après listent les algorithmes classés par ID puis par Nom.

Ils sont extraits du « KSP8 Algorithm Reference Guide » de 330 pages en anglais, téléchargeable sur le site Kurzweil), auquel le manuel du Forte fait référence aux paragraphes § 2.5.27.6.6 et § 2.5.27.6.15 ci-dessus.

Les numéros de page renvoient au manuel original en anglais.

2.13.7.1 Algorithmes classés par ID 348
2.13.7.2 Algorithmes classés par nom 351

2.13.7.1 Algorithmes classés par ID

ID	Name	PAUs	Page
Stereo Algorithms			
1	MiniVerb	1	12
2	Dual MiniVerb	2	12
3	Gated MiniVerb	2	16
4	Classic Place	2	19
5	Classic Verb	2	19
6	TQ Place	3	19
7	TQ Verb	3	19
8	Diffuse Place	3	19
9	Diffuse Verb	3	19
10	OmniPlace	3	19
11	OmniVerb	3	19
12	Panaural Room	3	32
13	Stereo Hall	3	35
14	Grand Plate	3	38
15	Finite Verb	3	40
50	Reverb+Compress	2	42
51	Reverb<>Compress	3	42
52	ClascVrb<>Comprs	3	46
53	Gate+Cmp[EQ]+Rvb	4	50
54	Gate+Cmp<>EQ+Rvb	4	50
100	LaserVerb	3	56
101	LaserVerb Lite	2	56

ID	Name	PAUs	Page
102	Mono LaserVerb	1	56
103	Revrse LaserVerb	4	59
104	Gated LaserVerb	3	62
105	LasrDly<>Reverb	2	65
106	LasrDly<>Rvrb ms	2	66
150	4-Tap Delay BPM	1	67
151	4-Tap Delay	1	67
152	8-Tap Delay BPM	2	71
153	8-Tap Delay	2	71
154	Spectral 4-Tap	2	75
155	Spectral 6-Tap	3	75
156	Complex Echo	1	80
170	Degen Regen BPM	4	83
171	Degen Regen	4	83
172	Switch Loops	2	89
173	3 Band Delay	2	92
174	Gated Delay	2	94
190	Moving Delay	1	97
191	Dual MovDelay	1	98
192	Dual MvDly+MvDly	2	98
200	Chorus 1	1	102
201	Chorus 2	2	102
202	Dual Chorus 1	1	102
203	Dual Chorus 2	2	102

ID	Name	PAUs	Page
225	Flanger 1	1	109
226	Flanger 2	2	109
250	LFO Phaser	1	116
251	LFO Phaser Twin	1	116
253	SingleLFO Phaser	1	116
254	VibratoPhaser	1	116
255	Manual Phaser	1	116
256	Allpass Phaser 3	3	122
257	Allpass Phaser 4	4	122
258	Barberpole Comb	4	125
270	Tremolo BPM	1	128
271	Tremolo	1	128
275	AutoPanner	1	131
276	Dual AutoPanner	2	133
280	Stereo Image	1	135
281	Mono -> Stereo	1	137
282	DynamicStereoize	2	139
284	Cabinet	3	143
290	VibChor+Rotor 2	2	144
291	Distort + Rotary	2	144
292	VC+Dist+HiLoRotr	2	144
293	VC+Dist+1Rotor 2	2	144
294	VC+Dist+HiLoRot2	2	144
295	Rotor 1	1	144
296	VC+Dist+Rotor 4	4	144
297	VC+Tube+Rotor 4	4	144
298	Big KB3 Effect	8	144
300	Mono Distortion	1	158
301	MonoDistort+Cab	2	158
302	MonoDistort + EQ	2	158
303	PolyDistort + EQ	2	163
304	StereoDistort+EQ	3	158
305	Subtle Distort	1	167
306	Super Shaper	1	168
307	3 Band Shaper	2	169
308	Quantize+Alias	1	170
309	Quantize+Flange	1	174
310	Gate+TubeAmp	3	178
311	Gate+Tube+Reverb	4	178
312	Gt+Tube<>MD+Chor	4	178
313	Gt+Tube<>MD+Flan	4	178
314	Gt+Tube<>2MD	4	178
315	Gt+Cmp+Dst+EQ+Ch	4	178
316	Gt+Cmp+Dst+EQ+Fl	4	178
317	TubeAmp<>MD>Chor	3	188
318	TubeAmp<>MD>Flan	3	188
319	PolyAmp<>MD>Chor	3	188
320	PolyAmp<>MD>Flan	3	188
321	Flange<>Shaper	2	193
322	Shaper<>Reverb	2	194
330	HardKneeCompress	1	195
331	SoftKneeCompress	1	195
332	Compress w/SC EQ	2	198
333	Opto Compress	2	201

ID	Name	PAUs	Page
334	Opto Comprs SCEQ	3	201
335	Band Compress	3	205
336	3 Band Compress	4	209
340	Expander	1	213
341	Compress/Expand	2	216
342	Comp/Exp + EQ	3	216
343	Gate	1	221
342	Gate w/SC EQ	2	216
347	Dual SKCompress	2	195
348	Dual Comprs SCEQ	3	198
349	Dual 3 Band Comp	8	209
350	3 Band EQ	1	226
351	5 Band EQ	3	226
352	Graphic EQ	3	229
353	Dual Graphic EQ	3	229
354	Dual 5 Band EQ	3	226
360	Env Follow Filt	2	232
361	TrigEnvelopeFilt	2	234
362	LFO Sweep Filter	2	237
363	Resonant Filter	1	240
364	Dual Res Filter	1	240
365	EQ Morpher	4	242
366	Mono EQ Morpher	2	242
370	2 Band Enhancer	1	245
371	3 Band Enhancer	2	247
372	HF Stimulate 1	1	249
373	HF Stimulate 3	3	249
374	HarmonicSuppress	2	251
375	Tone Suppressor	2	251
380	Ring Modulator	1	256
381	Pitcher	1	260
382	Poly Pitcher	2	264
383	Pitcher+MiniVerb	2	266
384	Flange<>Pitcher	2	269
385	Frequency Offset	2	270
386	MutualFreqOffset	2	270
387	WackedPitchLFO	3	274
390	Chaos!	2	276
391	ADSR Synth	4	279
392	Env Synth	3	279
400	Chorus+Delay	1	285
401	Chorus+4Tap	1	285
402	Chorus<>4Tap	2	295
403	Chor+Dly+Reverb	2	285
404	Chorus<>Reverb	2	295
405	Chorus<>LasrDly	2	295
406	St Chorus+Delay	1	305
407	St Chorus+4Tap	1	305
408	St Chor+Dly+Rvrb	2	305
409	Pitcher+Chor+Dly	2	285
410	Pitch+StChor+Dly	2	305
411	MonoPitcher+Chor	2	291
412	MonoPitch+StChor	2	305
420	Chorus+Delay ms	1	305

ID	Name	PAUs	Page
421	Chorus+4Tap ms	1	305
422	Chorus<>4Tap ms	2	305
423	Chor+Dly+Rvrb ms	2	305
425	Chor<>LasrDly ms	2	305
426	St Chor+Delay ms	1	305
427	St Chor+4Tap ms	1	305
428	StCh+Dly+Rvrb ms	2	305
429	Ptch+Chor+Dly ms	2	305
430	Ptch+StCh+Dly ms	2	305
450	Flange+Delay	1	285
451	Flange+4Tap	1	285
452	Flange<>4Tap	2	295
453	Flan+Dly+Reverb	2	285
454	Flange<>Reverb	2	295
455	Flange<>LasrDly	2	295
456	St Flange+Delay	1	305
457	St Flange+4Tap	1	305
458	St Flan+Dly+Rvrb	2	305
459	Pitcher+Flan+Dly	2	285
460	Pitch+StFlan+Dly	2	305
461	MonoPitcher+Flan	2	291
470	Flange+Delay ms	1	305
471	Flange+4Tap ms	1	305
472	Flange<>4Tap ms	2	305
473	Flan+Dly+Rvrb ms	2	305
475	Flan<>LasrDly ms	2	305
476	St Flan+Delay ms	1	305
477	St Flan+4Tap ms	1	305
478	StFl+Dly+Rvrb ms	2	305
479	Ptch+Flan+Dly ms	2	305
480	Ptch+StFl+Dly ms	2	305
498	FXMod Diagnostic	1	307
499	Stereo Analyze	1	308
Monaural Algorithms			
600	Mn MiniVerb	1	12
605	Mn LaserVerb	2	56
608	MnGt+Cmp[EQ]+Rvb	3	50
609	MnGt+Cmp<>EQ+Rvb	3	50
610	Mn 6-TapDelayBPM	1	67
611	Mn 6-Tap Delay	1	67
612	Mn Spectral 4Tap	1	75
613	Mn Complex Echo	1	80
614	Mn DegenRegenBPM	4	83
615	Mn Degen Regen	4	83
616	Mn 3 Band Delay	1	92
617	Mn Gated Delay	2	94
620	Mn Chorus 1	1	102
625	Mn Flanger 1	1	109
630	Mn LFO Phaser	1	116

ID	Name	PAUs	Page
631	Mn LFOPhaserTwin	1	116
632	Mn SingleLFOPhsr	1	116
633	Mn VibratoPhaser	1	116
634	Mn Manual Phaser	1	116
635	Mn AP Phaser 3	2	122
636	Mn AP Phaser 4	2	122
637	Mn Barberpole	2	125
640	Mn Tremolo BPM	1	128
641	Mn Tremolo	1	128
645	Mn Cabinet	2	143
646	Mn VC+Dist+Rotor	2	144
650	Mn Distortion	1	158
651	Mn Distort+Cab	2	158
652	Mn Distort + EQ	2	158
653	Mn Super Shaper	1	168
654	Mn 3 Band Shaper	1	169
655	MnQuantize+Alias	1	170
656	Mn Gate+TubeAmp	3	178
660	Mn HK Compress	1	195
661	Mn SK Compress	1	195
662	Mn Expander	1	213
663	Mn Gate	1	221
664	Mn Comprs/Expand	2	216
665	Mn 3 Band Comprs	3	209
670	Mn Graphic EQ	2	229
671	Mn 6 Band EQ	2	226
672	Mn 3BandEnhancer	1	247
673	Mn HF Stimulate1	1	249
674	Mn HF Stimulate2	2	249
675	Mn Env Filter	2	232
676	Mn Trig Env Filt	2	234
677	Mn LFOSweepFilt	1	237
678	Mn Res Filter	1	240
679	Mn EQ Morpher	2	242
680	Mn Ring Modulate	1	256
681	Mn Pitcher	1	260
682	Mn Freq Offset	2	270
690	Mn Chaos!	2	276
691	Mn ADSR Synth	4	279
692	Mn Env Synth	3	279
699	Mn Analyze	1	308
5.1 Surround Algorithms:			
700	OmniPlace 5.1	12	311
701	OmniVerb 5.1	12	311
702	TQ Place 5.1	12	311
703	TQ Verb 5.1	12	311
704	Surround		321
720	Compress 5.1	8	326

2.13.7.2 Algorithmes classés par nom

Name	ID	PAUs	Page
2 Band Enhancer	370	1	245
3 Band Compress	336	4	209
3 Band Delay	173	2	92
3 Band Enhancer	371	2	247
3 Band EQ	350	1	226
3 Band Shaper	307	2	169
4-Tap Delay	151	1	67
4-Tap Delay BPM	150	1	67
5 Band EQ	351	3	226
8-Tap Delay	153	2	71
8-Tap Delay BPM	152	2	71
ADSR Synth	391	4	279
Allpass Phaser 3	256	3	122
Allpass Phaser 4	257	4	122
AutoPanner	275	1	131
Band Compress	335	3	205
Barberpole Comb	258	4	125
Big KB3 Effect	298	8	144
Cabinet	284	3	143
Chaos!	390	2	276
Chor+Dly+Reverb	403	2	285
Chor+Dly+Rvrb ms	423	2	305
Chor<>LasrDly ms	425	2	305
Chorus 1	200	1	102
Chorus 2	201	2	102
Chorus+4Tap	401	1	285
Chorus+4Tap ms	421	1	305
Chorus+Delay	400	1	285
Chorus+Delay ms	420	1	305
Chorus<>4Tap	402	2	295
Chorus<>4Tap ms	422	2	305
Chorus<>LasrDly	405	2	295
Chorus<>Reverb	404	2	295
ClascVrb<>Comprs	52	3	46
Classic Place	4	2	19
Classic Verb	5	2	19
Comp/Exp + EQ	342	3	216
Complex Echo	156	1	80
Compress 5.1	720	8	326
Compress w/SC EQ	332	2	198
Compress/Expand	341	2	216
Degen Regen	171	4	83
Degen Regen BPM	170	4	83
Diffuse Place	8	3	19
Diffuse Verb	9	3	19
Distort + Rotary	291	2	144
Dual 3 Band Comp	349	8	209
Dual 5 Band EQ	354	3	226
Dual AutoPanner	276	2	133
Dual Chorus 1	202	1	102
Dual Chorus 2	203	2	102

Name	ID	PAUs	Page
Dual Comprs SCEQ	348	3	198
Dual Graphic EQ	353	3	229
Dual MiniVerb	2	2	12
Dual MovDelay	191	1	98
Dual MvDly+MvDly	192	2	98
Dual Res Filter	364	1	240
Dual SKCompress	347	2	195
DynamicStereoize	282	2	139
Env Follow Filt	360	2	232
Env Synth	392	3	279
EQ Morpher	365	4	242
Expander	340	1	213
Finite Verb	15	3	40
Flan+Dly+Reverb	453	2	285
Flan+Dly+Rvrb ms	473	2	305
Flan<>LasrDly ms	475	2	305
Flange+4Tap	451	1	285
Flange+4Tap ms	471	1	305
Flange+Delay	450	1	285
Flange+Delay ms	470	1	305
Flange<>4Tap	452	2	295
Flange<>4Tap ms	472	2	305
Flange<>LasrDly	455	2	295
Flange<>Pitcher	384	2	269
Flange<>Reverb	454	2	295
Flange<>Shaper	321	2	193
Flanger 1	225	1	109
Flanger 2	226	2	109
Frequency Offset	385	2	270
FXMod Diagnostic	498	1	307
Gate	343	1	221
Gate w/SC EQ	342	2	216
Gate+Cmp<>EQ+Rvb	54	4	50
Gate+Cmp[EQ]+Rvb	53	4	50
Gate+Tube+Reverb	311	4	178
Gate+TubeAmp	310	3	178
Gated Delay	174	2	94
Gated LaserVerb	104	3	62
Gated MiniVerb	3	2	16
Grand Plate	14	3	38
Graphic EQ	352	3	229
Gt+Cmp+Dst+EQ+Ch	315	4	178
Gt+Cmp+Dst+EQ+Fl	316	4	178
Gt+Tube<>2MD	314	4	178
Gt+Tube<>MD+Chor	312	4	178
Gt+Tube<>MD+Flan	313	4	178
HardKneeCompress	330	1	195
HarmonicSuppress	374	2	251
HF Stimulate 1	372	1	249
HF Stimulate 3	373	3	249
LaserVerb	100	3	56

Name	ID	PAUs	Page
LaserVerb Lite	101	2	56
LasrDly<>Reverb	105	2	65
LasrDly<>Rvrb ms	106	2	66
LFO Phaser	250	1	116
LFO Phaser Twin	251	1	116
LFO Sweep Filter	362	2	237
Manual Phaser	255	1	116
MiniVerb	1	1	12
Mn 3 Band Comprs	665	3	209
Mn 3 Band Delay	616	1	92
Mn 3 Band Shaper	654	1	169
Mn 3BandEnhancer	672	1	247
Mn 6 Band EQ	671	2	226
Mn 6-Tap Delay	611	1	67
Mn 6-TapDelayBPM	610	1	67
Mn ADSR Synth	691	4	279
Mn Analyze	699	1	308
Mn AP Phaser 3	635	2	122
Mn AP Phaser 4	636	2	122
Mn Barberpole	637	2	125
Mn Cabinet	645	2	143
Mn Chaos!	690	2	276
Mn Chorus 1	620	1	102
Mn Complex Echo	613	1	80
Mn Comprs/Expand	664	2	216
Mn Degen Regen	615	4	83
Mn DegenRegenBPM	614	4	83
Mn Distort + EQ	652	2	158
Mn Distort+Cab	651	2	158
Mn Distortion	650	1	158
Mn Env Filter	675	2	232
Mn Env Synth	692	3	279
Mn EQ Morpher	679	2	242
Mn Expander	662	1	213
Mn Flanger 1	625	1	109
Mn Freq Offset	682	2	270
Mn Gate	663	1	221
Mn Gate+TubeAmp	656	3	178
Mn Gated Delay	617	2	94
Mn Graphic EQ	670	2	229
Mn HF Stimulate1	673	1	249
Mn HF Stimulate2	674	2	249
Mn HK Compress	660	1	195
Mn LaserVerb	605	2	56
Mn LFO Phaser	630	1	116
Mn LFOPhaserTwin	631	1	116
Mn LFOSweepFilt	677	1	237
Mn Manual Phaser	634	1	116
Mn MiniVerb	600	1	12
Mn Pitcher	681	1	260
Mn Res Filter	678	1	240
Mn Ring Modulate	680	1	256
Mn SingleLFOPhsr	632	1	116
Mn SK Compress	661	1	195

Name	ID	PAUs	Page
Mn Spectral 4Tap	612	1	75
Mn Super Shaper	653	1	168
Mn Tremolo	641	1	128
Mn Tremolo BPM	640	1	128
Mn Trig Env Filt	676	2	234
Mn VC+Dist+Rotor	646	2	144
Mn VibratoPhaser	633	1	116
MnGt+Cmp<>EQ+Rvb	609	3	50
MnGt+Cmp[EQ]+Rvb	608	3	50
MnQuantize+Alias	655	1	170
Mono -> Stereo	281	1	137
Mono Distortion	300	1	158
Mono EQ Morpher	366	2	242
Mono LaserVerb	102	1	56
MonoDistort + EQ	302	2	158
MonoDistort+Cab	301	2	158
MonoPitch+StChor	412	2	305
MonoPitcher+Chor	411	2	291
MonoPitcher+Flan	461	2	291
Moving Delay	190	1	97
MutualFreqOffset	386	2	270
OmniPlace	10	3	19
OmniPlace 5.1	700	12	311
OmniVerb	11	3	19
OmniVerb 5.1	701	12	311
Opto Compress	333	2	201
Opto Comprs SCEQ	334	3	201
Panaural Room	12	3	32
Pitch+StChor+Dly	410	2	305
Pitch+StFlan+Dly	460	2	305
Pitcher	381	1	260
Pitcher+Chor+Dly	409	2	285
Pitcher+Flan+Dly	459	2	285
Pitcher+MiniVerb	383	2	266
Poly Pitcher	382	2	264
PolyAmp<>MD>Chor	319	3	188
PolyAmp<>MD>Flan	320	3	188
PolyDistort + EQ	303	2	163
Ptch+Chor+Dly ms	429	2	305
Ptch+Flan+Dly ms	479	2	305
Ptch+StCh+Dly ms	430	2	305
Ptch+StFl+Dly ms	480	2	305
Quantize+Alias	308	1	170
Quantize+Flange	309	1	174
Resonant Filter	363	1	240
Reverb+Compress	50	2	42
Reverb<>Compress	51	3	42
Revrse LaserVerb	103	4	59
Ring Modulator	380	1	256
Rotor 1	295	1	144
Shaper<>Reverb	322	2	194
SingleLFO Phaser	253	1	116
SoftKneeCompress	331	1	195
Spectral 4-Tap	154	2	75

Name	ID	PAUs	Page
Spectral 6-Tap	155	3	75
St Chor+4Tap ms	427	1	305
St Chor+Delay ms	426	1	305
St Chor+Dly+Rvrb	408	2	305
St Chorus+4Tap	407	1	305
St Chorus+Delay	406	1	305
St Flan+4Tap ms	477	1	305
St Flan+Delay ms	476	1	305
St Flan+Dly+Rvrb	458	2	305
St Flange+4Tap	457	1	305
St Flange+Delay	456	1	305
StCh+Dly+Rvrb ms	428	2	305
Stereo Analyze	499	1	308
Stereo Hall	13	3	35
Stereo Image	280	1	135
StereoDistort+EQ	304	3	158
StFl+Dly+Rvrb ms	478	2	305
Subtle Distort	305	1	167
Super Shaper	306	1	168
Surround	704		321

Name	ID	PAUs	Page
Switch Loops	172	2	89
Tone Suppressor	375	2	251
TQ Place	6	3	19
TQ Place 5.1	702	12	311
TQ Verb	7	3	19
TQ Verb 5.1	703	12	311
Tremolo	271	1	128
Tremolo BPM	270	1	128
TrigEnvelopeFilt	361	2	234
TubeAmp<>MD>Chor	317	3	188
TubeAmp<>MD>Flan	318	3	188
VC+Dist+1Rotor 2	293	2	144
VC+Dist+HiLoRot2	294	2	144
VC+Dist+HiLoRotr	292	2	144
VC+Dist+Rotor 4	296	4	144
VC+Tube+Rotor 4	297	4	144
VibChor+Rotor 2	290	2	144
VibratoPhaser	254	1	116
WackedPitchLFO	387	3	274

2.13.8 La version 4.0 du Firmware est annoncée au salon NAMM 2019

Moins d'un an après la spectaculaire version 3.0…..

NAMM 2019 : Bientôt de la synthèse FM dans le Kurzweil Forte

Par Banshee in Avalon le 25/01/2019 à 15:54:00

Kurzweil profite du NAMM 2019 pour annoncer qu'il va bientôt mettre à jour ses claviers Forte en y intégrant notamment un moteur de synthèse FM.

- ✓ Moteur de synthèse FM à 6 opérateurs avec la possibilité de charger des fichiers SysEx
- ✓ 16 step séquenceurs MIDI CC simultanés pour faire de la séquence de modulation
- ✓ Program Tuning Maps pour stretcher les pianos et profiter d'accordages alternatifs
- ✓ Amélioration des Object Utilities avec la possibilité de déplacer les objets et la prise en charge des dépendances entre les objets

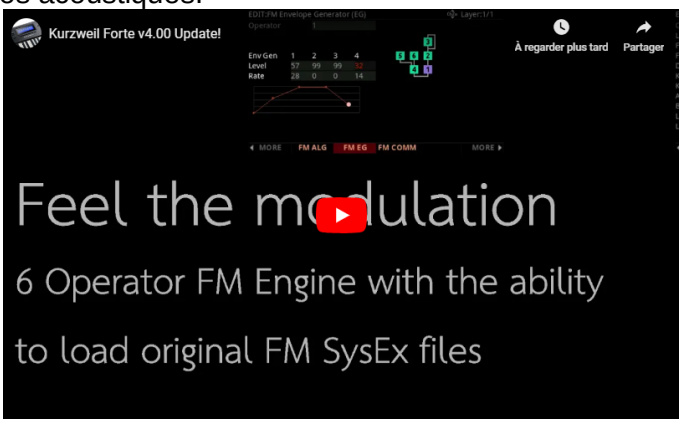
barbenzinc Posté le 25/01/2019 à 16:40:17

Voici les premiers changements notables que Kurzweil à annoncés concernant la v4 des Forte:

- ✓ Un nouveau moteur FM 6 opérateurs complètement compatible avec les moteurs FM des DX7, TX802, etc...
- ✓ Ce moteur fonctionne de manière indépendante dans la machine, on peut considérer que c'est un plug-in FM dans le Forte.
- ✓ **Il prend en charge directement les sysex du DX7, donc on a accès à tous les sons dispos, soit plusieurs milliers je pense depuis que le DX7 est sorti**. Evidemment tout est entièrement re-programmable...
- ✓ Des nouveaux blocks 'FM OPERATOR', et ceux la sont intégrés dans la synthèse VAST.
- ✓ On peut donc créer ses propres algorithmes, reproduire ceux des DX ou autres machines FM.
- ✓ Sachant que l'architecture est modulaire on peut tout à fait envoyer un sample dans un opérateur FM, puis passer dans un filtre multimode, repasser dans un operateur FM, bref, toutes les combinaisons et connections sont envisageables.
- ✓ Un nouveau séquenceur d'évènement MIDI par programme, indépendant de l'arpégiateur / step-séquenceur et qui permet sur 64 pas de programmer des changements de valeur MIDI CC. Par exemple si on assigne le MIDI 6 à un paramètre de waveshaping, il suffira de dire à ce séquenceur d'évènement MIDI de moduler le

CC6 et le waveshaping sera modifier en temps réel, un peu comme un motion control. Ce séquenceur peut être synchro à l'arpégiateur, ou avancer d'un pas à chaque note jouée ou bien tourner en mode free run. On pourra théoriquement aussi moduler ces modulations par une autre source...

- ✓ Des nouvelles fonctions de gestion de fichiers, avec une plus grande possibilité de sélection des objets que l'on veut sauvegarder, ainsi que la possibilité de bouger des objets en mémoire.
- ✓ Enfin la possibilité d'avoir un mapping d'accordages alternatifs, donc plutôt destiné aux sons de pianos acoustiques.



[NAMM 2019 Kurzweil Forte OS Version 4 Update Kraft Music]

3 Object Lists (OS version 3.01)

Tiré de l'archive téléchargeable : « Forte_Full Objects List (v3.01).xls »

3.1 Factory Programs (OS version 3.01) 355
3.2 Factory Multis (OS version 3.01) 359
3.3 Keymap 360
3.4 Samples 364
3.5 FX Chains 369
3.6 FX Presets 378
3.7 Songs 381
3.8 Arpeggio Presets 383
3.9 Arpgeggio Shift Pattern 384
3.10 Arpgeggio Velocity Pattern 385
3.11 Arpgeggio Duration Pattern 385
3.12 Intonation table 386
3.13 Velocity Maps 386
3.14 Pressure Maps 386
3.15 Pan Table 386
3.16 Exclusive Zone Maps 386

3.1 Factory Programs (OS version 3.01)

3.1.1 Piano 356
3.1.2 E. Piano 356
3.1.3 Clav 356
3.1.4 Organ 356
3.1.5 Leads 356
3.1.6 Pads 357
3.1.7 Synths 357
3.1.8 Syn Bass 357
3.1.9 Strings 357
3.1.10 Brass 357
3.1.11 Winds 357
3.1.12 Ensemble 357
3.1.13 Guitar 357
3.1.14 Bass 357
3.1.15 Drums 357
3.1.16 Perc 357
3.1.17 Voices 358
3.1.18 Mallets 358
3.1.19 Hybrid 358
3.1.20 Misc 358

ID	Name	Category
1	Rich 9ft Grand	
2	Rich 7ft Grand	
3	Bright 9ft Grand	
4	Bright 7ft Grand	
5	Solo 9ft Grand	
6	Solo 7ft Grand	
7	Vintage Upright	
8	Vintage Grand	
9	Elegant Grand	
10	New Orleans	
11	Dark & Distant	
12	Piano & Pad	
13	Piano & Strings	
14	Punchy Edge	
15	R&B Stack	
16	SuperPop	
17	70's Album	3.1.1 Piano
18	Artis Grand	
19	Legacy Grand	
20	New Age	
21	Piano & Harp	
22	Piano & Choir	
23	Mood Ring	
24	Ambience	
25	Film Piano	
26	Soul Piano	
27	Pub Piano	
28	Double Grand	
29	Mono Upright	
30	Double Squash	
31	Vintage Squash	
32	House Piano	
33	Rooftop EP Tine	
34	Steely Dyno 77	
35	VintAmp ReedEP	
36	Amped Bell 73	
37	BarkDist EP Tine	
38	Beck's Retro EP	
39	Phasey EP Tine	
40	Mr. SparkleTop73	
41	Aged Tolex 77	
42	Smooth 70s 73	
43	FusionChorDyno73	
44	Chorus EP Tine	
45	73/77StereoBells	
46	Env Filter EP	
47	Ray's EP Reed	
48	DeepFuzz Reed EP	
49	T-Bone Reed EP	3.1.2 E. Piano
50	Phase Dist EP	
51	BrightFuzzReedEP	
52	TrampAmpReedEP	
53	FM EP 1	
54	FM EP 2	
55	Rhotary EP Tine	
56	Elec Grand Stack	
57	BrightRMI Pn/Hrp	
58	Tight Bright FM	
59	Gabriel's Melt	
60	CP80 Enhanced	
61	VideoKilledRadio	
62	UK Pop CP70	
63	MistyMountain EP	
64	No Quarter Pnt	
65	Black Friday	

ID	Name	Category
66	Sly Ballad	
67	RoyalKingWakeman	
68	StageTines Soft	
69	Suitcase Tines	
70	RealTouch73 Suit	
71	RealTouch77 Suit	
72	RealTouch ReedEP	
73	Chaka Clav	
74	SupaStevie(CB)	
75	Funkadelic Relic	
76	ZEP Clav	
77	HeartbreakerWAH	
78	Chameleon Wah	
79	Stevie Fuzz Amp	3.1.3 Clav
80	OutOfPhasPickups	
81	Fr Harpsi L84U8	
82	Fr Harpsi L48	
83	Fr Harpsi Lute	
84	Fr Harpsi L8	
85	Fr Harpsi U8	
89	Classic B3	
90	Funky Perc	
91	Soul Perc	
92	First Three	
93	PerfectStrangers	
94	'70s Drawbars	
95	Progbars	
96	Ezra II	
97	Ezra's Burner	
98	Classic Traffic	
99	Mr Smith	
100	HotTubeGospel	
101	VASTBars1-3,8&9	
102	Doors Vox	
103	Animals Vox	
104	Farfisa	
105	All Stops	3.1.4 Organ
106	AllStops AllVox	
107	Pipe Stops	
108	Chapel Organ	
109	Pipes & Voices	
110	16' Open Flute	
111	16' Ped Reed	
112	16' Reed A	
113	16' Viol	
114	LateNighter	
115	Testify	
116	The Ninth Bar	
117	Blues Harmonica	
118	ParisCmboAccordn	
119	MellowAccordion	
120	BrazilAccordion	
121	Press Lead	
122	Cars Square Lead	
123	Keytar Hero(Wah)	
124	Voyage Lead	
125	SimpleHipHopLead	
126	SquareChirpLead	
127	Vector Lead	3.1.5 Leads
128	80's Lead Synth	
129	Dark Wobbles	
130	Daft Lead	
131	Minipulse 4Pole	
132	FrankensteinWah	
133	Candy*O SyncLead	

ID	Name	Category
134	Raw & Bleedin'	
135	Dist Filter Lead	
137	Film Score Pad	
138	Majestic Pad	
139	So Lush Pad	
140	Bladerunner ARP	
141	CrotaleScape Pad	
142	Undercurrents	
143	Fairlight Pad	
144	Phase Shimmer	
145	Evolving Pad	3.1.6 Pads
146	Lush Pad	
147	Deeper Water	
148	Lush Rhythm Pad	
149	Cosmic Sus Pedal	
150	Slo Syn Orch	
151	Add a Pad 1	
152	Add a Pad 2	
153	Super Saw	
154	Bright Vector	
155	Classic SynBrass	
156	MW S&H Filt	
157	80's Heaven	
158	PolySynth Stack	
159	Chillwave Chords	
160	Classic Saws	
161	Big Old Jupiter	3.1.7 Synths
162	Punchy Synth	
163	Touch Trance	
164	Square Bell	
165	Perc Vector	
166	Tesla Coil	
167	Warbly Pong SQR	
168	Gangsta Wrap	
169	Woodhouse Bass	
170	Aggro OctoBass	
171	KneeDeepMinimoog	
172	Squeeze Mini	
173	Iceman Bass	3.1.8 Syn Bass
174	ANGRYBass	
175	Big Synth Bass	
176	Noise Bass	
177	The Way It Is	
178	Dolby Bass	
179	Adagio Strings	
180	Big LA Strings	
181	Fast Strings	
182	Slow String Trem	
183	AdagioTutti 8ves	
184	Adagio Octaves	
185	NashvilleStrings	
186	Poltergeist Pad	
187	Full Pizzicato	3.1.9 Strings
188	Lead Violins II	
189	AggressDivisiStr	
190	Yesesis Tron Str	
191	Moby TurntblTron	
192	Solo Violin fast	
193	Solo Cello fast	
194	Arpegg/Solo Harp	
195	Session Hornz	
196	High-End Horns	
197	Split SectionSW	
198	Mancini Brass	3.1.10 Brass
199	GB Hornz+Syn	
200	Super-8 Brass	
201	Brass Fanfare	

ID	Name	Category
202	Low Orch Brass	
203	Lead Trumpet	
204	Solo Trombone	
205	Jubilee Trumpets	
206	Wah Trumpet	
207	Mr. West Horns	
208	Bullit Brass	
209	Dr. StAb'N SwEll	
210	MiamiBrassSectns	
211	Mostly Saxes	
212	UniSaxSection	
213	Bassoon/Oboe	
214	Solo Alto Sax	
215	Solo Tenor Sax	3.1.11 Winds
216	Clarinet/Flute	
217	Solo Bari Sax	
218	StrawberryFlutes	
219	Gothic Climax	
220	Winds & Strings	3.1.12 Ensemble
221	3Way Split Mltrn	
227	Rich 'Caster	
228	Rich Les	
229	Studio 'Caster	
230	Phase Pick Les	
231	TimeWarpCaster	
232	Kinda Krunchy	
233	Brown Sound	
234	Stompbox Les	
235	SuperflyWahCast	3.1.13 Guitar
236	Jack the Ripper	
237	Boutique Six Str	
238	Boutique 12 Str	
239	Real Nylon	
240	Mandolin Plus	
241	Banjo Plus	
242	Dulciliere	
243	P-Bass	
244	Motown Bass	
245	Finger Bass	
246	Flea/Bootsy	
247	Jaco Fretless	3.1.14 Bass
248	AC Buzzer Bass	
249	Beasties Bass	
250	Levin/GabrlFrtls	
251	Kit 1 Open Rock	
252	Kit 2 J Geils	
253	Kit 3 West Boxy	
254	Kit 4 SquashRock	
255	Kit 5 Beatbox101	
256	Kit 6 Full Room	
257	Kit 7 Brush	
258	Kit 8 CopperRing	
259	Kit 9 Big Buzz	3.1.15 Drums
260	Kit 10 DeadRockr	
261	Kit 11 Low Rock	
262	Kit 12 GaddsLair	
263	Kit 13 KirkeeB	
264	Kit 14 ModernRok	
265	Kit 15 Drum&Bass	
266	Kit 16 Skrlx	
267	Celeste	
268	Octave Celeste	
269	Bells	
270	Carillon	3.1.16 Perc
271	Basic Orch Perc	
272	Orch Timpani	
273	Natural Perc	

ID	Name	Category
274	Percussionist	
275	BongoConga	
276	TalkingDrum	
277	Perc Accessory	
278	Carnival Perc	
279	Vocal Percussion	
280	Rogers Celeste	
283	Mixed Choir	
284	Manhattan Voices	
285	Choir Complete	
286	NYC in LA	
287	Crystal Voices	
288	Cathedral Vox	
289	Silent Sorrow	
290	Swept Tron Voice	
291	Slo Orch Chorus	3.1.17 Voices
292	Aaah Vocals	
293	Jazzy Ballad Vox	
294	Bright Syn Vox	
295	AntiqueAhhChorus	
296	Vox Orgel	
297	Aaahlicious	
298	PolyTechnobreath	
299	Glockenspiel	
300	Real Vibes	
301	Stereo Marimba	
302	Xylophone	3.1.18 Mallets
303	XHarmonicStlDrum	
304	Chimes	
305	Bigger Chimes	

ID	Name	Category
306	Crotales Hits	
307	Metal Marimba	
308	SteamPunkMallets	
309	CelesteGlockHarp	
315	Celeste Palette	
316	Bellestrum VTrg	
317	Toy Piano	
318	Bunch of Bells	
319	Synthy 73	3.1.19 Hybrid
320	Wurzzicato	
321	Comp Cro + Pad	
322	Clavestrum	
323	Bowed Crotales	
324	Bells and Bows	
325	Bass Pedal	
326	Bubbles!	
327	Magic Carpet B3	
330	Reverse Universe	
331	Pan Strings 3	
332	5th-Scape	
340	SyncoDeMayo	
350	Leviathan Bass	3.1.20 Misc
351	Decepticon Bass	
352	Latch Bass	
353	APG-ish Bass	
996	Click Track	
997	Silent Program	
998	Editor Template	
999	Clear Program	

3.2 Factory Multis (OS version 3.01)

ID	Multi Name
1	Gospel B3 & Pno
2	Min Ho Worship
3	Celestial Palace
4	Universe Pad
5	Triumphant!
6	Massive Mono
7	Sea Breeze
8	The Shire w Oboe
9	Futurescape
10	Vox n Glox
11	Jazz Combo Split
12	Triggered Comper
13	Blues Harp Jam
14	Trancendental
15	MassivePitchBend
16	Parisian Night
17	Acid Brass Group
18	BaroquePipeOrgan
19	Mwl SuperStrings
20	Cloudwalk Keys
21	Glitter Glue
22	Hollow Keys
23	Liquid Pad
24	Sus Pedal Rave
25	Gtr/Bass Ballad
26	Quad Pad
27	Piano, Steel+Pad
28	Funky Bass Split
29	Cartoon Pizz
30	Hip Hop Thirds
31	Loaded Switches
32	Euro Chords
33	Distorted Stack
34	CP, 311 & Pad
35	Piano +Gtr +Pad
36	Endless Dream
37	EP & Synbass
38	Chill Kit/Chords
39	Daydream EP
40	Big Choir 5ths
41	Plucked Sus Strs
42	Alien Choir
43	Synth & Strings
44	Pizz & Glock
45	Burning Lead
46	Jungle Marimba
47	ClavWithBenefits
48	Introspektakular
49	Pad Organ
50	Organ and EP
51	Choir Beckons
52	The 9th Circle
53	Celestial Mallet
54	Bellsy Galore
55	Mohawk Monophono
56	Lefty EP/Organ
57	Composite EP
58	Far Out EP
59	Dreamy Piano
60	Folk String Band
61	Hybrid Pad/Lead
62	VelBrassSalsaJam

ID	Multi Name
63	Rock On!
64	ABs/Brs & MWStrg
65	BsKik&Snare\Orgn
66	Vel Orchestra
67	Dream Catcher
68	Strummer
69	70's Ballad
70	80's Power Rock
71	Controlled Synth
72	FM-Disco Pop
73	Bossa Me
74	Prepared Marimba
75	EBass/FMEP & Pad
76	Cool Vibes
77	Funked Up MWheel
78	Harpsichord&Orch
79	BaroqOrgan&Strgs
80	E Bass/B3 Perc
81	Dual Manuals
82	Tron Vox/MW Tron
83	Multi Percussion
84	Open Doors
85	Keyboard Arsenal
86	Shimmering Pad
87	Clav Lead
88	Trumpet/Flute
89	LiteBrite
90	Distorted Keys
91	Maximalist Organ
92	Multi Strings
93	Multi Harpsichrd
94	Fierce Mono Lead
95	PolySaw Synth
96	Spider's Silk
97	Fairy Tale Glock
98	Epic Pad
99	Plucked Ambience
100	Dubly Bass&Piano
101	Betty Boop
102	70's Prog Fusion
103	EnvloProg Fusion
104	EP Tine Surprise
105	Piano Trio Ped2
106	Pedal Drummer!
107	EP & Pedal Pads
108	3Octave Pno/Bass
109	Piano Vel Brass
110	EP Sweetness
111	Double Drummer
112	VelocityBell Pad
113	Piano Lesson
114	Fuzzy EP/Bass
115	Trem ReedEPLayer
116	Clavinorgethizer
117	Quad Stack 1
118	Quad Stack 2
119	MW Orch Strings
120	Cathedral Organ
121	BaroqueEnsembles
122	PipeOrgnVox&Orch
123	Island Girl
124	Ice Age
125	Janet's Strut

ID	Multi Name
126	Windy Pad
127	Wurly/Horns
128	Vocal Organ
129	Full Blast Horns
130	Clocks
131	Enchanted Forest
132	Sleepy Hollow
133	Klezmer
134	Kurzland Report
135	Why Am I Here?
136	Voyager
137	Year oftheDragon
138	Bring It MW
139	Reflections
140	Hybrid Clavier
141	Gabriel's Keys
142	Boz Low Down
143	Prog Split
144	Don't Stop
145	Aero Dream
146	Str/Cel/Vox/Glok
147	Sparkler
148	Guitar+Synth
149	Neo-Baroque
150	Dirty Funk Split
151	Mystical Synth
152	Stacked Organ
153	Glitzy Keys
154	Phat Horns
155	Buggin Bells
156	Breathy Synth
157	Clean Lead
158	Piano+Strings
159	SlurpyPad-O
160	DramaPad
161	Mercury Rise
162	Static Pad
163	Windy City
164	Square Coil
165	French Nylon
166	Psychedelic Pad
167	Floating Pad
168	Brass Pad
169	String Pad
170	Large Choir
171	Medieval Ages
172	Gamelan
173	Pure Imagination
174	DnB Split
175	Dub Reggae
176	Toxic Split
177	Jazzy Key Trigs
178	Motion Synth/Pad
179	SloStrCelesta
180	SloStr/Cel/EP
181	Disklosure Split
182	Game ofTrombones
253	Split Default
254	Layer Default
255	Forte Control
256	Clear Multi

3.3 Keymap

ID	Keymap Name
1	Piano f Left
2	Piano f Right
3	Piano mf Left
4	Piano mf Right
5	Piano mp Left
6	Piano mp Right
7	Piano 3Vel L
8	Piano 3Vel R
9	Piano 3V Easy L
10	Piano 3V Easy R
11	Piano f Mono
12	Piano mf Mono
13	Piano mp Mono
14	Piano 3Vel Mono
15	Piano 3V Easy M
16	Piano 440 f L
17	Piano 440 f R
18	Piano 440 mf L
19	Piano 440 mf R
20	Piano 440 mp L
21	Piano 440 mp R
22	Piano 440 3Vel L
23	Piano 440 3Vel R
24	Piano 440 3VEZ L
25	Piano 440 3VEZ R
26	Piano 440 f Mono
27	Piano 440 mf M
28	Piano 440 mp M
29	Piano 440 3Vel M
30	Piano 440 3VEZ M
31	Piano 3Vel L alt
32	Piano 3Vel R alt
33	Piano 3Vel rag L
34	Piano 3Vel rag R
35	Piano f rag L
36	Piano f rag R
37	Piano alttimb1 L
38	Piano alttimb1 R
39	Piano alttimb2 M
40	Piano alttimb3 M
41	kGrand Piano
42	kSyn Piano
50	EP Tine Hard
51	EP Tine Soft
52	EP Tine 2 Vel
53	EP Tine Thump
57	EP Reed Hard
58	EP Reed Med
59	EP Reed Soft
60	EP Reed 3Vel
61	EP Reed Thump
62	EP Reed Release
63	FM Elec Piano
64	Clav
65	Clav alt
66	Clav alt2
67	Clav Key Release
68	Harpsichord
69	Harpsichord Rel
70	Accordion
71	Celesta
72	kHarpsichord
73	kClav
74	kClav Rel
75	kAccordion
80	B3 Bars 1-3
81	B3 Full
82	B3 Key Click
83	B3 Dist Wave
84	B3 Full Wave
85	B3 Bars 1-3 Wave
86	B3 Bars 1-4 Wave
87	B3 SW Wave
88	Tone Wheel Wave
89	kTone Wheel Orga
90	Trumpets
91	Trombets
92	Trombets alt
93	Trombones
94	Trombones alt
95	Low Bones
96	Tenor Sax
97	Tenor Sax alt
98	Tenor Sax Fast
99	Tenor Sax med
100	Bari/Tenor Sax
101	Baritone Sax
102	LegatoTenorSax
110	Stereo Strings
111	Strings Left
112	Strings Right
113	Meteor Strings
114	kEnsemble String
115	kSynstrings 1
116	kSynstrings 2
117	kEns Strings 2
120	Take6 Aah Attack
121	Take6 Aah Loop
122	Take6 Aah Loop a
123	Take6 Ooh Attack
124	Take6 Ooh Loop
125	Take6 Ooh Loop a
126	Take6 Ooh Loopa2
127	Take6 Ooh Glide
129	Take6 Bop
130	Take6 B(op)
131	Take6 Dot
132	Take6 Dot alt
133	Take6 D(ot)
134	Take6 Doop
135	Take6 Doop alt
136	Take6 D(oop)
137	Take6 Accents 2V
138	Take6 Accents 3V
139	kTake6 Aah Loop
140	kTake6 Ooh Loop
141	kSyn Vox
150	Sine Wave
151	Partials 1 2
152	Partials 1 3
153	Partials 1 4
154	Partials 1 6
155	Partials 1 8
156	Partials 1 12
157	Partials 1 2 3
158	Partials 1 2 4
159	Partials 1 2 4 6
160	Partials 1 3 5
161	Partials 2 3 4
162	Partials 2-4 Gli
163	Partials 2-10Evn
164	Partials 2-12Evn
165	Partials 3 4
166	Partials 3 4 5
167	Partials 4 5 6 7
168	Partials 5 6 7
169	Partials 5-11Odd
170	Partials 11-15
171	Partials 13-20
172	Partials 16-21
173	Partials prime
174	Sawtooth Wave
175	Saw Wave Dull
176	Saw Wave Duller
177	Saw Wave Dullest
178	Triangle Wave
179	Square Wave
180	Square Wave Dull
181	Pulse Wave 1/3
182	Buzz Wave
183	Bell Wave
184	Clav Wave
185	Sine Wave alttun
186	Synth Vox
187	Koreana
188	Hybrid Pan
189	ReedPipeBassoon
190	FlutePipeChiff
197	kM Dist Guitar
198	KGM Clean 3 PU
199	kShift Guitar
200	Steel String Gtr
201	StlStrGtrHiDecay
202	Clean Elec Gtr
203	Distorted Guitar
204	kElec Jazz Gtr
205	kAcoustic Guitar
206	k5 String Guitar
207	kShift Guitar 2
208	kSingle Mute
209	ksynElecJazzGtr
210	EBass1 Finger
212	EBass1 Fing alt
213	EBass1 Fng alt2
214	EBass2 Finger
215	EBass Slap
216	Synth Fretless
217	Upright Bass
218	Upright Bass 2
219	kEBass Slap
220	kAcoustic Bass
230	Dry Kit 1
231	Dry Kit 2
232	Dry Kit 3
233	Ambient Kit 1
234	Ambient Kit 2
235	Electric Kit 1
236	Electric Kit 2
237	Light Kit
238	Hybrid Kit 1/L
239	Hybrid Kit 2/R
240	Hybrid Kit 3/L
241	Hybrid Kit 4/R
242	Kicks and Snares
243	Jazz Toms/Kicks
244	Sine Toms/Kicks
245	Ride Cymbal
246	Drum Lyrs1 C4-B4
247	Drum Lyrs2 C4-B4
248	SFX Layers C4-B4
249	Reverse Drums
260	Percussion 1
261	Percussion 2
262	Percussion 3
263	Percussion 4
264	Percussion 5
265	Perc Layers 1
266	Perc Layers 2
267	Perc Layers 3
268	Perc Layers 4
269	Perc Layers 5
270	Perc Layers 6
271	Perc Layers 7
272	Conga Moose Lyr
273	VeryMutedTriang1
274	Marimba
275	Vibes
276	Vibes/Bells
277	Agogo/Bells
278	Agogo Bells Keys
279	Triangle Keys
280	Layer Vibes
300	Flute
301	Flute 2
302	Oboe
303	English Horn
304	Bassoon
305	Bsn/Ehrn/Oboe
306	Bassoon/Oboe
307	Clarinet
308	Eng Horn/Oboe
309	kSynflute Brt
310	kSynflute mello
311	French Horn
312	French Hrn Sec
313	Baritone Horn
314	Trumpet
315	Trombone
316	Trombone/Trumpet
317	Trombet
318	Trumpbone
319	Soft Trumpet
320	Harmon Mute Trp
321	Tuba
322	Tuba/Horn
323	Tuba/Hrn Section
324	Tuba/Sft Trp
325	kBone/Trp 2
326	kHarmon Mute Trp
327	Plucked Harp
328	Harp Arpeggios
329	Harp Gliss
333	Nylon String Gtr
337	Choir
341	Cathedral Organ
342	Church Organ
343	Timpani/Perc88ky
344	BassDrum & Snare
346	Percussion 5b
347	Timpani/Perc76ky

ID	Keymap Name
350	Tam/Crsh/BD/Timp
351	Temple & WdBlock
352	Percussion 1b
354	Percussion 2b2
355	kTambourine x 3
356	kCastanets x 3
357	Double Bass alt1
358	Castanets x 3
359	Tambourine x 3
360	Glockenspiel
361	Chimes
362	Xylophone
363	Timpani
364	Orch Bass Drum
365	Orch Crash
366	Stereo Tam Tam
367	Tam Tam Left
368	Tam Tam Right
369	Triangle
370	Tambourine Roll
371	Tambhit
372	Snare Roll
373	Snare Hit
374	Woodblock
375	Sleigh Bells
376	Castanet Hit
377	Castanet Up
378	Vibraslap
379	Temple Block 1
380	Temple Block 2
381	Temple Block 3
382	Temple Block 4
383	BassDrum/Timpani
384	Church Bell
385	Pizz Strngs Left
386	Pizz Strngs Right
387	Stereo Pizz Strg
394	Trem Strngs Left
395	Trem Strngs Right
396	Stereo Trem Strg
397	Stereo Trem Str2
400	Solo Violin
401	Solo Viola
402	Solo Cello
404	Solo Double Bass
405	Bass/Cello
406	Bass/Cello/Vln
408	Cello/Vla/Vln
409	Solo Section 1
410	Solo Section 2
411	Solo Section 3
412	Solo Section 4
413	Bagpipe Drone
414	Bottle
415	Chiff
416	Harm Pick
417	Harm Wave
418	GM Jazz Gtr
419	GM Clean 3 PU
420	3 Pickup Mutes
423	Koto
424	Mbira
425	Orchestra Hit
428	GM Applause
429	Fret Noise
430	GM Bird
431	Gunshot

ID	Keymap Name
432	Ice Rain
433	Syn Drum
434	Telephone
435	Sine PC3
450	Belltree
451	Cuica Hi
452	Filtersnap - HiQ
453	Guiro
454	GM Scratch
455	Whistle
456	Chinese Cymbal
457	Brush Snare Hit1
458	Brush Snare Hit2
459	Brush Stir Short
460	Brush Stir Long
461	808 Cowbell
462	808 Kick
463	808 Snare
464	909 Clap
465	909 Closed Hat
466	909 Open Hat
469	Jazz Kit
470	GM Standard Kit
471	GM Room Kit
472	GM Power Kit
473	GM Elec Kit
474	GMWhstle/metbell
475	GM Room Tom Lyr
476	GM Synth Kit
477	GM Elec Tom Sine
478	GM SynthTom/Cnga
479	GM Jazz Kit
480	GM Brush Kit
481	GM Brush Stir
482	GM Orch Kit
483	GM Applause
485	808 Hats
486	808 Congas
488	Timp stretch
490	Mel Tom KM
494	808 cym
496	Rev Cym
497	Dry Kit nw5 4v
498	Dry Set 1 4v
499	Dry Set 2 4v
500	Amb Set 1 4v
501	Kurz Hats
502	Elec Set 1 4v
503	PercLayers4kits
504	Tamb4DrmLyr
505	Floor Tom
506	Mid Tom
507	Hi Tom
508	Dub Kit1
509	Glub Kit
510	Standard Kit2
511	Drums w Bass1
512	AS Elec Kit1
513	AS Elec Kit3
514	PhunkDrums 1
515	Standard Kit1
516	ElecKit 3
517	Rango Kit
518	Boinker Kit
519	ElecTuneKik1
520	Glock Alt As5
521	DrumPad Map1

ID	Keymap Name
522	Clave Transposed
523	Perc Layers 7b2
524	Percussion 2c
525	PercLayers2 cage
526	PercLayers7 cage
527	PercLayers1 cage
528	TempleBlock1 ign
529	Tuned TBlocks 1
530	Tuned TBlocks 2
531	Solo Cello alt1
532	Solo Cello alt2
533	Double Bass alt2
534	Double Bass alt3
535	Organ Reeds
536	Crash only
537	Kit Layers 1
538	kGuiro
539	kBelltree
540	kFingersnap
541	kOrchestra Hit
542	kWhistle
543	kBirds
544	kIce Rain
545	kFret Noise
546	kTelephone
547	kGunshot
548	kChinese Cymbal
549	kBrush Snare Hit
550	kBrush Snare Hit
551	kBrush Stir Shor
552	kBrush Stir Long
553	kSyn Drum
554	k808 Kick
555	k808 Snare
556	k909 Closed Hat
557	k909 Open Hat
558	k808 Cowbell
559	k909 Clap
560	kXylo rel alt
561	kSleigh Loop
562	kAgogo Hi
563	kAgogo Lo
564	kCowbell
565	kTriangle Mute
566	kBongo Hi
567	kBongo Lo
568	kBongo Slap
569	kConga Open
570	kConga Closed
571	kConga Slap
572	kTumba Open
573	kTumba Flathand
574	kCajon Hit
575	kCajon Mute
576	kTambourine Up
577	kTambourine Hit
578	kMaracas
579	kShaker Up
580	kShaker Down
581	kTemple Block
582	kVibraslap
583	kCuica
584	Glock rel alt
585	kClave
586	kConga tone
587	kCowbell2
592	k2-vel [1____2__

ID	Keymap Name
593	k3-vel [1__2__3_
594	k4-vel [12_3_4__
595	k4-vel [1_2_3_4_
596	k5-vel [1_2_3_45
597	k6-vel [1_2_3456
598	k7-vel [1_234567
599	k8-vel [12345678
700	Vlns I Full L
701	Vlns I Full R
705	Vlns II Full L
706	Vlns II Full R
710	Violas Full L
711	Violas Full R
715	Celli Full L
716	Celli Full R
720	Basses Full L
721	Basses Full R
725	Vlns Div2 L
726	Vlns Div2 R
730	Violas Div2 L
731	Violas Div2 R
735	Celli Div2 L
736	Celli Div2 R
740	Basses Div2 L
741	Basses Div2 R
744	Db/Va Full L
745	Db/Va Full R
746	Db/VnI Full L
747	Db/VnI Full R
748	Db/VnII Full L
749	Db/VnII Full R
750	Db/VnII Full2 L
751	Db/VnII Full2 R
752	Db/Vc/Va/VnII FL
753	Db/Vc/Va/VnII FR
754	Vc/VnI Full L
755	Vc/VnI Full R
756	Vc/Va/VnII Ful L
757	Vc/Va/VnII Ful R
758	Va/VnII Full L
759	Va/VnII Full R
764	Db/Va Div L
765	Db/Va Div R
766	Db/Vn Div L
767	Db/Vn Div R
768	Db div/VnI ful L
769	Db div/VnI ful R
770	Db/Vc/Va/Vn DivL
771	Db/Vc/Va/Vn DivR
772	Vc/Vn Div L
773	Vc/Vn Div R
774	Vc/Va/Vn Div L
775	Vc/Va/Vn Div R
776	Va/Vn Div L
777	Va/Vn Div R
800	CP80 Hard
801	CP80 Soft
802	CP80 Dual Strike
810	Mellotron String
815	Mellotron Choir
820	Mellotron Flute
825	ARP String Ens
830	Clav II
833	Clav alt3
834	Clav Key Release
835	Pianet
836	Fast Pianet

ID	Keymap Name
840	RMI Electra Pno
841	RMI Electra Pno2
845	RMI Harpsichord
846	RMI Harpsichord2
847	RMI Harpsichord3
848	RMI Piano3
850	RMI Accenter
851	RMI_accenter lo
852	RMI_accenter hi
898	EBass1 Fng alt2
899	Sine Wave
909	Diagnostic Sine
999	Silence
1000	Artis Stn p
1001	Artis Stn mp
1002	Artis Stn mf
1003	Artis Stn f
1004	Artis Stn ff
1005	Artis Stn fff
1025	Take6 Bop 152
1027	Silence
1033	Stn Releases
1034	Bowed Crotales
1035	v01 Chimes Tuned
1036	v01 Glock Tuned
1037	Bells
1038	Celeste v01 Tune
1039	Celeste v02 Tune
1040	Celeste v03 Tune
1041	Celeste v04 Tune
1042	Celeste v05 Tune
1043	Celeste v06 Tune
1044	Celeste v07 Tune
1045	Celeste v08 Tune
1046	Celeste v09 Tune
1047	Celeste v10 Tune
1049	Trombets
1200	Bells alt tuning
1409	German ppp
1410	German pp
1411	German p
1412	German mp
1413	German mf
1414	German f
1415	German ff
1416	German fff
1417	Japanese ppp2
1418	Japanese pp2
1419	Japanese p2
1420	Japanese mp2
1421	Japanese mf2
1422	Japanese f2
1423	Japanese ff2
1424	Japanese fff2
1425	EP Tine 73 ppp
1426	EP Tine 73 pp
1427	EP Tine 73 p
1428	EP Tine 73 mp
1429	EP Tine 73 mf
1430	EP Tine 73 f
1431	EP Tine 73 ff
1432	EP Tine 73 fff
1433	EP Tine 77 ppp
1434	EP Tine 77 pp
1435	EP Tine 77 p
1436	EP Tine 77 mp
1437	EP Tine 77 mf

ID	Keymap Name
1438	EP Tine 77 f
1439	EP Tine 77 ff
1440	EP Tine 77 fff
1441	EP Tine 77 ppp 2
1442	EP Tine 77 pp 2
1443	EP Tine 77 p 2
1444	EP Tine 77 mp 2
1445	EP Tine 77 mf 2
1446	EP Tine 77 f 2
1447	EP Tine 77 ff 2
1448	EP Tine 77 fff 2
1449	EP Tine 73 ppp 2
1450	EP Tine 73 pp 2
1451	EP Tine 73 p 2
1452	EP Tine 73 mp 2
1453	EP Tine 73 mf 2
1454	EP Tine 73 f 2
1455	EP Tine 73 ff 2
1456	EP Tine 73 fff 2
1793	B4 Thump
1794	Damper Pedal fas
1795	Pedal Release 1
1796	Pedal Release 2
1808	Yam Releases
2000	EP Reed ppp
2001	EP Reed pp
2002	EP Reed p
2003	EP Reed mp
2004	EP Reed mf
2005	EP Reed f
2006	EP Reed ff
2007	EP Reed fff
2024	Fr Harpsi U8
2025	Fr Harpsi L8
2026	Fr Harpsi Lute
2027	Fr Harpsi Rel
2028	Fr Harpsi L48
2029	Fr Harpsi L84U8
2030	Clav CA ppp
2031	Clav CA pp
2032	Clav CA p
2033	Clav CA mp
2034	Clav CA mf
2035	Clav CA f
2036	Clav CA ff
2037	Clav CA fff
2038	Clav CB ppp
2039	Clav CB pp
2040	Clav CB p
2041	Clav CB mp
2042	Clav CB mf
2043	Clav CB f
2044	Clav CB ff
2045	Clav CB fff
2046	Clav CA Rel ppp
2047	Clav CA Rel ff
2048	Clav CB Rel ppp
2049	Clav CB Rel ff
2050	Celeste v01
2051	Celeste v02
2052	Celeste v03
2053	Celeste v04
2054	Celeste v05
2055	Celeste v06
2056	Celeste v07
2057	Celeste v08
2058	Celeste v09

ID	Keymap Name
2059	Celeste v10
2060	Bowed Crotales
2069	VS Wave 115
2070	EP Reed Rel Soft
2071	EP Reed Rel Hard
2072	Crotales Hits
2073	EP Tine Releases
2074	EP Tine Releases
3200	steeldrum
3201	mandolin
3202	Banjo w/C4A
3203	CLAV 8rt C
3204	MARIMBA 8rt
3205	Chroma PW Saw 20
3206	TX802 dbass2
3207	CZ1manbas
3208	SEM PW 5%
3209	SEM PW 30%
3210	SEM PW 50%
3211	HD Bones
3212	HD Trumpet
3213	HD Bari
3214	Soft Alto Sax
3215	HD Tenor
3216	ALTOSAX
3217	Les Sustains
3218	Les Mutes
3219	'Caster Mutes
3220	'Caster Sustains
3221	BariSax 18RT
3222	Miami 1stTpt
3223	Dual Elec Piano
3224	Hard Elec Piano
3225	Soft Elec Piano
3226	Voices
3227	Dual E Bass
3228	Elec Pick Bass
3229	Elec Slap Bass
3230	Finger Atk Bass
3231	Tenor Saxophone
3232	Sax no Altissimo
3233	Chirp
3234	FM Bell Trans
3235	Waterphone
3236	Metal Clank
3237	TimbaleShell Atk
3238	Cowbell Atk
3239	Timbale Atk
3240	Bell Attack
3241	Clave Atk
3242	Wood Bar Atk
3243	Conga Tone Atk
3244	Conga Slap Atk
3245	Elec Pno Atk
3246	Brass Attack
3247	Bow Attack
3248	Jazz Guitar Atk
3249	Steel Guitar Atk
3250	Perc Atk 1
3251	Perc Atk 2
3252	Perc Atk 3
3253	Wood Bars
3254	Oboe Wave
3255	Clav Wave
3256	Elec Piano Wave
3257	Bell Wave
3258	Ping Wave

ID	Keymap Name
3259	Organ Wave 1
3260	Organ Wave 2
3261	Organ Wave 3
3262	Organ Wave 4
3263	Organ Wave 5
3264	Organ Wave 6
3265	Organ Wave 7
3266	Partials 13-20
3267	Partials 21-30
3268	Partials 16-21
3269	Very Dull Square
3270	Buzzy Square
3271	Hi Formant Wave
3272	ExtDynPrtls1
3273	ExtDynPrtls2
3274	ExtDynSaw
3275	Mellow Vox
3276	Mello Vox 2
3277	Syn Bass Pick
3278	Syn Guitar
3279	Syn Voices
3280	Syn Voices 2
3281	Perc Voice
3282	Jazz Organ
3283	Church Organ
3284	Draw Organ
3285	Reed Organ
3286	Fretless Bass
3287	Midi Stack
3288	Hbell
3289	Glass Rim Tone
3290	Bagpipe
3291	Filter Snap
3292	Applause
3293	Glass Rim Tone
3294	Orch Pad
3295	Heaven Bells
3296	MIDI Stack
3297	Synth Brass
3298	DigiBass
3299	AnaBass
3300	Mini Saw
3301	Dist Harmonics
3302	Ghatam Bass Tone
3303	Small Ghatam
3304	Ghatam Shell
3305	Ghatam Slap
3306	Muzhar
3307	ARP SAW
3308	ARP PW30%
3309	OB PW25%
3310	Organ Wave 8
3311	Ahh Buzz Wave
3312	OB Wave 1
3313	OB Wave 2
3314	OB Wave 3
3456	Kit Tmplt 1 Z-1v
3457	Kit Tmplt 2 P-2v
3458	Kit Tmplt 3 P-3v
3459	Kit Tmplt 4 Z-2v
3460	Kit Tmplt 5 Zprc
3461	Kit Tmplt 6 Bprc
3462	Kit Tmplt 7 Pprc
3463	Kit Tmplt 8 Zprc
3464	Vox Kit Templte
3465	E Kit Templte 1
3466	Stereo KickDrums

ID	Keymap Name
3467	Mono Kick Drums
3468	StereoSnareDrums
3469	Mono Snare Drums
3470	Tom-toms
3471	Hi-hats
3472	Rides & Crashes
3473	E Perc / SndFX
3474	Vocal Percussion
3475	Drum Percussion
3476	WoodMetlShakPerc
3477	CB 6 Toms 3v
3478	CB 3 Toms 2v
3479	CB 3 Toms 2 4v
3480	ST Toms 2v
3481	ST Toms 2v Open
3482	ST Flr Toms 3v
3483	Brush Toms
3484	Processed Toms
3485	E Synth Toms
3486	Electronic Toms
3487	Zild 13"KHats 3v
3488	Paiste Hats 3v
3489	Brush Hats 3v
3490	Processed Hats3v
3491	ElectronicHats3v
3492	Alt Kiks/Snres 1
3493	Alt Kiks/Snres 2
3494	Alt Kiks/Snres 3
3495	Alt Kiks/Snres 4
3496	Alt Kiks/Snres 5
3497	Alt Kiks/Snres 6
3498	Alt Kiks/Snres 7
3499	Alt Kiks/Snres 8
3500	Alt Kiks/Snres 9
3501	Bottom Things 1
3502	Bottom Things 2
3503	Bottom Things 3
3504	Bottom Things 4
3505	Bottom Things 5
3506	Bottom Things 6
3507	CB kick1 3V
3508	CB kick2 3V
3509	CB Snare1 4v
3510	CB Snare2 5v
3511	CB Snare3 5v
3512	CB Snare4 4v
3513	CB Snr1 4v Room
3514	ST kick Prl 3V
3515	ST kick Yam 3V
3516	ST kick Yamop 3V
3517	ST kick Ayt 3V
3518	ST snr Lud1 3v
3519	ST snr Lud2 3v
3520	ST snr Lud3 3v
3521	ST snr Lud4 3v
3522	ST snr Yam1 3v
3523	ST snr Yam2 3v
3524	ST snr Yam3 3v
3525	ST snr Yam4 3v
3526	ST snr Yam4op 3v
3527	ST snr Prl 3v
3528	Lud brush snr 4v
3529	3 prt brsh wstir
3530	Ruff-roll snare
3531	Strange Hits
3532	JK Afro-clave
3533	JK Bodhran_Bass
3534	JK Brake Hi 1
3535	JK Cowclick
3536	JK 9AvGrd_FstPlH
3537	JK 9AvGrd_FastPu
3538	JK 9AvGrd_FstP2
3539	JK Mamcowclk
3540	JK Salsa_clave
3541	JK Slit_Drum_hit
3542	JK Slit_Drum_mut
3543	JK Clave dry
3544	JK Indgong
3545	JK Indgong2
3546	JK Loghia5
3547	JK Loglowa5
3548	JK Tabla dhi
3549	JK Tabla ta
3550	JK Tib bowl
3551	JK Tib bwlg5
3552	JK Guiro
3553	JK Salsa Whistle
3554	JK T6 Oo
3555	JK T6 Thing
3556	JK Metal Hit 5
3557	JK Reverse Breat
3558	JK CRGuiro
3559	JK Mono Kick Dru
3560	JK Mono Snare Dr
3561	JK Brush Toms
3562	JK GM Bird jk
3563	JK E Perc / SndF
3564	ALL Agogos&Ganko
3565	ALL BellsNBowls
3566	ALL Bongos
3567	ALL ClapsNSnaps
3568	ALL Claves
3569	ALL Conga
3570	ALL CowBellBrake
3571	ALL Djemb&Dumbek
3572	ALL Frames A
3573	ALL Frames B
3574	ALL GunCajonTalk
3575	ALL LogSlitBlock
3576	ALL LogSlitCastn
3577	ALL Orch&Misc
3578	ALL Ringbells
3579	ALL Shake&Scrape
3580	ALL Tabla&Gourd1
3581	ALL Tabla&Gourd2
3582	ALL Tambs
3583	ALL Timbales
3584	ALL Timbales2Vel
3585	ALL Triangles
3586	ALL Tumba
3587	OCT Agogos 6R
3588	OCT BassDrums 4R
3589	OCT Bendir 4R
3590	OCT Bodhran 8R
3591	OCT Bongos 4R
3592	OCT Bongos 7R
3593	OCT BrakeDrum 3R
3594	OCT Claves 7R
3595	OCT Congas 7R
3596	OCT CowBell2 3R
3597	OCT CowMambo 3R
3598	OCT CowsA 8R
3599	OCT CowsB 8R
3600	OCT Djembe 7R
3601	OCT Dumbek 6R
3602	OCT Gourd 4R
3603	OCT Guiro 2R
3604	OCT GunGun 2R
3605	OCT Hand Clap 9R
3606	OCT Indo Gong 2R
3607	OCT Log Drum 4R
3608	OCT Log&Slit 6R
3609	OCT Metals 8R
3610	OCT MiscPerc 3R
3611	OCT Shakeys A 8R
3612	OCT Shakeys B 8R
3613	OCT Shekere 2R
3614	OCT SleighBel 3R
3615	OCT Tabla 5R
3616	OCT Talk Drum 4R
3617	OCT Tamborim 3R
3618	OCT Tamborine 8R
3619	OCT TempleBlk 6R
3620	OCT TibetCym 2R
3621	OCT TibetGngA 2R
3622	OCT TibetGngB 2R
3623	OCT Timbale 10R
3624	OCT TonalCow 4R
3625	OCT Tumbas 8R
3626	OCT Tumbas 7R
3627	OCT Triangles 8R
3628	OCT Ringys 10R
3629	VRT Accessory A
3630	VRT Accessory B
3631	VRT Accessory C
3632	BODHRN Bendir L1
3633	BODHRN Bendir L2
3634	BODHRN Bendir L3
3635	DjembeDrumbek L1
3636	DjembeDumbek L2
3637	VRT BongoCongaL1
3638	VRT BongoCongaL2
3639	VRT FrameHybrdL1
3640	VRT FrameHybrdL2
3641	VRT Gourd L1
3642	VRT Gourd L2
3643	Carnival L1
3644	Carnival L2
3645	Carnival L3
3646	Carnival Snares
3647	FlexiCrotale L1
3648	FlexiCrotale L2
3649	Misc Perc Vel4
3650	Rung Keys L1
3651	Rung Keys L2

3.4 Samples

ID	Sample Name
2	Stereo Pizz F#1 [ROM]
3	Stereo Pizz B1 [ROM]
4	Stereo Pizz D2 [ROM]
5	Stereo Pizz F2 [ROM]
6	Stereo Pizz G#2 [ROM]
7	Stereo Pizz A#2 [ROM]
8	Stereo Pizz D3 [ROM]
9	Stereo Pizz F3 [ROM]
10	Stereo Pizz G#3 [ROM]
11	Stereo Pizz B3 [ROM]
12	Stereo Pizz C#4 [ROM]
13	Stereo Pizz E4 [ROM]
14	Stereo Pizz G4 [ROM]
15	Stereo Pizz A#4 [ROM]
16	Stereo Pizz C#5 [ROM]
17	Stereo Pizz E5 [ROM]
18	Stereo Pizz G#5 [ROM]
19	Stereo Pizz C6 [ROM]
20	Stereo Pizz E6 [ROM]
21	Stereo Pizz G#6 [ROM]
22	Stereo Pizz C7 [ROM]
23	Stereo Trem F1 [ROM]
24	Stereo Trem A1 [ROM]
25	Stereo Trem C#2 [ROM]
26	Stereo Trem D#2 [ROM]
27	Stereo Trem F#2 [ROM]
28	Stereo Trem A#2 [ROM]
29	Stereo Trem C#3 [ROM]
30	Stereo Trem D#3 [ROM]
31	Stereo Trem F3 [ROM]
32	Stereo Trem G3 [ROM]
33	Stereo Trem A#3 [ROM]
34	Stereo Trem C4 [ROM]
35	Stereo Trem D#4 [ROM]
36	Stereo Trem F#4 [ROM]
37	Stereo Trem A#4 [ROM]
38	Stereo Trem C#5 [ROM]
39	Stereo Trem E5 [ROM]
40	Stereo Trem G#5 [ROM]
41	Stereo Trem C#6 [ROM]
42	Stereo Trem E6 [ROM]
43	Stereo Trem A6 [ROM]
44	Stereo Trem C7 [ROM]
50	Left Piano f [ROM]
51	Right Piano f [ROM]
52	Left Piano mf [ROM]
53	Right Piano mf [ROM]
54	Left Piano mp [ROM]
55	Right Piano mp [ROM]
56	Left Piano f jk [ROM]
57	Right Piano f jk [ROM]
70	EP Tine [ROM]
72	EP Tine Thump [ROM]
80	EP Reed [ROM]
83	EP Reed Thump [ROM]
84	EP Reed Rel [ROM]
90	FM E Piano [ROM]
95	Clav [ROM]
96	Clav Release [ROM]
99	kHarpsichord v [ROM]
100	Harpsichord v [ROM]
101	Harpschrd Rel v [ROM]
102	kHarpsichord v [ROM]
105	Celesta [ROM]
107	Accordion [ROM]

ID	Sample Name
110	Hammond 1st 3 [ROM]
111	Hammond B3 Full [ROM]
112	Hammond KeyClick [ROM]
113	Hammond 1st 3b [ROM]
114	kTone Wheel Orga [ROM]
115	Trumpets [ROM]
116	Trombets 2 [ROM]
118	Trombones [ROM]
119	alt Trombones [ROM]
121	Tenor Saxes [ROM]
122	Tenor Saxes fast [ROM]
124	Bari Sax [ROM]
125	Bari Sax 2 [ROM]
126	Trombones [ROM]
127	Trombones jk alt [ROM]
128	Tenor Saxes med [ROM]
130	St Strings g1 [ROM]
131	St Strings c2 [ROM]
132	St Strings gs2 [ROM]
133	St Strings e3 [ROM]
134	St Strings gs3 [ROM]
135	St Strings e4 [ROM]
136	St Strings gs4 [ROM]
137	St Strings cs5 [ROM]
138	St Strings f5 [ROM]
139	St Strings d6 [ROM]
140	St Strings c7 [ROM]
141	Left Strings [ROM]
142	Right Strings [ROM]
149	Take 6 Bop (152) [ROM]
150	Take6 Aah Attk [ROM]
151	Take6 Aah Loop [ROM]
152	Take 6 Bop [ROM]
153	Take 6 Doop [ROM]
154	Take 6 Dot [ROM]
155	Take6 Ooh Attk [ROM]
156	Take6 Ooh Loop [ROM]
157	Take 6 B(op) [ROM]
159	Take 6 (D)ot [ROM]
161	Take6 Aah Loop a [ROM]
162	Take6 Ooh Loop a [ROM]
163	Take 6 Doop a [ROM]
165	Take 6 Dot a [ROM]
173	Syn Vox [ROM]
175	Koreana [ROM]
177	Hybrid Pan [ROM]
179	StlStrGtrHiDecay [ROM]
180	Steel String Gtr [ROM]
183	Clean Elec Gtr [ROM]
186	Distorted Guitar [ROM]
187	kDistorted Guita [ROM]
190	E Bass Fing New [ROM]
193	E BassFng e2 alt [ROM]
194	E BassFng e2 al2 [ROM]
196	E Bass Blk B [ROM]
199	EBassSlapBlkB [ROM]
200	syn Fretless [ROM]
201	Tenor Saxes RVRS [ROM]
202	Acoustic Bass mr [ROM]
203	acoustBassAltDcy [ROM]
204	Maracas Down [ROM]
210	Marimba [ROM]
211	Vibes [ROM]
212	Marimba [ROM]
213	Vibes [ROM]

ID	Sample Name
250	b3ds [ROM]
251	b3ful [ROM]
252	b3st3 [ROM]
253	b3st4 [ROM]
254	b3sw [ROM]
255	buzz [ROM]
256	dw15 [ROM]
257	dw6 [ROM]
258	e10 [ROM]
259	e12 [ROM]
260	eln15 [ROM]
261	five7 [ROM]
262	for7 [ROM]
263	fv11o [ROM]
264	on246 [ROM]
265	one23 [ROM]
266	one24 [ROM]
267	one2 [ROM]
268	one35 [ROM]
269	one3 [ROM]
270	onep4 [ROM]
271	onep6 [ROM]
272	onep8 [ROM]
273	onp12 [ROM]
274	prime [ROM]
275	saw [ROM]
276	sawd [ROM]
277	sawsd [ROM]
278	sawvd [ROM]
279	sine [ROM]
280	sq [ROM]
281	sqsd [ROM]
282	sxt21 [ROM]
283	third [ROM]
284	thn20 [ROM]
285	thre4 [ROM]
286	thre5 [ROM]
287	tri [ROM]
288	two4 [ROM]
298	kEDrum1 Kick [ROM]
299	kEDrum1 Snare [ROM]
300	LUD223.P3K [ROM]
301	Mykik.P3K [ROM]
302	Sonkik.P3K [ROM]
303	Sonkik alt [ROM]
304	YAMkik2.P3K [ROM]
305	BD2 [ROM]
306	BD123 [ROM]
307	BD51 [ROM]
308	E2kik2 [ROM]
309	LUDdryM [ROM]
310	LUDdryH [ROM]
311	Eamesm [ROM]
312	Eamesh [ROM]
313	PrldryM [ROM]
314	PrlambH [ROM]
315	EAMwoodH [ROM]
316	kEDrum2 Kick2 [ROM]
317	LUDambM [ROM]
318	LUDambM alt [ROM]
319	LUDambH [ROM]
320	LUDambH alt [ROM]
321	YAMamb [ROM]
322	YAMamb alt [ROM]
323	Snare55 [ROM]

ID	Sample Name
324	Snare58 [ROM]
325	Snare87 [ROM]
326	Snare89 [ROM]
327	e2snr [ROM]
328	e2snr3 [ROM]
329	Cross Stick [ROM]
330	Cross Stick alt [ROM]
331	Yam102 [ROM]
332	Yam124 [ROM]
333	Yam182 [ROM]
334	Yam102 alt [ROM]
335	Yam124 alt [ROM]
336	Yam182 alt [ROM]
337	Closed Hat Alt [ROM]
338	Closed Hat [ROM]
339	Slightly Opn Alt [ROM]
340	Slightly Opn Hat [ROM]
341	Open Hat [ROM]
342	Open/Cls Hat [ROM]
343	Foot Hat [ROM]
344	Crash Cymbal 2 [ROM]
345	Crash Cymbal alt [ROM]
346	Ride Rim3 [ROM]
347	RideBell [ROM]
348	Agogo Hi [ROM]
349	Agogo Hi env1 [ROM]
350	Agogo Hi env2 [ROM]
351	Agogo Hi env3 [ROM]
352	Agogo Hi env4 [ROM]
353	Agogo Lo [ROM]
354	Agogo Lo env1 [ROM]
355	Agogo Lo env2 [ROM]
356	Agogo Lo env3 [ROM]
357	Agogo Lo env4 [ROM]
358	Bongo Hi Tone [ROM]
359	Bongo Hi env1 [ROM]
360	Bongo Hi env2 [ROM]
361	Bongo Hi env3 [ROM]
362	Bongo Hi env4 [ROM]
363	Bongo Lo Tone [ROM]
364	Bongo Lo env1 [ROM]
365	Bongo Lo env2 [ROM]
366	Bongo Lo env3 [ROM]
367	Bongo Lo env4 [ROM]
368	Bongo Slap [ROM]
369	Bongo Slap env1 [ROM]
370	Bongo Slap env2 [ROM]
371	Bongo Slap env3 [ROM]
372	Cajon Hit [ROM]
373	Cajon Mute [ROM]
374	Clap [ROM]
375	Clap env1 [ROM]
376	Clap env2 [ROM]
377	Clap env3 [ROM]
378	Clave [ROM]
379	Clave env1 [ROM]
380	Clave env2 [ROM]
381	Clave env3 [ROM]
382	Conga Open Tone [ROM]
383	Conga Open env1 [ROM]
384	Conga Open env2 [ROM]
385	Conga Open env3 [ROM]
386	Tumba Open Tone [ROM]
387	Tumba Open env1 [ROM]
388	Tumba Open env2 [ROM]
389	Tumba Open env3 [ROM]
390	Conga Slap [ROM]
391	Conga Slap env1 [ROM]
392	Conga Slap env2 [ROM]
393	Conga ClosedSlap [ROM]
394	Conga ClSlp env1 [ROM]
395	Conga ClSlp env2 [ROM]
396	Tumba Flat Hand [ROM]
397	Tumba Flat env1 [ROM]
398	Tumba Flat env2 [ROM]
399	Tumba Flat env3 [ROM]
400	Cow Bell [ROM]
401	Cow Bell env1 [ROM]
402	Cow Bell env2 [ROM]
403	Finger Snap [ROM]
404	Finger Snap env1 [ROM]
405	Finger Snap env2 [ROM]
406	Finger Snap env3 [ROM]
407	Maracas Down [ROM]
408	Maracas Dwn env1 [ROM]
409	Maracas Up [ROM]
410	Maracas Up env1 [ROM]
411	Shakers Down [ROM]
412	Shakers Up [ROM]
413	Tamb Down [ROM]
414	Tamb Down env1 [ROM]
415	Tamb Up [ROM]
416	Tamb Up env1 [ROM]
417	Tamb Hit [ROM]
418	Tamb Hit env1 [ROM]
419	Tamb Hit env2 [ROM]
420	Timbale Hi mf [ROM]
421	Timbale Lo mf [ROM]
422	Timbale Hi ff [ROM]
423	Timbale Lo ff [ROM]
424	TimbaleH mf env1 [ROM]
425	TimbaleH ff env1 [ROM]
426	TimbaleL mf env1 [ROM]
427	TimbaleL ff env1 [ROM]
428	Timbale Shell [ROM]
429	TimbaleShellEnv1 [ROM]
430	Triangle Open [ROM]
431	TriangleOpenEnv2 [ROM]
432	TriangleOpenEnv2 [ROM]
433	TriangleOpenEnv3 [ROM]
434	Triangle Mute [ROM]
435	TriangleMuteEnv1 [ROM]
436	Splash Cymbal [ROM]
437	Shakers Down nl [ROM]
438	Shakers Up nl [ROM]
439	Maracas Up ja [ROM]
440	Maracas Up e1 ja [ROM]
441	Maracas Down ja [ROM]
442	Maracas Dwn e1ja [ROM]
443	Clap no flam [ROM]
444	Maracas Down sa1 [ROM]
445	Maracas Up sa1 [ROM]
446	Shakers Down sa1 [ROM]
447	Shakers Up sa1 [ROM]
448	Tamb Up env1 sa1 [ROM]
449	Tamb Dwn en1 sa1 [ROM]
450	Tamb Hit sa1 [ROM]
451	Cross Stck altAR [ROM]
452	Crash Cymbal AR [ROM]
453	Sonkik rev [ROM]
454	YAMkik2 rev [ROM]
455	BD123 rev [ROM]
456	E2kik2 rev [ROM]
457	Eamesm rev [ROM]
458	Eamesh rev [ROM]
459	PrldryM rev [ROM]
460	PrlambH rev [ROM]
461	LUDambH rev [ROM]
462	YAMamb rev [ROM]
463	Yam102 rev [ROM]
464	Yam124 rev [ROM]
465	Yam182 rev [ROM]
466	Closed Hat rev [ROM]
467	Open Hat rev [ROM]
468	Crash rev [ROM]
469	Snare55 rev [ROM]
470	e2snr rev [ROM]
471	e2snr3 rev [ROM]
477	Open/ClsHtIGNREL [ROM]
482	OpnHat scrape [ROM]
484	kTumba Open env1 [ROM]
485	kTumba Open env1 [ROM]
486	kConga ClosedSla [ROM]
487	kConga Slap [ROM]
488	kConga ClosedSla [ROM]
489	Gong [ROM]
490	kConga Slap [ROM]
491	pulsegrunge [ROM]
492	pulsegrunge [ROM]
495	auto maraca [ROM]
496	errietamb [ROM]
497	distachime [ROM]
498	popshayknroll [ROM]
499	Lazercork2 [ROM]
500	Conga Open ToneA [ROM]
501	Agogo Hi env2A [ROM]
502	TimbaleHmfenv1 j [ROM]
503	Tumba Open j [ROM]
504	Clave env1 a1 [ROM]
505	Conga ClsdSlp J1 [ROM]
506	TimbaleL mf jk1 [ROM]
507	Tumba Open env4 [ROM]
508	Shakers Dwn rvs [ROM]
509	Shakers Dwn rvs [ROM]
510	Conga Open igoff [ROM]
511	Tumba Open igoff [ROM]
512	Shakers Downsa1j [ROM]
513	Shakers Up j [ROM]
514	Agogo Hi gong [ROM]
515	Agogo Lo gong [ROM]
516	Cow Bell gong [ROM]
517	Crash Cym rva jk [ROM]
518	Shakers Up jk2 [ROM]
519	Shakers Down j1 [ROM]
520	Shakers Up j3 [ROM]
521	Clave env2b jk [ROM]
522	Clave e1alt cstn [ROM]
523	Maracas Dwn env1 [ROM]
524	Cross Stick gt1 [ROM]
525	Maracas Down gt1 [ROM]
526	Tumba Open igf a [ROM]
527	LegatoTenorSax [ROM]
528	kConga Open Tone [ROM]
529	kBongo Slap [ROM]
530	Open/Cls Hat R [ROM]
531	TriangleOpnRls [ROM]
532	MelTom alt [ROM]
533	GM CrashCym 2 [ROM]
534	GMkik1 [ROM]
535	GM Crash rev [ROM]
536	GM ELEC KiK [ROM]
537	kBongo Lo Tone [ROM]
538	kBongo Hi Tone [ROM]
539	kTriangle Mute [ROM]

ID	Sample Name
540	kAgogo Lo [ROM]
541	kAgogo Hi [ROM]
542	kEDrum2 HH Close [ROM]
543	kEDrum2 HH Open [ROM]
544	kSnare Hit [ROM]
545	kSnare Roll [ROM]
546	kTimpani [ROM]
547	kTriangle [ROM]
548	kTamb Hit [ROM]
549	kTamb Roll [ROM]
550	kCastanet Hit [ROM]
551	kCastanet Up [ROM]
552	kSleigh Bells [ROM]
553	kTriangle (rel) [ROM]
554	kChimes [ROM]
555	kCelesta [ROM]
556	kXylophone [ROM]
557	kHarp [ROM]
558	kAcoustic Bass [ROM]
559	kChurch Bell [ROM]
560	kTemple Block [ROM]
561	kGuiro [ROM]
562	kBelltree [ROM]
563	kOrchestra Hit [ROM]
564	kFret Noise [ROM]
565	kTelephone [ROM]
566	kGlock rel alt [ROM]
567	kXylo rel alt [ROM]
568	kTamb Hit [ROM]
569	kMaracas [ROM]
570	Cow Bell jk [ROM]
571	Tamb Down jk new [ROM]
577	Bari Sax 2 [ROM]
578	TrombonesMod [ROM]
600	Flute [ROM]
601	Oboe [ROM]
602	English Horn [ROM]
603	Bassoon [ROM]
605	Clarinet [ROM]
606	French Horn [ROM]
607	French Hrn Sec [ROM]
608	Baritone Horn [ROM]
609	Trumpet/Trombone [ROM]
610	Soft Trumpet [ROM]
611	Harmon Mute Trp [ROM]
613	Tuba [ROM]
614	Harp [ROM]
615	Harp Arpeggios [ROM]
618	Nylon String Gtr [ROM]
620	Glockenspiel [ROM]
621	K250 Choir [ROM]
623	K250 Pipe Organs [ROM]
624	Chimes [ROM]
625	Xylophone [ROM]
626	Timpani [ROM]
627	Orch Bass Drum [ROM]
628	kGlockenspiel [ROM]
629	Orch Crash [ROM]
630	Orch Crash jk1 [ROM]
631	Stereo Tam Tam [ROM]
632	Tam Tam Left [ROM]
633	Tam Tam Right [ROM]
635	Triangle [ROM]
636	Dark Triangle [ROM]
638	Triangle (rel) [ROM]
639	Tambourine Roll [ROM]
640	Tambhit [ROM]
641	Snare Roll [ROM]
642	Snare Hit [ROM]
643	Woodblock [ROM]
644	Sleigh Bells [ROM]
646	Castanet Hit [ROM]
647	Castanet Up [ROM]
648	Vibraslap [ROM]
649	Temple Block 1 [ROM]
650	Temple Block 2 [ROM]
651	Temple Block 3 [ROM]
652	Temple Block 4 [ROM]
653	Church Bell [ROM]
654	kVibraslap [ROM]
655	Solo Violin [ROM]
656	Solo Viola [ROM]
657	Solo Cello [ROM]
658	Fast Solo Cello [ROM]
659	Solo Double Bass [ROM]
660	Pizz Strngs Left [ROM]
661	Pizz Strngs Right [ROM]
666	TremStrngsLeft [ROM]
667	TremStrngsRight [ROM]
670	kChiff [ROM]
671	Bagpipe [ROM]
672	Bottle [ROM]
673	Chiff [ROM]
674	Harm Pick [ROM]
675	Harm Wave [ROM]
676	GM Jazz Gtr [ROM]
677	GM Clean 3 PU [ROM]
678	3 Pickup Mutes [ROM]
679	Koto [ROM]
680	Mbira [ROM]
681	Orchestra Hit [ROM]
682	Belltree [ROM]
683	Cuica Hi [ROM]
684	Filtersnap [ROM]
685	Guiro [ROM]
686	Scratch [ROM]
687	Whistle [ROM]
688	Chinese Cymbal [ROM]
689	Brush Snare Hit1 [ROM]
690	Brush Snare Hit2 [ROM]
691	Brush Stir Short [ROM]
692	Brush Stir Long [ROM]
693	808 Cowbell [ROM]
694	808 Kick [ROM]
695	808 Snare [ROM]
696	909 Clap [ROM]
697	909 Closed Hat [ROM]
698	909 Open Hat [ROM]
699	GM Applause [ROM]
700	Fret Noise [ROM]
701	GM Bird [ROM]
702	Gunshot [ROM]
703	Ice Rain [ROM]
704	Syn Drum [ROM]
705	Telephone [ROM]
706	Sine PC2ROM1 [ROM]
707	Metrobell [ROM]
708	kEDrum2 Clap [ROM]
709	kWoodblock [ROM]
710	Woodblock short [ROM]
711	GM 808 Kick [ROM]
712	Vibraslap GM [ROM]
713	GM Hi Guiro [ROM]
714	GM Guiro [ROM]
715	Cuica Hi alt [ROM]
716	Cuica Lo alt [ROM]
717	kEDrum2 Snare1 [ROM]
718	Belltree alt [ROM]
719	FS 808 Tom [ROM]
720	GM ChinCym [ROM]
721	GM Shrt Whistle [ROM]
722	Orch Crash jk1 [ROM]
723	Orch Crash a2 [ROM]
724	Tambourine Roll [ROM]
725	Orch Bass Drum a [ROM]
726	kOrch Crash jk1 [ROM]
727	Snare Hit s1 [ROM]
728	Snare Roll [ROM]
729	Tambhit [ROM]
730	Sleigh Bells [ROM]
731	Temple Block1ign [ROM]
732	SoftTrp Pipes [ROM]
733	Glockenspiel [ROM]
734	Timpani [ROM]
735	kEDrum1 Cowbell [ROM]
736	kEDrum1 Kick [ROM]
737	kBrush Stir Long [ROM]
738	kBrush Stir Shor [ROM]
739	kBrush Snare Hit [ROM]
740	kBrush Snare Hit [ROM]
741	kIce Rain [ROM]
742	kFinger Snap [ROM]
743	kCuica [ROM]
744	GM Bird [ROM]
745	kFinger Snap [ROM]
750	Vlns I Full L [ROM]
751	Vlns I Full R [ROM]
752	Vlns I Full L [ROM]
753	Vlns I Full R [ROM]
755	Vlns II Full L [ROM]
756	Vlns II Full R [ROM]
757	Vlns II Full L [ROM]
758	Vlns II Full R [ROM]
760	Violas Full L [ROM]
761	Violas Full R [ROM]
762	Violas Full L [ROM]
763	Violas Full R [ROM]
765	Celli Full L [ROM]
766	Celli Full R [ROM]
767	Celli Full L [ROM]
768	Celli Full R [ROM]
770	Basses Full L [ROM]
771	Basses Full R [ROM]
772	Basses Full L [ROM]
773	Basses Full R [ROM]
775	Vlns Div2 L [ROM]
776	Vlns Div2 R [ROM]
780	Violas Div2 L [ROM]
781	Violas Div2 R [ROM]
785	Celli Div2 L [ROM]
786	Celli Div2 R [ROM]
790	Basses Div2 L [ROM]
791	Basses Div2 R [ROM]
795	Split Ext Full L [ROM]
796	Split Ext Full R [ROM]
799	Sine Wave [ROM]
800	Left Piano f jk [ROM]
801	Right Piano f jk [ROM]
802	CP80 E Grand [ROM]
810	Mellotron Strings [ROM]
815	Mellotron Choir [ROM]
820	Mellotron Flute [ROM]
825	ARP String Ensemble [ROM]
830	Clav II [ROM]

ID	Sample Name
834	Clav Key Release [ROM]
835	Pianet [ROM]
836	Fast Pianet [ROM]
840	RMI Electra Piano [ROM]
845	RMI Harpsichorda [ROM]
850	RMI Accenter [ROM]
851	RMI_accenter lo [ROM]
852	RMI_accenter hi [ROM]
853	Tenor Saxes med [ROM]
860	Artis Stn p [ROM]
861	Artis Stn mp [ROM]
862	Artis Stn mf [ROM]
863	Artis Stn f [ROM]
864	Artis Stn ff [ROM]
865	Artis Stn fff [ROM]
866	B4_thump2.P3K [ROM]
867	Damper Pedal_ fa [ROM]
868	DamperRel.P3K [ROM]
869	DamperRelease2.P [ROM]
899	Sine Wave [ROM]
900	Trombones jk alt [ROM]
901	Cross Stick gt1 [ROM]
902	Maracas Down gt1 [ROM]
904	sine no demph [ROM]
905	German ppp [ROM]
906	German pp [ROM]
907	German p [ROM]
908	German mp [ROM]
909	German mf [ROM]
910	German f [ROM]
911	German ff [ROM]
912	German fff [ROM]
913	Japanese ppp [ROM]
914	Japanese pp [ROM]
915	Japanese p i [ROM]
916	Japanese mp [ROM]
917	Japanese mf i [ROM]
918	Japanese f i [ROM]
919	Japanese ff [ROM]
920	Japanese fff i [ROM]
921	EP Tine 73 ppp [ROM]
922	EP Tine 73 pp [ROM]
923	EP Tine 73 p [ROM]
924	EP Tine 73 mp [ROM]
925	EP Tine 73 mf [ROM]
926	EP Tine 73 f [ROM]
927	EP Tine 73 ff [ROM]
928	EP Tine 73 fff [ROM]
929	EP Tine 77 ppp [ROM]
930	EP Tine 77 pp [ROM]
931	EP Tine 77 p [ROM]
932	EP Tine 77 mp [ROM]
933	EP Tine 77 mf [ROM]
934	EP Tine 77 f [ROM]
935	EP Tine 77 ff [ROM]
936	EP Tine 77 fff [ROM]
937	EP Reed ppp [ROM]
938	EP Reed pp [ROM]
939	EP Reed p [ROM]
940	EP Reed mp [ROM]
941	EP Reed mf [ROM]
942	EP Reed f [ROM]
943	EP Reed ff [ROM]
944	EP Reed fff [ROM]
945	Clav CA ppp [ROM]
946	Clav CA pp [ROM]
947	Clav CA p [ROM]
948	Clav CA mp [ROM]

ID	Sample Name
949	Clav CA mf [ROM]
950	Clav CA f [ROM]
951	Clav CA ff [ROM]
952	Clav CA fff [ROM]
953	Clav CB ppp [ROM]
954	Clav CB pp [ROM]
955	Clav CB p [ROM]
956	Clav CB mp [ROM]
957	Clav CB mf [ROM]
958	Clav CB f [ROM]
959	Clav CB ff [ROM]
960	Clav CB fff [ROM]
961	Fr Harpsi U8 [ROM]
962	Fr Harpsi L8 [ROM]
963	Fr Harpsi Lute [ROM]
964	Fr Harpsi Rel [ROM]
965	Fr Harpsi L48 [ROM]
966	Fr Harpsi L84U8 [ROM]
967	Celeste v01 [ROM]
968	Celeste v02 [ROM]
969	Celeste v03 [ROM]
970	Celeste v04 [ROM]
971	Celeste v05 [ROM]
972	Celeste v06 [ROM]
973	Celeste v07 [ROM]
974	Celeste v08 [ROM]
975	Celeste v09 [ROM]
976	Celeste v10 [ROM]
977	Glock [ROM]
978	Chimes [ROM]
979	Bells [ROM]
980	Bowed Crotales [ROM]
981	Crotales Hits [ROM]
982	VS Waves [ROM]
983	Stn Releases [ROM]
984	JAPPno Releases [ROM]
985	EP Tine Release [ROM]
986	EP Reed Rel Soft [ROM]
987	EP Reed Rel Hard [ROM]
988	CA Rel Soft [ROM]
989	CA Rel Hard [ROM]
990	CB Rel Soft [ROM]
991	CB Rel Hard [ROM]
992	Japanese p ii [ROM]
993	Japanese mf ii [ROM]
994	Japanese f ii [ROM]
995	Japanese fff ii [ROM]
998	sine no demph [ROM]
999	silence [ROM]
3200	steeldrum [ROM]
3201	mandolin [ROM]
3202	banjo [ROM]
3203	Clav [ROM]
3204	MARIMBA 8rt [ROM]
3205	Chroma PW Saw 20 [ROM]
3206	TX802 dbass2 [ROM]
3207	CZ1manbas [ROM]
3208	SEM PW 5% [ROM]
3209	SEM PW 30% [ROM]
3210	SEM PW 50% [ROM]
3211	HD Bones [ROM]
3212	HD Trumpet [ROM]
3213	HD Bari [ROM]
3214	HD Tenor [ROM]
3215	ALTOSAX [ROM]
3216	Soft Alto Sax [ROM]
3217	Les Sustains [ROM]
3218	Les Mutes [ROM]

ID	Sample Name
3219	'Caster Mutes [ROM]
3220	'Caster Sustains [ROM]
3221	BariSax 18RT [ROM]
3222	EP Tine Hard_Sf [ROM]
3223	Voices [ROM]
3224	Electric Bass [ROM]
3225	Tenor Saxophone [ROM]
3226	Chirp [ROM]
3227	Timbale Atk [ROM]
3228	FM Bell Trans [ROM]
3229	Metal Clank [ROM]
3230	Bellhallah [ROM]
3231	Wood Bar Atk [ROM]
3232	Bell Attack [ROM]
3233	Conga Tone Atk [ROM]
3234	TimbaleShell Atk [ROM]
3235	Cowbell Atk [ROM]
3236	Clave Atk [ROM]
3237	Conga Slap Atk [ROM]
3238	Elec Pno Atk [ROM]
3239	Brass Attack [ROM]
3240	Bow Attack [ROM]
3241	Jazz Guitar Atk [ROM]
3242	Steel Guitar Atk [ROM]
3243	Perc Atk [ROM]
3244	Wood Bars [ROM]
3245	Oboe Wave [ROM]
3246	Clav Wave [ROM]
3247	Elec Piano Wave [ROM]
3248	Bell Wave [ROM]
3249	Ping Wave [ROM]
3250	Organ Wave 1 [ROM]
3251	Organ Wave 2 [ROM]
3252	Organ Wave 3 [ROM]
3253	Organ Wave 4 [ROM]
3254	Organ Wave 5 [ROM]
3255	Organ Wave 6 [ROM]
3256	Organ Wave 7 [ROM]
3257	Partials 13-20 [ROM]
3258	Partials 21-30 [ROM]
3259	Partials 16-21 [ROM]
3260	Very Dull Square [ROM]
3261	Buzzy Square [ROM]
3262	Hi Formant Wave [ROM]
3263	ExtDynPrtls1 [ROM]
3264	ExtDynPart2 [ROM]
3265	ExtDynSaw [ROM]
3266	Syn Bass Pick [ROM]
3267	Syn Guitar [ROM]
3268	Perc Voice [ROM]
3269	Glass Rim Tone [ROM]
3270	Orch Pad [ROM]
3271	Heaven Bells [ROM]
3272	MIDI Stack [ROM]
3273	Synth Brass [ROM]
3274	DigiBass [ROM]
3275	AnaBass [ROM]
3276	Mini Saw [ROM]
3277	Dist Harmonics [ROM]
3278	Ghatam Bass Tone [ROM]
3279	Small Ghatam [ROM]
3280	Ghatam Shell [ROM]
3281	Ghatam Slap [ROM]
3282	Muzhar [ROM]
3283	ARP SAW [ROM]
3284	ARP PW30% [ROM]
3285	OB PW25% [ROM]
3286	Organ Wave 8 [ROM]

ID	Sample Name
3287	Ahh Buzz Wave [ROM]
3288	OB Wave 1 [ROM]
3289	OB Wave 2 [ROM]
3290	OB Wave 3 [ROM]
3291	Jazz Organ [ROM]
3292	Church Organ [ROM]
3293	Draw Organ [ROM]
3294	Reed Organ [ROM]
3295	Fretless Bass [ROM]
3296	HBell [ROM]
3297	Bagpipe [ROM]
3298	CB kick1 v1 [ROM]
3299	Filter Snap [ROM]
3300	Applause [ROM]
3301	Stereo kicks [ROM]
3302	Mono kicks [ROM]
3303	Elec kicks [ROM]
3304	CB Snares S [ROM]
3305	ST Snares S [ROM]
3306	Other Snares [ROM]
3307	Elec Snares [ROM]
3308	CB Toms [ROM]
3309	ST Toms Stereo [ROM]
3310	ST Toms Mono [ROM]

ID	Sample Name
3311	Brush Toms [ROM]
3312	Elec Toms [ROM]
3313	CB Hats [ROM]
3314	ST Hats [ROM]
3315	Brush Hats [ROM]
3316	Elec Hats [ROM]
3317	Crash Cymbals [ROM]
3318	Ride Cymbals [ROM]
3319	Elec Perc [ROM]
3320	Sound FX [ROM]
3321	Human Percussion [ROM]
3322	Drum Perc [ROM]
3323	Gourd [ROM]
3324	Wood Perc [ROM]
3325	Metal Perc [ROM]
3326	Shaker Perc [ROM]
3327	Reverse Cyms [ROM]
3328	Reverse Drums [ROM]
3329	Bell Tree [ROM]
3456	Stereo kicks [ROM]
3457	Mono kicks [ROM]
3458	Elec kicks [ROM]
3459	CB Snares S [ROM]
3460	ST Snares S [ROM]

ID	Sample Name
3461	Other Snares [ROM]
3462	Elec Snares [ROM]
3463	CB Toms [ROM]
3464	ST Toms Stereo [ROM]
3465	ST Toms Mono [ROM]
3466	Brush Toms [ROM]
3467	Elec Toms [ROM]
3468	CB Hats [ROM]
3469	ST Hats [ROM]
3470	Brush Hats [ROM]
3471	Elec Hats [ROM]
3472	Crash Cymbals [ROM]
3473	Ride Cymbals [ROM]
3474	Elec Perc [ROM]
3475	Sound FX [ROM]
3476	Human Percussion [ROM]
3477	Drum Perc [ROM]
3478	Gourd [ROM]
3479	Wood Perc [ROM]
3480	Metal Perc [ROM]
3481	Shaker Perc [ROM]
3482	Reverse Cyms [ROM]
3483	Reverse Drums [ROM]
3484	Bell Tree [ROM]

3.5 FX Chains

KEY
When Global Mode “User Type” = **Regular**
INSERTS Available when scrolling
AUX FX Available when scrolling
When Global Mode “User Type” = **Advanced** All FX chains are available for both Insert + Aux

ID	FX Chain Name
1	Little Booth
2	Soundboard
3	Small Dark Room
4	Sax Chamber
5	Small Hall
6	Medium Hall
7	Green Room
8	Opera House
9	Real Nice Verb
10	Empty Stage
11	Med Drum Room
12	AbbeyPianoHall
13	Predelay Hall
14	Sweeter Hall
15	Concert Hall
16	Symphony Hall
17	Cathedral Chorus
18	DeepChorsDlyHall
19	Omni Stage
20	Classic Plate
21	MediumWarm Plate
22	Real Plate
23	Smooth Plate
24	Gated Plate
25	Basic Delay 1/8
26	4-Tap Delay BPM
27	Echo Plecks BPM
28	Timbered Taps
29	Dub Delay
30	Sm Stereo Chorus
31	Chorusier
32	Stereo Chorus
33	Dense Chorus
34	Soft Flange
35	Wetlip Flange
36	Flanged Taps
37	Slow Deep Phaser
38	Fast&Slow Phaser
39	Phaser EGT
40	Thin Phase Sweep
41	Tremolo BPM
42	Simple Panner
43	Thin Phase Sweep
44	Leslie start
45	SubtleDistortion
46	EPiano Distortzn
47	Distortion + EQ
48	Ray's EP
49	Scooped Distort

ID	FX Chain Name
50	Burning Tubes!
51	3BandDrumComp
52	Snare Compressor
53	Snare Cmp w/Rvb
54	Kick Compressor
55	Hard Knee Comprs
56	Bass Comp Mutrn
57	PnoEnhancement
58	LA2A for Strings
59	Resonant Filter
60	Aux Echoplex
61	Bandsweep Filter
62	Hi FrequencyStim
63	Ring Modulation
64	Frequency Offset
65	Lazer Tag Flange
66	Fallout PitchLFO
67	Reverse Reverb
68	Reverse Reverb 2
69	Oil Tank Reverb
70	Laser Reverb
71	Gated Laserverb
72	ReverseLaserverb
73	Envelope Followr
74	Envelope Filter2
75	Trip Filter
76	Stereoizer
77	Barberpole Phzr
78	Laser Dly Reverb
79	Degenerator
80	Basic Delay 1/8
81	Arp Delay Loop
82	HipHop Piano DDL
121	Sly Leslie K
129	Basic Delay 1/8
147	Deeper Water
176	Lead EGT6
193	LitePad2
199	KRZFXTemplate
203	PhaseDly1
204	ThinphaseSweep
206	hhpitchr1
209	Snarcmp1
210	SymphonyHall 1
211	SymphonyHall 2
212	SymphonyHall 3
213	Jazz Stage
214	Live Room
215	String Chamber

ID	FX Chain Name
216	Fife Stage
217	Live RecitalHall
218	AbbeyBrasHall2
219	Smooth Long Hall
220	kickcmp3
223	kickcmp4
224	snarcmp4
226	kickcmp5
229	Bright Hat Room
230	BrightFlange
233	snarshaper6
240	Reverb2
241	500msDelay K
242	Organ Chamber1
243	TapChorusLes LE2
244	Organ Latch 1/8
245	Organ Phaser
246	Organ CDR 1
247	nuLeslie122K
248	Mitch's Leslie K
249	TapChorusLes K2
255	Flange+Delay
257	Empty Stage II
258	AbbeyPianoHall 2
259	Opera House II
260	Vintage Strings2
261	Classic Plate II
262	Recital Hall II
263	Small Hall II
264	Real Niceverb II
265	Medium Hall II
266	Small Dark Room2
267	PnoRvb II
268	ShortPnoRvb III
269	PnoEnhancRvb3
270	RevComp5
271	Clunker II
272	St CHDly II
273	OmniStage
274	OmniStage
275	gshot vrb
276	deep part1
277	DblSloFlangeCmp
278	alphacentauri1
279	Timbered Taps 2
300	GospelDistLes K
301	GimmeSumLeslieK
302	DF OrganRoom
303	GimmeSomeLesl

ID	FX Chain Name
304	GimmeSomeLesl2
305	500msDelay K
306	Organ Chamber1
307	Organ Latch 1/8
308	Organ Phaser
309	Organ CDR 1
310	AcceleratLes2 K
312	ExpressLeslie K
313	Leslie 122 a K
314	Mitch's LeslieK
315	Melvin'sLeslieK
316	Greg's Leslie K
317	RoomyLeslie122K
318	SoftLeslie122 K
319	CrnchLesli147 K
320	Thimmer Leslie
321	Jimmy's Leslie 2
323	Organ Taps
324	Leslie Clean K
325	Leslie 122 K
326	Jimmy'sBrake
327	Jimmy'sBrake K
328	Greg's LatcherK
329	Nice Leslie K
330	Clean Leslie K
331	Warm Leslie K
332	NewLord 1 K
333	CrunchLesl122 K
334	HotLeslie122b K
335	BostonLeslieK
336	CrunchLesl122 K
337	Hot Leslie 122e
338	HotLeslie122f K
339	Soul Leslie122 4
340	Leslie B 122 K
341	JoeyLeslie122 K
342	HotLeslie122g K
343	HotLeslie122h K
344	TapChorusLes K
345	SlwPhasdLeslieK
363	NonKB3 A K
364	Warm Leslie12 K
365	WrmDstlLes1dwK
366	BrighDistlLes1K
367	DistleratLes6 K
368	BrightDistlLesK
369	DistlLes HotGs
370	Prog Leslie1K
371	LightDistlLes2K
372	DW Leslie13 K
373	LeeMichaels 1 K
374	NonKB3 A K
375	DWLeslie12 K
376	DistlLes 5 K
377	Sly Leslie K
378	LightDistlLes K
379	FisherLeslie
380	SoulLeslie122 K
381	Big Pop PianoCmp
382	PianoVerb1
383	Pro Piano Cmp
384	DistlLes HotGs
385	NewLord 1
386	SystemTemp Tap
387	WaterDistSynth
388	FlangeVoiceHall
389	BrightFlangeHall
390	SoulLeslie122 K

ID	FX Chain Name
391	FlngRecitalHall
392	Med Drum Room
393	Dual Filters +
394	Dual Filterzz
395	Cathedral Vx
396	BurningTubes5
397	PunchBassAmp
399	RevverLeslie
400	Bradley's Barn 1
401	Bradley's Barn 2
403	LA2A for Strings
405	DrmCDR 1
406	DrumFatty
407	DrumFattyDry
408	AS Drum Room2
409	DrumFattyRoom
410	RealDrmComp2
411	ChrsDly
412	RealDrmComp
413	DrumSlap Sys
414	RealDrmComp2
415	TiteDrmComp
416	Marimba Hall
417	Gated Plate 144m
418	AS Dub Delay
419	HipHop Hall
420	AGT Reverb
421	Gated Plate2144m
422	WarmCruncher
423	DrumFatty3
424	Fierce Lead
425	CompTrem
426	12StWarmCrunch
427	Phaser EGT
428	SnareComp1
429	ASDrumComp1
430	KickComp1
431	60's BigDrumRoom
432	AS SynthDist2
433	AS CmpVerb4Drms
434	AGT EnhCD
435	CDRecitalHall
436	Nylon EnhCD
437	RealDrmComp3
439	ChrsDblRoom
440	EnhcBassAmp
441	FlangVoiceHall2
442	Vocals w FXnMic
443	RealDrmComp4
445	Harpolicious
446	ChrsDly
447	EGT Hall
448	Burning Tubes
449	Chorus AGT
450	SynthLead
451	SynthBassAmp
452	MosqueySwirl
454	PadFX2
455	PadFX1
456	Chr & Echo
457	Vocals w FX
458	DrySynthCDR
459	WetSynthCDR
461	VibesRoom
462	PercussionRoom
463	CagesRoom
464	CmpRecitalHall
465	StrRecitalHall1

ID	FX Chain Name
466	StrRecitalHall2
467	RecitalHall
468	MyJacoART
469	UprightBassRoom
470	Levin Chorus
472	Bright Room
473	Med Dark Room
474	BasicReverb
477	Medium Hall 4U
478	KickComp2
479	ColdPliano 2
480	FDR PercRoom
482	NylonAgtVerb
483	3BandDrumComp
484	KikComp 4:1
485	ToxicStrings
486	3BandDrumComp2
487	Scoopd Dist EGT2
488	NotScoopd Dist
489	HeavyBuckers
491	ProBassComp
492	NYCTripStrings
493	ProBassComp2
496	DirtLordAmp LE
500	Setup Aux Verb
501	Setup Aux DDL
517	Early Reflection
518	Pad Depth Pt1
519	Gunshot Verb
520	AlphaCentauri 1
521	BasicCDR
522	Synthorc BPM
523	BPM Flange Dly
524	DblSloFlangeCmp
525	Deep ChorusVerb
526	ChorDlyWet26-28
527	Light ChorusVerb
528	Chor Delay 26 27
529	Pitcher Slider A
530	Pad Depth Pt1
531	PolyPitcher 2
532	LFO Pitcher
533	Wet Hall for Pad
534	DrmCMP4PrgFX2
535	Kick Compressor2
536	Snare Compresso2
537	DrmCMP4PrgFX
538	Kick Compressor2
539	Snare Compresso3
540	Snare Compresso4
541	HOP Drum Reverb5
542	Stereoizer2/Verb
543	CmPhDiRe4Drms2
544	Stereoizer3/Verb
545	Stereoizer5/Verb
546	DrmCMP4PrgFX5
547	HOP Drum Reverb5
548	Stereoizer6/Verb
549	DrmCMP4PrgFX6
550	CmPhDiRe4Drms2
551	CmPhDiRe4Drms3
552	DrumFXcmpdly1a
553	CmEqDeRe4DrmsST2
554	GatePltPhs3bnd2
555	SynthDist4Drms2
556	CmPhDiRe4Drms4
557	DirtLordAmp 2
558	JADrumAmp2a

ID	FX Chain Name
559	CmEqDeRe4DrmsST3
560	CmPhDiRe4Drms5
561	JADrumAmp2b
562	DrmFatener/ Ech2
563	DrmCMP4PrgFX7
564	EnhCD4DRUMS2
565	Little Booth2
566	DrmFlngDlyVrbCm2
567	CmEqDeRe4DrmsSTa
568	CmEqDeRe4DrmsSTb
569	DrumFattyDry2
570	DrumFattyDry3
571	AS Drum Room2a
572	Gated Plate2144b
573	DrumFatty4
574	DrumFattyRoom3
575	ASDrumComp1a
576	AS Drum Room2a
577	DrumFatty3a
578	AS SynthDist2b
579	HipHop Hall2
580	AS CmpVerb4Drms4
581	DrumFattyRoom4
582	DrumFattyRoom5
583	AbbeyBrushHall
584	HOP Drum Reverb6
585	HOP Drum Reverb7
586	CmPhDiRe4Drms
587	DrmFatener/ Ech2
588	Tuna Hall
589	Gated Plywood
590	PlywoodDrumFuzz
591	AnvilDrumFuzz
592	Drum Pad Reverb1
600	DrumFuzz
601	Snare Comp/EQ
602	hhpitchrja
603	Gated Plate
604	JAJazzCmps
605	JA Rl Nce Verb
606	JADrumAmp1
607	JADrumAmp2
608	DrumFXcmpdly1
609	Drum Freq Offset
610	CheapDrmDist
611	SynthDist4Drms
612	DrmCMP4PrgFX4
613	DrmThnphseSweep
614	StereoizerW/Verb
615	DrmCMP4PrgFX2
616	CmPhDiRe4Drms
617	CmPhDeRe4Drms
618	CmEqDeRe4Drms
619	CmEqDeRe4DrmsST
620	DrmFatener/ Ech
621	DrmPhaseVerb
622	DrmFlngDlyVrbCmp
623	Drum VerbW/Ster
624	Verb/Str/Cmp
625	Verb/Str/Dist
626	EnhCD4DRUMS
627	GatePltPhs3bnd
628	RevVrbFlgV
629	DrmCMPVb4PrgFX2
630	3BndCmp4Snr
631	HOP Drum Reverb1
632	StereoW/VerbHFD
633	SnrFatener& Ech

ID	FX Chain Name
634	Warm Drum Plate
635	Dly/vrb BPM
636	Drm vrb Long
637	Real drm plate
638	Deep Fuzz Vrb
639	Flange+Delay
640	MySynthDist
641	DrmphseDlySweep
642	CmDeRe4Drms
643	Sweet drum Hall
644	StevieTrem EP 1
645	Beater EP1
646	Jamerson1
648	SlyBASSComp1
651	Trampler 1
652	HipHop Drms1
654	HipHop Drms2
655	TOP Drum Reverb1
656	HOP Drum Reverb1
657	HopKickcmp1
658	NoQuarter
659	TechnoHHDly 1/8
660	HOP Drum Reverb3
661	HopKickcmp7
662	Roomverb1
663	Kickcmp6
664	Snarcmp11
665	Reverb3
666	Small Dark Room
667	Snarcmp12
668	Kickcmp13
670	BeastieDrums
671	Clunker13
675	Funksnare9
676	Funksnare8
680	EPDistPhase1
681	RayEP 1
682	Deep Fuzz 1
685	Deep Fuzz 31
687	ReverseVerb1
690	Acidflute
691	Blueman1
692	CompDelay12
694	SmallDarkRoom3
695	PlainComp15
696	RevComp4
697	EP RotoAmp12
700	HiMutron 1
701	Sax Chamber 21
702	BigDarkRoomDW
703	New Gtr 31
704	PnoRvb 14
705	Small Hall11
706	PnoRvb21
707	Empty Stage 11
708	Mutron 2
709	Double Leslie 12
710	Double Leslie 5
711	PlainComp12
712	Double Leslie 11
713	CDR Synth
714	SynthFlangenDely
715	QuantzEnhanceSyn
716	BladerunnrRvb
717	Deep FuzzBass 1
718	Eber Bass
719	SynFatener& Ech2
720	CP80Enhanc1

ID	FX Chain Name
721	Fisher'sHarm Mic
722	AbbeyPianoHall2
723	Medium Hall 2
724	Fagen Phaser
725	Double Leslie 10
726	Small EP Reed
727	Basic EP Reed
728	Double Leslie 13
729	Cheese Horns
730	BasicChorusDly 2
731	Double Leslie 8
732	Wallflower Ch
733	ChPanDlyComp
734	CheeseChorus
735	Double Leslie 14
736	CompDelay
737	SynFatener& Ech3
738	BIGCompDelay
739	UprightPiano
740	SitarCmpRvb
741	AC Bass 3
742	VoxKB3
743	Blackfriday
744	Blackestfriday
745	Flange 4
746	DoubldistLslie20
747	Double Leslie15
750	Good Leslie1
754	Good Leslie4
756	GoodLeslie 6
757	WhitrShadeLeslie
758	Inagadadavita
759	GoodLordLeslie
760	Small HallComp1
762	GoodLeslie 5
764	ShortPnoRvb31
765	St CHDly
766	Synphase1
768	St CHDly
771	Walrus EP
772	EPChr16
773	Siberia
775	Deep Fuzz 5
780	Flange Echo 2
781	ARPMosque Room
782	Chr & Echo
784	Mutron Clav 2
785	Siberia II
786	EnhanceComp1
787	Shaper->Reverb2
788	Clav Phase1
790	SynlaserFlange 1
792	RockyRaccoon
793	Squire
794	Flange 4
795	Deep Fuzz Clav
797	Clav Comp1
798	SmallClav
799	Synth Shimmer
801	PhaseDly1
802	Shredlead1
803	ThinphaseSweep
804	EnvComp41
805	MoogBASSComp11
806	SynFatener& Ech4
807	Shredlead15
808	PlainComp21
809	Garth

ID	FX Chain Name
810	BassFleaCompMu
811	Chr & Echo 2
812	BasicCDR2
813	ShaperFuzzLead 2
814	AM Big Band
815	Clunker20
816	PadFX3
817	SynFatener& Ech5
818	MarleyClav1
819	Flange Echo 4
820	Deep Fuzz Clav 3
821	GetBack1
822	Deep Fuzz Clav 5
823	ChrsDly4
824	Leslie Basic
825	MoogBASSComp5
827	EPChr1 Dyno
828	Synphase17
829	Leslie Comp 1
830	PhaseDly104
831	GoodLeslie 52
832	CPChrRvb1
833	DistLeslie Basic
834	CompKit111
835	CarlosSyn
836	MaroonSynbass
838	FloydEP1
839	PnoCmpSndBoard 1
840	SuperTrmpPhase
841	EP Reed 1
842	ShortPlate4EPs
843	ShortPlate4EPs2
844	Aux Dark Room 2
845	Elton1
846	Aux Chamber
847	BowiePno1
848	BluesPnoCmpRvb 1
849	New Gtr 31
850	Soundboard 3
851	OmniStage
852	Double Leslie
853	MedPlateJazFlute
854	MistyMntn EP 2
855	PnoEnhanc22
856	ClavPhase1
857	MedRoom10
858	EPChr11
859	EP Tine Hard
860	PnoEnhancement
861	Little Mu
862	SmallHornChamber
863	OmniStageDW
864	Clunker50
865	PnoEQCmp3
866	Comp4
867	3DogEP 1
868	CompDelay
869	PnoEnhanc22
870	cheap Chamber
871	EPChr11
872	Old Chamber
873	ChefAid 1
874	Zep Fuzz 1
875	Bernie Clav
876	ClavRotoAmp
877	Dark Niceverb
878	Basic RayEP 3
879	LatinHornCmp
880	Basic RayEP 2
881	Raffas DX7
882	EPChr6
883	PnoEnhanc3
884	SynEnhancement
885	CompKik11
886	VintChamber
887	Small EP Reed 2
888	Deep FuzzPnt 1
889	Comp70
890	FooldAgainVox
891	CompKik111
892	Vintage Horns 3
893	Leslie Gospl
894	EPChr60
895	Syn Lead A
896	Deep Fuzz 51
897	4-Tap Delay BPM2
898	Shredlead3
899	Synphase1
900	Synphase2
901	SynthTrem2
902	DWAuxRvb1
903	Small Dark Room2
904	Sax Chamber2
905	Small Hall2
906	Medium Hall2
907	Real Niceverb
908	Opera House2
909	Mosque Room2
910	Bright Hall
911	Echplex 1
912	AbbeyPianoHall
913	Recital Hall 2
914	Echplex 2
915	Medm Warm Plate2
916	EQVelMorph
917	Aux Echplex
918	Farfisa1
919	Good Leslie33
920	Zep Leslie
921	Snarcmp801
922	kickcmp401
923	Deep Fuzz 6
924	SynEnv4
925	SmallComp9
926	KickComp201
927	GoodLeslie 9
928	Falgor Gtr
929	KickComp701
930	Good Leslie34
931	Syncblip
932	CompDelay3
933	Cheese Horns2
934	SynthCDR20
935	Vintage Horns 2
936	Chorus Pan Delay
937	Snarcmp101
938	Filter1
939	Syncpulsedw
940	Kickcmp501
941	Snarshaper601
942	ProBassComp3
943	SynEnv5
944	SnareComp101
945	BostonLeslie2
946	Kickcmp104
947	Leslie MShoals
948	Snarcmp121
949	WhitrShadeLesli3
950	Snarcmp112
951	Snarcmp113
952	EnvKickcmp1
953	Kickcmp602
954	Snarcmp112
955	HipHop Drms101
956	PnoCmpSndBoard10
957	Epicsnare1
958	JumpSynth
959	Funksnare88
960	Kickcmp441
961	Upright3
962	HopKickcmp701
963	Leslie Comp 2
964	Kickcmp301
965	PnoRvb 1
966	PnoRvb2
967	HipHop Drms201
968	Breakdrums1
969	Blackfriday2
970	CompDelay101
971	Sax Chamber 2
972	Clunker501
973	Horn Plate 1
974	Vintage Horns
975	BrightFlange2
976	ThinphaseSweep2
977	Small Comp102
978	EPPhase1
979	NonKB3LesliePdl2
980	FlangeComp3
981	Mutron Clav 201
982	SynChorusDly202
983	RayEP 1
984	EnhanceComp121
985	Clunker IIa
986	Pad Depth Pt1
987	AuxChorusHall
988	TechnoSyn1
989	Synphase102
990	CompDelay
991	CompMeltrn
992	ARP
993	Triplet delay
994	Bigverb
995	Syncpulse
996	compbass 2
997	CompDelay3
998	Comp501
999	RMIPhase1
1000	Joey Leslie 122
1001	SynChorusDlydw2
1003	ECello2
1004	violin2
1005	Small StringRoom
1006	Viola2
1007	Cello2
1008	FalgorwahGtr
1009	Accdn Booth
1010	BRASS EQ/Comp
1011	SynTrem
1012	InfinSynCathedr
1013	Delay + Plate1
1014	SEM TRIdw
1015	SynthLeaddw
1016	SynPadDW

ID	FX Chain Name
1017	AGT EnhCDdw
1018	'CasterTremdw
1019	LesTremdw
1020	StdioCasterRigdw
1021	PercVerb1
2050	Concert Piano FX
2051	Studio Piano FX
2052	Dampers Up Forte
2053	Pad Depth Forte
2054	ChorVerb for Pad
2055	Symphony Harpsi
2101	ChoDistDly2
2102	Dark Room 2
2103	Carrot Rev
2104	Carrot 1a
2107	Cabbage 1a
2108	Cab-Reverb
2110	PithrFlngDistDly
2150	MarquisPiano3
2200	BluesPnoCmpRvb 1
2201	BluesPnoCmpRvb 2
2202	BluesPnoCmpRvb 3
2203	ArtEQDW1
2204	ArtEQCMPDW5
2205	ArtEQCMPDW6
2206	ChessRecords1
2207	ArtEQCMPDW7
2208	MarquisPiano1
2209	MarquisPiano2
2210	Rachverb
2211	MarquisPiano5
2212	ChessRecords2
2300	JK FX Template
2303	jk AUX1
2500	Pianarma EQ+Cmp
2501	Pianarama! verb
2502	KikComp 4:1
2560	MarimbDelay BPM
3200	SEM TRI
3201	RAVE WIND
3202	Chroma FM
3203	Chroma FM2
3204	Iceman Bass
3205	Mandocaster
3206	Daft Lead
3207	Tenor Sax
3208	GANGsta Wrap
3209	Basic Delay 3/16
3210	DblSloFlangeCmp
3211	Pan Trem BPM
3212	Pan Trem BPM OOP
3213	BPM Pad ChDeRv
3214	supersaw 2
3215	Slow Phase
3216	BPM Trance
3217	Lazer DUB
3218	Krafty Monks
3219	dist Booth
3220	Delay + Plate
3221	Dist Booth Dly
3222	Sonny More |)
3223	JSP Synth CDL
3224	Synker1
3225	SynCompMu1
3226	Shred Gtr
3227	Shred Gtr Wah
3228	Chunky G 1
3229	AuxGtrEchplex
3230	Synth Delay 1/4
3231	Bari Sax
3232	Electric Mermaid
3233	Solo Trumpet
3234	FLIP'n Chorus!
3235	FLIP'n Delay!
3236	RedHot Dst/Cho
3237	RedHot Reverb
3238	RedHot Delay
3239	Miami Gated Room
3240	Miami Plate Rvb
3241	SnarkyDimplix Rb
3242	FLIP'n Distortn!
3243	Synth Brass Env
3244	Van BrownSound
3245	Van Reverb
3246	Gated Plate
3247	Van EQ
3248	WarmCruncher2
3249	Scorb4Tap/Rv BPM
3250	Scorb-olo BPM
3251	Here Lil' Boy!
3252	DiPulsulator
3253	PadmePlecks BPM
3254	ToodleTrem
3255	ToodleDelay 1/8
3256	Zap Chamber
3257	'CasterTrem
3258	LesTrem
3259	AS Laser Reverb
3260	as Laser Reverb
3261	NuBeautyDist
3262	AmbientPanner
3263	NuBeautyDist2
3264	HammerDulceComp
3265	Dulcimer Chorus
3266	HammerDulceRoom3
3267	HammerDulceComp2
3268	LesChorus
3269	EGT Multi 1
3270	Kinda Krunchy2
3271	Pan Trem BPM OOP
3272	SEM Shape
3273	Bright Syn Pad
3274	Synth Delay/RVB
3275	Syn Chor DDL
3276	Syn Dist/Delay
3277	huge space 2
3278	SynPad
3279	Synth Bass CDR
3280	BOC Deverb
3281	Gtr Niceverb
3282	TripleCaster1
3283	TripleCaster2
3284	TripleCaster3
3285	TripleCaster4
3286	TripleCaster5
3287	TripleCaster6
3288	TripleCasterWah
3289	TripleCasterEQ
3290	TripleCaster31
3291	TrumpetWah
3292	E-Bow
3293	1/2-1/4DlyBPM
3294	Phase
3295	EQVelMorph L
3296	EQVelMorph R
3297	HF Stim
3298	InstantHillbilly
3299	HoRnYFlAnGePaRtY
3300	BRASS EQ/Comp
3301	MouthyFilter
3302	Super8 Horn Dly
3303	BrassMod+AMRadio
3304	7thHeaven Plate
3305	7thHeavenCmpSlap
3306	Bullitt PDlyHall
3307	Bunny Delay 3
3308	Van Brown LITE
3309	Van ChDly LITE
3310	Sax-susolo Plate
3311	THX
3312	StdioCasterFXRig
3313	BonzoCompLTE
3314	BonzoLTE GateRvb
3315	Syn Brass Plate
3316	Syn Str Hall
3317	E-Bow 1
3318	THX
3319	WorldCDR1
3320	WarmCDR
3321	Chunky G 1
3322	OBI 1
3323	SYnBassCompMu
3324	MarimbDelay BPM
3325	DW GatedLaserver
3326	Chillwave Chords
3327	Burning Keys 3
3328	EnhanceSyn
3329	Burning Keys 6
3330	StTaps1
3331	Flange Mayhem2
3332	Mute Gtr1
3333	SynthCDR
3334	3str Gtr Wah2
3335	WorldMandolinCDR
3336	Padme's lil' Pal
3337	Squeeze Cmp
3338	Klockwork
3339	Bass Fishing
3340	Wave Rider
3341	TripleCaster6
3342	TripleCasterWah
3343	Mr.West Horns
3344	TripleCaster31
3345	SynPnoPhase1
3346	PBS on VHS
3347	Attack Trance
3348	HPF Drum Taps
3349	Lectro Plate
3350	Nasty Syn Brass
3351	Syn Str Hall
3352	BOC Deverb
3353	Popcorn Plate
3354	Plantasia Plate
3355	New Horns 1
3356	Phase DW
3357	SynChor&Dly1
3358	Mando EQ
3359	WorldMandolnCDR1
3360	Dist Booth Dly
3361	Synth Bass CDR
3362	Infin Cathedral
3363	Forte Pad Insert
3364	Punch-a-ghost
3365	ElecMandolin

ID	FX Chain Name
3366	Gallo Dist+ EQ
3367	UnderCurrnts
3368	UnderCurAux
3369	DW Laser Reverb
3370	Cathedral ChorDW
3456	BreakdrumsNEWKIK
3457	Lil' Drum Booth
3458	Small Drum Space
3459	Small Cmpsd Spce
3460	More Drum Air
3461	Full Drum Room
3462	Brite Drum Space
3463	Garage Drums
3464	Expandn'DrumHall
3465	Expandn'Drum 481
3466	Expandn'DrumPLTE
3467	Expandn'Drum GYM
3468	SnappyDrumCmpVrb
3469	Drum Enhancer
3470	DrumComp subtle
3471	Snare Enhancer
3472	SnrEnhanceComp
3473	NewKickComp 1
3474	CmpVerb4Drms2
3475	DistCompRev4Drms
3476	DrmCMP4PrgNew
3477	Ricochet Verb
3478	VerbW/Stereo 2
3479	DubDelayer
3480	DarkDrumSlap Sys
3481	ExpStereoDrmHall
3482	Snr Enhnce HiCut
3483	Trans DrmComp
3484	CmEqDeRe4DrmsSTb
3485	CmpDistRev4Drms
3486	VinylDistImage
3487	Dub hall
3488	JK Timbered Taps
3489	JK GatedLaserver
3490	JK Marimba Hall
3491	JK Green Room
3492	JK Laser Reverb
3493	Dubstep Drumz
3494	DubDelayer
4001	Rich 9 Ft Grand
4002	Rich 7 Ft Grand
4003	Rock 9 Ft Grand
4004	Bright 7ft Grand
4005	Solo 9 Ft Grand
4006	Solo 7 Ft Grand
4007	Vintage Upright
4008	Vintage Grand
4009	Elegant Grand
4010	New Orleans
4011	Dark & Distant
4012	Piano + Pad
4013	Piano & Strings
4014	Punchy Edge
4015	R&B Stack
4016	Super Pop
4017	70s Album
4018	Artis Grand
4019	Legacy Grand
4020	New Age Grand
4021	Piano & Harp
4022	Piano & Choir
4023	Mood Ring
4024	Ambience

ID	FX Chain Name
4025	Film Piano
4026	Soul Piano
4027	Pub Piano
4028	Double Grand
4029	Mono Upright
4030	Double Squash
4031	Vintage Squash
4032	House Piano
4033	Rooftop 73 Tine
4034	Steely Dyno 77
4035	Vint Amp EP Reed
4036	Amped Bell 73
4037	BarkDist 77 Tine
4038	BecksRetro EP
4039	Phasey 73 Tine
4040	Mr. SparkleTop73
4041	Aged Tolex 77
4042	Smooth 70's 73
4043	FusionChorDyno73
4044	Chorus 77 Tine
4045	73/77 StereoBels
4046	EnvFlt 73 Tine
4047	Ray's EP Reed
4048	DeepFuzz EP Reed
4049	T-Bone EP Reed
4050	PhaseDist EP
4051	BrightFuzz EP
4052	TrampAmp EP Reed
4053	FM EP 1
4054	FM EP 2
4055	Rotary 73 Tine
4056	Elec Grand Stack
4057	BrightRMI Pn/Hrp
4058	Tight Bright FM
4059	Gabriel's Melt
4060	CP80 Enhanced
4061	VideoKilledRadio
4062	UK Pop CP70
4063	MistyMountain EP
4064	No Quarter Pnt
4065	Black Friday
4066	Sly Ballad
4067	RoyalKingWakeman
4068	StageTines Soft
4069	Suitcase Tines
4070	Rooftop 73 Tine2
4071	Suitcase EP
4072	EP Reed 200
4073	Chaka Clav
4074	SupaStevie CB
4075	Funkadelic Relic
4076	ZEP Clav
4077	HeartbreakerWAH
4078	Chameleon Wah
4079	Stevie Fuzz Amp
4080	OutOfPhasPickups
4081	Fr Harpsi L84U8
4082	Fr Harpsi L48
4083	Fr Harpsi Lute
4084	Fr Harpsi L8
4085	Fr Harpsi U8
4089	ClassicBLesFstvX
4090	FunkyPerc Les X
4091	SoulPerc Les X
4092	FirstThree LesX
4093	PerfectStrLes X
4094	70s Drwbars LesX
4095	Prog Bars Les X

ID	FX Chain Name
4096	Ezra II Les X
4097	CrunchLesl122 X
4098	SoulLeslie122 X
4099	Jimmy'sBrakeX
4100	DistlLes HotGsX
4101	NonKB3 A KX 2
4102	VoxKB3
4103	VoxKB3
4104	Farfisa1
4105	All Stops
4106	AllStopsAllVox
4107	Pipe Stops
4108	Chapel Organ
4109	Pipes & Voices
4110	16' Open Flute
4111	16' Ped Reed
4112	16' Reed A
4113	16' Viol
4114	Leslie 122 K X
4115	LightDistlLes KX
4116	Clean Leslie KX
4117	Fisher'sHarm Mic
4118	ParisCmboAccordn
4119	Mellow Accordion
4120	BrasilAccordion
4121	Press Lead
4122	Cars Square Lead
4123	Keytar Hero(Wah)
4124	Voyage Lead
4125	SimpleHipHopLead
4126	SquareChirpLead
4127	Vector Lead
4128	80s Lead Synth
4129	Dark Wobbles
4130	Daft Lead
4131	Minipulse 4Pole
4132	Frankenstein Wah
4133	Candy*O Sync
4134	Raw & Bleedin
4135	Dist Filter Lead
4137	Film Score Pad
4138	Majestic Pad
4139	So Lush Pad
4140	Bladerunner ARP
4141	CrotaleScape Pad
4142	UnderCurrents
4143	Fairlight Pad
4144	Phase Shimmer
4145	Evolving Pad
4146	Lush Pad
4147	Deeper Water
4148	Lush Rhythm Pad
4149	Cosmic Sus Pedal
4150	Solo Syn Orch
4151	Add A Pad 1
4152	Add A Pad 2
4153	Super Saw
4154	Bright Vector
4155	Classic SynBrass
4156	MW S&H Filt
4157	80's Heaven
4158	PolySynth Stack
4159	Chillwave Chords
4160	Classic Saws
4161	Big Old Jupiter
4162	Punchy Synth
4163	Touch Trance
4164	Square Bell

ID	FX Chain Name
4165	Perc Vector
4166	Tesla Coil
4167	Warbly Pong SQR
4168	Gangsta Wrap
4169	Woodhouse Bass
4170	Aggro OctoBass
4171	KneeDeepMiniMoog
4172	Squeeze Mini
4173	Iceman Bass
4174	ANGRY Bass
4175	Big Synth Bass
4176	Noise Bass
4177	The Way It Is
4178	Dolby Bass
4179	Adagio Strings
4180	Big LA Strings
4181	Fast Strings
4182	Slow String Trem
4183	AdagioTutti 8ves
4184	Adagio Octaves
4185	NashvilleStrings
4186	Poltergeist Pad
4187	Full Pizzicato
4188	Lead Violins II
4189	AggressDivisiStr
4190	Yesesis Tron Str
4191	Moby TurntblTron
4192	Solo Violin Fast
4193	Solo Cello Fast
4194	Solo Harp
4195	Session Hornz
4196	High-End Horns
4197	Split SectionSW
4198	Mancini Brass
4199	GB Hornz+Syn
4200	Super-8 Horn Dly
4201	Brass Fanfare
4202	Low Orch Brass
4203	Lead Trumpet
4204	Solo Trombone
4205	Jubilee Trumpets
4206	Wah Trumpet
4207	Mr. West Horns
4208	Bullit Brass
4209	Dr. Stab'N SwEll
4210	MiamiBrassSectns
4211	Mostly Saxes
4212	UniSaxSection
4213	Bassoon/Oboe
4214	Solo Alto Sax
4215	Solo Tenor Sax
4216	Flute/Clarinet
4217	Solo Bari Sax
4218	StrawberryFlutes
4219	Gothic Climax
4220	Winds & Strings
4221	3Way Split Mltrn
4227	Rich 'Caster
4228	Rich Les
4229	Studio 'Caster
4230	Phaser Elec Gtrs
4231	TimeWarpCaster
4232	Kinda Krunchy
4233	Brown Sound LTE
4234	Stompbox Les
4235	SuperFlyWahCast
4236	Jack the Ripper
4237	Boutique Six Str
4238	Boutique 12 Str
4239	Real Nylon
4240	Mandolin Plus
4241	Banjo Plus
4242	Dulciere
4243	P-Bass
4244	Motown Bass
4245	Finger Bass
4246	Flea/Bootsy
4247	Jaco Fretless
4248	AC Buzzer Bass
4249	Beasties Bass
4250	Levin/Gabrlfrtls
4258	Motown Bass
4259	Finger Bass
4260	Flea/Bootsy
4267	Celeste
4268	Octave Celeste
4269	Bells
4270	Carillon
4271	Basic Orch Perc
4272	Orch Timpani
4273	Natural Perc
4274	Percussionist
4275	Bongo Conga
4276	Talking Drum
4277	Accessory
4278	Carnival Perc
4279	Vocal Percussion
4280	Celeste
4283	Mixed Choir
4284	Manhattan Voices
4285	Choir Complete
4286	NYC in LA
4287	Crystal Voices
4288	Cathedral Vox
4289	Silent Sorrow
4290	Swept Tron Voice
4291	Slo Orch Chorus
4292	Aaah Vocals
4293	Jazzy Ballad Vox
4294	Bright Syn Vox
4295	AntiqueAhhChorus
4296	Vox Angel
4297	Aaahlicious
4298	PolyTechnobreath
4299	Glockenspiel
4300	Real Vibes
4301	Stereo Marimba
4302	Xylophone
4303	XHarmonicStlDrum
4304	Chimes
4305	Bigger Chimes
4306	Crotales Hits
4307	Metal Marimba
4308	SteamPunkMallets
4309	CeleseGlockHarp
4315	Celeste Palette
4316	Bellestrum VTrg
4317	Toy Piano
4318	Bunch of Bells
4319	Synthy 73
4320	Wurzzicato
4321	Comp Cro + Pad
4322	Clavestrum
4323	Bowed Crotales
4324	Bells and Bows
4325	Bass Pedal
4326	Clav Template
4327	RockLesl122 X
4330	Reverse Universe
4331	Pan Strings 3
4332	5th-Scape
4340	SyncoDeMayo
4350	Power Bottom
4351	Deception Bass
4352	Latch Bass
4353	APG-ish Bass
5000	Small Hall
5001	ShortPlate4EPs
5002	Sax Chamber
5003	EP Tine Aux
5004	Real Nice Verb
5005	Opera House
5006	EP Tine Rm Aux
5007	Opera House2
5008	Medm Warm Plate2
5009	Sax Chamber2
5010	Mosque Room2
5011	ShortPlate4EPs2
5012	Small Hall2
5013	Medium Hall2
5014	Tines Aux Rev
5015	Little Booth
5016	Clav Chamber
5017	Green Room
5018	AbbeyBrasHall2
5019	MedRoom10
5020	Medium Hall
5021	CDR Just Reverb
5022	Real Niceverb
5023	Small Hall
5024	Mosque w/Inf Rev
5025	CDR Aux Reverb
5026	Live RecitalHall
5027	MosqueySwirl Aux
5028	BladerunnrRvb
5029	Dark Room 2
5030	UnderCurAux
5031	AbbeyPianoHall2
5032	JK GatedLaserver
5033	SymphonyHall 1
5034	Gunshot Verb
5035	SuperSaw Aux
5036	7ft Aux Verb1
5037	Cathedral Chorus
5038	SymphonyHall Aux
5039	Bradley's Barn 1
5040	SymphonyHall 2
5041	Empty Stage II
5042	AbbeyPianoHall 2
5043	Sax Chamber 21
5044	Smooth Long Hall
5045	Horn Plate 1
5046	Super8 Horn Dly
5047	Solo Trumpet
5048	Predelay Hall
5049	Gtr Niceverb
5050	Bullitt PDlyHall
5051	7thHeaven Plate
5052	Miami Gated Room
5053	Miami Plate Rvb
5054	Tenor Sax
5055	Bari Sax
5056	Small Dark Room2
5057	Small Hall II

ID	FX Chain Name
5058	Omni Stage
5059	DeepChorsDlyHall
5060	AGT Reverb
5061	NylonAgtVerb
5062	Small Dark Room
5063	HammerDulceRoom3
5064	AbbeyPianoHall
5065	Lil' Drum Booth
5066	Gated Plate 144m
5067	SnappyDrumCmpVrb
5068	More Drum Air
5069	Full Drum Room
5070	Expandn'DrumHall
5071	DrmCMPVb4PrgFX2
5072	Aux Dark Room 2
5073	CmpVerb4Drms2
5074	Garage Drums
5075	SymphonyHall 3
5076	Med Drum Room
5077	PercussionRoom
5078	PercVerb1
5079	Med Drum Room
5080	Elegant Hall Aux
5081	FlangVoXHall2Aux
5082	Cathedral Vx Aux
5083	Classic Plate II
5084	Real Niceverb II
5085	BigDarkRoomDW
5086	Empty Stage 11
5087	Cab-Reverb
5088	jk AUX1
5089	Empty Stage
5090	DF OrganRoom
5091	KB3 Aux2 Booth
5092	KB3 Aux2 Booth 2
5093	Organ Chamber2
5094	KB3 Cab 1
5095	KB3 Cab 2
5096	Plebe Chamber
5097	1.6ms Hall
5098	Artis KHall
5099	2.0ms Hall
5100	Sweet PnoHall 2
5101	FM Hall
5102	.78ms Hall
5103	Album Plate
5104	OmniStage
5105	Artis LrgKHall
5106	Sweet PnoHall 2
5107	Lrg Ambience l
5108	Upright Room
5109	Upright Room
5110	.78ms Hall
5111	OmniStage 200
5112	Omni Stage Short
5113	Omni Stage 3
5131	Dampers Up 2.5ms
5132	damperverb 4unit
5133	Dampers Up Forte
5134	damper verb
6025	EP Tine FX1
6026	Small Hall
6027	Tweet piano
6028	Y Grand EQ 2
6029	Soundboard 3
6030	9-Ft Piano FX2
6031	77DWVintAmp2hi
6032	Tremolo BPM

ID	FX Chain Name
6033	Pianarama! verb
6034	Solaris
6035	SolarisGateLazer
6036	Existential Taps
6037	URage_CmpRvb
6038	77DWDYNOAmp1
6039	LintBuster LD
6040	RSessionGTR
6041	77DWDYNOAmp2
6042	77DWDYNOAmp3
6043	Y DW Rock EQ
6044	Y DW Rock EQ2
6045	Heartbreaker
6046	S DW AlbumEQ1
6047	DynoChor73
6048	73DWPHASE2
6049	Double Grand3
6050	Dampers Up Forte
6051	ChorVerb for Pad
6052	dyn77Template
6053	SynChor&Dly1
6054	Dampers Up Forte
6055	German Grand4
6056	Ezra II Les X
6057	tmbshiftComp
6100	Small Hall
6101	steincoNcert2
6102	steincoNcert3
6103	warm stein1
6104	9ft ppp
6105	Studio Piano as
6106	dancestudioyam1
6107	Slo Attack Hall
6108	7-Ft Piano asFN
6109	big stein 1
6110	77ClikFix01
6111	crtalsdelay 1
6112	brtpunch yam
6113	7ft RockVerb1
6114	7Ft Vintage Rock
6115	Vintage Class C
6116	Dance Studio
6117	DanceStudioVerb
6118	OldSquashed D
6119	New Age Stn 1
6120	big warm stein
6121	big warm C
6122	Darker D
6124	damperverb 2unit
6125	7ft Solo
6126	D TMP flat EQ
6127	7ft Squashed
6128	7ft Warm Jazz
6129	9ft Classic
6130	EP Tine Multi
6131	77ClikFix02
6132	7ft Smooth
6133	9ft w Strings
6134	German Grand
6135	Concert Grand
6136	Warm Grand 1
6137	D Template 3
6138	Rich 7 ft Grand
6139	7ft Vintage Rock
6140	Darker D
6141	Oscar's Grand eq
6142	7ft Squashed2
6143	Clear 9ft Grand

ID	FX Chain Name
6144	2.0ms Hall
6145	Warm 7ft Grand
6146	.78ms Hall
6147	House 7ft Grand
6148	New Age Grand
6149	EP Tine Multi2
6150	EP Tine Verb
6151	EP Tine Multi3
6152	EP Tine Verb2
6153	1.6ms Hall
6154	1.6ms Plate
6155	9ft Solo Grand
6156	9ft DarkDistant
6157	7ft C
6158	9ft Bright Grand
6159	7ft Bright Grand
6160	Harpsichord 1
6161	Harpsichord 2
6162	Vintage Squashed
6163	House 9ft Grand
6164	Super Pop eq
6165	Scoop 9ft Grand
6166	Brt Scoop 9ft
6167	Brt Scoop 7ft
6168	ARTISCncertPnAS1
6169	9ft Solo Grand2
6170	Dampers Upright
6171	German Grand2
6172	Double Grand1
6173	Piano + Pad
6174	9ft w Strings2
6175	FM n K EQ2
6176	Artis Pluck EQ2
6177	German Grand3
6178	Double Grand3
6179	German Grand4
6181	Mono Upright
6182	CMartPiano 1
6184	Brt Upright7ft
6185	Concert GrandEQ7
6200	JSP Comp & EQ
6201	Album Plate
6202	DW 70s AlbumEQ1
6203	Y DW Elton EQ2
6204	DW70sAlbumEQSoft
6205	Ghost EQ Soft
6206	DarkUpright EQ
6207	BriteUpright EQ
6208	Upright Room
6209	70s Blues 7ft
6210	Tramp Amp
6211	EP Tine Soft
6212	EP Tine Soft2
6213	EP Tine StTrem
6214	73SparkleTop
6230	Supa Clav
6231	Heartbreaker
6232	Relic Clav
6233	Steely Fuzz
6234	Stevie Fuzz
6235	Trampler
6236	Trampler2
6237	OutaPhasePickups
6238	Chaka Wah
6239	ChameleonWah
6240	Beck EP Reed
6241	BlkCrows EP Reed
6242	Clav Chamber

ID	FX Chain Name
6300	Weapon Chain
6301	Double Chorus
6400	73DWPHASE1
6401	77NAMMChor1
6402	77NAMMChor2
6403	73NAMMPHASDist1
6404	77DWDstTrem1Wah
6405	73DWStTrem1
6406	73NAMMStTremDst1
6407	73NAMMStTremDst2
6408	77NAMMVintAmp1
6409	EPReedVintAmp
6410	EPReed Ray Amp
6411	NAMMSuperTrmpPha
6412	EPReedPhasDst1
6413	EPReedBriteAmp1
6414	EPReedDeepFuzz
6415	EPReedDeepFuzz2
6416	NAMMClavTrampler
6417	NAMMClavFuzz1
6418	ClavNAMMPhasDst1
6419	ClavNAMMPhasDst2
6420	73DWPHASE2
6421	77DWChor2
6422	73DWPHASDist1
6423	73DWPHASDist2
6424	73DWPHASDistWah
6425	77DWPHASDstWah1
6426	73DWPHASDistWah2
6427	73DWVintamp2
6428	77DWVintAmpWah
6429	DampersUp
6430	Sweet PnoHall
6431	77 cdr g1 t
6432	Sweet PnoHall 2
6440	DeepFuzz EPReed2
6500	Rds AuxVerb Long
6501	Comp Piano FX
6502	Piano MultiFX 1
6503	Dist Clav FX
6504	Dist Clav CB FX
6505	Synth HF Stim
6506	Synth HF Stim 2
6507	SuperSaw Aux
6508	SuperSaw
6509	Chroma FM3
6510	KB3 Aux2 Booth
6511	GANGsta Wrap 2
6512	KB3 Aux2 Booth 2
6513	Organ Chamber2
6514	NonKB3 A KX 2
6520	String Multi FX1
6521	SymphonyHall Aux
6522	MltiFX for Stngs
6530	EP Tine Chorus
6531	EP Tine Flange
6532	EP Tine Phaser
6533	EP Tine Rotary
6534	EP Tine Envfilt
6550	EP Tine Aux2
6551	EP Tine Rm Aux
6552	DampersUp
6553	Tines FX
6554	9-Ft Piano FX
6555	DampersUp

ID	FX Chain Name
6556	Sweet PnoHall
6557	Sweet PnoHall 2
6558	Tines FX
6559	9-Ft Piano FX
6606	Artis KHall
6610	Artis LrgKHall
6611	Upright EQ
6612	Artis LrgKHall
6613	ConcertGrand1
6617	ModJazz Plate 1
6619	Punch Room
6627	Concert Grand EQ
6628	Y Grand EQ 2
6630	Bright Y EQ2
6632	Artis K Pop EQ
6633	Dark n Distant
6634	Artis Pluck EQ1
6635	Artis Y EQ
6640	Bebop Piano
6643	ModJazz K1
6648	Piano + Pad
6649	Delay Piano
6650	Mono EQ
6651	RecitalHall
6655	BigChorusPiano2
6656	Lrg Ambience l
6657	Ambient Pno EQ
6658	Blown Spkr Ins
6659	Recital Piano3
6660	FM n K EQ
6661	FM Hall
6662	ConcertK lite1
6663	ConcertK lite2
6664	Soundboard as
6665	ConcertK 4sc
6667	ConcertK EQonly
6668	Artis Y Grand2a
6669	Artis YHall 2
6670	Upright Room
6671	ParlorPianoEQ
6672	ParlorVerb
6673	PianoTmplateEQ1
6674	ModJazz K2
6675	Brgt Soundboard
6676	Recital EQ
6677	Radio Pop EQ
6680	Concert GrandEQ4
6681	Soundboard 4
6682	ModJazz K3
6683	Upright EQ2
6684	Pianarma EQ+Cm4
6685	JSP Comp & EQ2
6686	Recital Piano 3
6687	ArtEQCMPas2
6688	Weapon Chain2
6689	MarquisPiano3
6692	ClassicBLesFstv4
6693	Concert GrandEQ6
6694	ClassicBLesFstv4
6696	ClassicBLesFstvX
6700	kb3 cab1
6701	FunkyPerc Les 01
6702	SoulPerc Les 01
6703	PerfectStrLes01
6704	70s Drwbars Les1

ID	FX Chain Name
6705	Prog Bars Les01
6706	FirstThree Les03
6707	Ezra II Les 01
6708	kb3 cab1
6709	FunkyPerc Les 01
6710	SoulPerc Les 01
6711	FunkyPerc Les X
6712	70s Drwbars Les1
6713	Prog Bars Les01
6714	FirstThree Les03
6715	Ezra II Les 01
6716	SoulPerc Les X
6717	FirstThree LesX
6718	PerfectStrLes X
6719	70s Drwbars LesX
6720	Prog Bars Les X
6721	Ezra II Les X
6722	CrunchLesl122 X
6723	SoulLeslie122 X
6724	Jimmy'sBrakeX
6725	DistlLes HotGsX
6726	NonKB3 A KX
6727	Leslie 122 K X
6728	LightDistlLes KX
6729	Clean Leslie KX
6800	EP Reed Template
6802	EP Tine AuxHuge
6803	7ft Aux Verb1
6804	9-Ft Piano FX
6805	Yam ppp
6806	CDR Aux Reverb
6807	Dark Wobbles
6808	Tines Aux Rev
6809	Synth Dist CDly
6810	Mosque w/Inf Rev
6811	MosqueySwirl Aux
6812	Forte Lead Insrt
6813	Comp Lead Insert
6814	CDR Just Reverb
6815	Wah Synth Insert
6816	Forte Lead GTR
6817	Phase+CH+Delay
6818	Dist/Wah Insert
6819	Comp Plex Insert
6820	Comp Mu Aliaser
6821	Elegant Hall Aux
6822	FlangVoXHall2Aux
6823	FlangVoiceInsert
6824	Cathedral Vx Aux
6921	MarquisPiano3
7000	GM Reverb
7001	GM Chorus
7002	Indie Piano
7003	BluesPnoCmpRvb 2
7004	ArtEQ3
7005	ArtEQDW4
7006	ArtEQDW5
7007	ArtEQDW7
7008	ArtEQDW8
7009	ArtOddHarm
7010	SoftPnoCmpRvb 1
7011	SterPnoCmpRvb 2
7012	SoftPnoCmpRvb 2
7013	SterPnoCmpRvb 3

3.6 FX Presets

ID	FX Preset Name
1	Small Wood Booth
2	Natural Room
3	PrettySmallPlace
4	NiceLittleBooth
5	Sun Room
6	Soundboard
7	Add More Air
8	Standard Booth
9	A Distance Away
10	Live Place
11	Viewing Booth
12	Small Closet
13	Add Ambience
14	With A Mic
15	BrightSmallRoom
16	Bassy Room
17	Percussive Room
18	SmallStudioRoom
19	ClassRoom
20	Utility Room
21	Thick Room
22	The Real Room
23	Small Drum Room
24	Real Big Room
25	The Comfy Club
26	Spitty Drum Room
27	Stall One
28	Green Room
29	Tabla Room
30	Large Room
31	Platey Room
32	Bathroom
33	Drum Room
34	Small Dark Room
35	Real Room
36	Brt Empty Room
37	Med Large Room
38	Bigger Perc Room
39	Sizzly Drum Room
40	Live Chamber
41	Brass Chamber
42	Sax Chamber
43	Plebe Chamber
44	JudgeJudyChamber
45	Bloom Chamber
46	ClassicalChamber
47	In The Studio
48	My Garage
49	Cool Dark Place
50	Small Hall
51	Medium Hall
52	Real Niceverb
53	Opera House
54	Mosque Room
55	Grandiose Hall
56	Elegant Hall
57	Bright Hall
58	Ballroom
59	Spacious Hall
60	Classic Chapel
61	Semisweet Hall
62	Pipes Hall
63	Reflective Hall
64	Smoooth Hall
65	Empty Stage
66	Pad Space
67	Bob'sDiffuseHall
68	Abbey Piano Hall
69	Short Hall
70	The Long Haul
71	Predelay Hall
72	Sweeter Hall
73	The Piano Hall
74	Bloom Hall
75	Recital Hall
76	Generic Hall
77	Burst Space
78	Real Dense Hall
79	Concert Hall
80	Standing Ovation
81	Flinty Hall
82	HighSchool Gym
83	My Dreamy 481!!
84	Deep Hall
85	Sweet Hall
86	Soundbrd/rvb
87	Long & Narrow
88	Long PreDly Hall
89	School Stairwell
90	Real Plate
91	Bright Plate
92	Medm Warm Plate
93	Bloom Plate
94	Clean Plate
95	Plate Mail
96	RealSmoothPlate
97	Classic Plate
98	Weighty Platey
99	Huge Tight Plate
100	Immense Mosque
101	Dreamverb
102	Splendid Palace
103	Big Gym
104	Huge Batcave
105	Reverse Reverb 1
106	Reverse Reverb 2
107	Reverse Reverb 3
108	Gated Reverb
109	Gate Plate
110	Vocal Room
111	Vocal Stage
112	Reverb>Compress
113	Reverb>Compress2
114	Drum Comprs>Rvb
115	Rvrb Compression
116	Snappy Drum Room
117	Roomitizer
118	Live To Tape
119	L:SmlRm R:Hall
120	Non-Linear 1
121	Non-Linear 2
122	Non-Linear 3
123	Exponent Booth
124	Drum Latch 1
125	Drum Latch 2
126	Diffuse Gate
127	Acid Trip Room
128	Ringy Drum Plate
129	Oil Tank
130	Wobbly Plate
131	Pitcher Hall
132	DistantTVRoom
133	Drum Neurezonate
134	Growler
135	LaserVerb
136	Laserwaves
137	Cheap LaserVerb
138	Gated LaserVerb
139	Rvrs LaserVerb
140	LazerfazerEchoes
141	Simple LaserVerb
142	Crystallizer
143	Spry Young Boy
144	Gunshot Verb
145	Slapverb
146	Far Bloom
147	Room + Delay
148	New Hall w/Delay
149	Delay Big Hall
150	Basic Delay 1/8
151	Basic Dly 250ms
152	Simple Slap 60ms
153	TightSlapbk 30ms
154	MedSlapback 76ms
155	LongishSlap 95ms
156	Wide Slapbk 76ms
157	TiteSlapAmb 50ms
158	33ms Ambience
159	17ms Ambience
160	Stereo Delay ms
161	StereoFlamDelay
163	Better Tape Echo
164	Stereo Tape Slap
165	Dub Delay ms
166	4-Tap Delay BPM
167	4-Tap Dly Pan ms
168	SemiCircle 4-Tap
169	8-Tap Delay BPM
170	Multitaps ms
171	Diffuse Slaps
172	OffbeatFlamDelay
173	Sloppy Echoes
174	Pad Psychosis
175	500ms BehindSrce
176	Dub Skanque Dly
177	Electronica Slap
178	Spectral 4-Tap
179	Astral Taps
180	SpectraShapeTaps
181	Fanfare In Gmaj
182	Ecko Plecks BPM
183	Ecko Plecks ms
184	Degenerator
185	Nanobot Feedback
186	Takes a while...
187	Wait for UFO
188	News Update
189	Timbre Taps
190	LaserDelay->Rvb
191	Furbelows
192	Festoons
193	Ducked Delay
194	Drum+Bass Zapper
195	3BandDly Drums
196	Warped Echoes

ID	FX Preset Name
197	Ween-vox
198	L:Flange R:Delay
199	2Dlys 1Chr 1Flng
200	Basic Chorus
201	Smooth Chorus
202	Chorusier
203	Ordinary Chorus
204	SlowSpinChorus
205	Chorus Morris
206	Everyday Chorus
207	Thick Chorus
208	Soft Chorus
209	Rock Chorus
210	Sm Stereo Chorus
211	Lg Stereo Chorus
212	Full Chorus
213	Dense Gtr Chorus
214	Standrd Gtr Chor
215	Bass Chorus
216	Stereo Chorus
217	Chorus Fastback
218	Wide Chorus
219	Nickel Chorus
220	Rich Noodle
221	PinchChorusDelay
222	StChorus+Delay
223	StChor+3vs2Delay
224	CDR for Lead Gtr
225	Big Slow Flange
226	Squeeze Flange
227	Sweet Flange
228	Throaty Flange
229	PseudoAnaGtrFlng
230	Flanger Double
231	Wetlip Flange
232	Simply Flange
233	Analog Flanger
234	Soft Edge Flange
235	Ned Flangers
236	Wispy Flange
237	Crystal Flange
238	NarrowResFlange
239	TightSlapFlange
240	Flanged Taps
241	StFlange+Delay
242	StFlng+3vs2Delay
243	Singing Flanger
244	DampedEchoFlange
245	Stereo Flanger
246	Gulp Flange
247	Splat Flange
248	Spread Flange
249	CacophonousFlng
250	Slow Deep Phaser
251	Circles
252	Saucepan Phaser
253	ThunderPhaser
254	Fast Phaser
255	Vibrato Phaser
256	Fast&Slow Phaser
257	Wawawawawawawawa
258	Slow Swish Phase
259	Slippery Slope
260	Static Phaser 1
261	Static Phaser 2
262	Static Phaser 3
263	Static Phaser 4
264	Static Phaser 5

ID	FX Preset Name
265	Slow Riser
266	BarberPole Notch
267	BarberPole Peak
268	All The Way Down
269	Westward Waves
270	Tremolo BPM
271	Fast Tremolo BPM
272	Tremolo in Hz
273	FastPulseTremolo
274	Simple Panner
275	Dual Panner
276	Widespread
277	Widener Mn->St
278	Dynam Stereoizer
280	CleanRotors fast
281	CleanRotors slow
282	CleanRotors f C1
283	CleanRotors f V1
284	CleanRotors f Hi
285	CleanRotors s Hi
286	SlightDstRotor f
287	SlightDstRotor s
288	DirtyRotors fast
289	DirtyRotors slow
290	MoreDistRotor f
291	MoreDistRotor s
292	HeavyDistRotor f
293	HeavyDistRotor s
294	Res Rotor1 fast
295	Res Rotor1 slow
296	FullRotors4 fast
297	FullRotors4 slow
298	VibChorStortCab
299	Hi Lo Roto KB3
300	Classic Gtr Dist
301	Crunch Guitar
302	SaturatedGtrDist
303	Mean 70'sFunkGtr
304	Blown Speaker
305	Synth Distortion
306	Superphasulate
307	Dist Cab EPiano
308	Distortion+EQ
309	Burnt Transistor
310	SubtleDistortion
311	A little dirty
312	Slight Overload
313	ODriveGtrLd DlCh
314	Krazy Gtr Comper
315	MildGtrOD+Dly+Fl
316	LeadGtr Dly Flng
317	Drum Shaper
318	SubtleDrumShape
319	SuperShaper
320	3 Band Shaper
321	New3BandShaper
322	Shaper->Flange
323	Shaper->Reverb
329	Aliaser
330	HKCompressor 3:1
331	HKCompressor 5:1
332	SK FB Comprs 6:1
333	SKCompressor 9:1
334	SKCompressr 12:1
336	Compress w/SC EQ
337	Compress/Expand
338	Comprs/Expnd +EQ
339	Expander

ID	FX Preset Name
340	Simple Gate
341	Gate w/ SC EQ
342	3Band Compressor
343	3Band Compress2
344	Mid Compressor
345	OddHarmSuppress
346	60Hz Buzz Kill
347	Dual SK Compress
348	Dual Comprs SCEQ
350	AM Radio
351	U-Shaped EQ
352	5 Band EQ Flat
353	Graphic EQ Flat
354	Dual Graphic EQ
355	Dual 5 Band EQ
356	Basic Env Filter
357	Phunk Env Filter
358	Synth Env Filter
359	Bass Env Filter
360	EPno Env Filter
362	LFO Sweep Filter
363	DoubleRiseFilter
364	Circle Bandsweep
365	TripFilter
366	Resonant Filter
367	Dual Res Filter
368	2 Band Enhancer
369	3 Band Enhancer
370	Extreem Enhancer
371	HF Stimulator
372	Ring Modulator
373	PitcherA
374	PitcherB
375	PolyPtVoxChanger
376	HollowPolyPitchr
377	Pitcher+Chorus
378	Pitcher+Flange
379	Pitcher+Chor+Dly
380	Pitcher+Flng+Dly
381	Ring Linger
382	Waterford
383	Hip Hop Aura
384	Woodenize
385	Marimbafication
386	Frequency Offset
387	Drum Loosener
388	Drum Tightener
389	Vox Honker
390	EQ Morpher ah-oo
391	EQ Morpher ee-aa
392	EQ Morpher aw-er
395	Contact
396	Drum Frightener
397	Mad Hatter
398	Fallout
399	Ascension
400	BasicChorusDelay
401	Chorus PanDelay
402	Chorus & Echo
403	CDR Lead
404	CDR Lead 2
405	Chorus Delay 2
406	Doubler & Echo
407	Chorus Booth
408	ChorusSmallRoom
409	ChorusMedChamber
410	Chorus MiniHall
411	Chorus HiCeiling

ID	FX Preset Name
412	ChorBigBrtPlate
413	CathedralChorus
414	Flam Dly Bckgrnd
415	CDHall Halo
416	CrackedPorcelain
417	Rich Delay
418	FastChorusDouble
419	MultiTap Chorus
420	Chorused Taps
421	MultiEchoChorus
422	DeepChorDlyHall
423	ClassicEP ChorRm
424	Chorus Slow Hall
425	SoftChorus Hall
426	Chorus Air
427	PsiloChorusHall
428	SpeeChorusDeep
429	Chorus Room
430	Chorus Smallhall
431	Chorus Med Hall
432	Chorus Big Hall
433	Chorus Echoverb
434	Chorus Bass Room
435	New Chorus Hall
436	Floyd Hall
437	Into The Abyss
438	BroadRevSlapback
439	Carlsbad Cavern
440	Chr->GtrDst->Chr
441	That's No Moon!!

ID	FX Preset Name
442	Laser Amalgam
443	Cut it out!! CDR
444	Chor-Delay Booth
445	Chor Tin Room
446	Boiler Plate
447	O.T.T. Pad
448	TheChorusCloset
449	C-D
450	Flange + Delay
451	ThroatyFlangeDly
452	Slapback Flange
453	Flange Booth
454	FlangeVerb Clav
455	Flange Amb Smack
456	Flange Dly 3-D
457	Fl Dl Large Hall
458	Flanged Edge
459	Flange + 4Tap
460	FlangeDelayHall
461	SloFlangeDlyRoom
462	Flange Hall
463	FlangeDlyBigHall
464	Flange Theatre
465	FlangeTap Synth
466	Flange Room
467	Flange Echo
468	Flange 4 Tap
469	Flange Hall 2
470	Flange-Dly Hall
471	Flange Delay

ID	FX Preset Name
472	Mecha-Godzilla
473	Industro-Flange
474	Panning FDRoom
475	Drum&Bass FlgDly
476	Laserflange
477	Pewter FlangeVrb
478	WeirdFlangePlate
479	F-D Hall
480	SyntheticRmFlg
481	Space Flanger
482	Lazertag Flange
483	Flange->Pitcher
484	Flange->Shaper
485	Pitch Spinner
486	FD Lead Madness
487	Brite Rippleverb
488	Rotary Club
489	Flangey Hall
490	Flg->GtrDst->Chr
491	MyGtrAteYo'Momma
492	Glacial Canyon
494	Ultima Thule Pad
495	Dr. Who
500	Gate+TTubeAmp3
501	MonoDistT + EQ
502	TTubeAmp3
580	VibChorCabT
600	String Resonance
799	Pass-through

3.7 Songs

ID	Song Name
1	New Song
2	Rock & Funk
3	Late Bloomer
4	Gina's Groove
5	Ragtime
6	Pop & Country
7	Rhapsody
8	Boogie Woogie
9	Solo Tine EP
10	PlayAlong in Fm
14	Chopin-Fantasie
15	TRAP1
16	CP80 1
17	CP80 2
18	Bach-F Suite
19	Without Words
20	Grande Valse
21	Humoreska
22	SuiteBergamasque
23	RAGPIANO
24	PIANO1
25	SpaceHipHop
26	SloQuadraRiff1
27	NylonRiff1
32	GuitarPickerRiff
39	MinorGuitar Riff
42	3ChordSynthRiff
43	StrResolveRiff
44	Fitty Riff
47	2Chord SynthRiff
48	ClassicalGtrRiff
65	DF AccordionRiff
66	Country Piano
67	Funk Piano
68	Gina Piano
69	Rhapsody Piano
70	Rock Piano
71	EDM Piano
72	Indie Piano
73	Boogie Piano
100	GM New Song
101	CP1MZRKA
102	CP2INTR
103	CPSOFT
104	SPSOFT
105	RedHotSong
106	Grime
107	Dark Wobbles
108	GangstaWrap
109	ChillwaveChords
110	WarblyPongSqr
111	PunchySynth
112	DeepTranceBass
113	RIPPAHHH!
114	FrankenHalen
115	WoodhouseDemo
116	Beat It, punk!
117	SuperSaw
118	SqueezeBass
119	TeslaCoil
120	kinda krunchy
121	altpianoecho2
122	nubeauty3
123	newbeauty
124	filmpiano
125	ambience1
126	TricklePad
127	PhasePik
128	TimeWarp
129	SuperFly
130	3StrMand
131	Brahms-Rhapsody
132	Beethoven-op53
133	3StrBanjo
134	Touch Trance1
135	DistFilt1
136	ClassicSaw
137	OstiWarble
138	Wah Trumpet
139	Keytar
140	dulciere
141	plectraone
142	klangere
143	MW_S&H
144	EvolvingPad
145	SparklyPad
146	LushRhythm
147	BariM
148	Spunky
149	ExpTromb
150	Bullit
151	AggrobasS
152	angry
153	VelFilter
154	Iceman
155	Dearly
156	Vocal Percussion
157	VRT Accessory A
158	VRT BongoConga
159	VRT TalkingDrum
160	PERC Carnival
161	KEY SlitBars
162	KEY MamboBars
163	Classic Traffic
164	Ezra's Burner
165	Boston Screamer
166	Mellow Mitch
167	HotTubeGospel
168	Blues&Gospel
169	Beaten in EP
170	Hot Rod EP
171	StageMix EP
172	Steely Dyno
173	Super EP Reed
174	Sweet Loretta
175	What I'd Say
176	Classic Traffic
177	Ezra's Burner
178	Funky Perc
179	Mr Smith
180	Perfect Stranger
181	Progbars
182	Soul Perc
183	VAST Bars
184	Jazz Piano
185	NOLA Piano
186	Parlor Piano
187	Solo Piano
188	Fusion EP
189	Gospel Funk EP
190	Spacey EP
191	EP Reed Ballad
192	EP Reed Blues
193	EP Reed R&B
194	EP Reed Dist
195	Fusion 2 EP
196	ClavRokWAHswitch
197	ClavFunk Comp
198	ClavFunk Comp2
199	ClavDisco
200	St Marimba
201	ClavHeavyDist
202	ClavWAHfunk
203	Techno Bass 2
204	Sync Riff 1
205	Techno Bass 2
228	Tron Techno 1
229	Techno Bells 1
230	Winds & Str
231	Winds & Strings
232	More Brass & Str
233	Gothic Climax
234	Denouement
235	Poltergeist Trem
236	Fast Winds & Piz
237	Final Victory
238	SloLineInterlude
239	Winds&ExpressStr
240	Fast Winds & Str
241	AdagioPizz Slit
242	Pastoral Orch
243	Pastoral DblRds
244	Strings & Silver
245	Perc Atk Strings
246	Hiphoplead
247	RetroSparkle
248	UK CP80
249	Wdstk EP Reed
250	AdagioStr Check
251	Lead & Fast Str
252	Fast Divisi Str
253	AgressDivisiMix
254	PianoGospel
255	PianoTritoneArp
256	PianoPowerPop
257	PianoColply
258	PianoRocknrnll1
259	Tramp EP Reed
260	MistyMntn
261	PowerHorns
262	Trmp/Sax
263	BigBand
264	SalsaShark
265	JacoBass
266	FleaBass
267	BeastBass
268	EBass1
269	OctvBass
270	MotownBass
271	Vibes
272	Steeldrum
273	Rthmsht
274	DrmBell
275	9YardBass
276	Daywalker
277	PadPiano
278	PnoGtrStr
279	PnoPad2
280	Pophorns
281	MMgBass
282	PdlMtron
283	Bassoon
284	Trmptsolo
285	Trmptsolo2
286	Trmptsolo3
287	DWTechnoBas1
288	Jesu
289	VoxBeds
290	MagicFlower
291	FMEP Song
292	Blues Harmonica
512	Big Fast Rock 1
513	Big Fast Rock 2
514	Big Fast Rock 3
515	Big Fast Rock 4
516	Big Fast Rock 5
517	Big Fast Rock 6
518	Big Fast Rock 7
519	Big Slow Rock 1
520	Big Slow Rock 2
521	Big Slow Rock 3
522	Big Slow Rock 4
523	Fast Rock 1
524	Fast Rock 2
525	Fast Rock 3
526	Fast Rock 4
527	Fast Rock 5
528	Fast Rock 6
529	Fast Rock 7
530	Fast Rock 8
531	Fast Rock 9
532	Slow-Fast Rock 1
533	Slow Rock 1
534	Slow Rock 2
535	Slow Rock 3
536	Slow Rock 4
537	Slow Rock 5
538	Slow Rock 6
539	Slow Rock 7
540	Slow Rock 8
541	Slow Rock 9
542	Slow Rock 10
543	Slow Rock 11
544	Slow Rock 12
545	Slow Rock 13
546	Slow Rock 14
547	Slow Rock 15
548	Slow Rock 16
549	Slow Rock 17
550	Slow Rock 18
551	Slow Rock 19
552	Slow Rock 20
553	Slow Rock 21
554	Slow Rock 22
555	Slow Rock 23
556	Slow Rock 24
557	Slow Rock 25
558	Funk 1
559	Funk 2
560	Funk 3
561	Funk 4
562	Funk 5
563	Funk 6
564	Funk 7
565	Funk 8
566	Funk 9
567	Funk 10
568	Funk 11

ID	Song Name
569	Funk 12
570	Funk 13
571	Funk 14
572	Retro Beat 1
573	Retro Beat 2
574	Retro Beat 3
575	Retro Beat 4
576	Retro Beat 5
577	Retro Beat 6
578	Retro Beat 7
579	Retro Beat 8
580	Retro Beat 9
581	Retro Beat 10
582	Retro Beat 11
583	Retro Beat 12
584	Retro Beat 13
585	Retro Beat 14
586	Retro Beat 15
587	Retro Beat 16
588	Retro Beat 17
589	Retro Beat 18
590	Retro Beat 19
591	Retro Beat 20
592	Retro Beat 21
593	Retro Beat 22
594	Retro Beat 23
595	Retro Beat 24
596	Retro Beat 25
597	Retro Beat 26
598	Retro Beat 27
599	Retro Beat 28
600	Retro Beat 29
601	Blues Shuffle 1
602	Blues Shuffle 2
603	Blues Shuffle 3
604	Blues Shuffle 4
605	Blues Shuffle 5
606	Blues Shuffle 6
607	Blues Shuffle 7
608	Blues Shuffle 8
609	Blues Shuffle 9
610	Blues Shuffle 10
611	Blues Shuffle 11
612	Blues Shuffle 12
613	Blues Shuffle 13
614	Blues Shuffle 14
615	Blues Shuffle 15
616	Blues Shuffle 16
617	BD Rock 1
618	BD Rock 2
619	BD Rock 3
620	Reggae 1
621	Reggae 2
622	Reggae 3
623	Reggae 4
624	Reggae 5
625	Reggae 7
626	Reggae 9
627	Reggae 10
628	Reggae 11
629	Reggae 12
630	Reggae 13
631	Reggae 14
632	Reggae 15
633	Reggae 16
634	Reggae 17
635	Slow Brush 1
636	Slow Brush 2
637	Slow Brush 3
638	Swing 1
639	Swing 2
640	Swing 4
641	Swing 5
642	Swing 6
643	Swing 7
644	Swing 8
645	Swing 9
646	Swing 10
647	Swing 11
648	Swing 12
649	Swing 13
650	Swing 14
651	Swing 15
652	Swing 16
653	Swing 17
654	Swing 18
655	Swing 19
656	Swing 20
657	Swing 21
658	Swing 22
659	Swing 23
660	Swing 24
661	Swing 25
662	Swing 26
663	Swing 27
664	Swing 28
665	Swing 29
666	Swing 30
667	Swing 31
668	Swing 32
669	Swing 33
670	Rhumba 1
671	Rhumba 2
672	Rhumba 3
673	Rhumba 4
674	Rhumba 5
675	Rhumba 6
676	Rhumba 7
677	Rhumba 8
678	Rhumba 9
679	Rhumba 11
680	Rhumba 12
681	Funky Beat 1
682	Funky Beat 2
683	Hip Hop 1
684	Hip Hop 2
685	Hip Hop 3
686	Hip Hop 4
687	Hip Hop 5
688	Hip Hop 6
689	Hip Hop 7
690	Hip Hop 8
691	Hip Hop 9
692	BeatBox 1
693	BeatBox 2
694	BeatBox 3
695	BeatBox 4
696	BeatBox 5
697	BeatBox 6
698	BeatBox 7
699	Dance 1
700	Dance 2
701	Dance 3
702	Dance 4
703	Dance 5
704	Dance 6
705	Dance 7
706	Dance 8
707	Electro 1
708	Electro 2
709	Electro 3
710	Electro 4
711	Electro 5
712	Electro 6
713	Electro 7
714	Electro 8
715	Electro 9
716	Electro 10
717	Electro 11
718	Electro 12
719	Electro 13
720	Electro 14
721	Electro 15
722	Electro 16
723	Electro 17
724	Electro 18
725	Short Buildup
726	Long Buildup
727	Reggaeton 1
728	Reggaeton 2
729	Reggaeton 3
730	Reggaeton 4
731	Reggaeton 5
732	Reggaeton 6
733	Teen Beat 1
734	Teen Beat 2
735	Teen Beat 3
736	Teen Beat 4
737	Teen Beat 5
738	Teen Beat 6
739	Teen Beat 7
740	Teen Beat 8
741	Bad Drummer
742	FunkyGroove
743	Rock Jingles
744	The Stroller
745	Glub Beat
746	Punch Beat
747	Trance Gruve
748	PushCongaGroove
749	Push Groove
750	Push Groove 2
751	SyncoPate
752	Charge Machnie
753	TicTac Beat
754	Bumpy Beat
755	NuTranceTamb
756	Hyper Hat Beat
757	Tamb 16ths
758	Tamb 16th Beat
759	SlowBeat Tamb
760	Perc Chaser
761	Garden Beat
762	Cagey Beat
763	Triangle groove
764	Metronome 1/4nt
765	Metronome 1/8nt
766	Metronome 16nt
767	Metronome 3/4
768	Metronome 6/8

3.8 Arpeggio Presets

ID	Arp Preset
1	Default Arp
2	Minority Rap
3	Happy 4th
4	Super Moria
5	Mix
6	Minor down
7	Steady
8	Crazy Octaves
9	Crazy All
10	AndUpAndDown
11	Fast Octaves
12	Dim Shred
13	Play Chords
14	Play Chords 2
15	Flowers
16	Test Drive
17	Test Drive2
18	Octave Machine
19	OctaveMachine2
33	major
34	minor
35	Oct +
36	Oct -
37	Oct 2x
38	1's n 12's
39	FullMajor
40	FullMinor
41	Major7
42	Minor7
43	MajorMaj7
44	Sus2
45	Sus4
46	FullSpanish
47	Dim
48	Dim7d
49	Dim7m
50	PentaA
51	PentaB
52	PentaC
53	Maj Arp Oct
54	Root 5 Oct 5
55	Root 5/4/5
56	1st Inv M
57	1st Inv M2
58	1st Inv m

ID	Arp Preset
59	2nd Inv M
60	2nd Inv m
61	BacknForth
62	1InvMin3
63	Root 5/3/5
64	Root 5/m3/5
65	Root 6/4/6
66	bluesy1
67	bluesy2
68	bluesy3
69	bluesy4
70	rashi1
71	rashi2
72	rashi3
73	rashi4
74	petals1
75	petals2
76	petals3
77	Urger1
78	Urger2
79	Urger3
80	Urger4
81	Hala1
82	Satch
83	Satch2
84	Cascade
85	TripletCascade
86	Buzzer
87	Angus
88	BouncingZero
89	1To3
90	1To3b
91	Blues
92	Blade
93	Repeat w/ Rests1
94	Repeat w/ Rests2
95	Repeat w/ Rests3
96	Bass 1
97	Immenence
98	Immenence2
99	Minor1
100	Minor2
101	Minor3
102	3 Note Drum Arp
103	one five

ID	Arp Preset
104	mysterious1
105	mysterious2
106	mysterious3
107	percolator1
108	percolator2
109	percolator3
110	percolator4
111	sparser 1
112	sparser 2
113	boomboomwack
114	boomboomquick
115	here comes da
116	here comes da2
117	here comes da3
118	moving 1
119	moving 2
120	moving 3
121	where's one?
122	where's one? 2
123	happy one
124	happy one 2
125	crafty 1
126	crafty 3
127	crafty 4
128	crafty 5
129	can do 1
130	can do 3
131	chromo up 1
132	Rising Minor
133	Minor 7 Pattern
134	Oct 5th up down
135	Major 1A
136	Major 1B
137	Major 1C
138	Minor 1A
139	Minor 1B
140	Minor 1C
141	48StepTemplate
142	24StepTemplate
143	16StepTemplate
144	8StepTemplate
145	OctaveRhythm1
146	Minor Var 1
147	Drum Beat 1
148	as 1

3.9 Arpgeggio Shift Pattern

ID	Name
0	None
1	major
2	minor
3	Oct +
4	Oct -
5	Oct 2x
6	1's n 12's
7	FullMajor
8	FullMinor
9	Major7
10	Minor7
11	MajorMaj7
12	Sus2
13	Sus4
14	FullSpanish
15	Dim
16	Dim7d
17	Dim7m
18	PentaA
19	PentaB
20	PentaC
21	Maj Arp Oct
22	Root 5 Oct 5
23	Root 5/4/5
24	1st Inv M
25	1st Inv M2
26	1st Inv m
27	2nd Inv M
28	2nd Inv m
29	BacknForth
30	1InvMin3
31	Root 5/3/5
32	Root 5/m3/5
33	Root 6/4/6
34	bluesy1
35	bluesy2
36	bluesy3
37	bluesy4
38	rashi1
39	rashi2
40	rashi3
41	rashi4
42	petals1
43	petals2
44	petals3
45	Urger1
46	Urger2
47	Urger3
48	Urger4
49	Hala1
50	Satch
51	Satch2
52	Cascade
53	TripletCascade
54	Buzzer
55	Angus
56	BouncingZero
57	1To3
58	1To3b
59	Blues
60	Blade
61	Repeat w/ Rests1
62	Repeat w/ Rests2
63	Repeat w/ Rests3
64	Bass 1
65	Immenence
66	Immenence2
67	Minor1
68	Minor2
69	Minor3
70	3 Note Drum Arp
71	one five
72	mysterious1
73	mysterious2
74	mysterious3
75	percolator1
76	percolator2
77	percolator3
78	percolator4
79	sparser 1
80	sparser 2
81	boomboomwack
82	boomboomquick
83	here comes da
84	here comes da2
85	here comes da3
86	moving 1
87	moving 2
88	moving 3
89	where's one?
90	where's one? 2
91	happy one
92	happy one 2
93	crafty 1
94	crafty 3
95	crafty 4
96	crafty 5
97	can do 1
98	can do 3
99	chromo up 1
100	Rising Minor
101	Minor 7 Pattern
102	Oct 5th up down
120	Major 1A
121	Major 1B
122	Major 1C
123	Minor 1A
124	Minor 1B
125	Minor 1C
126	48StepTemplate
127	24StepTemplate
128	16StepTemplate
129	8StepTemplate
130	OctaveRhythm1
131	Minor Var 1
132	Drum Beat 1
200	as 1

3.10 Arpgeggio Velocity Pattern

ID	Name
0	None
1	PseudoSine
2	LoHi
3	HiLoLo
4	HiLoLoLo
5	HiLoLoHiLoHi
6	6-pattern
7	12-patternA
8	12-patternB
9	X0
10	0X
11	X00
12	XX0
13	X000
14	XX00
15	XXX0
16	X0000X
17	X00X0X
18	XX0X0X
19	XXXXX0
20	X000000X
21	X0000X0X
22	XXXXXXX0
23	0X00XX00
24	X000X0X0
25	XX00X0X0
26	XX00XXX0
27	XX0XXXX0
28	pat12A
29	pat12B
30	pat12C
31	pat12D
32	pat24A
33	pat24B
34	pat24C
35	pat24D
36	LoHi2
37	trip1
50	1/4 note triplet
51	16ths Pattern 1
52	16 Note Pattern2
53	Rhythm 1
54	Rhythm 2
70	Bass 1
71	ARPKIK1
72	ARPSNR1
73	ARPHAT1
74	Syn 1
75	perco 1
76	perco 2
77	rebound 1
78	rebound 2
79	pulser 1
80	pulser 2
81	pulser 3
82	pulser 4
83	pulser 5
84	echo 1
85	echo 2
86	echo 3
87	echo 4
88	echo 5
89	echo 6
90	echo 7
91	echo 8
92	echo 9
93	echo 10
94	echo 11
95	echo 12
96	echo 13
97	echo 14
98	echo 15
99	dub echo 1
100	E. Bass Arp
101	PercussionArp
120	8th HiHat 1
121	8th Delay 1
122	8th Trip Delay 1
123	Syn 2
124	48StepTemplate
125	24StepTemplate
126	16StepTemplate
127	8StepTemplate
128	Speed Up
200	Trancer1
201	Trancer2
202	ElectroBass1
203	ElectroGtr1
204	offbeats01
205	BalladBass1
206	One and Two
207	One and Two 2
208	One and Two 3
209	Offbeat 8ths
210	And one and

3.11 Arpgeggio Duration Pattern

ID	Arp Duration Pat
1	long-short
2	long-2short
3	long-3short
4	6steps
5	8steps
6	12steps
7	16steps

3.12 Intonation table

ID	Name
1	Equal
2	Just
3	Just/b7th
4	Harmonic
5	JustHarm
6	Werkmeistr
7	1/5thComma
8	1/4thComma
9	IndianRaga
10	Arabic
11	BaliJava1
12	BaliJava2
13	BaliJava3
14	Tibetan
15	Carlos A
16	Pyth/aug4
17	Pyth/dim5
18	EastMed

3.13 Velocity Maps

ID	Name
1	Linear
2	Light1
3	Light2
4	Light3
5	Hard1
6	Hard2
7	Hard3
8	PianoTouch
9	Easy Touch
10	GM Receive

3.14 Pressure Maps

ID	Name
1	Linear
2	Easy
3	Easier
4	Easiest
5	Hard
6	Harder
7	Hardest

3.15 Pan Table

ID	Name
1	Drmpan01
4	Pnopan40
5	Pnopan25
6	Pnopan20
7	Perc Pan
8	GMpan01
9	GMpan02
10	DrumPan02
11	DrumPan03

3.16 Exclusive Zone Maps

ID	Name
1	DrumExcl1
2	DrumExcl2
3	DrumExcl3
4	DrumExcl4
5	DrumExcl5
6	DrumExcl6
7	DrumExcl8
8	PercExcl1
9	GMExcl01
10	GMExcl02
11	DrumExcl09
12	DrumExcl10

4 Logiciels extérieurs de contrôle

4.1 LOGICIELS PC **387**
4.2 APPLICATION IPAD **451**

4.1 Logiciels PC

4.1.1 « FORTE SOUNDEDITOR » DE SOUNDTOWER 387
4.1.2 « PC3 ENVELOPE CONTROLLER» DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE) 444
4.1.3 FORTE & « PC3 PATTERN DECODER » DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE) 450

4.1.1 « Forte SoundEditor » de SoundTower

Logiciel est offert avec le « Forte » tout comme avec les modèles « Forte SE », « PC3K », « PC3A », & « Artis »).

Vidéos d'introduction pour les PC3 :
- ✓ SoundEditor for PC3LE
- ✓ PC3 SoundEditor - Part 1, Programs
- ✓ PC3 SoundEditor PART 2 KB3, Effects and Setups

Ce chapitre est une traduciton de la vue d'ensemble trouvée sur le site web « SoundTower », et du manuel PDF « PC3_SoundEditor_User_Guide_En » (valable pour tous les modèles de clavier Kurweil ; Cf. le tableau de comparaison des modèle § 7.5 ci-dessous).

4.1.1.1 Vue d'ensemble 387
4.1.1.2 Introduction (Reprise de la traduction automatique à poursuivre) 391
4.1.1.3 Démarrage 391
4.1.1.4 Menus de « SoundEditor » 393
4.1.1.5 Sélection des paramètres dans « SoundEditor » 395
4.1.1.6 Fenêtre « Program Banks » 398
4.1.1.7 Organisation des fenêtres de « SoundEditor » 408
4.1.1.8 Edition de « Programme » 408
4.1.1.9 Fenêtre « CHANNEL MIXER » 429
4.1.1.10 Fenêtre « SETUP » 431
4.1.1.11 Edition de « Setup / Multi » 434
4.1.1.12 Contrôles supplémentaires 439
4.1.1.13 Annexe A - Extensions de fichiers 441
4.1.1.14 Annexe B - Options de configuration MIDI 441

4.1.1.1 Vue d'ensemble

http://www.soundtower.com/forte/index.html

PROGRAMS:
- ✓ Editing Programs on all 16 Channels
- ✓ Editing of all Forte Program and Layer parameters
- ✓ Editing of FX Program parameters and routing
- ✓ Editing of VAST system and Algorithm wiring
- ✓ Add and remove Program Layers

- ✓ Editing of all KB3 Program parameters
- ✓ Utilize program locations above the factory designated 2 ROM banks (Accessible only via MIDI)
- ✓ Program Librarian with the ability to load programs for audition without a need to load them in to Program banks
- ✓ ARP Editing

MULTI:

- ✓ Editing of all 4 Multi Zones
- ✓ Selecting Programs for Zones and setting up many parameters that are not possible to be accessed or changed by the current editing scheme on the front panel
- ✓ Setting up the Key triggers
- ✓ Setting up the Arpeggiator which is otherwise not available on the Forte
- ✓ Editing and applying of Velocity and Shift patterns
- ✓ ARP Editing

EFFECT SYSTEM:

- ✓ Selecting FX chains for Inserts, AUX 1 and 2 and overrides
- ✓ Editing of FX Chains
- ✓ Editing of FX Chain boxes (components)
- ✓ Insert, remove and import of FX Chain components
- ✓ Import of FX Chains from the PC3LE system

OTHER:

- ✓ Various MIDI controller tools for use with the Forte's like sliders and pads
- ✓ Many other tools that may aid you to program and use the Forte in many different ways

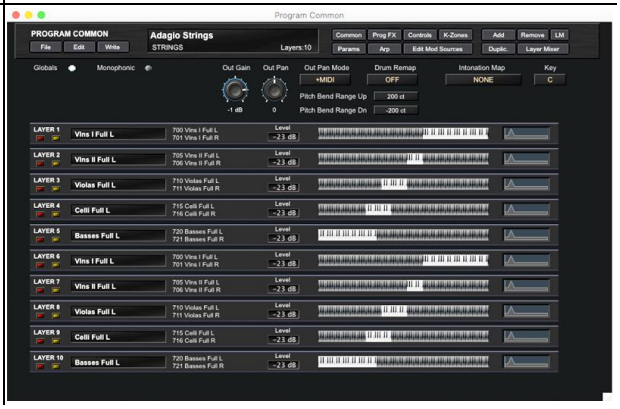
BANQUE DE PROGRAMME

La Forte est une centrale sonore. Il existe 256 patchs programmables par l'utilisateur qui sont toujours disponibles sur 16 canaux et plus de 100 que l'éditeur peut rendre disponibles via MIDI.access.



PROGRAMMES

Chaque « Program » peut avoir jusqu'à 32 « Layers » qui peuvent être réparties sur la plage de clavier ou sur des touches particulières.
Les couches peuvent être ajoutés ou importés à partir d'autres « Programs ».



« LAYERS »

Chaque couche est constituée d'un « programme », 2 « keymaps » stéréo (multi-échantillons) assignées et routées à travers différents « algorithmes » et effets DSP.
Les « Layers » ont leurs propres enveloppes sonores, LFO, modulations et de nombreux autres paramètres sonores



ALGORITHME ET CONTROLE DSP

Vous pouvez choisir parmi 1024 « algorithmes » d'usine et créer 1536 « algorithmes » utilisateurs, tous avec une combinaison différente de blocs, d'acheminements d'entrée et de sortie et de sélection de fonction DSP



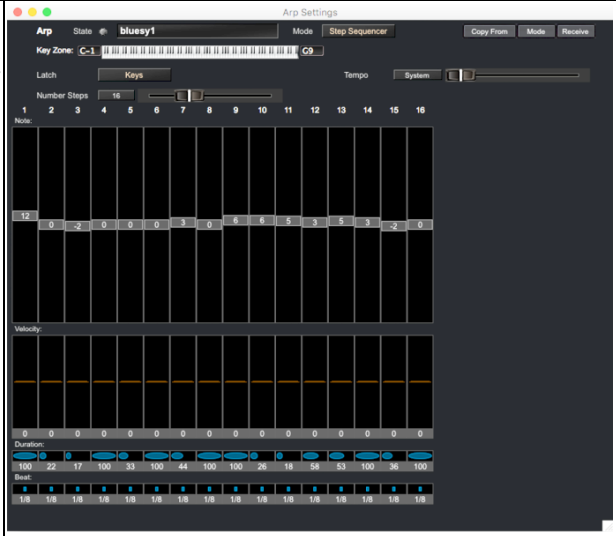
INSTRUMENTS « KB3 »

Les « Programs KB3 » sont des instruments particuliers capable produire des sons d'orgues, des pads et des sons leads



ÉDITION « ARP »

Edition ARP en mode « Programme » et « Multi ».



BANQUES « MULTI »

Chaque « multi » comprend jusqu'à 4 « programmes » avec des assignations de canaux et de commandes MIDI individuelles. Des « programmes » peuvent être ajoutés ou encore importés depuis un autre « multi ».



PERFORMANCE « MULTI »

Chaque « programme » d'un « multi » peut être personnalisé avec des valeurs d'entrée et de sortie uniques pour les **contrôleurs physiques**, des messages « Pan », « Volume », « Program Change », « MIDI Bank Select », etc.



ÉDITION « FX »

L'éditeur permet de sélectionner et d'éditer des centaines de chaînes FX d'usine pour les insertions, AUX 1 et 2 et FX Override.



Mixer DE CANAL « PROGRAMME »

Le « Program Channel Mixer » permet de contrôler le volume, le panoramique, les effets et d'autres paramètres pour chaque « programme » assigné aux 16 canaux MIDI



4.1.1.2 Introduction (Reprise de la traduction automatique à poursuivre)

« SoundEditor » est un outil éditeur/bibliothécaire et développement de son pour le Kurzweil.

NB : Ce manuel cite le modèle Kurzweil PC3, mais est en fait applicable à tous les modèles de claviers Kurzweil.

Bien que le PC3 soit entièrement porgrammable avec ses commandes du panneau avant, le logiciel « SoundEditor » élargit les possibilités d'édition en affichant tous les paramètres pour la création, l'éditon, l'organisation et le stockage des « programmes », « Setups (PC3)/Multis (Forte) », « Songs » et « Effects ».

« SoundEditor » peut recevoir et transmettre des objetsd individuels, ou des banques entières via une connexion standard MIDI (DIN ou USB). Les « programmes » peuvent être affectés à l'une des 20 catégories pour faciliter l'organisation de banques de programmes personnalisés. « SoundEditor » peut également être utilisé comme outil pédagogique pour découvrir les détails des « programmes » d'usine.

Support en ligne
http://www.soundtower.com/kurzweil

Icônes du manuel
Certaines icônes signalent des informations spécifiques:

- ✓  : note importante concernant l'opération décrite
- ✓  : astuce facilitant l'opération

Exigences d'installation
Aucune installation de logiciel n'est nécessaire, autre que « SoundEditor » qui un programme autonome conçu pour fonctionner sous Windows XP ou Vista, ou un Macintosh (Mac OS X 10.3 ou supérieur).

L'application « « SoundEditor » » exige:

- ✓ 20 Mo d'espace disque
- ✓ 256 Mo de RAM (min.)
- ✓ 1024 x 768 : résolution d'écran minimale (1400 x 900 recommandé)
- ✓ Interface MIDI ou USB

Avertissement
Bien que « SoundEditor » puisse-t-être une ressource inestimable pour aider à la compréhension du PC3, il ne se substitue pas à la lecture de la documentation Kurzweil.

Remarque sur le mode du clavier pendant l'édition
Lors de l'utilisation « SoundEditor », le PC3 ne doit pas être en mode « Edit », sous peine de fonctionnement incorect, voire de blocage du PC3 néssitant une réinitialisation.

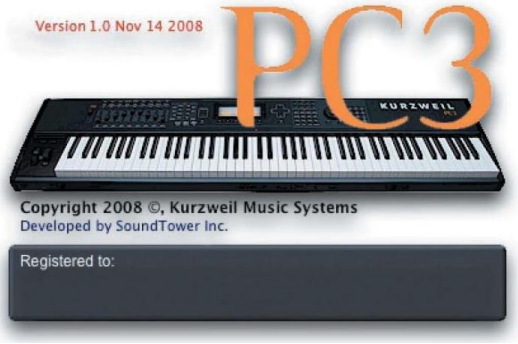
4.1.1.3 Démarrage

4.1.1.3.1 Conexion 392
4.1.1.3.2 Configuration MIDI 392

4.1.1.3.1 Connexion

Ce chapitre décrit les étapes pour connecter et configurer « SoundEditor » sur votre ordinateur.

- Mettre en place le PC3 selon les instrcutions « Connectez le PC3 à l'ordinateur via USB ou les connecteurs DIN Out MIDI IN et MIDI ».
  « SoundEditor » travaillera avec l'une des 2 connexions, mais pas les deux.
- Lancez « SoundEditor »
  L'écran d'accueil ci-dessous s'affiche brièvement



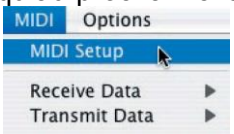
Inutile de spécifier le type de connexion, car « SoundEditor » se connecte automatiquement en USB MIDI au démarrage si le clavier Kurweil est connecté via USB, sinon il se connecte en MIDI DIN
Après quelques secondes, l'écran de démarrage est remplacé par la fenêtre par défaut « Program Bank » (ou « Setup Bank » si vous l'avez choisi comme fenêtre par défaut dans « Configuration des préférences » § 4.1.1.4.1 ci-dessous)



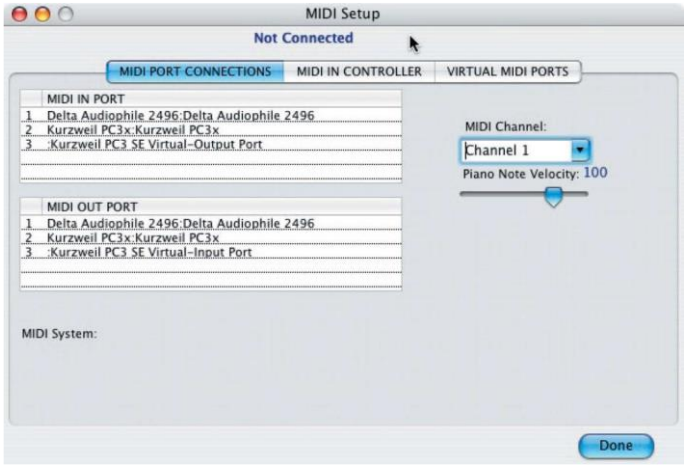
NB : Au premier lancement de « SoundEditor », quelques-uns des champs d'information peuvent être vides.

4.1.1.3.2 Configuration MIDI

A la première utilisation de « SoundEditor », il est nécessaire de configurer la communication MIDI avec le PC3, après quoi ce réglage sera mémorisé jusqu'au prochain changement.

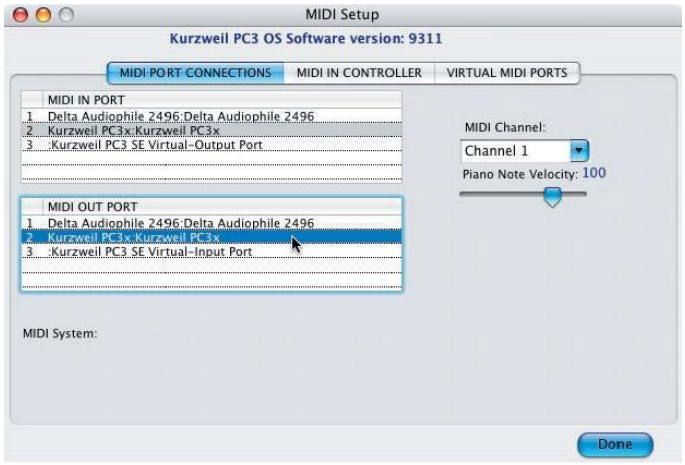
- Dans le menu « MIDI » sélectionnez « MIDI Setup » 

pour afficher la fenêtre « MIDI Setup » avec les options de connexion du port MIDI disponibles



La fenêtre affiche différentes informations sur les ports MIDI In et Out
NB : L'onglet des ports MIDI virtuels s'affiche uniquement dans la version Macintosh

- Sélectionnez les ports MIDI IN et OUT du PC3 connecté
- Réglez le canal MIDI pour correspondre au canal MIDI du PC3.
  La version de l'OS du PC3 s'affiche en haut de la fenêtre comme indiqué sur la copie d'écran ci-dessous, pour confirmer la bonne communication avec le PC3
- Cliquez sur le bouton « DONE » pour fermer la fenêtre
  Vous pouvez ignorer les onglets Ports « MIDI IN Controller » et « Virtual Ports » pour l'instant. Voir les nformations sur leur utilisation à l'annexe B § 4.1.1.14 ci-dessous



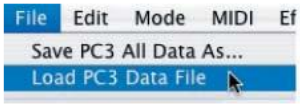
4.1.1.4 Menus de « SoundEditor »

Les menus de « SoundEditor » permettent de sélectionner différentes fenêtres et des vues, des options de stockage de fichiers, les commandes d'édition, les configurations MIDI, et bien plus encore. Une description des menus « SoundEditor » apparaît ci-dessous:

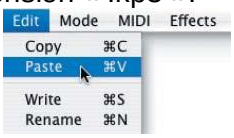


PC3SE (PC3 SoundEditor):
Ce menu permet d'accéder à « Preferences » , « About », et « Hide » ou « Quit ».

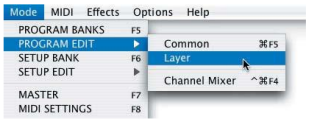
Informations sur la configuration des préférences plus loin dans ce chapitre.



FILE:
Le menu « FILE » permet de charger ou enregistrer PC3 fichiers de données. PC3 fichiers de données incluent toutes les données actuellement chargées dans l'application « SoundEditor » (tous les objets utilisateurs « Programmes », « Setups/Multi », « chaînes d'effets » et « algorithmes »), et représente donc l'état complet de « SoundEditor ». PC3 fichiers de données ont l'extension « .kp3 ».



EDIT:
Le menu « EDIT » fournit des commandes pour copier et coller, ainsi que d'écrire et Renommer des opérations.



MODE:
Le menu « MODE » vous permet de sélectionner le mode PC3 que vous souhaitez travailler dans:

Les banques de programme ou de modification de programme, le programme d'installation de la Banque ou le programme d'installation Edition, Master ou MIDI. Les éléments de menu qui affichent une flèche pointant vers la droite indiquent qu'un sous-menu déroulant est disponible pour des sélections supplémentaires. Certains éléments de ce menu en double boutons barre d'outils trouvés dans la fenêtre de l'éditeur (banques, Banques Programme de Setup/Multi, Master et MIDI).

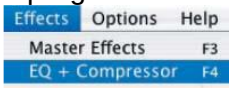
Pour plus d'informations sur les « banques de programme », voir le chapitre 5. Pour plus d'informations sur l'« Edition de programme », voir le chapitre 7. Pour plus d'informations sur les « banques de Setup/Multi », voir le chapitre 9.

Pour plus d'informations sur l'installation d'édition, voir le chapitre 10. Voir également des informations sur les opérations Master, à la page 35. Voir également des informations sur les paramètres MIDI, à la page 34.



MIDI:
Le menu « MIDI » vous permet d'accéder à la fenêtre de configuration MIDI pour configurer les opérations MIDI, ainsi que recevoir et transmettre différents types de données PC3.

Pour plus d'informations sur le programme d'installation MIDI, voir l'annexe B.



EFFECTS:
Le menu « EFFETS » permet d'accéder aux effets Master et EQ + fonctions compresseur. Sélection d'éléments dans ce menu est le même que cliquant sur le « MASTER » et des boutons de la barre d'outils EQ + COMP trouve dans la fenêtre de l'éditeur.

Informations sur les effets Master et fonctions EQ + compresseur commence à la page 30.



OPTIONS:

Le menu OPTIONS vous permet d'afficher un clavier virtuel (Piano V-) et la fenêtre de contrôle virtuel CC Sliders que vous pouvez utiliser pour jouer à distance et ajuster les programmes PC3. Vous pouvez également jouer le PC3 à partir du clavier de l'ordinateur.

Pour plus d'informations sur le V-Piano et CC Sliders, voir le chapitre 11.

HELP :



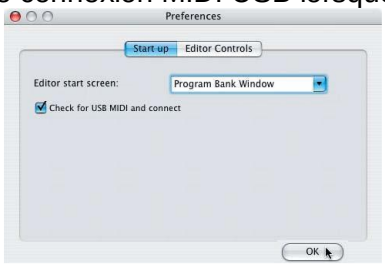
Le menu « HELP » vous permet d'accéder à une assistance supplémentaire.

4.1.1.4.1 Configuration des Préférences

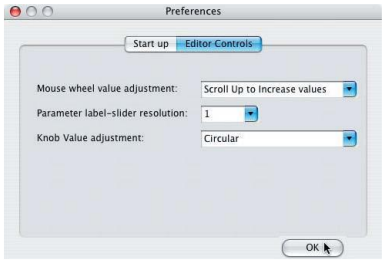
« SoundEditor » offre plusieurs options pour spécifier la condition de démarrage et le fonctionnement du programme. Ces options se trouvent dans le menu « Preferences ».

- Lorsque « Preferences » est sélectionné, la fenêtre Préférences apparaît comme indiqué ci-dessous. Cette fenêtre vous permet de spécifier la façon dont vous souhaitez travailler avec « SoundEditor ». Deux onglets de préférence sont fournis ici: « Start Up" et « Commandes de l'éditeur".

- Lorsque l'onglet « Démarrage » est sélectionné, vous pouvez choisir l'écran qui apparaît d'abord lorsque vous lancez « SoundEditor », et aussi si oui ou non le programme va tester une connexion MIDI USB lorsque le programme démarre:



- Lorsque l'onglet « Commandes Editor » est choisi, vous pouvez choisir comment la molette de défilement de la souris fonctionnera « SoundEditor », et définir la résolution de l'étiquette des paramètres de diapositives et le type de réglage de la valeur du bouton:



4.1.1.5 Sélection des paramètres dans « SoundEditor »

« SoundEditor » repose sur différentes méthodes pour sélectionner et ajuster les valeurs des paramètres dans les écrans d'édition. Ces méthodes comprennent la sélection des menus déroulants, des curseurs, boutons rotatifs, faisant glisser pour augmenter / diminuer les valeurs, etc. Dans ce chapitre, nous allons décrire les différentes façons de sélectionner et de manipuler les valeurs des paramètres PC3 dans « SoundEditor ».

Les méthodes décrites ici sont applicables à toutes les fenêtres de « SoundEditor ».

Sélection et réglage des paramètres

Dans une fenêtre, une sélection de paramètres avec une flèche vers le bas indique qu'il ya généralement deux ou plusieurs choix disponibles pour ce paramètre ou la fonction. Si seulement deux sont disponibles, en cliquant sur le paramètre permet de basculer entre les deux choix:



Si trois ou plusieurs choix sont disponibles, en cliquant sur un paramètre fera apparaître un menu contextuel. Lorsque vous rencontrez ce type de méthode de sélection, il suffit de déplacer le curseur vers le bas dans le menu et cliquez pour faire une sélection.

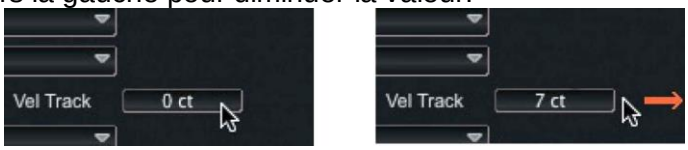


De temps en temps, un paramètre donné peut avoir plus d'options que ne peut en une simple fenêtre pop-up. Tel est le cas avec les paramètres KEYMAP dans la fenêtre d'édition des calques. Étant donné que le PC3 offre des centaines de keymaps au choix, « SoundEditor » affiche une fenêtre de sélection Keymap dédié comme indiqué ci-dessous. Boutons situés à droite de la fenêtre Keymap vous permettent de sélectionner des groupes de keymaps, et une barre de défilement est utilisée pour se déplacer à travers les choix disponibles dans chaque groupe de keymaps sur la gauche. Après avoir fait une sélection dans ce type de fenêtre, en cliquant sur le bouton rouge de fermeture dans la barre de titre quitter la fenêtre.




: On navigue dans une liste « SoundEditor » en utilisant soit les barres de défilement, soit la molette de la souris à défilement. Pour naviguer efficacement grâce à de longues listes, essayez de combiner les deux méthodes: utiliser les barres de défilement pour naviguer rapidement vers la zone où se trouve l'élément souhaité, puis utilisez la molette de la souris pour localiser l'élément exact.

Si un paramètre se compose d'une valeur numérique, vous réglez la valeur en cliquant dans le champ de valeur et en faisant glisser le curseur vers la droite pour augmenter la valeur, ou en faisant glisser vers la gauche pour diminuer la valeur:

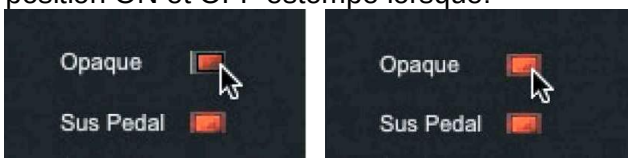


Les curseurs sont réglés simplement en cliquant et en faisant glisser le curseur dans la direction que vous souhaitez aller. Boutons, cependant, sont ajustés en cliquant sur le bouton désiré et en « tournant » le bouton:



NB: Une autre méthode de contrôle du bouton (« VERTICAL ») est disponible dans « SoundEditor » volet « Préférences». Lorsque le contrôle VERTICAL est sélectionné, en cliquant sur un bouton et en déplaçant le curseur vers le haut ou vers le bas tourner le bouton vers la gauche ou la droite. En mode circulaire ou VERTICAL, vous pouvez également utiliser la molette de la souris pour effectuer des réglages de bouton fins.

Les LEDs virtuelles sont simplement activées/désactivés en cliquant dessus. La LED apparaîtra allumée en position ON et OFF estompé lorsque:

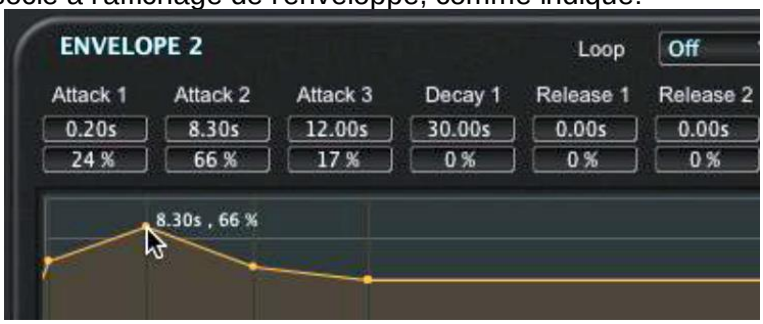


Pour régler la zone du clavier d'un calque, cliquez et faites glisser sur l'une des barres orange qui apparaissent immédiatement sous l'image du clavier. Faire glisser le curseur vers la gauche ou la droite changera la plage, et les champs de numéro de note reflètent les nouvelles valeurs:



Une autre méthode est disponible qui vous permet d'ajuster la plage de notes du clavier PC3. Pour plus d'informations, consultez la page « Clavier Zone » 47.

Dans la fenêtre « Layer Edit », les paramètres d'enveloppe (Attack, Decay et sortie) peuvent être modifiés en cliquant à l'intérieur du champ de valeur de paramètre désirée et en faisant glisser le curseur vers la gauche ou vers la droite (décrite précédemment), en cliquant sur un champ de paramètre et de saisie d'une valeur, ou en saisissant et en faisant glisser la poignée de paramètre associé à l'affichage de l'enveloppe, comme indiqué:



La méthode « Drag and Drop » applique uniquement aux enveloppes qui ont des poignées.
La forme générale d'une enveloppe peut être étendue, contractée, relevé ou abaissé à l'aide des curseurs de réglage qui apparaissent sur le fond et le côté droit de l'affichage d'enveloppe (valable pour l'enveloppe Amp et les enveloppes 1 et 2):



Dans la section algorithme de la fenêtre d'édition de la couche, les fonctions DSP sont choisies en cliquant sur le bloc désiré DSP et à sélectionner dans le menu contextuel:



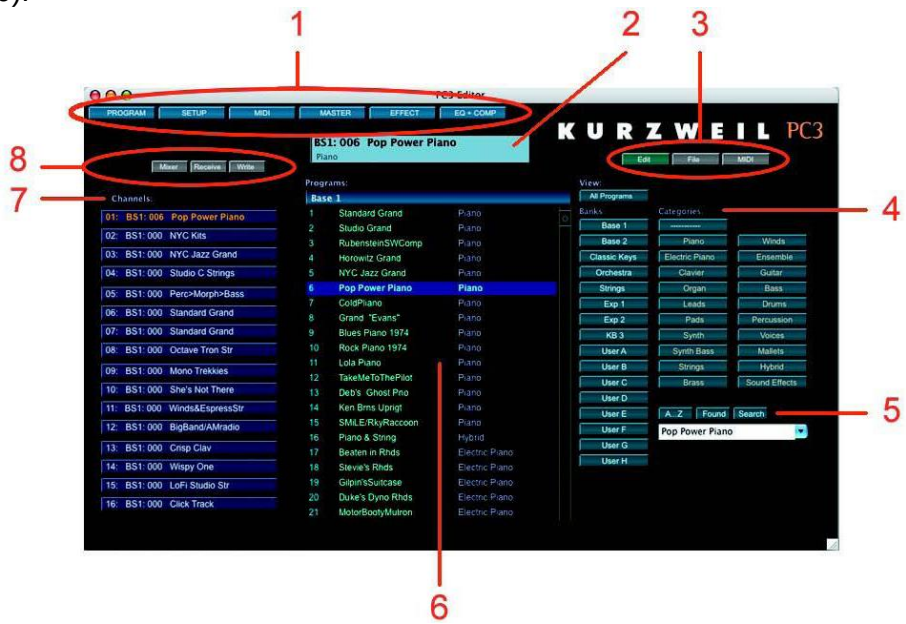
4.1.1.6 Fenêtre « Program Banks »

Ce chapitre décrit la fenêtre du programme et les banques couvrent la navigation et les sélections de paramètres disponibles.

4.1.1.6.1 Programme fenêtre Banques 398
4.1.1.6.2 Barre d'outils modes 399
4.1.1.6.3 Affichage Nom du programme 399
4.1.1.6.4 Sélection des catégories de programmes 400
4.1.1.6.5 Barre d'outils de programme (édition et stockage de fichiers) 400
4.1.1.6.6 Sélection de la Banque et les options de tri 401
4.1.1.6.7 Options de recherche 401
4.1.1.6.8 Bouton « FOUND » 402
4.1.1.6.9 Options de programme individuel 403
4.1.1.6.10 Affichage du canal MIDI 403
4.1.1.6.11 Canal barre d'outils MIDI 404
4.1.1.6.12 Barre d'outils Modes - Bouton MIDI 404
4.1.1.6.13 Barre d'outils Modes - Bouton MASTER 405
4.1.1.6.14 Barre d'outils Modes - Bouton EFFECT 406
4.1.1.6.15 Barre d'outils Modes - Bouton EQ + COMP 406

4.1.1.6.1 Fenêtre « Program Banks »

Lorsque vous lancez « SoundEditor » pour la première fois, le programme commence par afficher la fenêtre d'affichage des banques Programme (vous pouvez également choisir de démarrage en vue de l'installation comme décrit dans la section « Preferences Configuration » à la page 20).



Lors de l'utilisation « SoundEditor », le PC3 ne doit pas être en mode Edit. Le non-respect de cette précaution peut entraîner une modification peu fiable et un mauvais fonctionnement.

4.1.1.6.2 Barre d'outils « modes »



La barre d'outils « Modes » permet de sélectionner des vues d'édition dans « SoundEditor », et fournit des écrans pour visualiser et ajuster les paramètres globaux PC3.

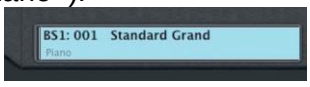
- En appuyant sur les touches « PROGRAM » ou « SETUP » modifie l'affichage d'édition dans la fenêtre de l'éditeur PC3. En appuyant sur l'une de ces touches est le même que la sélection de ces mêmes options dans le menu « MODE ».
- En appuyant sur les touches « MIDI » ou « MASTER » produira une fenêtre déroulante où vous pouvez modifier les paramètres globaux MIDI ou Maître.
- En appuyant sur les touches « EFFECT » ou « EQ + COMP » produira une fenêtre affichant les commandes pour régler l'effet global ou paramètres EQ / du compresseur. La figure ci-dessous montre des exemples de fois dans la fenêtre déroulante « MIDI » et la fenêtre « EQ + COMP ».

Des informations détaillées sur tous les modes barre d'outils apparaissent plus loin dans ce chapitre.

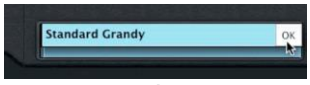


4.1.1.6.3 Affichage Nom du programme

L'affichage Nom du programme indique le nom du programme sélectionné (dans l'exemple ici, « Standard Grande"), l'emplacement du programme (banque de base 1, emplacement 001), et la catégorie du programme (« Piano»):



Le nom du programme peut être modifié en cliquant dans l'affichage et en tapant un nouveau nom jusqu'à 16 caractères. En cliquant sur le bouton « OK » rédigera le nouveau nom « SoundEditor » et à la PC3:



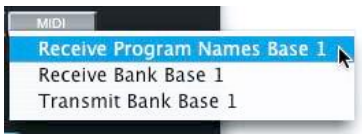
Lorsque vous modifiez le nom du programme, le nouveau nom est automatiquement à la PC3.

4.1.1.6.4 Sélection des catégories de programmes

Il y a deux façons d'attribuer une catégorie à un programme. Cela peut être fait à partir de l'affichage Nom du programme ou de la liste Banque de programmes.
Pour attribuer une catégorie à partir du nom du programme d'affichage, cliquez dans la section Catégorie de l'écran (en bas à gauche de la fenêtre d'affichage). Cela produira un menu contextuel des catégories à sélectionner:



Vous pouvez également sélectionner une catégorie dans la liste Banque de programmes par un clic droit dans le champ Catégorie. Cela produira le même menu contextuel comme indiqué ci-dessus. Les deux méthodes immédiatement à jour le PC3 avec les nouvelles affectations de catégorie.



REMARQUE POUR LES UTILISATEURS MAC: Si votre souris n'a pas de bouton clic droit, vous pouvez également utiliser la touche CTRL combinée à un seul clic pour produire le menu contextuel illustré ici.

4.1.1.6.5 Barre d'outils de programme (édition et stockage de fichiers)



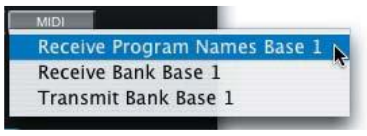
La barre d'outils du programme vous permet d'accéder à l'édition, File et fonctions « MIDI » associées à la fenêtre du programme. Une description de chaque fonction de bouton de la barre suivante.

EDIT:
En appuyant sur la touche « EDIT » Ouvre la fenêtre Commone du programme, ce qui vous permet de modifier le programme en cours. Programme d'édition est traitée au chapitre 7.

FILE:



MIDI:



La fonction « FILE » permet de charger une nouvelle banque de programmes à la Banque actuelle, Save the banque de programmes, ou en initialisant la banque actuelle. Sélection chargiez ou Enregistrer entraînera une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit un fichier (à charger) ou le nom d'un fichier (pour enregistrer).
Pour une liste des extensions de fichiers associés aux banques de programmes et d'autres fichiers, voir l'annexe A.

La fonction « MIDI » permet de recevoir ou de transmettre la banque actuelle. L'option « Recevoir les noms de programmes » ne comprend pas les couches (uniquement les paramètres communs du programme), mais est beaucoup plus rapide.

4.1.1.6.6 Sélection de la Banque et les options de tri

Les boutons sur le côté droit de la fenêtre du programme vous permettent de choisir les programmes PC3 apparaîtront dans la fenêtre Liste des programmes.

- En appuyant sur la touche « All Programs » affiche chaque programme PC3 de toutes les banques « SoundEditor », organisée numériquement à partir d'emplacements de mémoire 1 à 2048. Emplacements qui ne contiennent pas de programmes sera vide.

- Lorsqu'un bouton Banque est sélectionné, la fenêtre de liste du programme affichera tous les 128 programmes dans cette banque. Le nom choisi bancaire sera affiché dans la barre de titre de la liste du programme:



- Quand un bouton de catégorie est sélectionné, la fenêtre de liste du programme affiche chaque programme dans chaque banque qui a été affecté à cette catégorie:



- Pour trier une liste par ordre alphabétique, appuyez sur le bouton A à Z:



4.1.1.6.7 Options de recherche

Le bouton de recherche dans le coin inférieur droit de la fenêtre du programme Les banques vous permet d'identifier et de localiser rapidement un programme d'une banque.





Lorsque vous recherchez le programme désiré, appuyer sur Retour ou Entrée sur le clavier de l'ordinateur envoie la commande MIDI « Program Change » approprié au PC3. Le programme nouvellement sélectionné puis apparaîtra dans « SoundEditor » "l'affichage du programme de, ainsi que la Banque, l'emplacement de la mémoire et de l'information de la catégorie:

Une autre façon de trouver un « programme » est d'utiliser la recherche liste déroulante. En cliquant sur la flèche droite dans le champ Nom de recherche produit une liste déroulante qui affiche le nom de chaque programme dans toutes les banques « SoundEditor »:



Pour faire un choix ici, faites défiler simplement dans la liste et cliquez sur le programme souhaité. « SoundEditor » envoie la commande MIDI « Program Change » approprié au PC3

et le Programme nouvellement sélectionné apparaît dans l'affichage du programme de « SoundEditor » ", où il peut être édité ou modifié.

Pour rejeter le champ Nom de recherche, cliquez sur le bouton « SEARCH » une deuxième fois.

Lorsque vous cliquez sur le bouton « SEARCH », un champ de nom apparaît qui vous permet d'entrer le nom d'un programme à rechercher. Placez le curseur dans le champ « Name » et commencez à taper le nom du programme désiré. « SoundEditor » affiche les programmes PC3 qui correspondent aux lettres que vous tapez.

4.1.1.6.8 Bouton « FOUND »

Le bouton « FOUND » est utilisé pour supprimer des emplacements de mémoire vides qui apparaissent dans la liste des programmes PC3. Par exemple, en cliquant sur le bouton « All Programs » produira une liste de tous les lieux de mémoire dans toutes les banques (2048 emplacements au total). Certains endroits peuvent être vides, ce qui dans un grand programme « lacunes» que vous faites défiler la liste. En cliquant sur le bouton « FOUND » élimine ces lacunes en supprimant tous les emplacements vides de la liste.

Un exemple est illustré ci-dessous. La vue sur la gauche montre une série de fentes de mémoire vides à partir de l'emplacement 962. La vue sur la droite montre la même liste après avoir cliqué sur le bouton « FOUND »; les emplacements de mémoire vides sont éliminés de la liste.



Le bouton « FOUND » supprime uniquement les emplacements de mémoire vides dans une liste; il ne re-pour ne pas les emplacements de programme dans « SoundEditor » (notez le saut de l'emplacement 961-991 dans l'exemple ci-dessus).

4.1.1.6.9 Options de programme individuel

Un clic droit sur un programme dans la liste des programmes fenêtre fera apparaître un menu contextuel affichant les options du programme sélectionné:



- L'option « SoundEditor » permet de copier le programme sélectionné et toutes les couches
- L'option « Paste» permet de coller le programme précédemment copié à l'emplacement actuel. Lorsque collé, le programme est automatiquement écrit au PC3 à l'emplacement actuel. Remarque que l'option « Coller" est disponible uniquement si un programme a déjà été copié. Si aucun programme n'a été copié précédemment, l'option « Paste » ne semble pas.
- L'option « Rename » permet de changer le nom du programme
- L'option « Load /Write Program from File » pour ouvir une fenêtre de sélection de « Programme » à charger
  Les fichiers de programme valides ont une extension « .3pr » dans le nom du fichier
  Faites une sélection et cliquez sur « Open » pour exécuter le chargement du « programme » dans « SoundEditor » tout en le mémorisant dans le PC3.
- L'option « Save » permet d'ouvir une fenêtre pour sélectionnez l'emplacement de destination du « Programme » et modifier si besoin son nom
  Puis cliquez sur « Save » pour exécuter l'enregistrement du fichier
- L'option « Delete » permet de supprimer le programme sur l'ordinateur (mais pas sur le PC3)
  Une boîte de dialogue propose de confirmer cette opération.
  Cliquez sur « Yes » pour excuter la suprresion ou sur « Cancel » pour annuler si besoin

4.1.1.6.10 Affichage du canal MIDI

Le côté gauche de la fenêtre du programme contient le volet « CHANNELS » et les contrôles connexes.

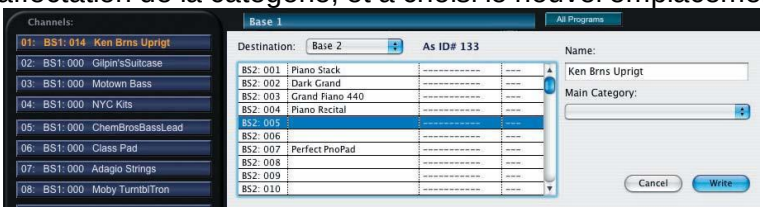


Le volet « CHANNEL » contient la liste des programmes PC3 attribués à chacun des 16 canaux MIDI.

Barre d'outils « MIDI Channel » 

au-dessus de l'affichage du canal MIDI permet de visualiser le transfert de fichiers liés à la fenêtre « Channel Mixer » et accéder à des commandes pour les affectations canal MIDI:
Canaux.

- Le bouton « MIXER » ouvre le canal fenêtre de mixage (voir chapitre 8).
- Le bouton « Receive » l'affichage du canal remplissages MIDI avec les programmes affectés au 16 MIDI du PC3
- Le bouton « WRITE » permet de sélectionner un emplacement de mémoire où sera écrit le programme sélectionné
  La fenêtre ci-dessous s'ouvre pour modifier le nom du programme, sélectionner ou modifier l'affectation de la catégorie, et a choisi le nouvel emplacement de la mémoire:



4.1.1.6.11 Barre d'outils Modes : Bouton « MIDI »

Le bouton « MIDI » dans la barre d'outils Modes correspond à la touche MIDI physique sur le PC3, vous permettant d'ajuster les paramètres du PC3 « opération MIDI s.

En cliquant sur le bouton « MIDI » de « SoundEditor » (ou en appuyant sur la touche **F8**) produit une fenêtre déroulante affichant les paramètres « MIDI Settings ». Ici, vous pouvez configurer les paramètres de transmission et de réception MIDI, y compris la sélection de le « Setup/Multi » de contrôle PC3, la transposition, la cartographie vitesse et la pression, et d'autres fonctions MIDI connexes.

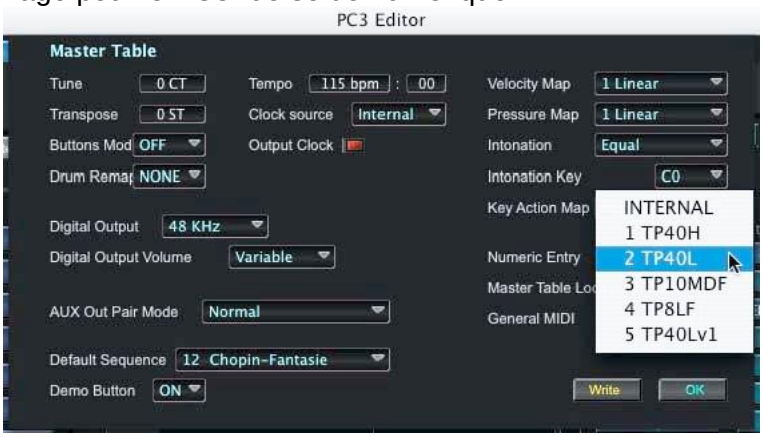
Notez que pour que les modifications prennent effet, ils doivent être écrits dans le PC3 en utilisant le bouton écrire. Après avoir écrit les modifications, cliquez sur le bouton « OK » pour quitter, ou cliquez sur « OK » à tout moment abandonner simplement les modifications et quitter la fenêtre.



4.1.1.6.12 Barre d'outils Modes : Bouton « MASTER »

Le bouton « MASTER » dans la barre d'outils Modes correspond à la touche « MASTER » physique sur le PC3, qui vous permet d'accéder aux paramètres du mode Master qui contrôlent l'ensemble PC3.

En cliquant sur le bouton « MASTER » de « SoundEditor » (ou en appuyant sur la touche **F7**) produit une fenêtre déroulante affichant la totalité des paramètres du mode maître comme indiqué ci-dessous. Ici, vous pouvez régler les paramètres globaux pour le réglage, la transposition, la vitesse et la sensibilité aftertouch, ainsi que l'accès au mode GM et régler le taux d'échantillonnage pour le PC3 "de sortie numérique:



Dans le menu déroulant « MASTER », en cliquant dans le champ Intonation produit une fenêtre Sélectionner scrollable Intonation qui vous permet de sélectionner une préférence de l'accord principal. En cliquant sur le bouton « MIDI » dans cette fenêtre vous permet de mettre à jour la liste des données d'intonation de la PC3. Pour faire une sélection, faire défiler la liste et cliquez sur l'intonation voulue.
En cliquant sur le bouton SELECT NONE sélectionne pas l'intonation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour quitter et rejeter cette fenêtre.

Dans le menu déroulant « MASTER », en cliquant dans le champ Intonation produit une fenêtre Sélectionner scrollable Intonation qui vous permet de sélectionner une préférence de l'accord principal. En cliquant sur le bouton « MIDI » dans cette fenêtre vous permet de mettre à jour la liste des données d'intonation de la PC3. Pour faire une sélection, faites défiler la liste et cliquez sur l'intonation voulue.
En cliquant sur le bouton « SELECT NONE » sélectionne pas l'intonation. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour quitter et rejeter cette fenêtre.



Pour prendre effet, les modifications apportées aux paramètres du mode maître doivent être écrits dans le PC3 en utilisant le bouton « WRITE » en bas à droite de la liste déroulante « MASTER ».
Après avoir écrit les modifications, cliquez sur le bouton « OK » pour quitter, ou cliquez sur « OK » à tout moment abandonner simplement les modifications et quitter la fenêtre.



En cliquant sur le bouton d'écriture est ici le même que sélectionner le bouton SAVE en mode « MASTER » sur le PC3 - stocker à la fois les modifications apportées aux paramètres du mode Maître.

4.1.1.6.13 Barre d'outils « Modes » : Bouton « EFFECT »

Le bouton « EFFECT » dans la barre d'outils Modes correspond à la touche EFFECT physique sur le PC3, qui vous permet d'accéder aux paramètres qui définissent le comportement des PC3 effets de bord.

En cliquant sur le bouton « EFFECT » « SoundEditor » produit une fenêtre affichant l'ensemble des paramètres du mode « Effets » comme indiqué ci-dessous. Ici, vous pouvez modifier les effets prédéfinis existants et en créer de nouveaux.



La touche de fonction dans le coin supérieur gauche de la fenêtre « FX » vous permet de réinitialiser tous les paramètres d'effets ou de copier ceux qui existent déjà. L'option de menu « Paste » apparaît uniquement après avoir terminé une opération « Copy »:



4.1.1.6.14 Barre d'outils « Modes » : Bouton « EQ + COMP »

En cliquant sur le bouton EQ + COMP produit une fenêtre qui affiche le maître d'égalisation (EQ) et les paramètres du compresseur. Bien que les effets EQ et compresseur sont techniquement partie du mode de « SoundEditor » PC3 "Effets, fournit une fenêtre dédiée pour afficher toutes les commandes EQ et compresseur et les valeurs des paramètres:

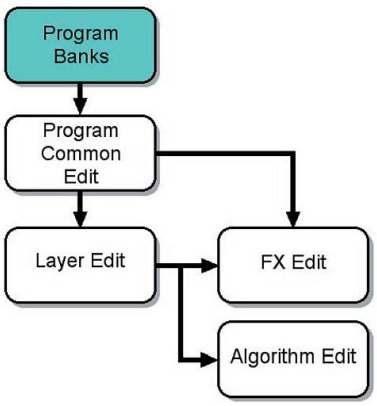


Sur le PC3, les paramètres « EQ » et « compresseur » sont accessibles en appuyant sur la touche « MASTER » douce en mode « EFFECTS ».

La touche de fonction dans le coin supérieur gauche de la fenêtre FX vous permet de réinitialiser tous les paramètres d'effets ou de copier ceux qui existent déjà. Notez que l'option « Coller » apparaît uniquement dans le menu après avoir effectué une opération première « Copier »:



4.1.1.7 Organisation des fenêtres de « SoundEditor »



Lors de l'utilisation « SoundEditor », le PC3 ne doit pas être en mode « Edit ». Le non-respect de cette précaution peut entraîner une modification peu fiable et un mauvais fonctionnement.

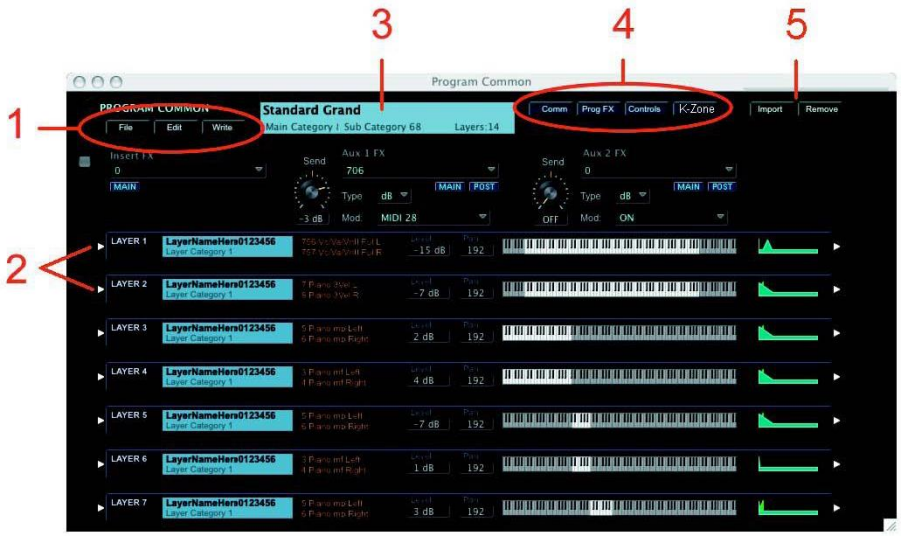
4.1.1.8 Edition de « Programme »

Ce chapitre décrit les différentes fenêtres et vues pour les programmes d'édition.

4.1.1.8.1 Fenêtre « Program Common » 409
4.1.1.8.2 Barre d'outils Programme commun (édition et stockage de fichiers) 409
4.1.1.8.3 Boutons « IMPORT » et « REMOVE » 411
4.1.1.8.4 Sélection des morceaux dans les paramètres communs Voir 411
4.1.1.8.5 Sélection de chaînes d'effets dans le FX Prog (effet Program) Voir 412
4.1.1.8.6 Couches vue d'ensemble Panneau 413
4.1.1.8.7 Fenêtre « LAYERS » 414
4.1.1.8.8 Barre d'outils « LAYERS » 415
4.1.1.8.9 Couches nom de la boîte 416
4.1.1.8.10 Boutons MUTE et SOLO 416
4.1.1.8.11 Zone clavier 416
4.1.1.8.12 Barre d'outils « VIEW » 417
4.1.1.8.13 Panneau « Algorithme » 419
4.1.1.8.14 Sélection et algorithmes Configuration 420
4.1.1.8.15 Sélection d'une entrée alternative (mode Cascade) 421
4.1.1.8.16 Bouton « EDIT ALG WIRING » 421
4.1.1.8.17 Edition d'un algorithme 422
4.1.1.8.18 Fenêtre « FX EDIT » 423
4.1.1.8.19 FX Modifier la barre d'outils 423
4.1.1.8.20 Panneau « FX OVERVIEW » 424
4.1.1.8.21 Bouton « SELECT » 425
4.1.1.8.22 Bouton « MORE » 425
4.1.1.8.23 Bouton FUN 425
4.1.1.8.24 Mode KB3 fenêtre d'édition 425
4.1.1.8.25 KB3 mode Barre d'outils 426
4.1.1.8.26 Barre d'outils « VIEW » 427

4.1.1.8.1 Fenêtre « Program Common »

Le fenêtre « Program Common », illustré ci-dessous, est la fenêtre principale pour l'édition de la plupart des programmes PC3 (les exceptions sont le mode KB3 programmes, qui sont la couverture plus loin dans ce chapitre). Complète le Programme commun fenêtre, vous pouvez accéder à toutes les options d'édition qui composent un programme, y compris les couches, les algorithmes, Keymaps et effets:



Les principaux éléments de la fenêtre commune du programme sont les suivants:

- **1**. Programme commun barre d'outils pour accéder aux options de stockage Modification et fichiers de programme (Fichier, Edition et écriture)
- **2**. Couche panneaux Présentation
- **3**. Le programme sélectionné (Nom / emplacement mémoire / non. Couches)
- **4**. Barre d'outils pour sélectionner le type d'informations affichées dans la partie supérieure de la fenêtre commune Programme (Programme de paramètres communs, les réglages de change, les affectations curseur de commande et la zone de clavier)
- **5**. Couche bouton Supprimer l'importation et la couche

4.1.1.8.2 Barre d'outils Programme commun (édition et stockage de fichiers)

La barre d'outils commune programme vous permet d'accéder au fichier, éditer et écriture fonctions associées à la fenêtre Programme commun. Une description de chaque fonction de la barre d'outils suit.



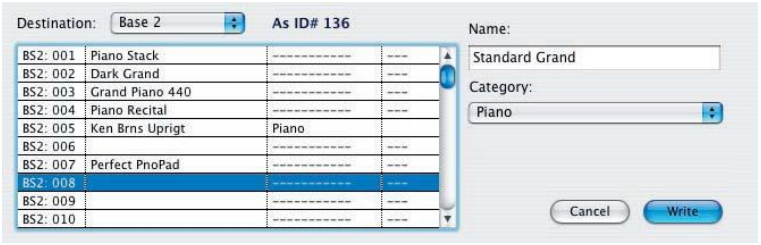
FILE:

La fonction FILE vous permet d'enregistrer le programme en cours (avec toutes les couches), ou charger un nouveau programme. Sélectionnez soit « Enregistrer" ou option « Load" se traduira par une boîte de dialogue vous demandant de soit le nom d'un fichier (à enregistrer) ou de sélectionner un fichier (à charger).

Pour une liste des extensions de fichiers associés aux programmes et aux autres fichiers, voir l'annexe A.



EDIT:
La fonction EDIT vous permet de copier le programme en cours (avec ou sans couches), Coller un programme précédemment copié ou Initialiser le programme actuel. Notez que le option « Coller" est uniquement disponible après a été effectué une opération « Copier", sinon le option « Coller" ne semble pas.



WRITE:
En cliquant sur le bouton « WRITE » produit une fenêtre vous permettant d'écrire le programme actuel du PC3. Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier le nom du programme, assigner une catégorie si vous le souhaitez, et sélectionnez l'emplacement de mémoire où sera écrit le programme:

Vues fenêtre
Les quatre boutons de la barre d'outils bleu juste en dessous de la barre de titre du programme de la fenêtre commune sont utilisés pour sélectionner la vue qui apparaît dans la partie supérieure de la fenêtre du programme commun. Le quatre vues sont: Programme paramètres communs, paramètres d'effets (FX), curseur de contrôle des missions ou des zones de clavier de couche.



- Le bouton COMM affiche les paramètres communs du programme, y compris Pitch Bend, Portamento, sortie Gain / Pan, etc .:



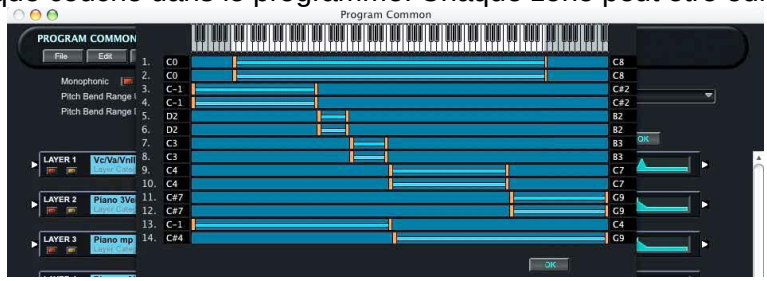
- Le bouton « PROG » programme FX affiche les paramètres d'effets communs, y compris les missions d'insertion et d'effets auxiliaires et envoyer les niveaux:



- Le bouton « CONTROLS produit un panneau déroulant qui affiche les valeurs de contrôle commun curseur du programme:



- Le bouton « K-ZONES »-produit un panneau déroulant qui affiche les zones de clavier pour chaque couche dans le programme. Chaque zone peut être éditée ici:



- Le bouton « OK » soit dans les commandes ou « K-ZONES » panneau déroulante supprime le panneau de la vue.

4.1.1.8.3 Boutons « IMPORT » et « REMOVE »

A droite de la barre d'outils Paramètres de la fenêtre sont deux boutons, étiquetés « IMPORT » et « REMOVE », qui sont utilisés pour ajouter ou supprimer des couches dans le programme en cours.

- Le bouton « IMPORT » ajoute une nouvelle couche au programme existant en copiant une couche d'un autre programme.
  Une fenêtre déroulante apparaît comme celle ci-dessous.
  Pour faire une sélection, choisissez d'abord un programme (« Jaco fretless » dans cet exemple). Une liste des couches du programme choisi apparaît sur le côté droit. Sélectionnez une couche (« StlStrGtrHiDecay » dans cet exemple), et la vue d'ensemble de la couche sera affiché apparaîtra au-dessus de la barre de titre. En cliquant sur le bouton « OK » confirmera la sélection et collez ce calque dans le programme actuel.



- Le bouton « REMOVE » 

supprime un calque du programme existant.

Un menu contextuel apparaît et affiche les noms des couches dans le programme actuel. Cliquez sur la couche désirée à supprimer.

4.1.1.8.4 Sélection des morceaux dans les paramètres communs Voir

Les paramètres communs View inclut un paramètre de sélection « Song" (situé à l'extrême droite) qui vous permet de sélectionner le morceau de démonstration qui sera joué lorsque le PC3 "de la touche PLAY / PAUSE est pressé:



En cliquant dans le champ de paramètre de sélection « Song" produit une fenêtre « Select Song for Program ». Si la fenêtre est vide, cliquez sur le bouton « MIDI » dans la fenêtre, puis appuyez sur « START » pour recevoir la liste complète des chansons disponibles à partir du PC3:



Lorsque le processus est terminé recevoir, faire défiler la liste des résultats et cliquez sur le nom pour faire une sélection. Le nom de la chanson et l'emplacement apparaîtront dans le champ de paramètre chanson:

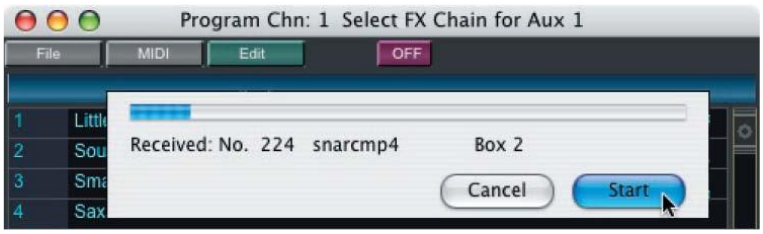


4.1.1.8.5 Sélection de chaînes d'effets dans le FX Prog (effet Program) Voir

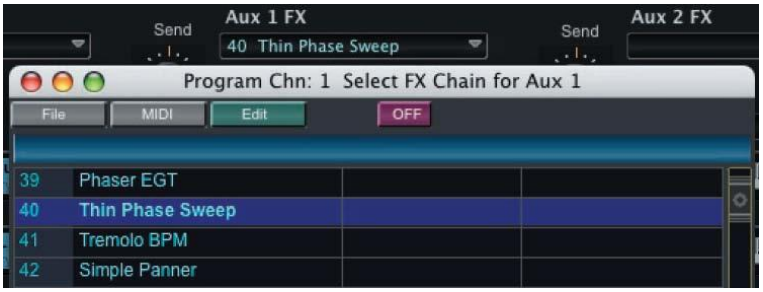
Le Prog FX View comprend trois effets des champs de paramètres d'affectation, étiquetés « FX Insert FX », « Aux 1 FX » et « Aux 2 FX », respectivement. Ces champs permettent d'attribuer un effet spécifique (ou d'une chaîne d'effets) comme un insert ou un effet auxiliaire.



En cliquant sur une des « FX" champs de paramètres de sélection produit une fenêtre « Sélectionner FX Chain". Si la fenêtre est vide quand il apparaît, cliquez sur le bouton « MIDI » puis sur le bouton « START » pour recevoir la liste complète des effets disponibles à partir du PC3:



Lorsque le processus de transfert de données est terminée, faites défiler la liste des résultats et cliquez sur le nom pour faire une sélection. Le nom de l'effet apparaît dans le champ de paramètre FX:



Tout effet dans la fenêtre « Select FX chaîne » peut également être modifiée pour créer vos propres chaînes d'effets personnalisés. Pour modifier une chaîne d'effets, cliquez sur le bouton « EDIT ». Chaînes d'édition FX est couvert comme un sujet distinct plus loin dans ce chapitre.

4.1.1.8.6 Couches vue d'ensemble Panneau

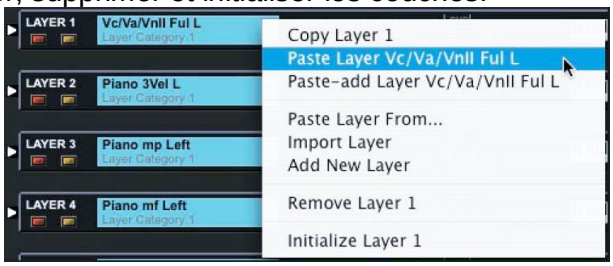
La fenêtre affiche commune programme un aperçu de chaque couche (jusqu'à 32) qui fait un programme. Les couches « Présentation Panel » fournit des informations de base sur chaque couche:



Les boutons MUTE (rouge) et SOLO (jaune) dans les couches panneau Vue d'ensemble peuvent être utilisés pour couper l'une des couches, ou en solo la couche actuelle. Les autres commandes affichées dans le panneau Calques Vue d'ensemble ne sont pas fonctionnelles.

En cliquant sur un panneau « Calques Présentation » évoquera les couches Modifier la fenêtre pour cette couche, où tous les paramètres de la couche peuvent être modifiés. La fenêtre d'édition des couches est couverte dans la section suivante.

Un clic droit sur un panneau Calques Présentation produit un menu contextuel qui vous permet de copier, coller, ajouter, supprimer et initialiser les couches:



Dans ce menu:

- La commande « couche Copier » copie le calque sélectionné.
- La commande « Coller des couches » colle une couche préalablement copiés dans la couche actuelle. Cette commande apparaît uniquement dans le menu après avoir terminé une opération « Layer Copy ».
- Le « Coller - Ajouter un calque » commande ajoute une nouvelle couche au programme et colle la couche il copié.
- Sélection de la « couche » Coller depuis et commandes « Importation de couche » produit une liste déroulante qui vous permet de sélectionner une couche d'un autre programme (voir la description ci-dessous).
- La commande « Ajouter un nouveau calque » ajoute une nouvelle couche au programme en cours. La commande « Supprimer la couche » supprime la couche sélectionnée.
- La commande « Initialiser couche » remet à zéro les paramètres de la couche actuelle à des valeurs initiales.
- Lorsque la « couche de pâte de ...» ou commandes de menu « Importer de la couche » sont sélectionnés, un menu déroulant apparaît (exemple ci-dessous) qui vous permet de sélectionner une couche d'un autre programme. Pour faire une sélection, choisissez d'abord un programme (« Piano & String » dans cet exemple). Une liste des couches dans ce programme apparaîtra dans la partie droite de la liste déroulante.
- Sélectionnez une couche de cette liste (« chaînes stéréo » dans cet exemple), et la vue d'ensemble de cette couche sera affichée sous la barre de titre de la fenêtre. En

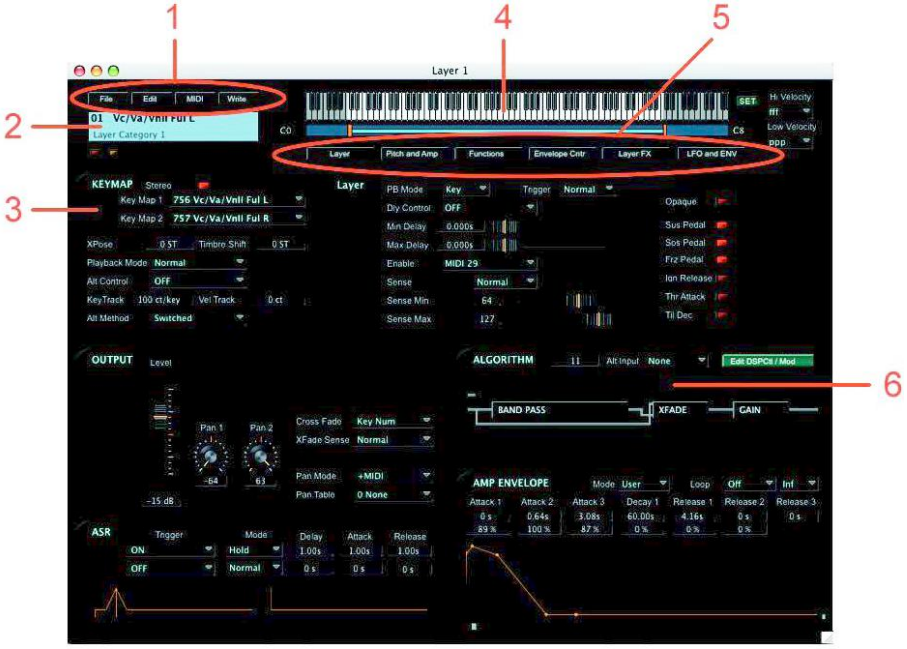
cliquant sur le bouton « OK » confirmera la sélection et collez ce calque dans le programme actuel.

- L'option « Coller des couches de ...» remplace la couche actuelle avec la nouvelle couche. L'option « Importer de couche», ajoute une couche supplémentaire au programme en cours.



4.1.1.8.7 Fenêtre « LAYERS »

La fenêtre Calques vous permet d'accéder à tous les paramètres qui composent une couche d'un programme PC3. La fenêtre Calques est illustrée ci-dessous:



Les éléments clés de la fenêtre Calques sont:

- **1**. Barre d'outils pour les options de stockage accès aux fichiers de couche
- **2**. La zone d'affichage du nom de la couche avec les boutons « MUTE » de couche et « SOLO »

- **3**. Le panneau de Keymap, l'affichage et les paramètres connexes Keymaps
- **4**. Affichage de la plage du clavier active (zone) de la couche
- **5**. « Vues" Barre d'outils pour sélectionner des vues de paramètres dans la fenêtre Calques
- **6**. Le panneau algorithme

4.1.1.8.8 Barre d'outils « LAYERS »

La barre d'outils Calques vous permet d'accéder au fichier, Edition, MIDI et écriture fonctions associées à la fenêtre des calques. Une description de chaque fonction de la barre d'outils suit.

FILE:



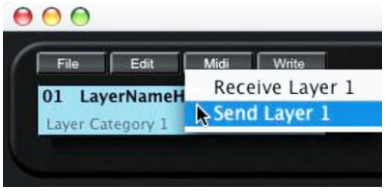
La fonction FILE vous permet d'enregistrer la couche en cours ou charger un calque. La sélection Enregistrer ou la charge se traduira par une boîte de dialogue vous demandant de soit le nom d'un fichier (à enregistrer) ou sélectionnez un fichier (à charger).

Pour une liste des extensions de fichiers associés aux couches et d'autres fichiers, voir l'annexe A.

EDIT:



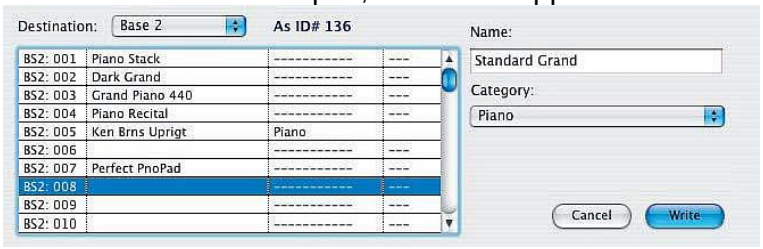
MIDI:



La fonction EDIT vous permet de copier la couche en cours ou coller une couche précédemment copié. Vous pouvez également choisir de coller une couche d'un autre programme (comme décrit à la page 48), ou en initialisant la couche actuelle.

La fonction « MIDI » vous permet de recevoir ou d'envoyer la couche actuelle. Ces options vous permettent de re synchroniser l'état d'édition entre « SoundEditor » et PC3 si la communication MIDI doit être interrompue, ou si vous apportez des modifications sur le PC3.

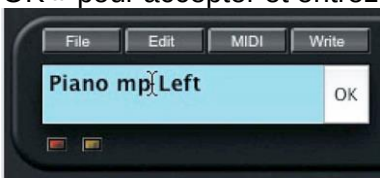
WRITE:



En cliquant sur le bouton « WRITE » produit une fenêtre vous permettant d'écrire le programme actuel du PC3. Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier le nom du programme, assigner une catégorie si vous le souhaitez, et sélectionnez l'emplacement de mémoire où sera écrit le programme. Le bouton « WRITE » dans la barre d'outils Calques la même fonction du bouton « WRITE » dans la fenêtre du programme commun, et est fourni ici pour des raisons pratiques:

4.1.1.8.9 Couches nom de la boîte

La zone Nom de la couche affiche le nom du calque en cours. Par défaut, nom du calque au nom du Keymap utilisé par cette couche. Pour modifier le nom de la couche en cours, cliquez simplement dans la couche zone Nom et tapez un nouveau nom (le curseur peut être placé n'importe où dans le nom). Jusqu'à 16 caractères peuvent être spécifiés. Lorsque vous avez terminé, cliquez sur le bouton « OK » pour accepter et entrez le nouveau nom.



Pour enregistrer le changement de nom dans une couche, vous devez écrire le programme à l'aide du bouton PC3 **WRITE**.

4.1.1.8.10 Boutons MUTE et SOLO

Les boutons rouges et jaunes sous la zone Nom de la couche vous permettent de couper et en solo la couche actuelle. Ces touches activent la fonction respective ON et OFF. Un bouton allumé indique un état « On »:



4.1.1.8.11 Zone clavier

La plage effective du clavier (la zone) est affichée en haut de la fenêtre d'édition de calque.

Il y a deux façons de régler la plage du clavier d'une couche: en cliquant et en faisant glisser sur les barres orange qui apparaissent immédiatement sous l'affichage du clavier ou en cliquant sur le bouton « SET » et à l'aide du clavier PC3.

La méthode « click & drag » vous permet de saisir simplement la barre orange et faites glisser le curseur vers la gauche ou la droite pour modifier la plage à chaque extrémité de l'écran du clavier. Les champs de numéro de note supérieure et inférieure reflètent le changement que vous vous déplacez la barre:





Le bouton « SET », situé dans le coin supérieur droit de la fenêtre Modifier les calques, vous permet d'utiliser le PC3 de fixer les limites de faible note et haute:



Lorsque vous cliquez sur le bouton « SET », une fenêtre « zone du clavier » apparaît (illustrée ci-dessous). Lorsque la fenêtre est affichée, « SoundEditor » commence à « écouter» le PC3 et d'attendre la première des deux notes pour définir la plage Salut / Lo. En appuyant sur une touche du PC3 définira la faible note, puis un deuxième enfoncement de la touche de la note. Si vous faites une erreur, vous pouvez simplement appuyer sur les touches correctes sur le PC3. « SoundEditor » accepte des groupes de deux notes pour définir la plage - la première note définit toujours la limite basse, et la seconde définit toujours la limite supérieure. Tant que

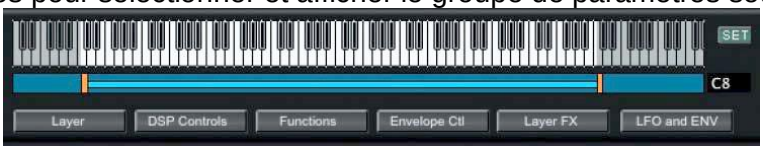
la fenêtre de la zone du clavier est affichée, « SoundEditor » acceptera des groupes de deux notes pour définir la plage.



- Cliquez sur le bouton « OK » pour accepter la nouvelle gamme et fermer la fenêtre, ou « CANCEL » pour quitter sans modifications.

4.1.1.8.12 Barre d'outils « VIEW »

Dans la fenêtre Calques, vous avez la possibilité d'afficher les différents groupes de paramètres pour l'édition. Les boutons de la barre d'outils « VIEW » situé sous l'écran du clavier sont utilisés pour sélectionner et afficher le groupe de paramètres souhaité.



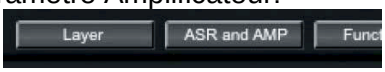
- Le bouton « LAYER » affiche les paramètres de la couche dans le panneau Keymap:



- Le bouton de contrôle « DSP » modifie l'affichage de la fenêtre pour afficher l'algorithme et les valeurs de contrôle de DSP, qui comprennent les paramètres hauteur et niveau (amplificateur), et les paramètres de l'algorithme pour chaque fonction DSP:



Notez que lorsque l'algorithme et DSP Les paramètres de contrôle sont affichés, l'étiquette sur les commutateurs de bouton de contrôle DSP pour « ASR et AMP », ce qui vous permet de revenir à l'ASR et l'affichage paramètre Amplificateur:



- Le bouton « FUNCTIONS » modifie l'affichage dans le panneau « Keymap » pour afficher les paramètres de fonction:



- Le bouton « ENVELOPPE CTL » modifie l'affichage dans le panneau Keymap pour afficher les paramètres de contrôle d'enveloppe:



- Le bouton « FX LAYER » modifie l'affichage dans le panneau Keymap pour afficher les paramètres d'effets:



- Le bouton « LFO et ENV » modifie l'affichage de la fenêtre pour afficher les paramètres de LFO et enveloppe:



Notez que lorsque les paramètres de LFO et enveloppe sont affichés, l'étiquette sur les commutateurs bouton LFO et ENV « Sortie et Alg », vous permettant de revenir à la sortie et l'affichage Algorithme:



4.1.1.8.13 Panneau « Algorithme »

Le panneau de l'algorithme dans les couches fenêtre d'édition vous permet de visualiser et de modifier l'algorithme de la couche sélectionnée. A partir de ce panneau, vous pouvez sélectionner un algorithme différent, modifier l'algorithme actuel, créer un nouvel algorithme, ou sélectionnez une entrée alternative pour l'algorithme (« Mode Cascade »):



4.1.1.8.14 Sélection et algorithmes Configuration

Pour sélectionner un algorithme différent, cliquez dans le champ numéro d'algorithme à côté de l'étiquette du panneau « Algorithm ». Une fenêtre apparaît algorithme Banque, présentant une liste déroulante des algorithmes disponibles:



En cliquant sur le bouton Banque Algorithme de fichiers vous permet d'enregistrer le courant banque d'algorithme ou charger une nouvelle banque d'algorithme. Sélection soit la charge ou option Enregistrer entraînera dans une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit un fichier (à charger) ou le nom d'un fichier (pour enregistrer).



Algorithme Les banques ont une extension de fichier « .3ab ». Pour une liste des extensions de fichiers associés à des banques d'algorithmes et d'autres fichiers, voir l'annexe A.

Lorsqu'un nouvel algorithme est sélectionné dans la liste Banque algorithme, un ou plusieurs blocs fonctionnels DSP peuvent apparaître avec une étiquette « None », ce qui indique qu'ils ne remplissent pas la fonction.



Lorsque vous sélectionnez une fonction DSP, les couches fenêtre Modifier bascule automatiquement sur la DSP vue des contrôles, ce qui vous permet de spécifier les paramètres pour les fonctions DSP:



4.1.1.8.15 Sélection d'une entrée alternative (mode Cascade)

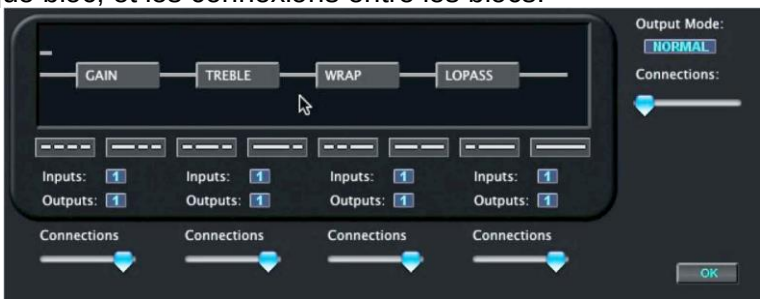
Pour sélectionner une entrée alternative pour l'algorithme, cliquez dans le champ des paramètres d'entrée « Alt » dans le panneau de l'algorithme. Un menu contextuel apparaît vous permettant de sélectionner un algorithme d'une autre couche:



Le paramètre alternatif d'entrée vous permet de sélectionner une autre couche à passer par la couche actuelle "s DSP. Cela peut être configuré de telle sorte que les couches peuvent être montés en cascade les uns dans les ensuite dans l'autre - jusqu'à 32 couches. Le paramètre alternatif d'entrée augmente considérablement le nombre de fonctions DSP qui peuvent être enchaînées pour créer de nouvelles possibilités de traitement du son.

4.1.1.8.16 Bouton « EDIT ALG WIRING »

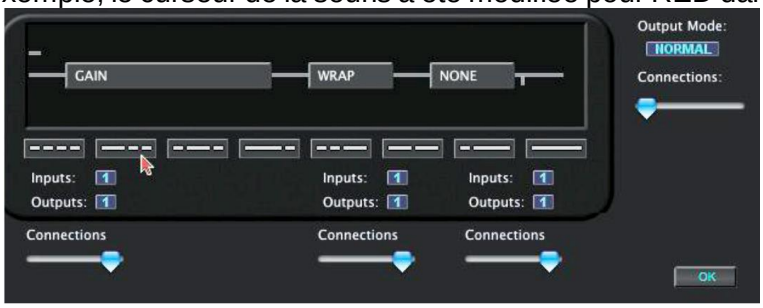
En cliquant sur le bouton « CÂBLAGE EDIT ALG » dans le panneau de l'algorithme produit un affichage algorithme de câblage où vous pouvez apporter des modifications à l'algorithme actuel, ou créer de nouveaux algorithmes. L'affichage algorithme de câblage permet de sélectionner le nombre et l'agencement des blocs de fonction DSP, les entrées / configurations de sortie de chaque bloc, et les connexions entre les blocs:



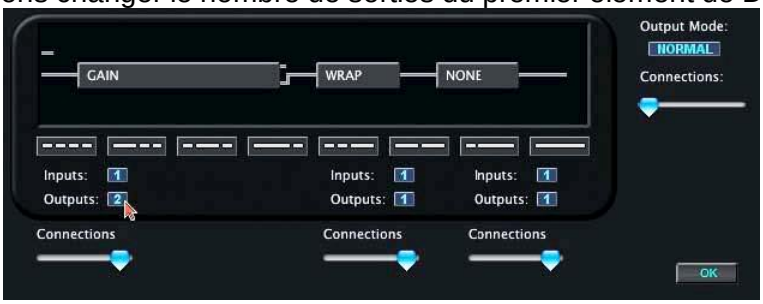
4.1.1.8.17 Edition d'un algorithme

Pour comprendre comment les différents contrôles sont utilisés dans l'affichage de câblage algorithme, nous allons "s passer par les étapes pour modifier un algorithme.

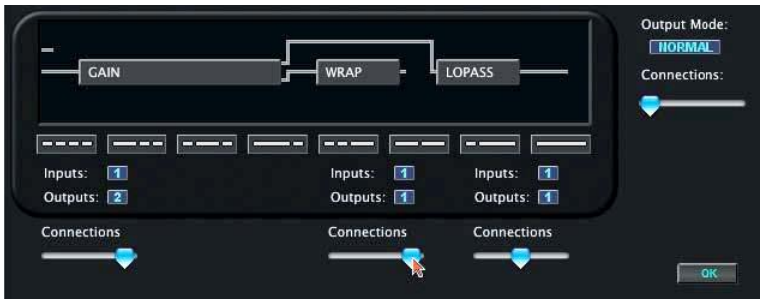
En utilisant la figure à la page précédente comme point de départ, nous "allons commencer par changer le nombre d'éléments DSP dans l'algorithme de quatre à trois. Cela se fait à l'aide des boutons « schéma de câblage ». Nous sélectionnons ici un schéma de câblage de trois DSP "s (à titre d'exemple, le curseur de la souris a été modifiée pour RED dans ces exemples):



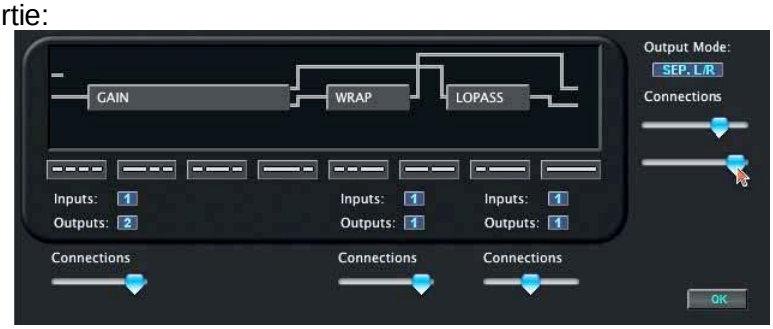
Ensuite, nous "allons changer le nombre de sorties du premier élément de DSP de un à deux:



Maintenant, nous «allons changer le routage des fonctions DSP à l'aide des curseurs de connexion:



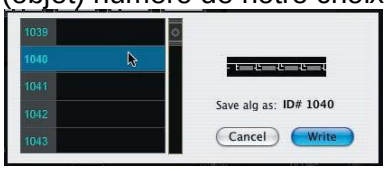
Ensuite, nous "allons configurer l'algorithme pour deux sorties, et configurer le routage de connexion de sortie:



Maintenant que le nouvel algorithme est terminé, il suffit de cliquer sur le bouton « OK » pour terminer. A « Enregistrer sous » boîte de dialogue apparaît, nous permettant d'enregistrer le nouvel algorithme:



En cliquant sur Oui dans un résultat « Write » boîte de dialogue, nous permettant d'enregistrer le nouvel algorithme comme ID (objet) numéro de notre choix (# 1040 sélectionné ici):



En cliquant sur le bouton « WRITE » écrit le nouvel algorithme du PC3 et rejette l'affichage de câblage algorithme.

4.1.1.8.18 Fenêtre « FX EDIT »

La fenêtre « FX Edition » (également appelée « chaîne d'effets ») vous permet d'éditer et de modifier les effets communs du programme. Jusqu'à 16 effets peuvent être connectés en série pour créer des chaînes complexes de traitement de signaux. La fenêtre de la chaîne d'effets est représentée ci-dessous.



Les principales composantes de la fenêtre de la chaîne d'effets sont les suivants:

- **1**. Barre d'outils pour accéder au stockage de fichiers et les fonctions de transfert de données.
- **2**. Nom de la chaîne d'effets en cours
- **3**. panneaux « FX Aperçu ».
- **4**. Schéma de l'affichage des types d'effet dans la chaîne

4.1.1.8.19 FX Modifier la barre d'outils

La barre d'outils FX Edition vous permet d'accéder au fichier, éditer et recevoir les fonctions associées à la fenêtre « FX Edition », ainsi que l'ASR et LFO, fonctions et options de modulation.

Une description de chaque bouton de la barre suivante. Une description de chaque bouton de la barre suivante.



FILE:

La fonction « FILE » permet d'enregistrer la chaîne en cours de FX ou charger une nouvelle chaîne FX. La sélection Enregistrer ou la charge se traduira par une boîte de dialogue vous demandant de soit le nom d'un fichier (à enregistrer) ou sélectionnez un fichier (à charger).

Pour une liste des extensions de fichiers associés aux chaînes d'effets et d'autres fichiers, voir l'annexe A.

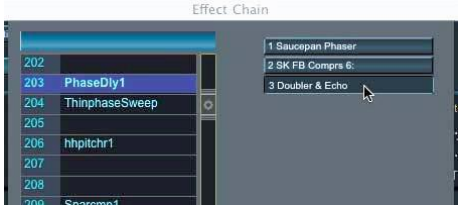


EDIT:

La fonction « EDIT » permet de copier la chaîne en cours de change ou coller une chaîne FX précédemment copié. Vous pouvez également choisir d'importer une boîte FX.

L'option « FX IMPORT » permet de remplacer la boîte de FX existant en copiant un FX Box d'une autre chaîne.

Lorsque vous sélectionnez l'option « IMPORT FX BOX », une fenêtre déroulante apparaît comme celle ci-dessous. Pour faire une sélection, choisissez d'abord un programme (« PhaseDly1 » dans cet exemple). Une liste des boîtes FX de la « chaîne FX » choisie apparaît sur le côté droit. Sélectionnez une boîte FX (dans cet exemple « Doubler & Echo »), et la nouvelle boîte remplacera l'actuel. Cliquez sur le bouton « OK » pour fermer la fenêtre.



ASR et LFO:

Le bouton « ASR et LFO » produit une fenêtre déroulante où vous pouvez régler l'enveloppe ASR et les paramètres LFO qui affectent la chaîne en cours de change:



FUNCTION:

Le bouton FONCTION produit une fenêtre déroulante où vous pouvez régler les fonctions applicables à la chaîne actuelle FX:



MODULATION:

En cliquant sur le bouton FX MODULATION ...

4.1.1.8.20 Panneau « FX OVERVIEW »

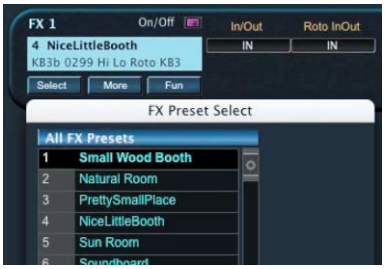
Le FX Présentation Panel fournit des informations de base sur chaque effet dans la chaîne FX. Le panneau Vue d'ensemble affiche l'effet en cours et fournit une barre d'outils avec trois boutons pour sélectionner différents effets (la touche SELECT), afficher les paramètres complets de l'effet en cours (le bouton Plus), et accéder à des fonctions d'effet (le bouton

FUN). Le panneau contient également un bouton ON / OFF et les commandes (boutons) pour régler les paramètres d'effet de base. Le nombre et l'agencement des boutons varient en fonction de l'effet sélectionné.



4.1.1.8.21 Bouton « SELECT »

Le bouton SELECT produit une fenêtre qui vous permet de choisir parmi une liste de presets d'effets:



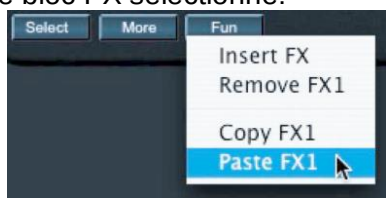
4.1.1.8.22 Bouton « MORE »

Le bouton des résultats plus dans une nouvelle fenêtre qui affiche chaque paramètre de paramètre associé à la boîte de FX sélectionné:



4.1.1.8.23 Bouton FUN

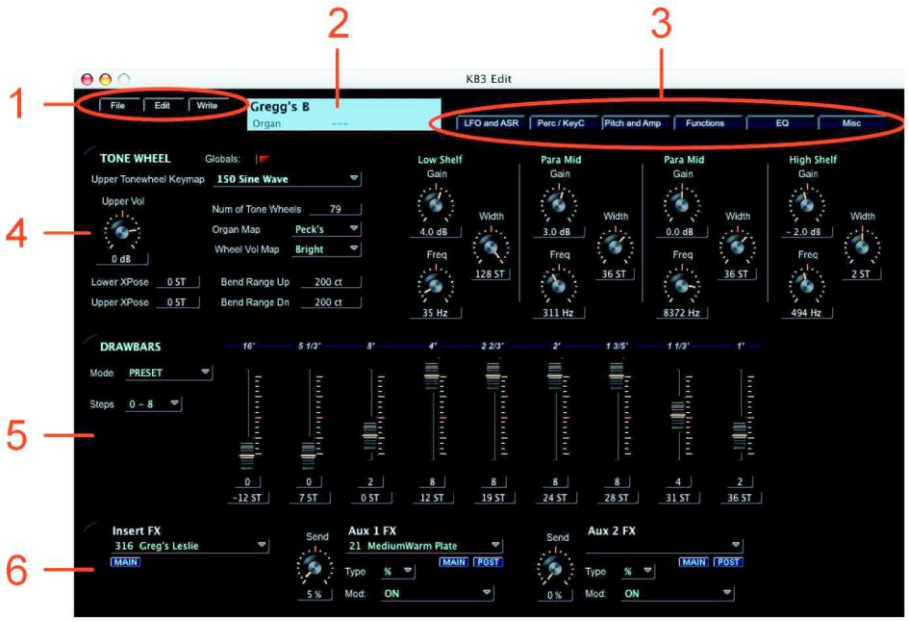
En cliquant sur les résultats bouton « FUN » dans un menu contextuel qui vous permet d'insérer (Ajouter) ou supprimer un bloc FX, copier le bloc en cours de FX, ou coller un bloc FX précédemment copié dans le bloc FX sélectionné:



Ici, le FX sélectionné peut être « peaufiné » en utilisant les commandes disponibles. Lorsque vous avez terminé, en cliquant sur le bouton de fermeture dans le coin supérieur droit rejettera la fenêtre.

4.1.1.8.24 Mode KB3 fenêtre d'édition

Le mode KB3 fenêtre d'édition vous permet d'accéder à tous les paramètres qui composent un programme de mode KB3. La fenêtre du mode « KB3 Edit » est illustrée ci-dessous.



Les éléments clés de la fenêtre d'édition du mode KB3 sont:

- 1. Barre d'outils pour accéder aux options de stockage de fichiers du mode KB3.
- **2**. La zone d'affichage du nom de KB3.
- **3**. « Vues" Barre d'outils pour sélectionner des vues de paramètres dans le mode KB3 fenêtre d'édition
- **4**. Panneau supérieur, l'affichage Tone Wheel et KB3 connexes les paramètres (le paramètre vue est basé sur les sélections dans la barre d'outils « Vues").
- **5**. panneau central, affichant alternativement Poussées ou paramètres LFO / ASR (la vue paremeter est basée sur la sélection dans la barre d'outils « Vues").
- **6**. panneau inférieur, l'affichage des affectations de paramètres Insertion et Aux FX.

4.1.1.8.25 KB3 mode Barre d'outils

Le mode KB3 barre d'outils vous permet d'accéder au fichier, éditer et écrire des fonctions associées à la fenêtre d'édition du mode KB3. Une description de chaque fonction de barre d'outils apparaît ci-dessous.



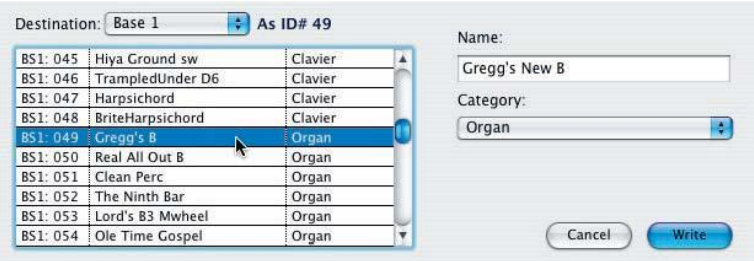
FILE:
Les programmes ont une extension de fichier « .kb3 ». EDIT:

La fonction « FILE » vous permet d'enregistrer le programme de mode KB3 en cours ou charger un nouveau programme de mode KB3. Sélectionnez soit
« Enregistrer" ou les options « Charger" se traduira par une boîte de dialogue vous demandant de soit le nom d'un fichier (à enregistrer) ou sélectionnez un fichier (à charger). Mode KB3



EDIT :
La fonction « EDIT » vous permet de copier le programme de mode KB3 actuel ou coller un programme en mode KB3 précédemment copié. Vous pouvez également choisir de copier les paramètres communs du programme, coller des paramètres communs Programme précédemment copiés, ou le programme de Initialisez mode KB3 actuel.

WRITE:
Le bouton « WRITE » produit une fenêtre vous permettant d'écrire le programme de mode KB3 actuel du PC3. Dans cette fenêtre, vous pouvez modifier le nom du programme, assigner une catégorie si vous le souhaitez, et sélectionnez l'emplacement de mémoire où sera écrit le programme:



4.1.1.8.26 Barre d'outils « VIEW »

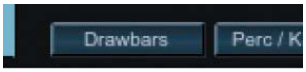
Dans la fenêtre mode KB3 Edition, vous avez la possibilité d'afficher les différents groupes mètres para pour l'édition. Les boutons de la barre d'outils de vues sont utilisés pour sélectionner et afficher le groupe de paramètres souhaité:



- En cliquant sur le bouton « LFO and ASR » commutateurs de la vue dans le panneau central de l'écran de Poussées à une vue des paramètres d'enveloppe LFO et ASR:



NB : lorsque les paramètres de LFO et ASR sont affichés, l'étiquette sur les commutateurs bouton « LFO and ASR » à « Drawbars », vous permettant de revenir aux paramètres Poussées affichage:



- En cliquant sur le bouton « Perc / KEYc » produit un panneau vers le bas vers le bas vous permettant de configurer et d'ajuster les paramètres Cliquez sur « percussifs » et clés »:



- Après avoir effectué des modifications, cliquez sur le bouton « OK » pour fermer la fenêtre.

- En cliquant sur le « PITCH » et touche « AMP » affiche les paramètres « Pitch » and « amplificateur » dans le panneau « Tone Wheel » (en haut):



- En cliquant sur le bouton « FUNCTONS » affiche les paramètres de fonction dans le panneau « Tone Wheel » (en haut):



- En cliquant sur le bouton « EQ » affiche les paramètres d'égalisation dans le panneau « Tone Wheel » (en haut):

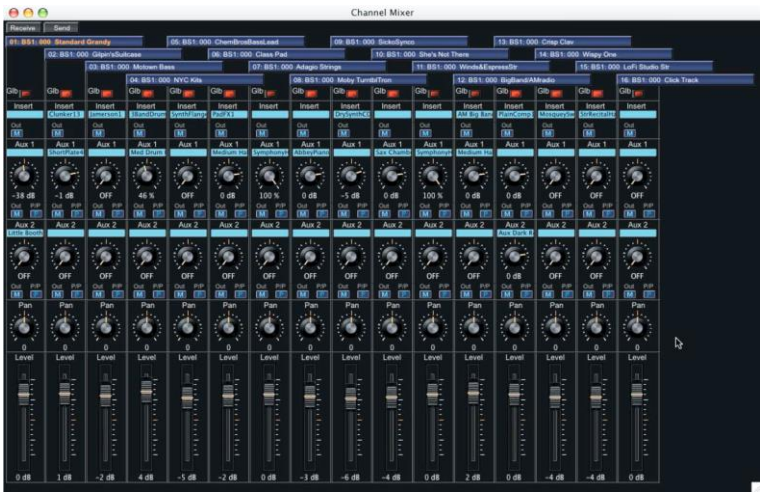


- Cliquer sur le bouton affiche divers paramètres divers dans le panneau « Tone Wheel » (en haut). Ceux-ci comprennent des paramètres de fuite et de volume, et les réglages des enceintes Leslie:



4.1.1.9 Fenêtre « CHANNEL MIXER »

La fenêtre « Channel Mixer » permet de contrôler les paramètres de mixage des programmes assignés aux 16 canaux MIDI. La fenêtre de mélangeur de canaux est structurée comme un mélangeur multi-canal classique, avec des commandes de curseur pour les niveaux, les commandes rotatives pour Pan, insérer et effets auxiliaires, et des commutateurs pour les fonctions d'inhibition. Le canal de fenêtre Mixer est illustré ci-dessous.



Lors de l'utilisation « SoundEditor », le PC3 ne doit pas être en mode Edit. Le non-respect de cette précaution peut entraîner une modification peu fiable et un mauvais fonctionnement.

Mélangeur simple
Mélangeur de « SoundEditor » dispose de 16 canaux identiques, un pour chaque canal MIDI. La figure ci-dessous montre les éléments qui composent un seul canal de mixage.



- **1**. L'affectation du canal MIDI Program et PC3
- **2**. global switch
- 3. « MIDI »Insert Effect et principal / secondaire commutateur de sortie
- **4**. « MIDI »Auxiliaire 1 Envoyer un contrôle Pre / Post et principal / secondaire commutateur de sortie. Ensuite, le bouton Pre / Post est allumé, « Pre" est sélectionné
- **5**. Auxiliaire 2 Envoyer un contrôle Pre / Post et principal / secondaire commutateur de sortie. Lorsque le bouton Pre / Post est allumé, « Pre" est sélectionné
- **6**. Pan (Panorama) Contrôle
- **7**. niveau fader

Les valeurs des paramètres affichés dans un canal Mixer reflètent les valeurs communes et FX pour le programme qui est attribué à ce canal.

En cliquant sur les champs « AUX1 » ou « AUX2 » ouvre la fenêtre « FX Chains », vous permettant de sélectionner un nouvel effet.

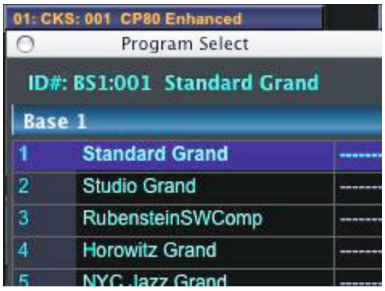
4.1.1.9.1 Sélection de programmes de mixage 430
4.1.1.9.2 Recevoir et envoyer des boutons 431

4.1.1.9.1 Sélection de programmes de mixage

Bien que les missions du programme PC3 sont déjà établis lorsque vous affichez la fenêtre « Mixer », vous pouvez les modifier à partir de la table de mixage sans avoir à revenir à l'affichage du canal MIDI:



- Cliquez sur le canal MIDI désiré / Programme barre d'affectation dans la table de mixage.



Une fenêtre de sélection du programme apparaîtra. Dans la fenêtre de sélection du programme, vous pouvez librement changer de banque, modifier l'ordre de tri, ou utiliser la fonction de recherche pour localiser et sélectionner un nouveau programme.

4.1.1.9.2 Boutons « RECEIVE » & « SEND »

- Les boutons « RECEIVE » & « SEND » dans le coin supérieur gauche de la fenêtre Mixer vous permet de synchroniser les paramètres de mixage entre « SoundEditor » et PC3 si les communications sont interrompues MIDI:



4.1.1.10 Fenêtre « SETUP »

La fenêtre de configuration vous permet de sélectionner, afficher et modifier PC3 Setups. La fenêtre de configuration est illustrée ci-dessous.



Les principales composantes de la fenêtre « Setup » sont les suivantes:

- **1**. « Mode » boutons de la barre d'outils, utilisés pour accéder au programme, le programme d'installation, MIDI, Master, fonctions et effets EQ + Comp.
- **2**. La Setup PC3 actuellement sélectionné
- **3**. le « Setup/Multi » liste de la Banque
- **4**. Barre d'outils pour accéder à des fonctions de configuration (Edition, fichiers et MIDI)
- **5**. Les programmes inclus dans le « Setup/Multi » actuelle.

Lors de l'utilisation « SoundEditor », le PC3 ne doit pas être en mode « Edit ». Le non-respect de cette précaution peut entraîner une modification peu fiable et un mauvais fonctionnement.

Barre d'outils « SETUP »

La barre d'outils « Setup » vous permet d'accéder aux fonctions « EDIT », « FILE », Edition et « MIDI » associées à la fenêtre « Setup ». Une description de chaque fonction de la barre d'outils suit.

EDIT:



FILE:



EDIT vous permet d'éditer le « Setup/Multi » sélectionnée. Configuration d'édition est traitée au chapitre 10.



La fonction « FILE » permet de charger, enregistrer ou initialisez « Setups/Multis ». Sélection de la charge ou option Enregistrer entraînera dans une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit un fichier (LOAD) ou le nom d'un fichier (SAVE).
Pour une liste des extensions de fichiers associés à d'autres fichiers et « Setups », voir l'annexe A.

MIDI:

La fonction « MIDI » permet de recevoir une banque de Assemblages de la PC3 (soit des noms de configuration ou d'installation Toutes les données), ou transmettre les données lors de le « Setup/Multi » du PC3.

Options de « Setup/Multi individuel »

- Un clic droit sur un « Setup/Multi » dans fenêtre « Setps List » fait apparaître un menu contextuel affichant les options pour le « Setup/Multi » sélectionnée:



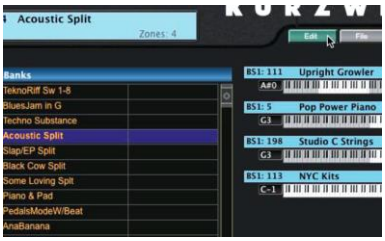
- Lorsque l'option « Copier » est choisi, « SoundEditor » copiera le « Setup/Multi » sélectionnée.
- En sélectionnant l'option « Coller / écriture » vous permettra de coller le « Setup/Multi » précédemment copié à l'emplacement actuel. Lorsque collé, le « Setup/Multi » est

automatiquement écrit au PC3 à l'emplacement actuel. Notez que l'option « Coller / écriture" est disponible uniquement si un programme d'installation a déjà été copié. Si aucune installation a été copié précédemment, l'option « Coller / écriture" ne semble pas.

- En sélectionnant l'option « Renommer » vous permettra de changer le nom de le « Setup/Multi » sélectionnée dans le champ d'affichage de configuration en haut de la fenêtre de l'éditeur.
- Lorsque le « Load / Setup Write à partir du fichier" option est sélectionnée, une fenêtre « Load Setup Data" apparaît. Vous devrez naviguer et sélectionner une configuration à charger. Notez que les fichiers de configuration valides ont une extension « .3ss" dans le nom du fichier. Faites une sélection et cliquez sur Ouvrir. Le programme d'installation sélectionné sera chargé dans « SoundEditor » automatiquement et écrit au PC3.
- Lorsque la fonction « Enregistrer ... » option est sélectionnée, une fenêtre « Enregistrer des données de configuration" apparaît. Le nom de le « Setup/Multi » PC3 apparaîtra dans la « Enregistrer sous" champ de nom, mais vous avez la possibilité de le changer avant d'enregistrer. Apportez les modifications souhaitées puis sélectionnez l'emplacement de destination dans lequel le fichier sera stocké. Cliquez sur Enregistrer pour enregistrer le fichier.
- L'option « Supprimer » est utilisée pour supprimer le « Setup/Multi » sélectionnée dans « SoundEditor ». Il ne supprime pas le programme d'installation sur le PC3. Lorsque « Supprimer" est sélectionné, vous serez invité avec une boîte de dialogue vous demandant de confirmer cette opération. Dans la boîte de dialogue, cliquez sur OUI pour continuer ou cliquez sur Annuler pour annuler l'opération.

4.1.1.11 Edition de « Setup / Multi »

Ce chapitre décrit les différentes fenêtres et des vues pour l'édition « Setups/Multi » du PC3/Forte.



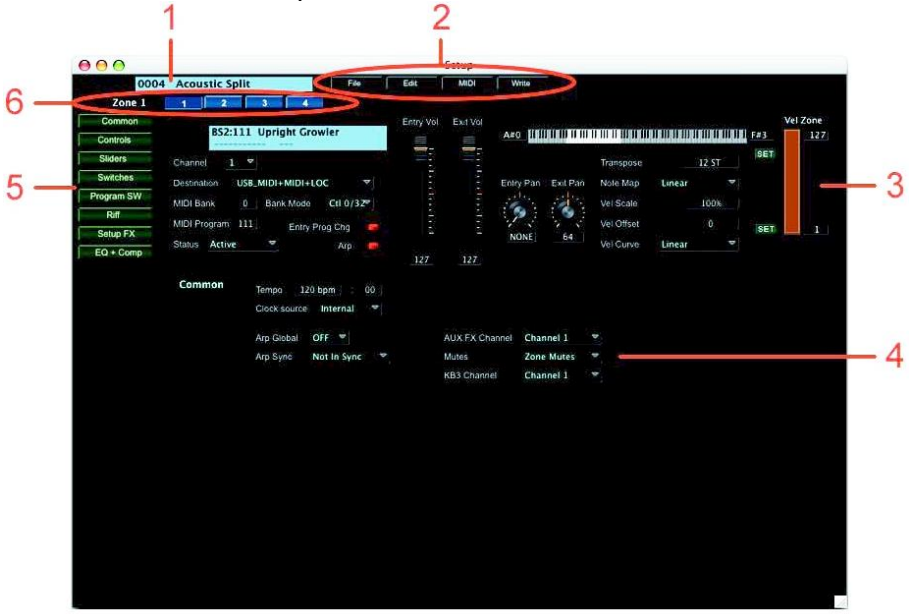
4.1.1.11.1 Fenêtre « SETUP » 434
4.1.1.11.2 Fenêtre « EDIT » 434
4.1.1.11.3 Barre d'outils « SETUP EDIT » 435
4.1.1.11.4 Zone « Parameter Groups » 436

4.1.1.11.1 Fenêtre « SETUP »

Lorsque vous sélectionnez une configuration dans la liste Banque d'installation, la fenêtre d'installation affiche les programmes PC3 assignés au « Setup/Multi » choisie ainsi que la région du clavier (zone) que chaque programme occupe.

4.1.1.11.2 Fenêtre « EDIT »

En cliquant sur le bouton Modifier dans la fenêtre de configuration produit une fenêtre d'édition de configuration comme celle indiquée ci-dessous.



Les principales composantes de la fenêtre d'édition de configuration sont les suivantes:

- **1**. le « Setup/Multi » PC3 actuellement sélectionné
- **2**. Barre d'outils pour accéder aux fonctions d'édition de configuration (Fichier, Edition, MIDI et écriture)
- **3**. Les paramètres du programme pour la zone sélectionnée (Zone 1 représentés)
- **4**. Zone d'affichage pour la zone Groupes de paramètres (paramètres du groupe « communs" représentés)

- **5**. Pour sélectionner la zone de groupe de paramètres pour l'édition: Common, contrôles, Sliders, commutateurs, commutateurs de programme, Riff, FX Setup et EQ + Comp.
- **6**. Pour sélectionner la zone souhaitée pour l'édition (seulement quatre boutons de zone sont affichés, mais jusqu'à 16 boutons de zone peuvent apparaître ici).

4.1.1.11.3 Barre d'outils « SETUP EDIT »

La barre d'outils « Setup Edit » permet d'accéder au fichier, Edition, MIDI et écrire des fonctions associées à la fenêtre d'édition de configuration. Une description de chaque fonction de la barre d'outils suit.

FILE:



EDIT:



La fonction « FILE » vous permet de charger, enregistrer ou initialisez Setups. Sélection de la charge ou option Enregistrer entraînera dans une boîte de dialogue vous demandant de sélectionner soit un fichier (LOAD) ou le nom d'un fichier (SAVE).

Pour une liste des extensions de fichiers associés à d'autres fichiers et configurations, voir l'annexe A.

- La fonction « EDIT » vous permet de copier, coller, ajouter, supprimer et initialiser les zones de configuration.
- La commande « Zone Copier » copie la zone sélectionnée.
- La commande « Coller zone" pâtes une zone précédemment copié à la zone actuelle. Cette commande apparaît uniquement dans le menu après avoir terminé une opération « Zone de copie".
- Le « Coller - Ajouter une zone » commande ajoute une nouvelle zone à le « Setup/Multi » et colle la zone il y a copié.
- Sélection de la « Coller zone à partir de » et les commandes « Import Zone » affiche une nouvelle fenêtre qui vous permet de sélectionner une zone d'une autre configuration (voir la description à la page suivante).
- La commande « Ajouter une nouvelle zone», ajoute une nouvelle zone à le « Setup/Multi » actuelle. La commande « Supprimer la zone » supprime la zone sélectionnée.
- La commande « Zone initaliser » remet à zéro les paramètres de la zone actuelle aux valeurs initiales.

Lorsque les commandes soit « Coller zone à partir » ou « Import Zone » sont sélectionnés, une fenêtre apparaît qui vous permet de sélectionner une zone d'une autre configuration. Pour faire une sélection, choisissez d'abord une configuration (« TechnoRiff » dans cet exemple). Une liste des zones du « Setup/Multi » choisie apparaît sur le côté droit. Sélectionnez une zone (« Maroon Drums » dans cet exemple), et que la zone sera affichée apparaît sous la

barre de titre de la fenêtre. En cliquant sur le bouton « OK » confirmera la sélection et vous permettent de coller cette zone dans le « Setup/Multi » actuelle.

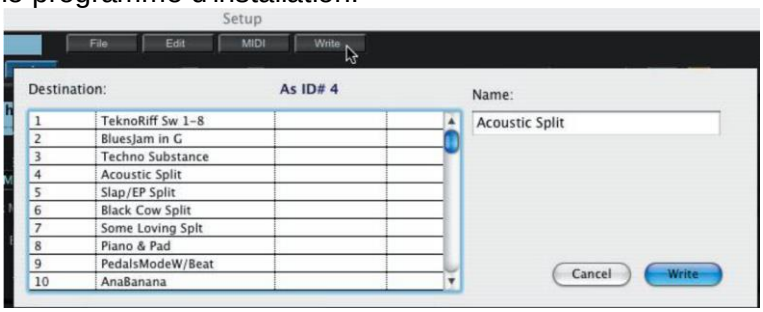




MIDI:
« SoundEditor » et PC3. WRITE:

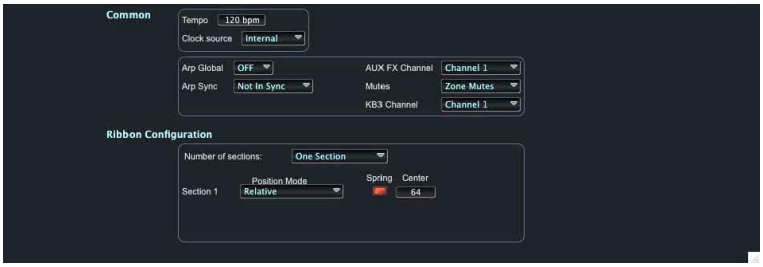
La fonction MIDI vous permet de recevoir le « Setup/Multi » actuelle du PC3. Cette commande vous permet de resynchroniser « SoundEditor » avec le PC3 si vous apportez des modifications aux commandes « Setup/Multi » du panneau PC3, ou si la communication est temporairement interrompue entre

- La fonction « Write » vous permet d'écrire le « Setup/Multi » sélectionnée à l'PC3.
- En cliquant sur le bouton « WRITE » produit une fenêtre dans laquelle vous pouvez modifier le nom de le « Setup/Multi » et sélectionnez l'emplacement de mémoire où sera écrit le programme d'installation:



4.1.1.11.4 Zone « Parameter Groups »

La zone dans la partie inférieure de la fenêtre d'édition de configuration affiche la zone Paramètre Informations Groupe. La vue que vous voyez dépend de la sélection du bouton Groupe de paramètres Zone sur le côté gauche de la fenêtre.

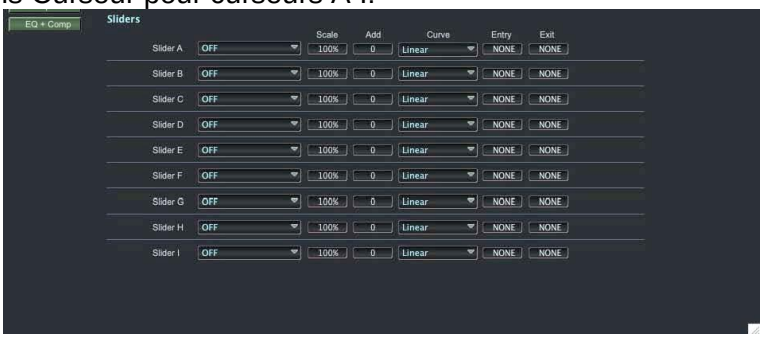


- Lorsque « Common » est sélectionné, la partie inférieure de la fenêtre d'édition de configuration affiche les paramètres communs, y compris le tempo, la source d'horloge, arpégiateur globale et la synchronisation, le « Setup/Multi » du ruban, et d'autres paramètres partagés par toutes les zones:



- Lorsque « Commandes » est sélectionné, la fenêtre d'édition de configuration affiche les paramètres de commande associés à « Pitch Bend », Mod volant, pédales de commande, les fonctions de pression et de ruban:

- Lorsque « Sliders » est sélectionné, la fenêtre d'édition de configuration affiche les affectations Curseur pour curseurs A I:



- Lorsque « commutateurs » est sélectionné, la fenêtre d'édition de programme d'installation affiche les affectations de commutation pour les commutateurs de clavier ARP et SW, et 1,2 Footswitch & 3:



- Lorsque « SW Program » est sélectionné, la fenêtre d'édition de programme d'installation affiche les affectations de commutateur de programme pour les interrupteurs 1-8:



- Lorsque « arpège » est sélectionné, la fenêtre d'édition de configuration affiche les paramètres arpégiateur:



- Lorsque « Riff » est sélectionné, la fenêtre d'édition de programme d'installation affiche les informations associées à « Riffs », y compris la sélection « Song », « transposition » et d'autres paramètres connexes:



Dans la vue « Riffs », en cliquant sur le champ de sélection Chanson produit une fenêtre affichant une liste déroulante des Titres disponibles (exemple ci-dessous). En cliquant sur le bouton MIDI vous permet de mettre à jour la liste de toutes les chansons d'usine PC3 et de l'utilisateur. Pour sélectionner un riff, faites défiler la liste et cliquez sur le titre de votre choix. En cliquant sur le bouton « SELECT NONE » sélectionne aucun « Riff ». Lorsque vous avez terminé, cliquez sur « OK » pour quitter et rejeter cette fenêtre.



- Lorsque « Setup FX » est sélectionné, une fenêtre apparaît qui affiche tous les paramètres d'effets, où vous pouvez modifier les effets prédéfinis existants ou en créer de nouveaux.

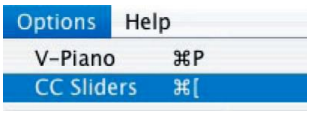


- Quand « EQ + Comp » est sélectionné, une fenêtre apparaît qui affiche les effets d'égalisation (EQ) et les paramètres du compresseur.



4.1.1.12 Contrôles supplémentaires

« SoundEditor » offre des fonctions supplémentaires de contrôleurs à distance pour le PC3: un piano virtuel (Piano V-), Control Change Sliders (CC Sliders), et la possibilité de jouer le PC3 à partir du clavier de l'ordinateur. Ces fonctions vous permettent de contrôler à distance le PC3 "s clavier et contrôleurs assignables à l'intérieur « SoundEditor » (pratique si le PC3 est situé à plus d'un bras» s atteindre de l'ordinateur). Ces fonctions se trouvent dans le menu Options:



4.1.1.12.1 V-Piano 439
4.1.1.12.2 Jouer les notes sur le clavier d'ordinateur 440
4.1.1.12.3 CC Sliders 440

4.1.1.12.1 V-Piano

Le V-Piano (Clavier virtuel) est un moyen de jouer le PC3 à distance en utilisant la souris. Lorsque vous appuyez sur une touche du clavier virtuel, le MIDI correspondant « Note On » message sera envoyé à l'PC3.
Les informations de note seront affichées en rouge sur le côté inférieur gauche du clavier, ainsi que le canal MIDI et des informations de vitesse:

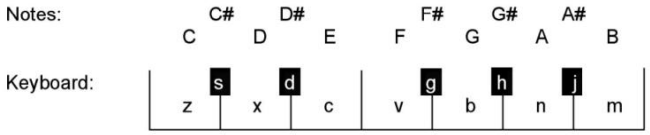


Le « Vel » contrôle Up / Down à l'extrême droite du clavier V-Piano ajuste la vitesse de note (valeurs de 1 à 127). Le canal Midi est modifié en cliquant sur l'étiquette juste au-dessus de l'étiquette de vitesse et en choisissant dans le menu contextuel de la fenêtre contextuelle.

Les molettes virutelles « Pitch Bend » et « Mod » peuvent être utilisés pour contrôler les fonctions pitch et de modulation que vous jouez.

4.1.1.12.2 Jouer les notes sur le clavier d'ordinateur

Vous pouvez également jouer des notes sur le PC3 à l'aide du clavier de l'ordinateur. Les lignes du milieu et du bas des touches de l'ordinateur agissent comme une seule octave de touches mappées comme un clavier de piano. Vous pouvez utiliser ces touches pour jouer à distance des notes sur le PC3. Les affectations de touches d'ordinateur sont les suivants:



Deux touches de l'ordinateur sont programmées pour ajuster octaves (incrément / décrément):
« p » - octave vers le haut (une octave pour chaque pression de touche)
« O » - octave vers le bas (une octave pour chaque pression de touche)

Vous pouvez passer octaves sur une plage de -2 à 8 (dix octaves au total). Lorsque les touches de commutation octave sont pressées, une fenêtre pop-up apparaît brièvement montrant le changement.

Vous pouvez maintenir une note en appuyant sur une touche « note » et, appuyez alors qu'elle est enfoncée une touche « octave ». Une note MIDI de commande sera envoyée sans une note MIDI correspondante OFF, ce qui provoque un effort soutenu, ou une note « coincé». Pour libérer la note, appuyez sur la barre d'espace. La barre d'espace envoie une commande « All Notes Off » qui coupe toutes les notes MIDI.

Deux touches de l'ordinateur sont programmées pour régler la vélocité de note (incrément / décrément): « i » - vitesse de note augmente (+5 pour chaque pression de touche)
« U » - diminution de la vitesse Note (-5 pour chaque pression de touche)

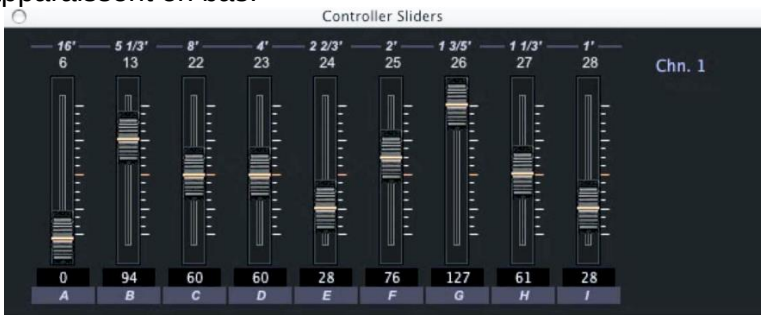
vélocités peut être réglée de 0 à 125 en incréments de 5. Une vélocité de note de 0 est l'équivalent d'aucune note jouée. Lorsque les touches de commutation de vitesse sont pressées, une fenêtre pop-up apparaît brièvement montrant le changement.

Modification des valeurs de vitesse à l'aide du clavier de l'ordinateur est le même que le changement
« Piano note Velocity » dans la fenêtre de configuration MIDI.
La possibilité de jouer des notes à l'aide du clavier de l'ordinateur fonctionne dans toutes les fenêtres de « SoundEditor », vous permettant d'écouter des sons à tout moment. Notez toutefois que les **CAPS LOCK** clé ne doit pas être engagée (ON), comme seules les lettres minuscules envoient des données de notes MIDI.
Vous pouvez utiliser la touche **Verr Maj** pour désactiver temporairement la lecture à distance si on le souhaite.

4.1.1.12.3 CC Sliders

CC Sliders vous permettent d'ajuster pratiquement 9 contrôleurs assignables s PC3 ". Pour effectuer des réglages de cette fenêtre, utilisez la souris pour déplacer un curseur vers le haut

ou vers le bas (la molette de défilement peut également être utilisée ici). missions numéro de contrôleur continu (CC) MIDI sont affichés en haut du curseur, tandis que les valeurs de contrôle réelles apparaissent en bas:



Pour changer le canal MIDI que le contrôle CC Sliders, cliquez sur l'étiquette « CHN # ». Un menu contextuel apparaît, vous permettant de sélectionner un autre canal MIDI:



CC Sliders font partie d'une configuration d'installation, et sont programmés dans l'éditeur de configuration. Pour en savoir plus sur la configuration et la programmation des CC Sliders, voir page 84.

4.1.1.13 Annexe A - Extensions de fichiers

Le programme « SoundEditor » utilise une variété de types de fichiers pour stocker des données PC3. Voici la liste des fichiers « SoundEditor ».

Extensions pour le Kurzweil PC3:

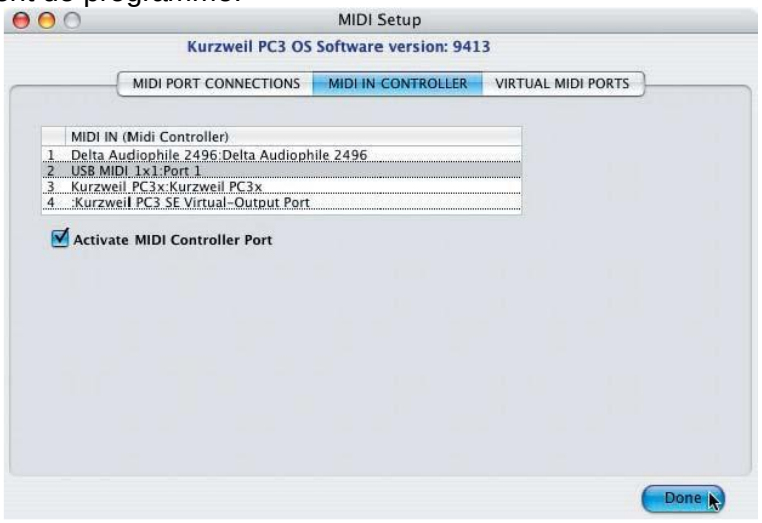
Toutes les données PC3	.kp3
Configuration Data Bank	.3sd
Data Setup	.3ss
Banque de données Programme	.3pb
Program Data	.3pr
Programme mode KB3 Data	.kb3
Algorithme banque de données	.3ab
algorithme Data	.3ag
FX Chain Data Bank	.3xb
FX Chain Data	.3fx
Effect Data	.3ef

4.1.1.14 Annexe B - Options de configuration MIDI

Le menu de configuration MIDI fournit des onglets pour configurer les connexions du port MIDI. MIDI Controller et Ports MIDI virtuels (l'onglet MIDI virtuel apparaît uniquement dans la version Macintosh de « SoundEditor »). Port MIDI Les configurations sont couvertes dans la page de la section « Configuration MIDI » 9. Cette annexe fournit des détails sur la configuration et l'utilisation du MIDI IN et contrôleur MIDI virtuel fonctions Port.
MIDI Controller

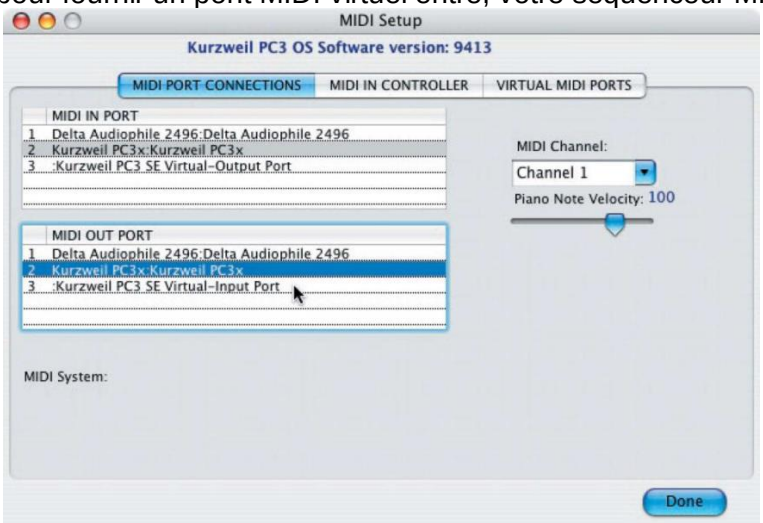
Seules quelques étapes simples sont nécessaires pour configurer le MIDI en fonction du contrôleur:

- 1. Sélectionnez le port MIDI que le contrôleur est connecté.
- 2. Assurez-vous que la case à cocher « Activer contrôleur MIDI Port" est cochée.
- 3. Réglez le contrôleur MIDI sur le même canal MIDI que le PC3.
- 4. Testez le « Setup/Multi ». Si le contrôleur peut envoyer des messages MIDI note, vous pouvez tester le « Setup/Multi » en jouant quelques notes. Dans le cas contraire, essayez d'envoyer un message MIDI facilement perceptible, une telle commande de changement de programme.



Virtual Port MIDI
La version Macintosh de « SoundEditor » comprend une interface MIDI virtuel qui vous permet de connecter l'application « SoundEditor » entre votre séquenceur MIDI (Logic, ProTools, Cubase, etc.) et le PC3.

Sous l'onglet Connexions MIDI PORT dans la fenêtre de configuration MIDI, vous "remarquerez MIDI In et Out ports MIDI étiquetés « Kurzweil PC3 SE sortie virtuelle "et « Kurzweil PC3 SE entrée virtuelle ", respectivement. Ces ports sont établis par l'application « SoundEditor » pour fournir un pont MIDI virtuel entre, votre séquenceur MIDI et le PC3:



REMARQUE: Les ports virtuels ne doivent jamais être sélectionnés- ils sont présentés ici à titre d'illustration. Les ports virtuels sont toujours actifs et sont conçus pour être utilisés exclusivement par les applications MIDI qui communiquera avec « SoundEditor ».

La fonction Virtual Port MIDI permet « SoundEditor » d'interagir avec le PC3 tout en continuant à transmettre des données MIDI sur votre séquenceur MIDI.



Pour configurer votre séquenceur pour cette configuration, sélectionnez « Kurzweil PC3 SE sortie virtuelle Port » comme port d'entrée MIDI et « Kurzweil PC3 SE Virtual Input Port » comme port de sortie MIDI. Avec cette configuration, le séquenceur reçoit les données MIDI de la sortie virtuelle et transmettre des données MIDI à l'entrée virtuelle.

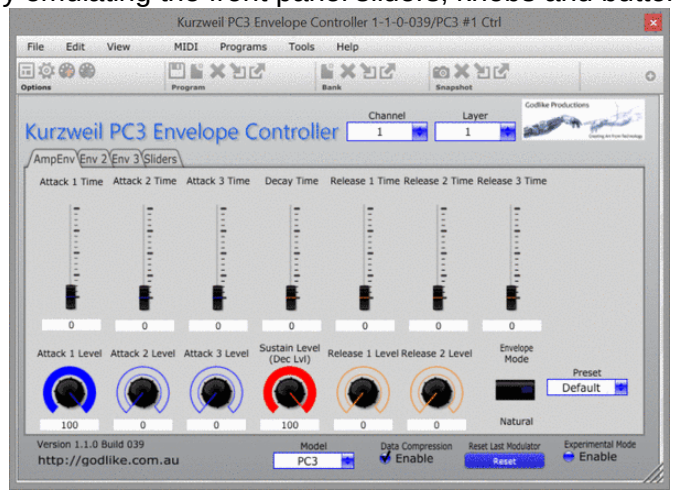
Sous l'onglet VIRTUEL MIDI PORT dans la fenêtre de configuration MIDI, vous trouverez les filtres que vous pouvez utiliser pour déterminer ce qui sera enregistré, et lu à partir, votre séquenceur MIDI. Ici, vous pouvez activer ou désactiver les notes MIDI, CC MIDI "s, les commandes de changement de programme, SysEx données et d'horloge MIDI.



4.1.2 « PC3 Envelope Controller» de Godlike Production (Donationware) (A traduire)

http://godlike.com.au/index.php?id=pc3envelopecontrol

The « PC3 Envelope Control software » is a VST/AU plugin and standalone program to allow for the direct control of envelopes and panel controls for V3 Kurzweil synthesizers, such as the PC3, PC3K, PC3LE, Artis and Forte. The panel also has limited support for SP4, SP5 and K Series instruments by emulating the front panel sliders, knobs and buttons.



Manual : ENVELOPE CONTROLLER PLUGIN

https://onedrive.live.com/embed?cid=0111E1F7D24CCE2C&resid=111E1F7D24CCE2C%21129426&authkey=AFgSWz1Np4wQoPU&em=2

For the Kurzweil® PC3® by Godlike Productions

Kurzweil®, PC3®, Artis® and Forte® are trademarks of Young Chang Co. Ltd. All other trademarks and copyrights are property of their respective companies.

4.1.2.1 Introduction 444
4.1.2.2 The Basics 445
4.1.2.3 User Interface 445
4.1.2.4 Midi Channels And Layers 448
4.1.2.5 Global Controls 448
4.1.2.6 Final Words 449

4.1.2.1 Introduction

Welcome to the Envelope Controller Plugin for the Kurzweil PC3 series of instruments (and Forte Serie). This plugin allows for remote control of a number of parameters that cannot commonly be controlled in real time for these instruments.

The plugin is available as a standalone for Windows (32 bit and 64 bit) and Mac OSX (64 bit – 1.6.8 onwards), and in VST format (32 bit and 64 bit for Windows, 64 bit for Mac OSX) and as a 64 bit AU plugin for Mac OSX. While the framework allows for Linux plugins, these are not currently available. To express your interest in a Linux plugin, please use the form at http://godlike.com.au/index.php?id=contact to let us know. If we get enough interest we will pursue a method to build this instance.

This plugin is built upon the Ctrlr framework (http://ctrlr.org), which itself is built upon Juce (http://juce.com). The plugin is designed to work with the Kurzweil PC3 series of keyboards, including the PC3 LE, PC3K, Artis® and Forte®1.

4.1.2.2 The Basics

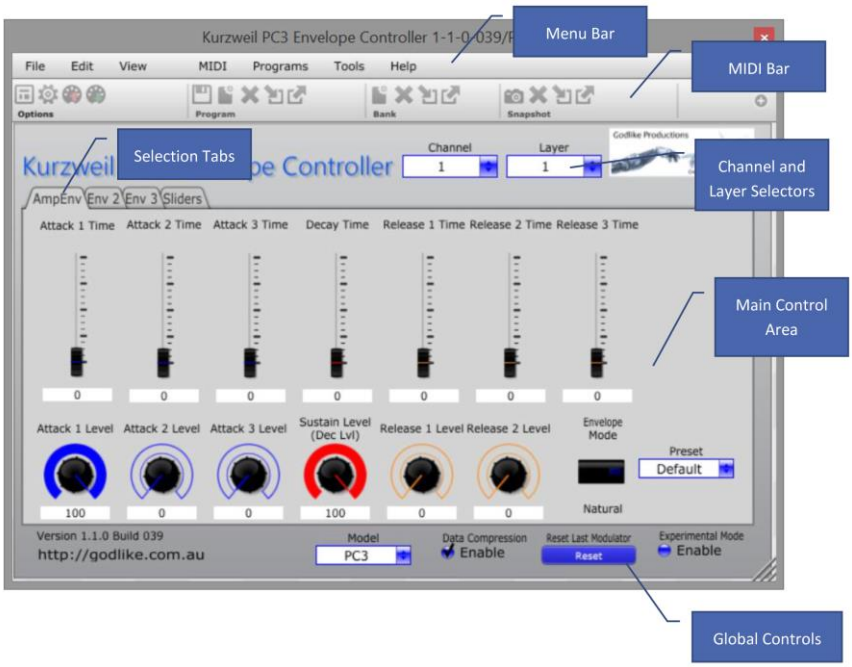
This plugin is designed to allow for control of envelopes on a single layer of a single MIDI channel (at any one time) of the connected keyboard. The way that Ctrlr works is that is in inserted into a MIDI channel of your DAW or plugin host and acts as an instrument, as opposed to an effect, or MIDI effect. As far as your DAW is concerned, this plugin is the end point of the MIDI channel.

The Ctrlr framework itself supports multiple MIDI channels and can be configured to allow for the transmission of multiple MIDI channels, only inserting the relevant MIDI messages into stream when required. As the control structure for envelopes requires a large number of MIDI messages, we've been careful to compress the MIDI data as much as possible so that it can be used alongside your sequencer.

The plugin itself is "deaf", ie it doesn't listen to MIDI transmitted from the PC3. In standalone mode, this means that you must use the plugin virtual faders and knobs to control the PC3, and cannot assign them to be controlled by a MIDI controller. In a DAW host, it is possible to map the virtual faders and knobs to modulation sources, and to your MIDI controller using the DAW's functionality. The plugin currently will not adjust values to the current values in your PC3. When you move a knob or fader, it will immediately send a command to your synth and the synth will immediately set the parameter to that value.

4.1.2.3 User Interface

The main sections of the user interface as displayed below.

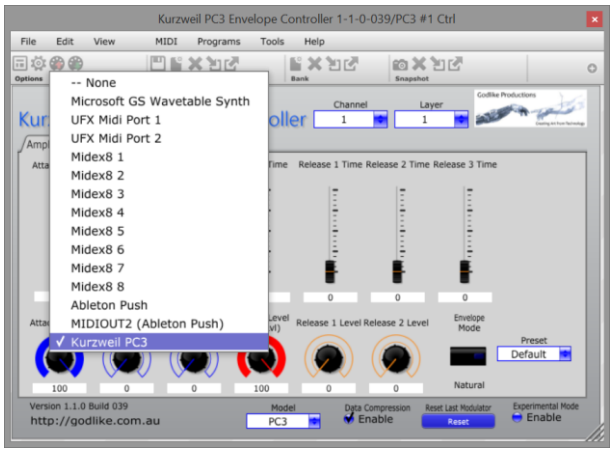


The areas should be pretty self-explanatory, but here's a bit more information. The Menu Bar and MIDI bar are part of the Ctrlr framework. You can do stuff like save snapshots (fader positions), set MIDI settings and play with other parts of the ctrlr plugin.

The selection tabs let you pick which envelope you want to play with or select the sliders page, which emulate the PC3's panel sliders to make it easy to record automation.

Global controls are stuff that controls the entire plugin. Read on for more information.

The first step in using the plugin is to set the MIDI Interface. The plugin supports either the USB or MIDI DIN ports and must be selected within the plugin for both the standalone and the plugin version. This can be done either in the MIDI menu, or by using the MIDI In and Out buttons on the MIDI Bar.



It should be noted that in Windows, most MIDI interfaces (including the PC3 USB port) are not multi-client, and can only be selected in one piece of software at a time. Practically, what this means is that you should disable your PC3's MIDI interface from your host and select it in the plugin. You will need to set, as a minimum an output in this plugin for it to control your PC3.

For example, in Ableton Live, you would ensure that the Kurzweil PC3 « MIDI Output » is turned off in the preferences as below.

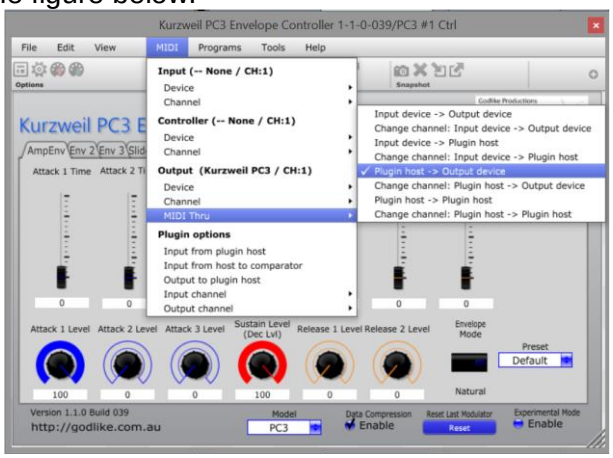


On Mac OSX you don't have this limitation and some Windows interfaces (notably some RME interfaces) are multi-client so don't suffer from this limitation. A good way to check is to go back up to the MIDI Out menu and see if there is a smiley face next to your PC3 interface.

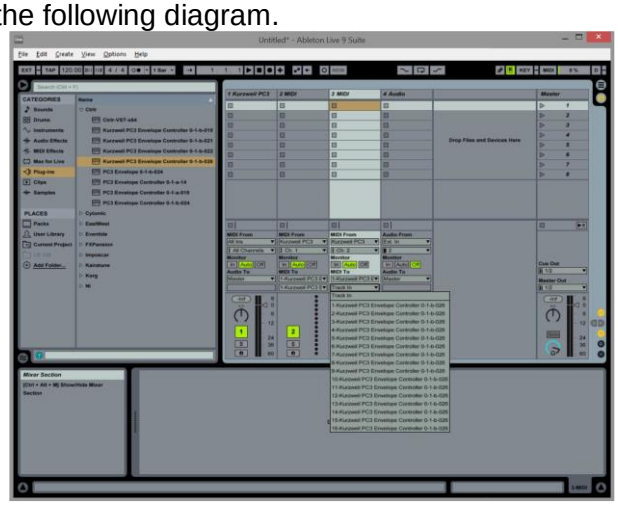
To load the plugin up, drag and drop it onto a MIDI track



To ensure that note data gets through to the PC3 ensure that you turn on MIDI Thru host to output device, as per the figure below.



To use the plugin as the destination for multiple tracks in Ableton Live set the MIDI To parameter to “Kurzweil PC3 Envelope Controller 0-1-b-026” and then set the MIDI channel in the box below, as per the following diagram.



4.1.2.4 Midi Channels And Layers

The Kurzweil series of instruments (collectively referred to as the PC3 in this manual) are all multitimbral and generally respond to all 16 MIDI channels. The MIDI channel selected in the dropdown box ONLY applies to the virtual knobs and sliders on the plugin. All other data from your DAW will pass through without changing (ie it won't be re-channelized).

A program on the Kurzweil PC3 can have up to 32 layers and the layer combo box allows you to set which layer you want to control. This layer is global to all controls on the AmpEnv, Env2 and Env3 pages. The Sliders page will control whatever sliders A-I are set to control on your PC3, or the main physical controls of your PC3LE, Artis®, Forte®, SP4, SP5 of K2 series instrument.

It's important to remember that automation data sent to the plugin cannot distinguish which layer it was recorded for. For example, if you record layer 1 Attack 1 Time slider and change layer to Layer 2, when you play back the automation, it will now control Layer 2. It is possible to automate the layer combo if you choose, to overcome this limitation somewhat, but remember that the Layer button is global to plugin.

This plugin is really best suited to controlling single layer sounds. Future plugins will focus on control of multiple layers and channels at the same time.

4.1.2.5 Global Controls

There are 4 global controls at the bottom of the plugin. These are explained below.

DATA COMPRESSION

The Data Compression button enables the data compression algorithm for reducing MIDI bandwidth. This button reduces the amount of data transmitted by 5 bytes out of every 7. If you are running a single instance of the plugin and are not running the editor, then keep the control enabled. If the plugin gets confused and appears to be controlling the wrong parameter, press the Reset Last Modulator button and the next message sent will be a full message which should set things right.

Tip: Here's a little known tip. The PC3's MIDI DIN input and USB input can both be used at the same time, and can both host a plugin with different channel and layer settings. This is a way to control 2 Channels/layers at the same time. If you do this, ensure that Data Compression is switched off in both instances of the plugin, or weird stuff will happen, and you'll end up controlling random parameters.

RESET LAST MODULATOR

As detailed above, pressing this button will disable data compression for the next message sent. If the plugin seems to be controlling the wrong parameter, press this and it should fix the problem. You are most likely to encounter this if you change channels or layers and you use the same knob or button as you were using immediately before the channel or layer change.

EXPERIMENTAL MODE

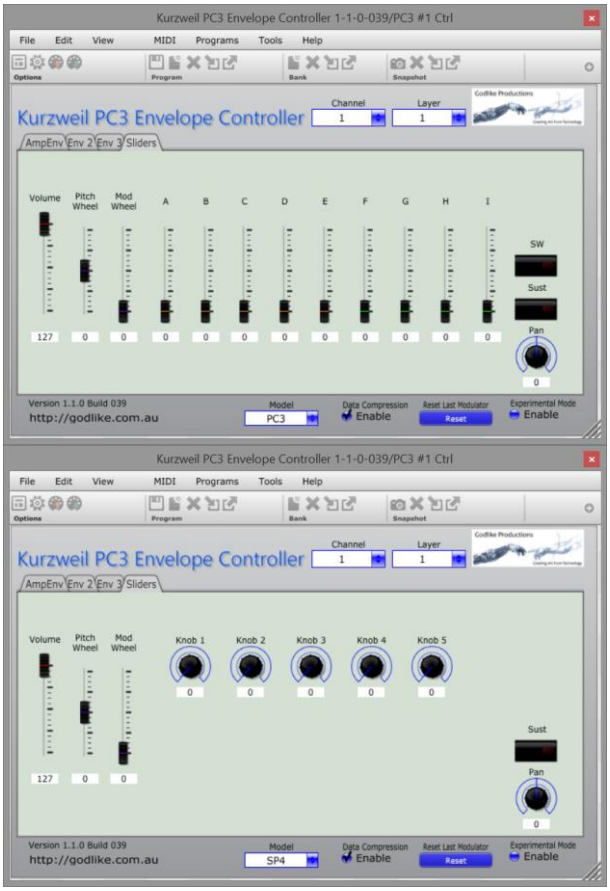
This is officially unsupported, by anyone, especially the wonderful folk at Kurzweil. If you press this button and weird stuff happens, please don't bug Kurzweil's tech support. Instead tell us of your experiences over at http://cunka.com

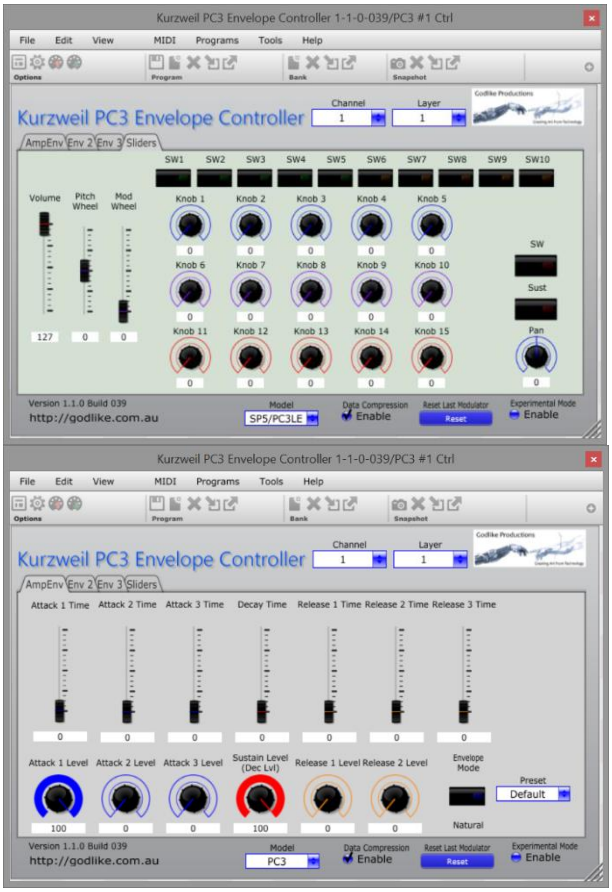
Essentially, what enabling experimental mode will do is change the maximum and minimum values for most of the envelope controls. You will be able to push levels to 127% and even set negative levels for the amp envelope, which gives some unusual effects. You can even save your creations from the front panel of the PC3 for posterity.

Use at your own risk!

MODEL

Changing the model will affect only the sliders page. It will set up sliders appropriate to the chosen Kurzweil model to replicate the front panel sliders. These sliders are linked to the channel parameter, and can also respond to movements on your synth, if your MIDI Input and MIDI Controller settings are correct.





PRESETS

For the Amp Envelope, Envelope 2 and Envelope 3 a range of presets have been provided to make setting envelopes quick for a number of scenarios. In most cases all of the sliders and knobs for a particular envelope will change. Exceptions are the presets that refer to attack or release, in which case only the attack or release segments will be changed.

4.1.2.6 Final Words

First let me thank all of my patient beta testers for finding the bugs and for some great suggestions about usability of the plugin.

Secondly thankyou to the admin and moderators at Cunka for hosting my beta and support forums.

Finally thanks to you guys for giving this plugin a go. It won't be the last thing that we build for the Kurzweil series of instruments, and now that we've demonstrated that it can be done, we have much more ambitious plans.

If you wish to support us, you can donate via our website at http://godlike.com.au

For a $5 donation I'll create a special build for you featuring your name or logo on the panel (we'll email you for your specifications.) For $25 we'll do a custom skin for you if you provide a 700 x 420 pixel png of your background and/or knob png's. Please contact us either through our website, or on the cunka forums if you want more information about how to build knobs.

If you really, really want a customized skin and don't have the skills or motivation, but are prepared to part with a bit of green (money, that is, not herbal currency), please contact us for our hourly rates to do this work.

These options are currently only available for Windows, as I don't currently have a mac that I can compile the files on

4.1.3 Forte & « PC3 Pattern Decoder » de Godlike Production (Donationware) (A traduire)

http://godlike.com.au/index.php?id=60

Lien de téléchargement mort en octobre 2018.

This little utility allows program buttons to be used to select « Shift Patterns » or « Velocity Patterns » on the fly.

Setup mode of the PC3 features a powerful arpeggiator that can be used as a step sequencer. To increase the utility of this, it is possible to assign controllers to change the patterns on the fly, from within the performance mode.

This utility will decode the pattern numbers into the bank and pattern numbers needed to program these changes.

Press the instructions pattern on the utility for detailed instructions.

WARNING : Please note that this utility was built under an old version of windows using Net 3.5 and has not been digitally signed. It will throw an error if you try to run it on later versions of windows, but it is fine to run it anyway. Press more info when prompted and select run anyway to run this utility.

This utility is only available for Windows.

4.2 Application iPad

Tout comme pour les modèles « Artis », « PC3A », « PC3K », « SP4 » & « SP6 », les modèles « Forte », « Forte SE » bénéficie d'une application iPad gratuite (en plus de l'éditeur PC/Mac livré gratuitement), contrairement à d'autre modèel Kurzweil comme le « PC3 LE » et le « SP4 ».

Forte SE iPad app instructional video

5 Théorie sur la synthèse Kurzweil

5.1 SYNTHÈSE DE SON KURZWEIL 452
5.2 LA SYNTHÈSE VAST (PAR BARBENZINC) 454
5.3 CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64 (EXTRAIT DU TEST DU PC3K) 460
5.4 SYNDERELLA STORIES – LE KURZWEIL « VA-1 » (PRO-TOOLS-EXPERT) 461

5.1 Synthèse de son Kurzweil

5.1.1 SYNTHÈSE VAST 452
5.1.2 SYNTHÈSE VA-1 453

5.1.1 Synthèse VAST

Texte tiré de http://fr.audiofanzine.com/kurzweil/series-pc3k/editorial/tests/toujours-plus-vast.html

Le PC3K est une workstation ultra puissante polyphonique 128 voix sur 16 canaux multitimbraux, dont la partie synthèse repose sur une lecture d'échantillons très avancée et 2 types de modélisations : analogique et orgues à roues phoniques (voir Synthèse VA-1 et Modélisation KB3 ci-après). La synthèse VAST a vu le jour il y a 20 ans sur le K2000. Il s'agit d'une synthèse modulaire, permettant d'utiliser différents DSP audio (oscillateurs, filtres, Shapers, distorsions, synchro… au total 47 DSP différents) combinés en « algorithmes » et de moduler le tout avec un paquet d'outils (enveloppes, LFO, générateurs de signal, CC Midi, **contrôleurs physiques**). L'approche VAST s'est encore approfondie sur le K2600, multipliant les possibilités de traitement en utilisant jusqu'à 3 couches de modules. Avec les PC3 / PC3K, nous sommes passés à la Dynamic VAST, capable d'utiliser une « Cascade » de 32 couches de modules DSP, chacune disposant d'« algorithmes » indépendants. Une couche consomme 1 ou 2 voix de polyphonie (multiéchantillon mono ou stéréo), donc les traitements les plus radicaux font appel à plusieurs couches cascadées, grappillant les voix avec gourmandise. Chaque couche fait ainsi appel à un multisample qui passe dans un « algorithme », c'est-à-dire un arrangement de modules DSP. Par exemple, un ensemble Pitch / forme d'onde / filtre / Shaper / Ampli. Il y a 28 « algorithmes » initiaux et 38 « algorithmes » pour les « cascades ». Les blocs « DSP Pitch » et « Ampli » sont toujours présents au début et à la fin de la chaîne d'un « algorithme ». Le « Pitch » gère la hauteur (accordage grossier et fin), le « Leupard tracking » et le « Velocity tracking ». L'Ampli gère les mêmes variables appliquées au volume.

Mais la synthèse Dynamic VAST, c'est aussi la possibilité de créer ses propres « algorithmes » de modules DSP, jusqu'à 4 par couche suivant la complexité des modules que l'on souhaite utiliser, en plus des modules « Pitch » et « Ampli ». Un module DSP de forme d'onde classique (avec aliasing) occupe 1 unité, une onde VA-1 (sans aliasing) prend 2 unités, alors qu'un filtre 4 pôles résonant avec séparation en consomme 4. Chaque module DSP dispose de 1 ou 2 entrées et 1 ou 2 sorties. On peut donc connecter un module vers (ou depuis) 1 ou 2 autres modules. Cette connexion peut se faire avec n'importe quel module DSP dans la chaîne, pas forcément avec les modules adjacents, permettant ainsi des combinaisons en série et en parallèle. C'est énorme ! Et n'oublions pas que tout cela est pour une seule couche et qu'un « programme » peut en comprendre 32, monstrueux ! Chaque couche dispose d'un mode de jeu (mono / poly avec portamento / legato), une fenêtre de tessiture et de vélocité, un sens de lecture des échantillons, un délai, des paramètres de réponse aux **contrôleurs physiques**, des départs effets, un niveau de sortie, un panoramique, un crossfade… et un « Riff Midi » (« séquence » assignable, voir ci-après). Mais ce n'est pas tout…

5.1.2 Synthèse VA-1

http://fr.audiofanzine.com/kurzweil/series-pc3k/editorial/tests/toujours-plus-vast.html
Extrait du test du PC3K
Par synthwalker le 30/03/2012

La synthèse VA-1 hérite du synthé prototype du même nom présenté par Kurzweil en 2004. Hélas, en pleine tourmente financière, la société n'avait pu aller au-delà de cette étape. Au lancement du PC3, le marché des synthés VA purs semblait moribond, ce qui n'avait pas empêché Kurzweil de réintroduire une partie de sa technologie VA dans sa machine. Ce choix prend aujourd'hui tout son sens, alors que l'offre de synthés VA semble repartir et que les nouvelles workstations telles que le Kronos multiplient les moteurs de synthèse. Kurzweil a donc choisi d'intégrer les oscillateurs du VA-1 dans ses blocs d'« algorithmes ». Ce choix est tout à fait judicieux, pour plusieurs raisons : d'abord parce que la synthèse VAST dispose déjà de tous les « algorithmes » nécessaires à la synthèse soustractive : filtres résonants ultra sophistiqués, enveloppes pêchues, LFO complexes avec synchro, processeurs mathématiques, générateurs de rampe, matrices de modulation… plus qu'il n'en faut.

Ensuite, parce que les oscillateurs numériques d'origine, qui préfiguraient déjà la synthèse à modélisation analogique au début des années 90 sur le K2000, souffraient d'un gros défaut : l'aliasing ! Impossible d'utiliser ces oscillateurs dans les octaves supérieures sans être envahi d'infâmes gargouillis numériques. Avec les nouveaux modules KVA, Kurzweil a définitivement réglé ses comptes avec l'aliasing : enfin débarrassé de tout artefact audio, le signal est pur jusqu'aux octaves les plus élevées et ça sonne magnifiquement bien !

Le PC3K propose donc 22 types d'« oscillateurs KVA », 11 modèles de haute qualité avec anti-aliasing et 11 modèles sans, ces derniers étant moins modulables mais jusqu'à 4 fois moins gourmands en ressources DSP. Les oscillateurs anti-aliasing occupent de 1 à 8 blocs DSP, soit 2 Layers pour certains. Morale de l'histoire, pour créer un synthé « type VA classique » à 2 oscillateurs avec synchro et filtre, il va falloir empiler 3 à 4 couches sonores, dont certaines ne seront pas utilisées à fond. Une approche simili-modulaire un peu complexe, on aurait souhaité avoir des gabarits simplifiés, mais Kurzweil est apparemment resté sourd à nos demandes faites il y a 3 ans en la matière. SoundTower ne fait pas d'ailleurs pas beaucoup mieux avec son éditeur. Certains blocs VA-1 sont capables de générer des ondes Supersaw ou Triple Saw modulées ; d'autres, de la FM par combinaison de blocs ; d'autres encore, de faire de la synchro d'ondes (Hard Sync); d'autres enfin, de réaliser du morphing en temps réel entre une onde dent de scie et une onde sinus ; il s'agit bien là d'un véritable morphing tout en douceur des harmoniques, pas d'un simple crossfade. Une section qui mérite vraiment d'être exploitée à fond !

5.2 La synthèse VAST (par Barbenzinc)

https://www.audiokeys.net/forum/forum/les-bancs-d-essais-ressources-tutos-synth%C3%A8se-partitions/les-tutos-et-les-dossiers-sur-la-musique/synth%C3%A3%C2%A9tiseurs/338-la-synth%C3%A3%C2%A8se-vast

5.2.1 INTRODUCTION 454
5.2.2 EXEMPLE D'ALGORITHME : 455
5.2.3 UN AUTRE EXEMPLE D'ALGO : 456
5.2.4 STRUCTURE D'UN PROG À 3 COUCHES 457
5.2.5 ET LA TRIPLE MODULAR DANS TOUT CA ? 458
5.2.6 CONCLUSION : 458

5.2.1 Introduction

La VAST (Variable Architecture Synthesis Technology) est apparue pour la première fois sur le K2000. Elle permet de sortir de la structure classique OSC --> FILTRE --> AMPLI, c'est à dire celle que l'on retrouve sur la plupart des lecteurs PCM (ex : Triton, Motif...).

Seul Roland permet également de la souplesse avec ses structures ou l'on retrouve des fonctions telles que chainages des filtres, modulateurs en anneaux, booster... Ces fontions permettent de déformer, tordre les samples, de les utiliser autrement que juste en lecture basique. On peut donc avec un seul sample tirer des dizaines de nouveaux sons en utilisant celui-ci en porteur, en modulateur etc...

Mais comment se fait il que la VAST soit toujours considérée comme l'une des meilleurs synthèses, malgré ce qu'on peut trouver chez la concurrence (FM, MOSS...)

D'abord, le nombre d'algorithme (ou façon d'agencer les blocs DSP) est élevé et on peut avoir un algo différent sur chaque couche
Rappel : Nombre de couches maxi en mode programme

- ✓ Triton : 2 couches (oscillateur mode double)
- ✓ Motif : 4 couches
- ✓ Roland : 4 couches
- ✓ Kurzweil K2000 : de 3 à 32 couches (oui...32 !)

Donc un prog sur 3 couches pour un K2000 peut ressembler à ça (je détaillerai plus tard les algo.)

- ✓ OSC1 --> ALG 15 --> AMP
- ✓ OSC2 --> ALG 24 --> AMP
- ✓ OSC3 --> ALG 29 --> AMP

Ensuite, le nombre de fonctions DSP au sein des algorithmes est lui aussi élevé (60 fonctions).

On y trouve en gros :

Des filtres :

- ✓ LPF (Passe bas)
- ✓ HPF (Passe haut)
- ✓ BPF (Passe bande)
- ✓ NOTCH (Rejecteur de bande)
- ✓ AllPass (Variation de phase)

Ainsi que des filtres spéciaux, configurés en égaliseurs :

- ✓ PARAMETRIC BAS
- ✓ PARAMETRIC HAUT
- ✓ PARAMETRIC MEDIUM

Des fonctions de déformations

- ✓ SHAPER

- ✓ WRAP
- ✓ DIST
- ✓ GAIN
- ✓ PWM

Des modulateurs

- ✓ MODULATEURS EN ANNEAUX
- ✓ MODULATEURS D'AMPLITUDE
- ✓ HARD SYNC

Des formes d'onde DSP

- ✓ SIN
- ✓ SIN+
- ✓ SAW
- ✓ SAW+
- ✓ SQR
- ✓ SQR+

Etc..

Certains DSP combinent plusieurs fonctions : ex : SAW + Shaper, SAW + Dist etc...

De plus, cette synthèse est applicable sur les samples, sans pratiquement aucune restriction On peut envoyer un échantillon 16 bits jusqu'à 48Khz dans n'importe quelle fonction.

> Imaginer par exemple que dans un motif, au lieu d'avoir une carte pour la FM, une carte pour l'analo et une troisième synthèse pour les PCM, donc 3 synthèses bien distinctes, on puisse tout regrouper dans une seule et faire par exemple de la FM sur un sample, ou passer un sample dans un modulateur en anneau...

Enfin, chaque DSP peut être modulé par un grand nombre de source (+ de 128). On y trouve evidemment LFO, Enveloppe, mollettes, faders, pedals mais aussi des n° de CC MIDI, vélocité, aftertouch, ruban, clock etc...

Assez parler, maintenant des graphs !!!

5.2.2 Exemple d'algorithme :

NB : Certaines images sont absentes du site internet !!!!

- ✓ KEYTRACK : Suivi du clavier
- ✓ VELTRACK : Modification de la fréquence par la vélocité
- ✓ PAD : Gestion du niveau du signal entrant dans le bloc (de -18dB à + 6dB)
- ✓ Src1 : Choix du controlleur du filtre (parmi + 128, comme vu précedemment)
- ✓ Depth : Profondeur de modulation
- ✓ Src2 : Idem Src1
- ✓ DeptCtl : Permet de choisir un controlleur qui va gérer l'amplitude de la source 2

Exemple : Src2--> LFO1
DeptCtl --> Mwhell

Je control donc la profondeur du LFO1 avec la mollette de modulation

- MinDpt : Valeur lorsque DeptCtl est 'au repos'
- MaxDpt : Valeur lorsque DeptCtl est 'à fond'

Les pages de prog des DSP sont toutes semblables, à quelques détails près

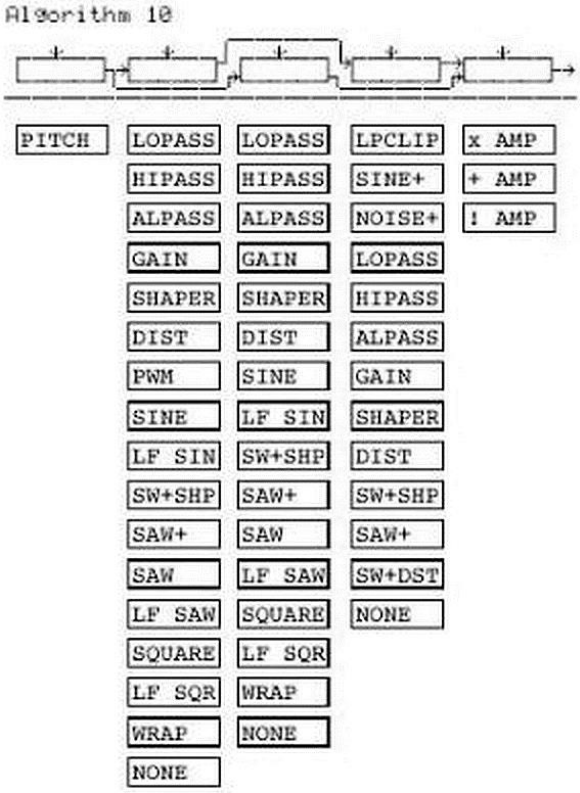
Exemple d'une autre page DSP, ici un shaper



Pour en revenir à notre algorithme 20, on voit bien que l'on sort des structures classiques :

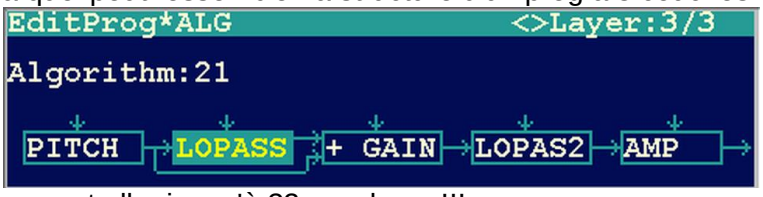
OSC (pitch) --> FILTRE --> AMPLI

5.2.3 Un autre exemple d'algo :



5.2.4 Structure d'un prog à 3 couches

Voici maintenant à quoi peut ressembler la structure d'un prog à 3 couches :

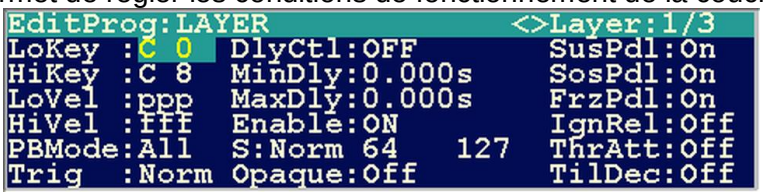


Je rappelle que l'on peut aller jusqu'à 32 couches...!!!

Voila en gros le fonctionnement des structures, évidemment il y a bien d'autres pages de réglage puisque une couche fonctionne en fait comme ça :

LAYER -> KEYMAP -> PITCH -> ALGO (1-31) -> AMP -> OUTPUT -> EFX

Donc, LAYER permet de régler les conditions de fonctionnement de la couche, exemple :



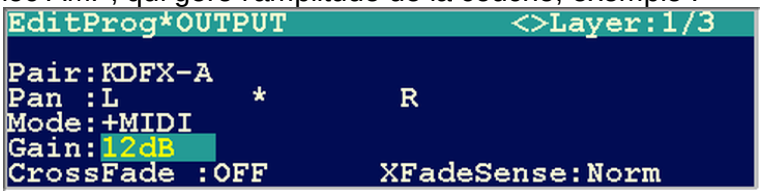
KEYMAP permet de gérer les samples, multisamples mono ou stéréo, ex :
Manquant ?

PITCH permet de régler la fréquence du sample, le suivi du clavier etc, comme vu précedemment, exemple :



Ensuite on attaque les algos, comme nous l'avons vu en détail, avec une page de réglage pour chaque bloc (les pages des blocs ci-dessous ne sont pas affichés, seul l'algo l'est.), exemple:

Vient ensuite le bloc AMP, qui gère l'amplitude de la couche, exemple :



Et enfin, le bloc OUTPUT qui gère l'envoi du signal dans les bus de sorties audio, le niveau etc..., exemple :



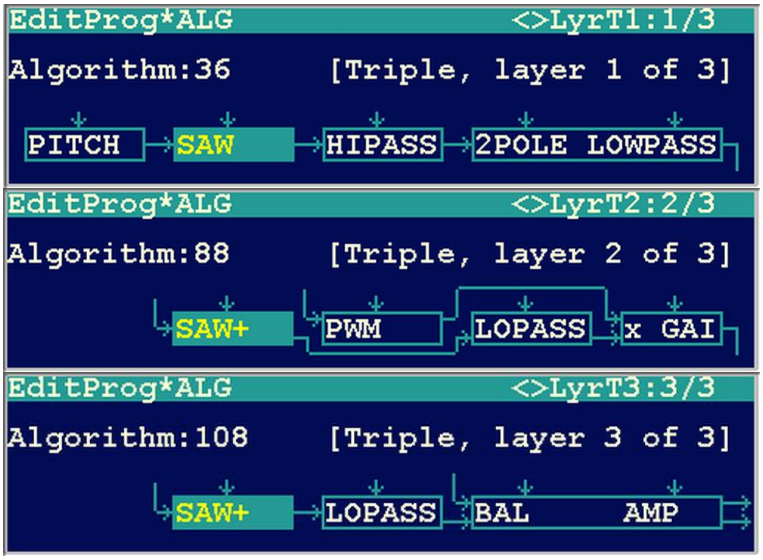
Voila le signal au complet, pour une couche...
Manquant ?

5.2.5 Et la triple modular dans tout ca ?

Apparu sur la serie 2600, elle permet non plus d'avoir des layers indépendants, mais de chainer 3 layers, et de bénéficier d'un traitement DSP quasiment inépuisable !

De plus, le nombre d'algorithme passe de 31 à 128 !!!

Exemple :



La aussi, on peut ajouter des layers triple, ou des simple, jusqu'a 32 couches...avec chaque pour couche un algo différent, des DSP différents, à choisir parmis 60...!!!

La notice Kurzweil précise qu'il est probable de ne jamais faire le tour de la triple modular (les ingénieurs ont calculé des milliards de combinaisons, sans prendre en compte les parametres des DSP, uniquement l'architecture des algos !)

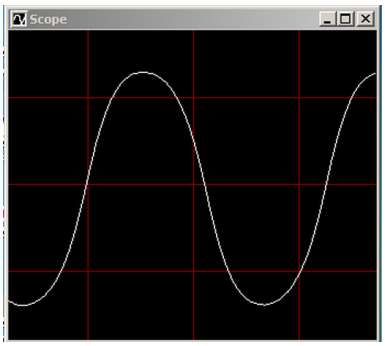
Si en plus en prend en compte le fait que la Triple fonctionne aussi et surtout base de samples, source de sonorités inépuisables puisque renouvelable à l'infini, ça peut donner le vertige...

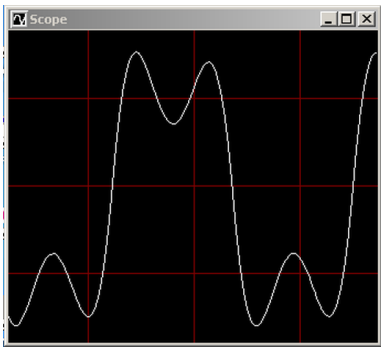
5.2.6 Conclusion :

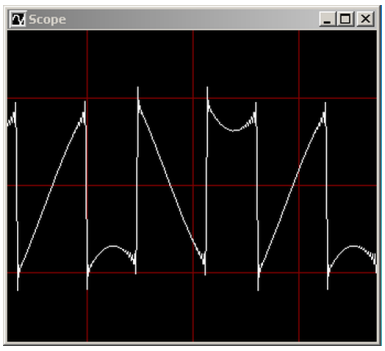
Voila en gros les principes de la synthèse VAST / VAST TMP... Au premier abord, ça peut paraitre complexe à mettre en oeuvre et plutot rébarbatif mais à l'usage et lorsque l'on connait mieux la machine, c'est un vrai plaisir de création, d'expérience sonore.

Quelques exemples de fonctions de déformations d'onde.
La forme de départ est une sinusoide... (Images tirées de WinOscillo, dispo sur le web...)

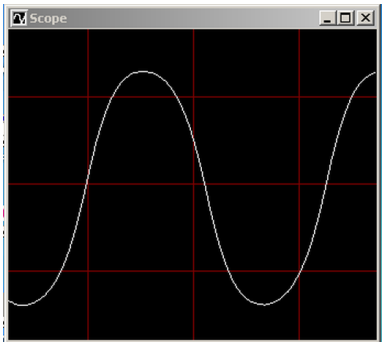
L'action d'un SHAPER...

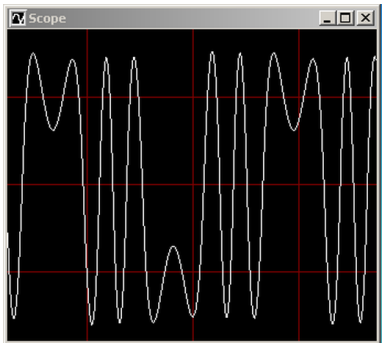






L'action d'un WRAPER...





Si vous avez des questions ou des choses à éclaircir, n'hésitez pas.
J'ai essayé d'etre sobre et simple, mais il est probable que certains points restent à expliquer ou à développer...

Bonne lecture !

PS: Pour une couche (ou un oscillateur, si tu préfères...)

Tu pars d'un sample, tu l'envoi dans un algo de ton choix, tu choisis les fonctions que tu veux, et tu envois ton signal à la sortie que tu veux...

Pour la triple modular, même chose mais tu traverses 3 algorithmes au lieu d'un....

5.3 Carte d'extension de son KORE 64 (Extrait du test du PC3K)

Texte tiré de http://fr.audiofanzine.com/kurzweil/series-pc3k/editorial/tests/toujours-plus-vast.html

Il aura fallu plusieurs années de travail au R&D de Kurzweil pour mettre au point et finaliser une carte d'extension Rom pour toute la série PC3. Comme son nom le laisse entendre, la Kore 64 embarque 64 Mo d'échantillons acoustiques et électroniques. Ce chiffre peut sembler bas, mais les ingénieurs de chez Kurzweil sont réputés pour avoir fait entrer un orchestre symphonique dans une boîte d'allumettes. L'installation de la Kore 64 est entièrement réalisable par l'utilisateur. Tout commence par une mise à jour de l'OS (2.20 minimum), opération au cours de laquelle les objets sont mis à jour (« Keymaps », « Programs », « Setups », patterns…). Ensuite, il suffit d'enlever une trappe située sous la machine pour installer la carte comme une vulgaire barrette SIMM. Sur la série K, la FlashRam est déjà présente dans l'un des 2 slots disponibles ; la Kore 64 s'installe juste à côté, après avoir bien pris soin de positionner un petit jumper en fonction de la version du PC (série 3K ou 3) et de nettoyer les connecteurs en or avec l'antioxydant fourni dans le carton. Au bout de quelques minutes, l'opération est réalisée et après vérification que tout s'est bien passé, le PC3K6 est prêt à rugir.

La Kore 64 ajoute aux sons de base **337 Presets**, ainsi que **50 « Setups »** et « **452 Patterns rythmiques »**. Au menu, des **synthés vintage**, des **cuivres**, des **guitares électriques** et des **percussions acoustiques d'excellente qualité** et très inspirants.

- ✓ Pus de **100 « programs », dont les sons de synthés** qui occupent une place de choix dans ce nouvel arsenal basés sur des échantillons de « ARP Chroma », « SEM » Oberheim, « TX802 » Yamaha, de Casio « CZ1 » et d'ondes de précédentes machines Kurzweil : un judicieux complément de sons issus de synthèses variées : analogique mono et polyphonique, FM et distorsion de phase. Ces sons sont orientés hip-hop, house, trance et électro; certains « programmes » sont modifiables en tempo à l'aide des **contrôleurs physiques**.
- ✓ Viennent ensuite des **sons de guitares électriques** mythiques, les Stratocaster Fender et Les Paul Gibson. On apprécie les différentes **articulations de jeu** qui ajoutent un réalisme accru aux instruments et une couverture de style très large ; rien à voir avec les sons de base. Une mandoline et un banjo sont aussi de la partie, surtout utiles pour la country et la variété.
- ✓ Le 3ème volet de la Kore 64 est dédié aux **bois et aux cuivres** ; on y trouve différents types de saxes (alto, ténor, baryton), des trompettes et des trombones, en solo ou en section. Là encore, un soin particulier a été mis dans les différentes articulations et la manière de les contrôler en temps réel, notamment par la pression. Des sons à l'aise dans les styles funk, jazz, R&B et rock.
- ✓ Enfin, une large partie de la Rom est dédiée aux kits de percussions acoustiques, électroniques et ethniques. On trouve des kits dynamiques stéréo complets de marques célèbres de batteries telles que Ludwig, Pearl, Yamaha, DW, Rogers et Gretsch. Au rayon cymbales, c'est un florilège de chez Zildjian, Paiste et Sabian. Forte de ses 70 nouveaux kits contrôlés avec les **encodeurs rotatifs**, cette section est vraiment spectaculaire et vient décupler le volume d'échantillons de percussions d'origine.

Bref, cette Rom est un atout de tout premier choix pour les PC3K / PC3, d'autant qu'elle est proposée à un tarif raisonnable.

5.4 Synderella Stories – Le Kurzweil « VA-1 » (pro-tools-expert)



« Synderella Stories » - Kurzweil VA-1
Publié par Stephen Fortner, jeudi 26/10/17

« Synderella Stories » est unr chronique sur les synthés outsiders, sous-estimés en leur temps et/ou qui ne laissent pas le souvenir qu'ils méritent. En l'occurrence, le présent article parle du synthé analogique virtuel Kurzweil « VA-1 », montré en démonstration en 2004, mais jamais sorti sur le marché. J'en parle en connaissance de cause car je rédigeais le manuel d'instructions au moment où le projet a été mis en veilleuse - malgré le fait que l'instrument faisait un énorme buzz sur des salons comme le NAMM et le Musikmesse, et malgré qu'il était l'un des nouveaux synthés le plus attendus au début des années 2000.

Une recherche sur les forums et les sites de synthés vintages révèle peu d'informations, voire quelques erreurs. Ayant travaillé en étroite collaboration avec les ingénieurs Kurzweil (et propriétaire d'une des rares prototypes restants), je voudrais parler du son ce synthé et de sa puissance, ainsi que de la raison pour laquelle il n'a jamais vu la lumière en dehors de celle d'un centre de congrès.

A la fin des années 1990 et début des années 2000, les « boutons » ont finalement fait un retour après les interfaces utilisateurs numériques dépouillées de la décennie précédente. La véritable renaissance analogique, marquée par l'introduction du « Evolver » de Dave Smith et du « Voyager » de Bob Moog, n'avait cependant pas encore vraiment commencé. Si vous ne possédiez alors pas de synthé vintage, et que vous désiriez de la polyphonie et des contrôles en temps réel pour un prix abordable, l'analogique virtuel était la réponse.

La premier Nord Lead (1994) est largement reconnu comme ayant lancé cette catégorie qui comprend le « Waldorf Q », le « Korg Z1 » (qui inclut également une modélisation physique très cool), et le « Yamaha AN-1X ». Au début des années 2000, Kurzweil, dont le « K2600 » était déjà la Rolls-Royce des claviers Workstations, a décidé de prendre les devants et de se lancer dans un synthétiseur analogique virtuel ultime, basé sur sa toute nouvelle puce DSP propriétaire, surnommée CLARA.

Je devrais mentionner que le « VA-1 » était entièrement l'idée originale du groupe de réflexion américain de Kurzweil, l'Institut de recherche et de développement Young Chang (YCRDI). Situés juste à l'extérieur de Boston, dans une région souvent appelée la Silicon Valley de la côte Est, ils continuent de travailler sur des trucs sympas dont je ne peux pas vous parler pour le moment. Mais c'est un autre article.

Le « VA-1 » devait être un synthétiseur polyphonique 16 voix avec 3 oscillateurs par voix, et une capacité multi-timbrale à 4 voix. Ses oscillateurs été modélisés et sous leur forme définitive étaient censés être en mesure de se transformer d'une forme d'onde à l'autre. En plus des oscillateurs, le mix dans un programme sonore pourrait inclure deux processeurs DSP (permettant notamment le Sample-

and-hold et la Ring-Modulation), le bruit et l'audio externe, soit 7 sources sonores au total. La FM et la synchronisation « Hard » étaient également été pris en charge.



Les deux filtres, en série ou en parallèle, couvraient tous les types classiques, notamment deux de 2dB et 24dB par octave (Sous le nom de deux pôles et quatre pôles)

La matrice de modulation était vraiment spéciale, avec un maximum de 6 sources par destination (3 d'entre elles assignables). Vous sélectionniez une destination, le plus souvent à droite sur le panneau « un bouton-par-fonction » ou presque, puis choisissiez les sources à moduler. Le processus était très rapide et intuitif. En plus des molettes et du joystick, les sources pouvaient inclure les 3 LFOs, 2 enveloppes ADSR, et 2 enveloppes ASR.

Les effets étaient basés sur ceux du rack 1U haut de gamme « KSP-8 », qui était à l'époque au coude à coude avec l'Eventide et le Lexicon en termes de qualités sonores. En plus de cela, il disposait d'un vocodeur 48 bandes, et 2 prises combo XLR pour l'entrée audio, une sortie numérique optique 24 bits et une barre de protection pour protéger les câbles à l'arrière, au cas où le synthé était incliné. YCRDI visait vraiment un rêve de nerd, un synthé entièrement professionnel, sans faille, à un prix situé entre 2 et $3 000.

Vous pouvez toujours surfer sur le Web pour plus de spécifications, mais cela ne rend pas compte de ce qui m'a captivé, moi personnellement ou quiconque quil l'entendait: l'authenticité analogique et la qualité sonore étaient hors normes, et le seraient encore aujourd'hui à mon avis, même en face des excellents synthés véritables analogiques polyphoniques disponibles maintenant. Le « VA-1 » était particulièrement performant pour les sonorités de type « Oberheim », mais sa palette était encore plus large. La seule chose dont nous n'avions pas parlé, à ce que je me souvienne, était la synthèse à table d'ondes, mais le DSP avait le pouvoir de le faire, et cela aurait pu faire partie d'une mise à jour de microprogramme.

Même avec une moitié des fonctions opérationnelles, ce qui était le cas avec mon prototype dont le firmware était provisoire, la chose était totalement convainquante et le serait encore.



Alors, que s'est-il passé? Comme déjà dit plus haut, alors que j'avais rédigé la moitié chapitre 4 du manuel et que j'étais heureux des commentaires positifs de la part du vaisseau mère, je reçu un appel paniqué du l'ingénieur en chef de l'équipe. « Stephen, nous apprécions votre travail sur le manuel »,

disait-il. « Mais arrêtez tout. Nous allons nous assurer que vous serez payé pour ce que vous avez déjà fait » (ce qu'ils ont fait).

J'ai lu des spéculations en ligne selon lesquelles Kurzweil aurait peut-être vu le retour de la mode de l'analogique réel (compte tenu du succès rencontré par le « Evolver » et le « Voyager ») et aurait décidé de ne pas créer de synthé dédiée à l'analogique virtuel, mais d'incorporer plutôt cette technologie dans leur prochaine Workstation. Cette dernière a finalement vu le jour (lisez pluis loin) mais pas pour cette raison.

Le fabricant de piano sud-coréen « Samick », connu pour les pianos acoustiques et numériques bon marché, a acheté la société mère de « Kurzweil Young Chang » en 2004, ou plutôt ils ont essayé de le faire. « Samick » n'était intéressé que par l'exploitation de CLARA et d'autres technologies développées à YCRDI pour le marché des pianos numériques domestiques, et aurait ainsi tué le « VA-1 » si le rachat avait eu lieu. Le pire c'est que les ingénieurs venus au travail, ont trouvé les bureaux fermées, les fichiers envolés et les ordinateurs éviscérés et jetés par terre en une pile. Bien sûr, il y eu un festival de licenciements. Certains ont eu la clairvoyance de sauvegarder leurs travaux les plus importants hors des bureaux, ce qui aboutit directement aux claviers professionnels Kurzweil actuels.

En septembre 2004, le gouvernement sud-coréen refusa le rachat en invoquant des lois anti-monopoles. Cela laissait à « Young Chang » l'espoir de trouver des propriétaires moins rapaces, mais toujours en faillite. Miraculeusement, YCRDI n'a pas fermé boutique, et une équipe d'ingénieurs réduite a pu aller de l'avant. Mais à peu près tous les claviéristes professionnels de ma connaissance craignaient que Kurzweil disparaisse sous peu.

Heureusement, cela ne devait pas arriver, car au printemps 2006, « Young Chang » a été racheté par « Hyundai Development Company » (Pas la société automobile en elle-même; HDC est la société mère de la compagnie automobile, mais aussi d'un tas d'autres choses dans l'industrie lourde et les transports maritimes). Bien que leurs largesses furent mesurées, elles ont permis le développement de claviers professionnels, et l'équipe de cerveaux a commencé à se reconstruire à YCRDI. En 2007, Kurzweil présentait son premier nouveau poste de travail depuis des années: le « PC3 ».

À ce moment-là, les conditions du marché avaient changé et il était en effet trop tard pour le « VA-1 » en tant qu'instrument dédié au VA. Mais son histoire est véritablement celle d'une société Cendrillon, qui est passée de gloire à destitution sous le régime d'une «belle-mère méchante», puis est remontée. Le « VA-1 » perdure dans la modélisation analogique « KVA » des instruments PC3, PC3K et Forte.

Mon prototype VA-1? Je l'ai toujours, même si il est actuellement plus citrouille que carosse. Ceci est dû au micrologiciel incomplet, et non à un défaut quelconque. Le MIDI ne fonctionne pas, certains boutons agissent très lentement sur leurs paramètres, etc. Mais le son de base qui fait tourner les têtes est là, et je prévois de le faire fonctionner pour vous aussi tôt que possible, et de publier ce qui sera sûrement la première démo vidéo depuis plus d'une décennie. Pour l'instant, jetez un coup d'œil à l'une des seules vidéos sur le Web, l'assistant de conception sonore Dave Weiser, qui en présente une au Musikmesse 2004, avec l'aimable autorisation du blogueur « Matrixsynth ». Oui, l'image est « renversante », tout comme son sujet…



2004 Kurzweil VA1 Musikmesse Démonstrations vidéo

6 Tutoriels de « Kurzweil Knowledge base »

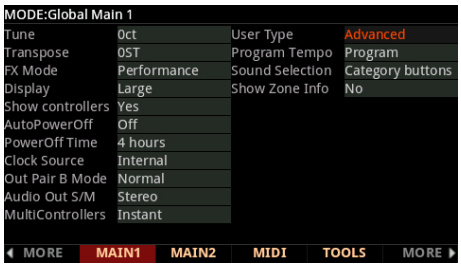
Voici la reproduction (en attendant une éventuelle traduction) de quelques tutoriels du site « Knowledge Base » de Kurzweil
http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/

6.1 DELETING USER OBJECTS (MULTIS/PROGRAMS/KEYMAPS/SAMPLES ETC) 464
6.2 HOW DOES THE FORTE'S « FAVORITES » SYSTEM WORK? 465
6.3 SAUVEGARDER DES DONNÉES UTILISATEUR : « BACK UP » 467
6.4 CHARGER DES « PROGRAMS/MULTIS USER » DANS LE FORTE 469
6.5 LOADING AND PREVIEWING SAMPLES (.WAV & .AIF FILES) 471
6.6 ZONE INFO DISPLAY 473

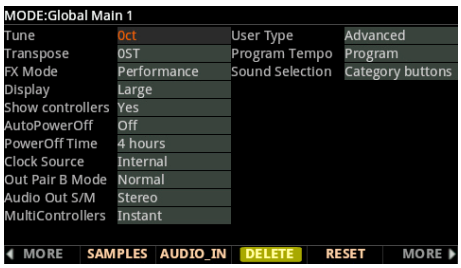
6.1 Deleting User Objects (Multis/Programs/Keymaps/Samples etc)

How can I delete a user Object (Multis/Program/Keymap/Sample etc) that I made/loaded?

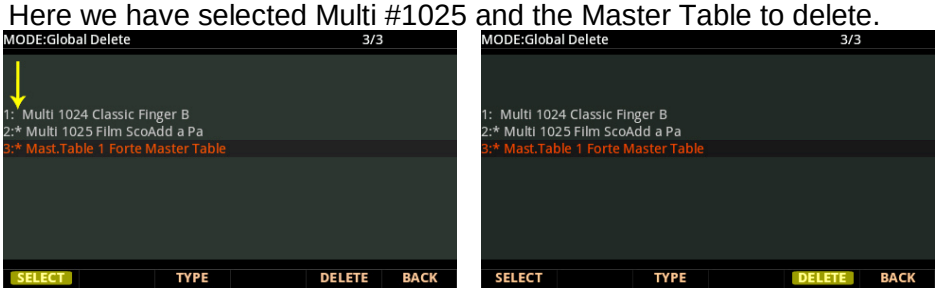
- 1. Press GLOBAL - you'll see:



- 2. Press either of the [MORE] buttons to find the [DELETE] soft button - then press [DELETE]:



- 3. Using the alpha wheel, -/+ and/or up/dn cursor arrow buttons, highlight each object to delete and press [SELECT]. This marks each object with an asterisk(*) indicating which items will be subsequently deleted:
  Ex: Here we have selected Multi #1025 and the Master Table to delete.



- TIP: Pressing « TYPE » jumps you through the list from one type of object to the next, for ex., from Programs to Multis, to Chains, to Samples etc. making it easier to navigate a large list and find what you are looking for.
- 4. Press [DELETE] and the selected objects will be deleted:
- 5. Press « YES » to confirm:
- 6. Press **EXIT** twice to exit Global mode.

6.2 How does the Forte's « Favorites » system work?

Much like car radio station presets, the Forte lets you store your Favorite Programs/Multis for instant one-button recall. There are two modes to choose from: 'Regular' (offers 10 favorites) and 'Advanced' offering 500 (see further below).

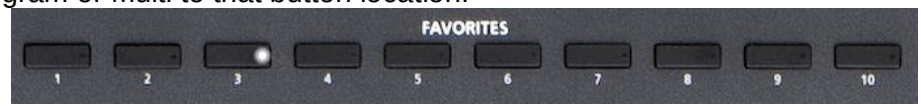
6.2.1 REGULAR OPERATION (DEFAULT SETTING) - 10 FAVORITES: 465
6.2.2 ADVANCED OPERATION - 500 FAVORITES: 466

6.2.1 REGULAR OPERATION (default setting) - 10 Favorites:

- 1. Select the a Program or Multi you wish to store as a Favorite.
  Ex:



- 2. Press and hold a given FAVORITES button for a few seconds to store the current Program or Multi to that button location.



- 3. You will see a pop-up message displayed as confirmation:
  Ex:
  "Favorite 3 saved".
- 4. Go back to step 1 and repeat as needed.
  To later recall the given Favorite, from Program or Multi mode, simply press the corresponding FAVORITES button. (Note: Individual "Fav Bank" objects can also be stored to disk for backup using the Advanced Store option)

TIP:
Press VIEW (once) to select the "Favorites" view mode.



In doing so, the names for the 10 stored Favorites will be displayed at the bottom of the screen, making it easier to remember what was stored in each location.



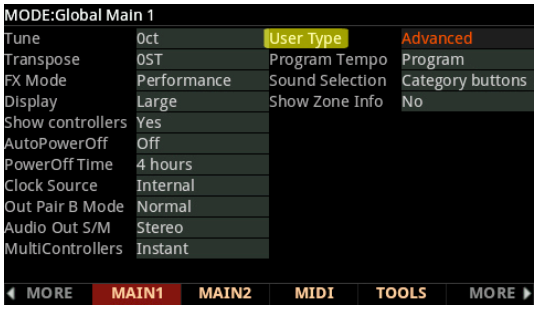
6.2.2 ADVANCED OPERATION - 500 Favorites:

Introduced at update v1.40, the Forte added support for storing/recalling 50 banks of Favorites - each "Bank" is comprised of 10 button selections. This gives you access to 500 Favorites via bank switching.

- 1. Press VIEW to enable "Favorites" view mode (see TIP above).
- 2. Press the GLOBAL mode button.



- 3. Set "User Type" to 'Advanced':



- 4. Press PROGRAM or MULTI to exit.
- 5. Using the CHANNEL/ZONE up/dn buttons to the left of the display, you can now flip through the 50 different Favorites banks. The current Favorites Bank number is displayed in the upper right hand corner of the screen:



You can now quickly access one of 50 banks, see what Program/Multi is stored in a given slot and make your selection.

6.3 Sauvegarder des données utilisateur : « Back Up »

http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/storage_mode/426/

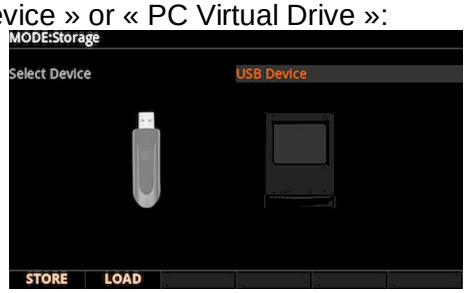
The Forte saves all data from both User Banks (Program and Multis) into one file with an « .FOR » extension. Forte files can be saved to either a USB flash/thumb drive or directly to a computer via USB cable connection.

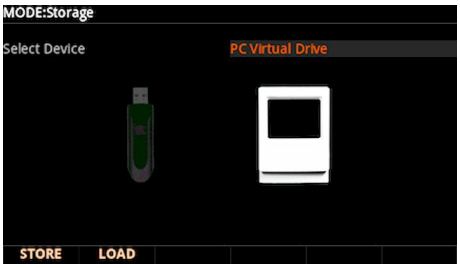
1. Connections:

- If wanting to save to a USB flash/thumb drive (USB Device) plug a flash/thumb drive into the Forte back-panel USB "Storage" port.

OR

- If wanting to save directly to your computer (*PC Virtual Drive) connect a USB cable between the Forte's USB "Computer" port and a free USB port on your computer.
  (*If choosing the PC Virtual Drive, a temporary removable USB drive representing the "Forte" will mount on your computer when the USB cable is connected. If you are using a Windows based PC you may also see a message indicating 'device drivers' are being installed. This is normal and only happens the first time you use this connection).
- 2. Press the front panel **STORAGE** mode button.
- 3. Using the **Alpha Wheel**, **Previous/Next** and/or **Cursor** buttons, select either « USB Device » or « PC Virtual Drive »:

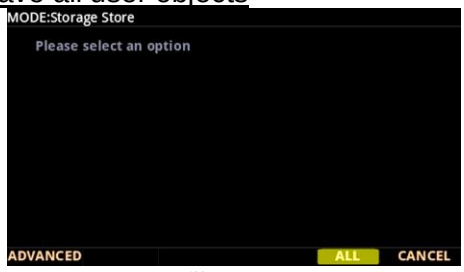




- 4. Press « STORE »: (in our example here we are using a USB Device)



- 5. Press « ALL » to save all user objects



- 6. Select the directory to save your file to.
  Whether saving to a USB Device or the PC Virtual Drive, the simplest approach here is to just press « OK » to store your file to the current directory (in our example below the drive is initially empty).



- Alternatively you can get more organized and use the « Parent »/ « Open »/ « NewDir » tools to create new directories as well as navigate inside any existing directory (see § 2.10.3 ci-dessus in the Forte Musician's Guide for complete details).

➢ 7. Name your file. Use the **alpha wheel** and/or **alphanumeric keypad** to enter characters. Use the soft buttons beneath the display to move the cursor and manage character positions.
Then press « OK » to save the file to disk:



➢ 8. A brief « Storing... » message will be displayed while the file is saved. Once completed you will return to the « Storage » mode screen.

IMPORTANT: If saving to the PC Virtual Drive, it is important that you copy the file from the temporary removable 'Forte' drive to your computer's hard drive for long term storage. Once you power down the Forte, the temporary removable PC Virtual Drive will unmount from your computer and its contents will be erased.

➢ 9. Press **Exit** or any of the other mode buttons (**Program**, **Multi** or **Global**) to leave « Storage » mode.

Notes:

- ✓ If no flash/thumb drive or USB cable is inserted when pressing « STORE » (step 4), the display will show the message « Error: No valid device inserted ».
- ✓ USB-MIDI connections will temporarily be severed when engaging the PC Virtual Drive function.
- ✓ If the filename you choose already exists on disk, when pressing « OK » (step 7) you will see an alert. « Warning: A file with that name already exists. Are you sure you want to overwrite it? ». You can choose « Yes » to proceed, or « No » to return to the naming screen and enter a new name.
- ✓ If no USER objects are in memory when pressing « OK » (step 7), the display will show the message « Nothing stored ».

6.4 Charger des « Programs/Multis User » dans le Forte

http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/storage_mode/427/

Les fichiers compatibles Forte peuvent être chargés depuis une clé USB ou directement depuis un ordinateur via une connexion par câble USB.

1 Connexions et préparation du fichier:

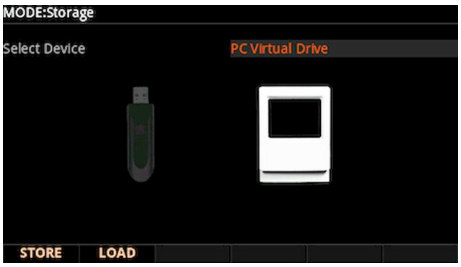
- Pour charger un fichier depuis un périphérique USB (USB Device), branchez-le dans le port **USB Storage** du panneau arrière

Ou bien

- Pour charger un fichier depuis un ordinateur (* PC Virtual Drive), connectez un câble USB entre le port **USB Computer** du Forte et un port USB de votre ordinateur

  Lors du choix du lecteur « PC Virtual Drive », un lecteur USB virtuel amovible temporaire représentant le «Forte» sera monté sur votre ordinateur lorsque le câble USB est connecté. Si vous utilisez un PC sous Windows (et un message indique que des «pilotes de périphérique» sont en cours d'installation, uniquement la première fois que vous utilisez cette connexion)
- 2. Sur le Forte, appuyez sur le bouton **STORAGE** du panneau avant
- 3. À l'aide de la molette **Alpha**, des boutons **Previous/Next** ou de **Curseur**, sélectionnez « USB Device » ou « PC Virtual Drive » conformément à vos connexions ci-dessus:





- 4. Appuyez sur «LOAD»: (dans notre exemple, nous utilisons un périphérique USB)



- 5. Au besoin, utilisez la molette **alpha**, les boutons **Previous/Next**, de **Curseur** et / ou « Parent » / « Open » pour naviguer jusqu'au fichier à charger et le mettre en surbrillance

- Si besoin, marquez plusieurs fichiers par un astérix (*) en pressant « SELECT »



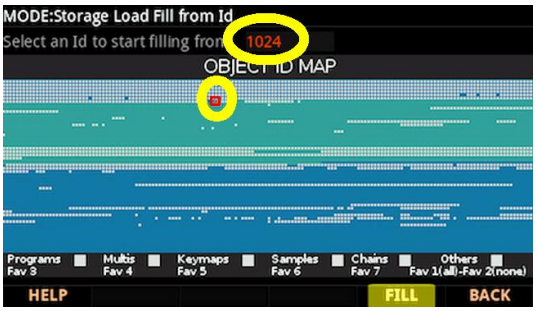
- 6. Appuyez sur «FILL» ou sur «OVWRITE» (écrasement) pour choisir entre les deux méthodes de chargement des données dans le système :

«FILL»: Charge «Programmes / Multis» de manière séquentielle dans les emplacements ID User VIDE, en comblant les lacunes éventuelles (Aucun « Programme / Multi » existant n'est effacé)



En choisissant «FILL», les objets se chargeront à partir de l'ID spécifié.

- Utilisez la molette **DATA** ou le **clavier numérique** pour définir le numéro ID de départ
- Appuyez sur «FILL» pour continuer



«OVWRITE» (fichiers .FOR uniquement): remplace le contenu existant de la « Banque User ».

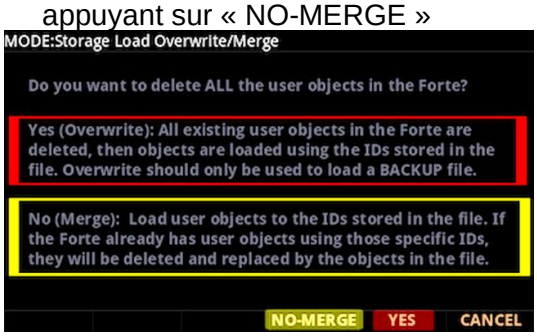


Si vous choisissez « OVWRITE », vous serez invité à choisir entre

- Ecraser tous les «programmes/multis User » existants dans la mémoire utilisateur en appuyant sur « Yes »

Ou bien

- Fusionner sélectivement des « Programmes/Multis » du fichier dans la mémoire utilisateur actuelle en appuyant sur « NO-MERGE »



Pour plus de détail, voir § 2.10.4 ci-dessus.

- 7. Un bref message « Indexing ...» s'affiche pendant le chargement, suivi de «Objects loaded OK » et l'écran «principal» du mode de « Storage » réapparait
- 8. Appuyez sur **Exit** ou sur l'un des autres boutons de mode (**Program**, **Multi** ou **Global**) pour quitter le mode « Storage »

Notes:

- ✓ Si aucune clé USB ou câble USB n'est inséré lorsque vous appuyez sur « LOAD » (étape 4), l'écran affiche le message «Error: No valid device inserted ».
- ✓ Les connexions USB-MIDI seront temporairement coupées lors de l'activation de la fonction « PC Virtual Drive ».

6.5 Loading and Previewing Samples (.WAV & .AIF files)

http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/samples/523/

Question:
What are the steps to load and make use of .WAV/.AIF files?

6.5.1 THINGS TO KNOW: 471
6.5.2 LOADING 471
6.5.3 PREVIEWING 471

6.5.1 Things to Know:

The Forte supports loading of raw .WAV and .AIF sample files. Both mono and stereo files can be loaded, 8 or 16 bit, with sample rates up to a maximum of 96 kHz. Once samples are loaded to the Fortes user sample flash memory, samples remain in the Forte even when the power is off, until they are manually deleted. Also, once samples are loaded to the Forte's user sample flash memory, there is no load time for those user samples when turning on the Forte.

The initial loading of raw samples is not unlike loading regular Forte (.FOR) files. They can be loaded off USB thumb drive (flash drive) or via the direct-USB cable connection to your Mac/PC. However the direct-USB cable method is limited to roughly 20MB, as such using a thumb drive will be the better option when handling larger file sizes.

It is important to note that audio files (.wav/.aif) are just raw "ingredients". Even after loading, they have not yet been "cooked" into any useable "recipe" yet (aka Program and Keymap). As such upon loading any source audio files, do not expect to find these samples magically appearing in Program mode. After loading you will need to first build a Keymap and Program using the loaded samples. After which, the Program (recipe) employing these new samples will become available as an ID selection in Program mode for normal use (details on one fast, easy method for doing this further below).

6.5.2 Loading

The basic procedure of loading user data is outlined in the Forte « Loading User Data » tutorial § 6.4 ci-dessus.

NOTE: at step 6 in the above linked tutorial you will likely want to choose the FILL load method (which will place the sample at the first available (free) ID slot. If you have no user samples loaded this will be ID# 1024.

6.5.3 Previewing

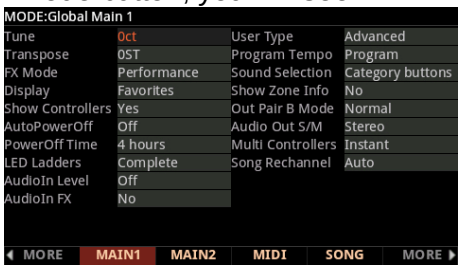
Once the sample file(s) is loaded, to make use of any loaded raw samples, a Program and Keymap must be constructed first. This can be done by one of two methods:

Manual Keymap construction (see your owner's manual Chapter 9 "Keymap and Sample Editing" for details).
This method is ideally suited for more advanced users and intricate mapping applications.
-OR-
You can use the handy PREVIEW tool.
This method is ideal for those with simpler needs, wanting fast results.

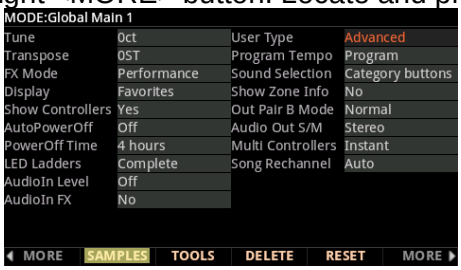
PREVIEW automatically makes a new 'generic' Program (and Keymap) for you, using any single sample. This method provides a quick way to begin making a new program which can be then, of course, be edited further if desired.

Here is how it works:

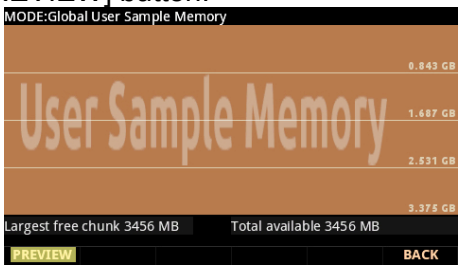
- 1. Press the **GLOBAL** mode button, you will see:



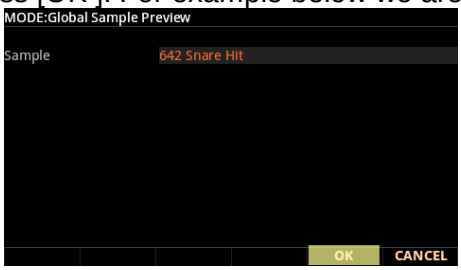
- 2. Press the left -or- right <MORE> button. Locate and press [SAMPLES]:

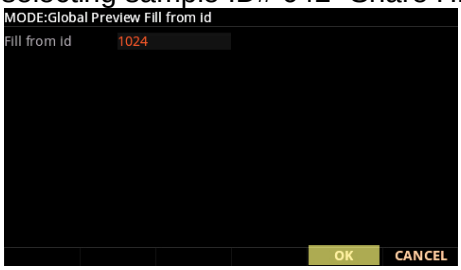


- 3. Next, press the [PREVIEW] button:

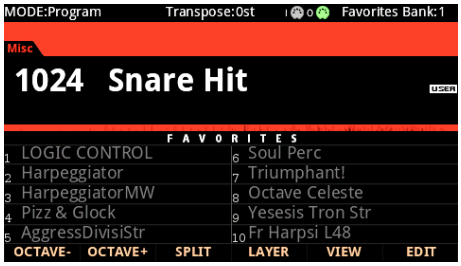


- 4. Select the desired sample. On this screen you will see a simple "Sample" field which allows you to scroll through ALL samples in memory (both ROM and User-loaded). Scroll through the list (and/or type via the keypad) to select the desired sample ID and press [OK]. For example below we are selecting sample ID# 642 "Snare Hit":





- 5. Next choose the User ID # where you would like the final Program to reside. Here, for example, we are choosing program ID# 1024 (available user ID range = 1024-4095). You will see a brief screen confirmation displaying "Preview OK" - indicating the Program was created. Note: if the ID you choose is already occupied the system will simply save your creation to the next available (higher) User ID slot.
- 6. Press **EXIT** three times (3x) to return to Program mode. Your new Program will be immediately available and named using the same name given the source sample file.



Note: By default, the sample will be initially stretched across the entire keyboard with C4 as the sample root (i.e. original sample pitch). See your owner's manual for details on further Program/Keymap editing.

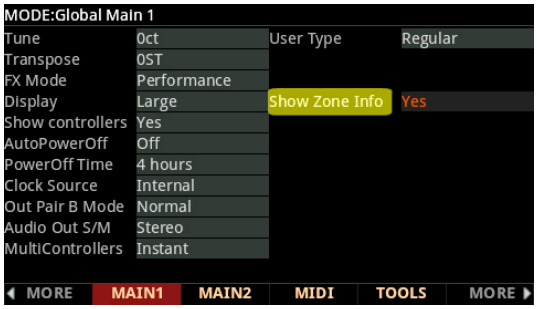
6.6 Zone Info Display

Starting with system update 2.10 there is a new Multi display mode which offers an overview of the current Multi's zone status. At a glance, this makes keeping track of what zones are active and assigned to what much easier, all without having to enter the editor. Here' how it works:

- 1. Press the **GLOBAL** mode button.



- 2. Set "Show Zone Info" to 'Yes':



- 3. Press **MULTI** to switch to MULTI mode.

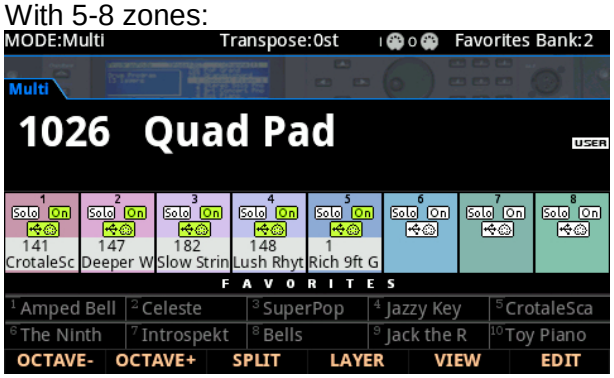


- 4. Select the desired Multi and note the display overlay:
  For ex., here we chose Multi #26 - a 4-zone multi and, as such, 4 zone fields are now displayed:



As the number of zones employed increases the display will reconfigure accordingly:

With 5-8 zones:



With 9-16 zones:



➢ 5. Each field displays the following status icons related to that zone:
Note, as the number of zones increases, some data is not available:

Solo Solo	Solo	white = solo off / red = solo on
On On On	Zone On/Off	green = on (local destination) / white = muted / orange = on (MIDI only)
	MIDI/USB Destination	green = transmitting / white = not transmitting (MIDI only, USB only, Both)
A B A B A B	Audio Output Pair	green = active / white = not active (A only, B only, Both)
	Key Range	white = active region
141 cc7 CrotaleScape Pad	Program	Program name/ID assigned
cc7	Volume (cc7)	Green meter indicates volume level
cc11	Expression (cc11)	Green meter indicates expression pedal level. When the "Show Controllers" parameter (Global MAIN1) is set to 'Yes (Incl. pedals)' the cc11 icon appears. cc11 controls the pre-insert FX program level

7 Ressources sur internet

7.1 SITES DÉDIÉS 475
7.2 « SONS » SUPPLÉMENTAIRES 475
7.3 TUTORIELS VIDÉO 547
7.4 AVIS ET TESTS 550
7.5 TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS CLAVIERS PRO KURZWEIL 561

7.1 Sites dédiés

- ✓ knowledgebase Forte : http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/
- ✓ Journal of community of Kurzweil users : http://ksetlist.com/journal/?page_id=10 +++
- ✓ Forum Kurzweil : http://ksetlist.com/
- ✓ Mastering VAST : http://forums.godlike.com.au/index.php

- ✓ Groupe Facebook « Kurzweil » : https://www.facebook.com/kurzweilmusicsystems/
- ✓ Groupe Facebook « Espace Kurzweil » : https://www.facebook.com/groups/EspaceKurzweil/about/

- ✓ Groupe Facebook des « utilisateurs du Forte » (Sur inscription) https://www.facebook.com/groups/kurzweilfortegroup/

7.2 « Sons » supplémentaires

7.2.1 « SONS » GRATUITS KURZWEIL 475
7.2.2 AUTRES SONS GRATUITS 482
7.2.3 « SONS » COMMERCIAUX 491

7.2.1 « Sons » gratuits Kurzweil

Téléchargement : http://kurzweil.com/product/forte7/downloads/
Démos : http://kurzweil.com/news/63/

7.2.1.1 Patch Kreator: KVA Synth 476
7.2.1.2 DP1 - Drum Pack 1 476
7.2.1.3 Kinder Sounds 476
7.2.1.4 Patch Kreator: Bass – Leads 476
7.2.1.5 Legacy Pack 1 477
7.2.1.6 MAP // Motion Arp Pack 477
7.2.1.7 POLY-Kz 477
7.2.1.8 Retro Pads & Arps 477
7.2.1.9 Patch Kreator: The Roog 477
7.2.1.10 Legacy Pack 2 478
7.2.1.11 Metalscapes 478
7.2.1.12 Legacy Plus - Voices Pack 478
7.2.1.13 Legacy Plus - Folk Pack 478
7.2.1.14 Vintage Keys 1 478
7.2.1.15 Legacy Strings 479
7.2.1.16 Legacy Pianos 479

7.2.1.17 Vintage Keys 2 479
7.2.1.18 Legacy Plus-Brass & Winds 479
7.2.1.19 Legacy Plus - Synth Basses 479
7.2.1.20 Legacy Leads 480
7.2.1.21 Ensemble Pack 480
7.2.1.22 BPM//Synth//Strings 480
7.2.1.23 Legacy Organs 480
7.2.1.24 Fast Attack 480
7.2.1.25 Legacy Pack 3 481

7.2.1.1 Patch Kreator: KVA Synth



66 KB
2016-03-25

Forte 7/8/SE SoundBank –Metalscapes Demo
Turn your Forte7/8 into a fun and hands-on polyphonic virtual analog synthesizer. The KVA Synth features two oscillators, a sub oscillator, two 2-Pole Filters, Amp Envelope Controls, Filter Modulation and 4 Effects.
(Contents: VA Synth Kreator Template, 10 Factory Programs and a controller decal printout)

7.2.1.2 DP1 - Drum Pack 1



328 KB
2016-04-14

Forte 7/8/SE SoundBank: DP1 Demo
8 NEW drum programs that are fun to play and interact with. Based on Arpeggiator patterns designed for each individual program, these drum programs groove for you! Change things up simply by playing new notes and moving controllers. Latch any pattern with a pedal and play other drums or perc on top, creating your own grooves instantly! Turn the Arp OFF to play the drum kits normally.
(Contents: 8 Programs, instructions, artwork).

7.2.1.3 Kinder Sounds



61 KB
2016-04-20

Forte 7/8/SE SoundBank: KinderSounds
Create music, with your Forte7/8/SE, that evokes the wonder and whimsy of childhood. The Kinder Sounds library includes a Kinderklavier, Polyphon, Melodica, Bell Orchestra and more!
(Contents: 8 Programs, instructions, artwork)

7.2.1.4 Patch Kreator: Bass – Leads



94.3 KB
2016-04-27

Forte 7/8/SE SoundBank: Patch Kreator Bass - Lead Demo
Create retro digital sounds with the Bass & Lead Patch Kreator. Mix 80's synth samples with DSP waveforms on the fly. Use the partial selector to change harmonics in real time. Build new patches from scratch or tweak the included programs.
(Contents: Kreator Template, 10 Factory Programs, controller decal printout, instructions, artwork)

.

7.2.1.5 Legacy Pack 1



115 KB
2016-05-04

Includes six classic Kurzweil factory programs. Each program is enhanced to utilize the greater FX resources and real-time controllers of the Forte family. Enjoy some favorites - renewed and updated!
(Contents: 6 Factory Programs, instructions, artwork)

7.2.1.6 MAP // Motion Arp Pack



74.2 KB
2016-05-18

Eight new Kurzweil Factory Programs powered by arpeggiators, LFOs, delays and more! Move your music with the deep motion-modulation engine on the Forte 7/8.
(Contents: 8 Factory Programs, instructions, artwork)

7.2.1.7 POLY-Kz



57.2 KB
2016-05-31

10 NEW programs that recreate classic analog polysynths! Each program is also a synth template - with major parameters easily controllable from the front panel. Emulate vintage gear with two "VCOs," selectable waveforms, filter, and envelope controls. Create lush sounds with modulation options like independent vibrato LFOs for each "VCO", independent PWM LFO, and pressure triggered mods.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork).

7.2.1.8 Retro Pads & Arps



105 KB
2016-06-08

10 NEW lush pads and rhythmic arpeggiator groove programs. Load these sounds into your Forte7/8 and get inspired for your next track or fill in that missing piece of your mix.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork).

7.2.1.9 Patch Kreator: The Roog



86.1 KB

Go Roog and turn your Forte 7/8 into a fun-to-use mono-synth. Inspired by the classic, The Roog lets you create new patches right from the controllers - preserving the original's functionality. Design new sounds from the template or tweak the presets using the dual oscillators, modeled LP filter, three LFO wave shapes, sync saw/square, two bonus effects and more!
(Contents: 12 Factory Programs, instructions, decal, artwork).

2016-06-24

7.2.1.10 Legacy Pack 2



Expand your collection with 10 enhanced programs from the Kurzweil vault. Each program has been optimized to use the increased FX and controller resources of the Forte 7/8. Load-up these factory favorites--including Adagio Magic, Ancient Calling and more!
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork).

72 KB
2016-07-11

7.2.1.11 Metalscapes



Forte 7/8/SE SoundBank –Metalscapes Demo
8 new factory programs that showcase metallic sounds processed with the Forte 7/8. Create mysterious soundscapes with programs like Fisher Cove or Sci-Fi Movie. Add drive with arpeggiated programs: Space Agogo and Cloud Level. Build to an ending with Post Rock and Shimmer Pad. All programs are controller assigned to allow for sound-shaping and modulation changes in real-time.
(Contents: 8 Factory Programs, instructions, artwork)

158.8 KB
2016-07-19

7.2.1.12 Legacy Plus - Voices Pack



Forte 7/8/SE SoundBank - Legacy Plus-Voices Pack Demo
6 NEW and 4 LEGACY programs to expand your Forte 7/8's voices category. The Voices Pack includes favorites like Throat Siren and Bandpass Choir as well as new vocal pads, synths and percussion programs to compliment the classic sounds.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork)

81.7
2016-08-09

7.2.1.13 Legacy Plus - Folk Pack



Kurzweil Forte 7/8/SE SoundBank - Legacy Plus-Folk Pack Demo
Contains 6 Legacy and 4 New programs. Join a backyard folk jam with your Forte 7/8. Create a beat with the Washboard and Bodhran programs, build an ostinato with the Washtub Bass and strum along with a Steel String Guitar, Dulcimer, Mando, or Banjo!
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork)

5.3 MB
2016-08-23

7.2.1.14 Vintage Keys 1



Kurzweil Forte 7/8/SE SoundBank - Vintage Keys 1 Demo
Contains 12 LEGACY programs that have been updated with real-time controller assignments and additional switchable-effects to utilize the resources of the Forte 7/8. Load-up these EPs, Clavs & Pianets and expand your library. Get clunky with the Woostockclunker, noisy with Walrus Pianet and funky with MotorBootyMutron - and more!
(Contents: 12 Factory Programs, instructions, artwork)

387 KB

2016-09-09

7.2.1.15 Legacy Strings



Kurzweil Forte 7/8/SE SoundBank - Legacy Strings
Contains 6 factory string programs (5 Legacy & 1 New) for the Forte7/8. Each program has been enhanced with additional effects and controller assignments. Pack includes solo string instruments, a synth-based patch and lush ensemble programs.
(Contents: 6 Factory Programs, instructions, artwork).

7.0 MB
2016-09-21

7.2.1.16 Legacy Pianos



Kurzweil Forte 7/8/SE SoundBank - Legacy Pianos Demo
Contains 11 factory piano programs that span several product lines - including the « Artis », « PC3 » and « K2600 ». These legacy Triple Strike and Artis pianos have been updated to use the additional resources in the Forte7/8. Program enhancements include Kurzweil String Resonance modeling (KSR), added switchable effects, controller assignments and half-pedal functionality.
(Contents: 11 Factory Programs, instructions, artwork)

1.7 MB
2016-10-07

7.2.1.17 Vintage Keys 2



Kurzweil Forte 7/8/SE SoundBank - Vintage Keys 2 Demo
Contains 18 Legacy programs including 10 Mellotrons and 8 RMI sounds for your Forte 7/8. All programs have been enhanced with additional switchable-effects and real-time controller assignments. These sounds range from the classic mellotron strings, vox and flutes to keyboard RMI programs like the RMI Harpsi, EP, Clav and Piano. Enjoy these early electronic instruments on the Forte series.
(Contents: 18 Factory Programs, instructions, artwork)

635 KB
2016-10-21

7.2.1.18 Legacy Plus-Brass & Winds



Legacy Plus - Brass & Winds Demo
Supplement the acoustic horn and wind instruments in you Forte 7/8! These 12 factory programs (3 New & 9 Legacy) are now included in the Forte SE v2.0 update. Legacy programs have been enhanced to include controller assignments and additional effects. Download these programs for your Forte 7/8 or dial-up programs 401-412 on your Forte SE.
(Contents: 12 Factory Programs, instructions, artwork)

250 KB
2016-11-23

7.2.1.19 Legacy Plus - Synth Basses



Legacy Plus - Synth Basses Demo
9 factory synth basses; 1 new, plus 8 which were first seen in products such as the K2600 and PC3. These unique, exciting and rich synth basses are full of user controllable assignments, AND they can be used for so much more than just bass. Play them as leads, sound effects, or even a couple as pads. Download these programs for your Forte7/8, or dial-up programs starting at ID 369 on your Forte SE.
(Contents: 9 Factory Programs, instructions, artwork)

1.5 MB

2016-12-06

7.2.1.20 Legacy Leads



Legacy Leads Demo

10 Legacy Leads programs from the "K" and "PC" series. These programs have been updated with real-time controller assignments and switchable-effects. The Legacy Leads pack includes classic synth emulations, basic waveform leads (VA Saw & Square) and sample-VA hybrids. Download these programs for the Forte 7/8 or find them in your ForteSE starting at program 321.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork)

5.4MB
2016-12-27

7.2.1.21 Ensemble Pack



Ensemble Pack Demo

5 New and 8 Legacy programs to enhance the ensemble category on your Forte7/8. These 13 factory programs are now included in the Forte SE v2.0 update! Create cinematic themes, quirky interludes and small orchestral groups with these sounds. All legacy programs have updated controller assignments and real-time effects. ForteSE users can find these programs starting at program #417.
(Contents: 13 Factory Programs, instructions, artwork)

399 KB
2017-01-23

7.2.1.22 BPM//Synth//Strings



BPM//Synth//Strings Demo

10 legacy programs for the Forte 7/8. These synth string programs are built from vintage analog waveforms and tempo-based effects. Use these sounds to create mysterious themes or rhythmic drive in your music. Controllers and effects have been enhanced to provide real-time control.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork)

491 KB
2017-02-15

7.2.1.23 Legacy Organs



Legacy Organs Demo

Fire up the Forte's rotary emulation with 6 KB3 programs and 1 VAST organ! These programs utilize Kurzweil's B3 tonewheel and Leslie speaker simulations. Pack includes percussive, distorted and clean sounds. Use the Forte's sliders and switches to recreate the drawbars and buttons of this classic instrument!
(Contents: 7 Factory Programs, instructions, artwork)

90.2 KB
2017-03-30

7.2.1.24 Fast Attack



Fast Attack Demo

10 legacy programs to add punch to your mix! These synth programs feature fast attack envelops and aggressive waveforms. All programs have been updated with real time controls and enhanced effects. Arpeggio patterns have been added to put the blips, chirps and stabs into motion.
(Contents: 10 Factory Programs, instructions, artwork)

552 KB
2017-04-28

7.2.1.25 Legacy Pack 3



36.8 KB
2017-06-26

Legacy Pack 3 Demo

7 classic programs from the Kurzweil PC & K series. This pack includes a mix of synths, guitar, bass, pad, voice and percussion. All programs have been updated with real-time controls and enhanced effects.
(Contents: 7 Factory Programs, instructions, artwork).

7.2.2 Autres sons gratuits

7.2.2.1 « Godelike Production » 482

7.2.2.1 « Godelike Production »

Free Stuff : http://godlike.com.au/index.php?id=54
Les deux ressources du lien ci-dessus, décrites aux 2 premiers paragraphes ci-après, sont gratuites, tandis que les autres sont des ressources « partagées » nécessitent le versement d'une contribution (minime) pour le site (et leur qualité n'est ni garantie, ni évaluable faute de démonstration).

7.2.2.1.1 « Liquid Tension Lead » 482
7.2.2.1.2 « KSP8 » 483
7.2.2.1.1 « Mastering VAST » Patches partagés en échange d'une contribution au site 483

7.2.2.1.1 « Liquid Tension Lead »

One of the legendary sounds of the K2600 was the Liquid T Lead which was included in the Best of VAST program set, and programmed by Jordan Rudess.

Numerous « **PC3** » users requested this program be transferred over to the new platform from the K2600.

UPDATE - NEW VERSION NOW AVAILABLE. CLICK BELOW TO DOWNLOAD

What's New? - Mig has done some work on the Liquid Tension Lead and a new version can be found below.

The thread outlining the development of this sound for the PC3 can be found at Mastering VAST Forum. Numerous people helped out with this sound including Cowzar, SVG, Plisken and The Chuck.

The majority of the VAST programming for this patch was done by SVG and I tweaked SVG's patch and added effects to produce this PC3 patch.

Please note that as of PC3 OS 1.31.9872 it is not possible to perfectly replicate the original sound due to differences in the operating system (most notably the absence of one of the « Keymaps » and FX blocks), though we got pretty damn close.

A PDF document is included with this patch outlining the controls, with the first link below.

The second link includes updates to the sound kindly provided by Mig.

- ✓ LiquidT.zip
- ✓ LTE_Leads.zip

Please note: This file is provided as is and may not be sold, hosted on any Internet Server or given away withough express written permission of Godlike Productions. If you like this patch and wish to share it, please use a link to this page.

7.2.2.1.2 « KSP8 »

The KSP8 is Kurzweil's multi channel multi effects processor. The unit features a wide arrange of reverbs, delays, phasers, flangers, chorus, compressors, distortion and a wide range of aesoteric effects like shapers, Lazerverbs(R), and others.

The files below are a selection of algorithms, presets, chains and studios that I have used and programmed in my own productions. There are very few resources for KSP8 objects for this powerful effects processor, so I am sharing my presets to inspire others to do the same.

ALL0511.zip : The Puppeteer's ALL file May 2011
KAZIADD.zip : Effects used at a Semikazi gig in Perth, WA
KSP8 Dub Delay.zip :A Dub delay algorithm with filtering inside the delay loop
PHAS13.zip : A 13 PAU phaser
PUP1005.zip : The Puppeteer's ALL file October 2005

Please note that these files are provided as is and may not be sold, hosted on any internet server, compiled into sound collections or given away without express written permission of Godlike Productions. If you like these sounds and wish to share them, please use a link to this page.

7.2.2.1.1 « Mastering VAST » Patches partagés en échange d'une contribution au site

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads

Des patches et des ressources diverses (surtout pour PC3 mais pas seulement, et notamment pour Forte) échangés par les utilisateurs sur ce site « godlilke – Mastering VAST » depuis février 2016, et jusqu'à ce jour d'octobre 2018. Le nombre de fichiers est cependant assez modeste et il n'y a très peu de Presets pour des morceaux classiques. Il suffit d'un abonnement d'un an à $6 pour pouvoir tout télécharger.

Ces patches partagés ne sont pas gratuits (il faut alimenter un compte à points) et sont accessibles sous les conditions suivantes indiquées par la couleur de l'écriture dans l'icone du fichier : or, **bleu**, rouge (mais il y a aussi la couleur blanche !?!)



Downloads for subscribers. To access this content please subscribe **($6/year). Le compte du souscripteur est alimenté par 100 points gratuits par mois**



Downloads for members. All forum members can access these downloads without a paid subscription.
Le membre non payant doit acheter 100 points pour $5 (beaucoup de patches ne coutent que 1 point).



Site resources, such as download icons, instructions, logos etc. Please read the instructions in here before uploading

NB :

- ✓ Il n'y a pas de démonstration audio des patches avant achat !
- ✓ les auteurs ne touchent pas le montant de l'achat qui sert au financement du site. Voir les conditions légales au paragraphe 7.2.2.1.1.2.3 ci-dessous.

7.2.2.1.1.1 Quelques banques ou ressources intéressantes 484
7.2.2.1.1.2 Download Manager Guide 486

7.2.2.1.1.1 Quelques banques ou ressources intéressantes

Ces banques et outils, téléchargeble pour 1 crédit ou gratuitement, sont signalées ici pour leur intérêt a priori, notamemment les 2 première banques dont l'auteur est un sound designer connu (concessionnaire de Kurzweil) http://www.weisersound.com/kurzweil-forte

« Kurzweil Forte PC3/Kore64 presets » de duplobaustein

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=120

Cette banque permet de bénéficier sur le « Forte » et le « PC3 » des Presets d'usine du « PC3 » et due « Kore64 ».

Rating: *****
Downloads: 112
Views: 403
Filesize: 346.93kB
Date: December 10, 2016, 08:07:43 PM
Comments (0)
By: duplobaustein

ZIP file with the « PC3 » and « Kore64 » presets.

- ✓ Two files for the « Artis » with the « KORE64 » presets
- ✓ Two bonus files for the « Forte » to load the « KORE64 » presets (via Storage Mode on the unit).
- ✓ The other file is a library file with almost all « PC3 » presets. I just put them in « Forte » categories. Let me know, if you have problems or when sounds are not in the correct category. Here a little instruction to load them via the editor.

- ➢ Open Soundtower editor.
- ➢ Connect to the Forte on the « MIDI -> MIDI Setup » menu. Just press both, the inputs and outputs.
- ➢ Receive all Data with the « MIDI -> Receive Data » menu. You have to get every object group by it's own and cannot get it all together.
- ➢ Open the Librarian via the button on the right next to the category buttons.
- ➢ Press « LOAD » button on the top right of the window.
- ➢ You can now enter categories and press « SEND » right next to the Program name to prelisten/play this program right on the Forte. If you like the sound then just select the Program on the right, an empty slot on the left (be sure, you are on the User Bank) and click in the arrow button in the middle. Answer the box (Save/Overwrite...) with yes. The program is now written into the user bank of the Forte

Bank/Program Calculator pour « PC3 » & « Forte »

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=113

Rating *****
Views 174
Downloads 58
Filesize 7.28kB
September 13, 2016, 11:01:22 PM 1

By duplobaustein

With this excel sheet you can calculate bank and program values. Just type in the program number and the sheet tells you the corresponding bank/program values. Works for sure with the PC3 and Forte, but should work with any Kurzweil board.

Avis : très basique. Permet simplement d'obtenir le numéro de banque et de programme dans la banque à partir du numéro ID, par les formules suivantes :
Bank =ARRONDI.INF((B4/128);0)
Prgm=MOD(B4;128)

Pedro Carrilho Orchester Lib pour « PC3K » & « Forte » de Pedro Carrilho

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=133
Rating (None)
View 177
Downloads 83
Filesize 0B
April 22, 2017, 12:34:23 AM 0
By duplobaustein

Guys, I'm releasing my new lib called « SCORING ORCHESTRA ». It's a lib from my personal collection, developed for live performances, and composition for movies and theater. And guess what! To celebrate my second year working with Kurzweil keyboards, I'm making this lib available for free! It was developed for PC3K and needs 45 Mb (but it should work in FORTE) ... for FORTE users, I will soon launch a specific one (with 500 Mb!).

I challenge everyone: If at least 2 people post demos (audio or videos) using this lib, I promise to share more libs with you! :) Do you accept the challenge?

Pedro Carrilho
http://www.pcarrilho.com/

Forte - ObjectView xx2

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=154
Rate *****
Views 96
Downloads 53
Filesize 109.53kB
February 03, 2018, 02:58:33 PM
By Cowzar
This is a special edition of ObjectView for FORTE owners to test.

It has NONE of the deeper functionality of ObjectView.

This version is designed to look at the massive gigabyte files Forte is capable of producing by looking inside the files and reporting what it finds. You will be able to see the progress as ObjectView finds objects and lists the object type/ID/name.

It is no frills at this point, but its stepping stone.

If you have Forte files over 100mb or more, please test and let me know in the ObjectView thread.

7.2.2.1.1.2 Download Manager Guide

https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=7
Cet utilitaire permet de gérer le téléchargement et l'upload des fichiers du forum « Mastering VAST » (Voir manuel ci-après).

The Mastering VAST download manager provides a platform on which you can host and share your Kurzweil sounds and patches. It can be accessed by clicking on the download link in the top menu, once you are logged into the forum.



Please ensure that you download the Patch Documentation Spreadsheet and the Upload Icons from the Site Resources folder and read through the instructions and legal agreement in the spreadsheet (these are reproduced in Appendix 1 of this document.

7.2.2.1.1.2.1 Downloading Files 486
7.2.2.1.1.2.2 Uploading Files 487
7.2.2.1.1.2.3 Appendix 1 489

7.2.2.1.1.2.1 Downloading Files

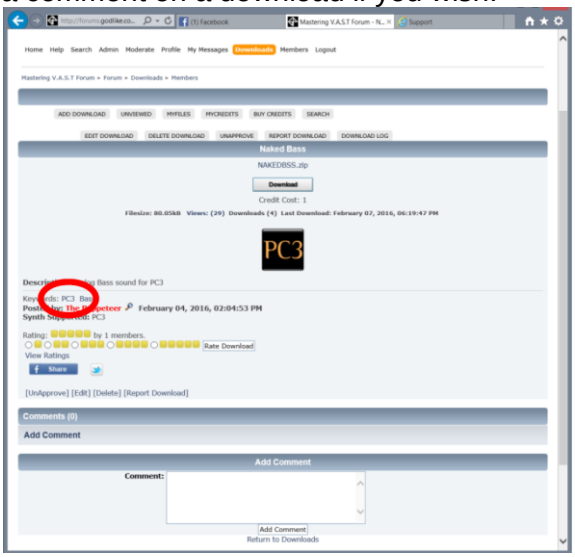
Most files offered by the download manager require download credits to download. The reason for this is to allow us to control our bandwidth. There are two levels of membership at the Mastering VAST forums, the free membership level (Members) and the paid subscriber level that allows access to the Mahogany Room (Subscribers). Members are provided with 10 free download credits per month and subscribers are provided with 100 free download credits per month. There is also the option to purchase additional download credits at a rate of $5 per 100 credits. These levels will be reviewed in the future, with the aim of allowing members a reasonable amount of downloads each month, without putting our hosting resources at risk.

Why do we do this?
The reason that we do this is to manage the bandwidth of the web site and to prevent people visiting the forum and immediately downloading everything on offer. In the past this practice has almost taken the forum and website off line due to exceeding the overall data allowance provided by our web host, or by exceeding the instantaneous bandwidth allowance.

We have to choose between limiting the amount of stuff we have hosted or putting in place a method to control the rate at which files can be downloaded. We chose the latter by putting in place the download manager

To download files, simply select the category and scroll through or search for files. To find a list of files that are available for a particular synth model, simply select a file to view, and click on the keyword, as indicated below. This will filter all available files available to you by the keyword.

To download the file, click on either the Image or Title of the file to open up the download page. Then click on the download button. Most files should be offered as zip files and should have included pdf documentation. Failed downloads will not cost additional download credits.
You may rate and leave a comment on a download if you wish.

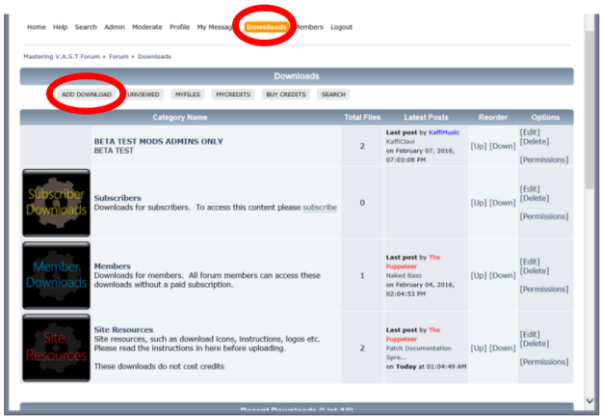


7.2.2.1.1.2.2 Uploading Files

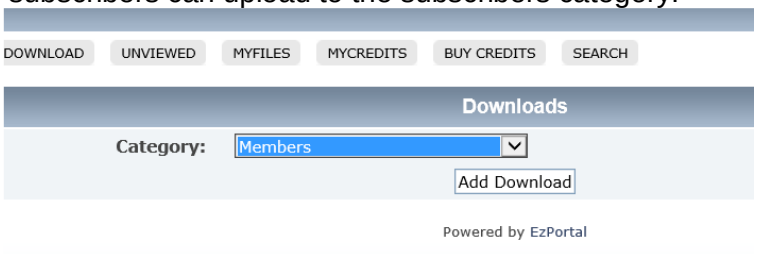
When uploading files, please provide the file, plus a pdf of the documentation in a zip file. There is a documentation spreadsheet available in the Site Resources category of the download manager to use as a template, or you can provide your own if you prefer.

Please list as a very minimum the names of all the programs and setups, and the author of the sounds. It is strongly encouraged to also fill in the controller assignments for each sound to help the end user fully utilize your creation.

Once the zip file is prepared and you have downloaded and unzipped the site icons (available from the Site Resources category), press the downloads button, and select “ADD DOWNLOAD”



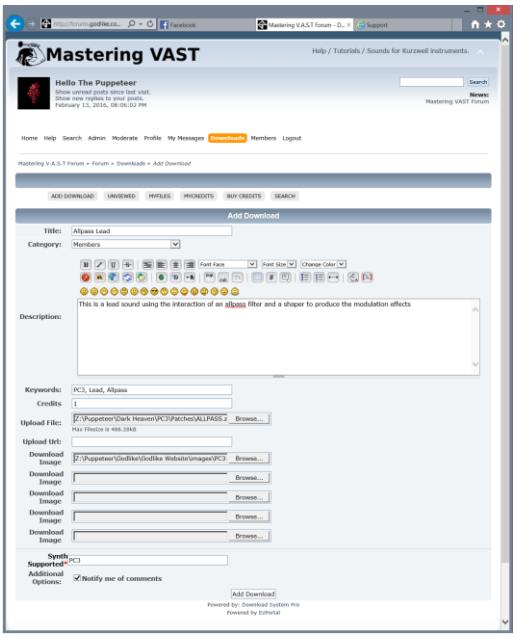
Select the category that you wish to upload to, from the dropdown box. The members category allows everyone to download it, and the Subscribers category are only available to paid subscribers. Only subscribers can upload to the subscribers category.



Press the Add Download Button.
Proceed to fill in all of the data fields. Please enter 1 credit into the Credits box (if it is visible). All downloads should be worth 1 credit, unless it is a large work, in which case, please discuss with a site administrator or moderator and it can be adjusted.

Important
Please ensure that the Keywords is filled in, with at a minimum, the synth that the sound was created on. Feel free to add additional keywords to describe the sound. The first download image should use the relevant icon and the Synth Supported field must be filled in with the same synth listed as the first keywork. Your sound will not be approved without these items filled in, and you will be asked to update the download before it will be approved.

Please provide a title and a description of your sound. These will be included in the automatic topic created in the downloads forum to advise everyone that your download is available.
Press the Add Download Button, and file will be uploaded and you will be taken to a page showing all of your downloads.



7.2.2.1.1.2.3 Appendix 1

Legal Stuff - Please read before uploading files

You do not need to provide your sounds exclusively to the « Mastering Vast forum » in order to host them there. If you created them, they are yours and you are free to share them with whoever you wish, however, you agree that you will not provide deep links, or direct links to files hosted by Godlike Productions to other websites, forums or file hosting services. Files are made available to members and subscribers to the forum only. You are allowed, and encouraged, to post links to the forum (http://forums.godlike.com.au) and/or the Godlike Productions website (http://godlike.com.au) where members of the public can sign up and/or subscribe, and thereby access your files.

By uploading the files to the « Mastering Vast forum », or the « Godlike Productions websites », you agree to grant « Godlike Productions » and the « Mastering Vast Forum » a non-exclusive, non-revocable, eternal licence to host, distribute and/or otherwise provide files to the public, its members and/or its susbcribers.

Such a licence is provided to « Godlike Productions » and « The Mastering Vast forum » free of charge. By uploading the files you acknowledge that « Godlike Productions » may receive money through subscription fees and/or selling download credits for the public, members and/or subscribers to access and/or download the files provided. For the purposes of clarity, « Godlike Productions » and/or « The Mastering Vast Forums » is selling access to the download service, not selling your files.

Godlike Productions will not package and/or seperately sell your files without your consent. If sound sets are produced and offered for sale, such a sound set will be subject to separate agreement, that will not invalidate this agreement.

Godlike Productions does not warrant that files will remain available for any time period and does not guarantee that your files or other data will be backed up or otherwise archived. Please maintain your own backups.

Godlike Productions reserves the right to remove and/or delete your files from our servers, web-sites and/or forums at any time, and for any reason

Plain English Explanation

(Which doesn't override the Legal Stuff above)
You maintain ownership of your stuff when you upload it to our forums
We need your permission to host your stuff on the forums

The forums and bandwidth cost money for us to provide, so we charge people subscription fees or for download credits to download stuff. This is how we stay on the web. By providing files to us and uploading, you don't get a slice of that income. What you do get is a cool place to host and share your files.

We aren't a backup service. Please don't rely on us as the sole place to store your files. Stuff breaks, internet hosts go down and stuff happens with technology that may result in a data loss. We might run out of money and disappear off the web. That will be sad for us, and if it's the only place you have hosted your files, it will be sad for you to. Please don't do it.

If we get a bunch of really cool sounds uploaded and believe it's a good idea to package them and sell them as a product outside of the download service, we'll get in touch with you before we do it and negotiate permissions and payments with you. Ie we ain't going to run off with your sounds and build sound sets that we'll sell seperately. It would be really cool if you could reciprocate by not ripping all of the work of others and taking it off to ebay or some other website and trying to sell them. That will make us very grumpy indeed.

7.2.3 « Sons » commerciaux

7.2.3.1 Barb and Co 491
7.2.3.2 « MEGA PRESET » 538
7.2.3.3 « KurzGigPack » de Weisersound 539
7.2.3.4 Autres 541
7.2.3.5 Purgatorycreek 541
7.2.3.6 Synthonia 543
7.2.3.7 DLN SOUND 544
7.2.3.8 Kurzweilworld 545

7.2.3.1 Barb and Co

https://www.barbandco.com/store/c10/Kurzweil_Forte.html

7.2.3.1.1 « Electro Drome » Forte Serie (18€) 491
7.2.3.1.2 « Vortex Attack » Forte Serie (20€) 495
7.2.3.1.3 « Seventy Three » Forte Serie (18€) 501
7.2.3.1.4 « Pulsar » Forte Serie (Best of Pulse & Pulse II) (50€) 504
7.2.3.1.5 « Nylon Guitars » soundset Forte Serie (12 €) 513
7.2.3.1.6 « Cobalt » Forte Serie (25€) 515
7.2.3.1.7 « U-Max 101 » Forte Serie (25€) 524
7.2.3.1.1 «Pulse III » Forte Serie (28€) 535

7.2.3.1.1 « Electro Drome » Forte Serie (18€)



64 sounds including 1 drumkit

https://youtu.be/R9CN-jL7zn8
https://youtu.be/KiECkhUr8-M

https://soundcloud.com/garganigostephane/electrodrome-demo-part-3

« ElectroDrome » is a new soundset of 64 programs for the Kurzweil « PC3 » and « Forte » series, exploring the deep sonic ressources of the VAST synthesis. It uses high speed modulations by some tricks, allowing contemporary sounds for modern tracks.
This soundset is the result of months of tests and deep DSP programming to achieve things that were seen on other dedicated instruments...

In this set, you will find some nervous leads, big lush pads, strong basses, snappy synths, crazy FX, percussive electronic drums and a lot of other things for your productions.

And above all this, everything is done in pure VAST, meaning there is not a single sample involved in what your hear.
Just a few basic waveforms from the ROM have been used as modulators...(Yes, drums are pure VAST too...!)

Each sound comes with an array of realtime controls and you will be able to adjust the tone easily.
The faders have the same functions on all the programs, it's much more easy to remember !
They will allow you to adjust the post filter, EQ and auxiliary effects send levels.

Let's check the virtual rack, representing the faders' functions :

7.2.3.1.1.1 FILTER : 492
7.2.3.1.1.2 EQUALIZER : 492
7.2.3.1.1.3 AUX EFFECTS : 492
7.2.3.1.1.4 The insert effects chains : 492
7.2.3.1.1.5 Panneau de contrôle 493
7.2.3.1.1.6 Program's Controllers Lists (fichier PDF) 494

7.2.3.1.1.1 FILTER :

- ✓ MIX : This setting will allow you to blend your original sound with the FX multimode filter. With settings different than 0% (dry) or 100%(wet), you will have a lot of original textures.
- ✓ Of course, the result will also depends on the filter type...
- ✓ TYPE : The filter is coming straight from the Kurzweil effect, and you can change in real time the filter response.
- ✓ You can select LPF, HPF, BPF and NOTCH by just moving the slider.
- ✓ CUTOFF : Adjust the filter cutoff frequency.
- ✓ RESONANCE : Adjust the peak point at the filter cutoff frequency.

7.2.3.1.1.2 EQUALIZER :

This section uses a 3 bands equalization stage. The settings of each part is set as follow :

- ✓ LOW : Low shelving EQ, set to 92 Hz, gain from -12dB to +12dB
- ✓ MID : Mid band EQ, set to 988 Hz, bandwith is 2.5 Oct, gain from -12dB to +12dB
- ✓ HIGH : High shelving EQ, set to 9956 Hz, gain from -12dB to +12dB

7.2.3.1.1.3 AUX EFFECTS :

This section allows you to set the send levels to the 2 auxiliary effects.

For more informations on the Aux FX 1 & 2 used in this soundset, please refers to the 'electrodrome_controls' PDF file in the Utility Files section above. You will also find useful informations on the additionnal controls settings like the pitchwheel, modwheel, switch and aftertouch.

As usual, you have a parameter feedback on the screen of your instrument to check what you are doing !

7.2.3.1.1.4 The insert effects chains :

I think i should give you some last infos about the insert effects chains used in ElectroDrome because they can't be changed in real time, all the hard controllers are already used ! These informations may be useful if you want to swap / change the insert effect in a « Program » and you may find the naming of these insert effects not clear enough...
The « E » at the beginning means ElectroDrome

- ✓ E_FltrS/CompX : Stereo Filter + Compressor with Expander + EQ
- ✓ E_FilterS/Cpx/Drm : Stereo Filter + Compressor with Expander + EQ (used only with the Drumkit)

- ✓ E_FilterS/R/CmpX : Stereo Filter + Reverb + Compressor with Expander + EQ
- ✓ E_PitchFltSCDCmpX : Pitcher + Stereo Filter + Chorus / Delay + Compressor with Expander + EQ
- ✓ E_FiltrS/CD/CompX: Stereo Filter + Chorus / Delay + Compressor with Expander + EQ

Ok, now it's time for you to explore this set and i hope you will have some fun using it.
I also hope you will discover an alternate side of your Kurzweil !

All synthsounds programmed by Barb (C) 2017
Drumkit programmed by Yvo & Barb (C) 2017

7.2.3.1.1.5 Panneau de contrôle



7.2.3.1.1.6 Program's Controllers Lists (fichier PDF)

Programs 1-32			Controls				Programs 33-64			Controls			
Program Name	**Cat**	**KB**	**AFT**	**PW**	**MW**	**Switch**	**N°**	**Program Name**	**Cat**	**KB**	**AFT**	**PW**	**MW**	**Switch**
Sync Wobbles !	Synth	Mono	-	Pitch + LFO	Filter	Octave	***33***	***Belzebuth Lead***	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Octave + Multi Mod
Bimodal Keys	Clavier	Poly	-	Pitch	Phaser Speed	5 Th	***34***	***Paleo-Tronic***	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Amp Mod ON
Leadoscopy !	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Octave	***35***	***M ind Blower***	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave
Shaking Bass	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Octave	***36***	***EDM Pulses***	Synth	Mono	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down
Attack Bass	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Glide up / down	***37***	***Floating Angels***	Pad	Poly	-	Pitch	Flight Rate	Vibrato ON
Faded Glide	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	***38***	***Solid Bass***	Bass	Mono	-	Pitch	Distortion Amount	OSC 2 ON
Snap'nd Cracks	Clavier	Poly	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down	***39***	***M os Laboratory***	Synth	Mono	-	Pitch	PWM Rate	Interval + OSC 2 ON
Attack Brass	Brass	Poly	-	Pitch	Vibrato	Layers Octave	***40***	***EDM Xtra Slide***	Lead	Mono	-	Pitch	Sync Amount	Sub ON
Synced Regrets	Pad	Poly	-	Pitch	Filter + LFO	Layers Octave	***41***	***Throaty Lead***	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount	Layers Octave
Growing Tech	Synth	Mono	-	Pitch	Filter + Mod	Layers Octave	***42***	***Nervous Interval***	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Interval
Hunter Lead	Lead	Mono	Filter	Pitch	FM Rate	Noise ON	***43***	***Carbon 14***	EFX	Mono	-	Pitch	Mod Amount	Layers Octave
M onster Stack	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave	***44***	***Spirit Bender***	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON
Bladder Lead	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Saw Pitch	***45***	***Light M orph***	Synth	Poly	-	Pitch	Morphing	Metal Texture
Crawling Buzz	Pad	Poly	-	Pitch	Crawl Speed !	Crawl Texture	***46***	***Lizard King***	Bass	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Filter ENV ON
Epic Stack !	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave	***47***	***Sensible Planet***	Synth	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amnt + Wrap	5 th
Noisy E-Lead	Lead	Mono	-	Pitch	Filter	Noise ON	***48***	***Xtrem M ods***	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amnt + Speed	Mod Type
Lead O' Sync	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Multi Mod	Octave	***49***	***Skrillead***	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amnt + Speed	Layers Octave
Dub Strong Bass	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	5 Th	***50***	***Walking Slider***	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Glide up / down
Bad Bands	Synth	Mono	VIbrato	Pitch	Filter	Band Width	***51***	***Bass O'Tronic***	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	5 Th
Tetragon Pad	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	Air	***52***	***Polymodal 8***	Pad	Poly	-	Pitch	Vibrato	Octave
EDM Storm	EFX	Mono	-	Pitch	FM 1 Rate	FM 2 Rate	***53***	***Sweet Harmonies***	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	LFO Speed
DSP Falls	Synth	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	***54***	***Deep Dive***	EFX	Mono	-	Pitch	Frequency	Mod Amount
Foam Synth	Synth	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Layers Octave	***55***	***Freq Shifter***	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Mod Amount	Mod Frequency
Solo Teeth	Lead	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	***56***	***The 9th Door***	Pad	Poly	-	Pitch	Vibrato	5 Th
Shifted Synapse	Synth	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	***57***	***Snap Brass***	Lead	Mono	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down
Jack Hammer	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Layers Octave	***58***	***EDM Sync Slide***	Lead	Mono	-	Pitch	Sync Amount	Glide up / down
Wreaked Lead	Lead	Mono	-	Pitch	VIbrato	Layers Octave	***59***	***Vocod'r Wheel***	Pad	Poly	Vibrato	Pitch	Filter	Filter LFO ON
Cracker Bass	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	FM Amount + Wrap	***60***	***Single EDM Vox***	Lead	Mono	-	Pitch	Waveshape	Glide up / down
Stereo Drome	Clavier	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	***61***	***Perco Squared***	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	LFO ON
E-Vocal	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	***62***	***Classic Comp EDM***	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Layers Octave
Shape Lead	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Octave	***63***	***Lying EDM M outh***	Lead	Mono	-	Pitch	Filter	FM Depth
Electro Bass	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Interval	***64***	***E-Tronic Kit***	Drums	Poly	-	Pitch	Snares Noise	Clap Filter + Freq

7.2.3.1.2 « Vortex Attack » Forte Serie (20€)



100 sounds / 26 multis, For the Kurzweil Forte and Forte SE

Démo : https://youtu.be/GTxNmArLBmU

This new soundset is a « Best Of » sounds coming from two classic collections of synth sounds for the PC3 series called « Moose Attack » and « Vortex », and was reworked for the Forte.

The whole package of both was 150 sounds and 45 setups.

Taking the progs from a PC3 and loading them into the Forte shows that some modifications had to be done to make them work 100 %, especially in the controllers / effects section.
As i was in the process of reworking the sounds, i thought it was the perfect moment to add some other controls to the existing ones, that's why i added in a lot of sounds some envelope controls :

- ✓ Attack / Release
- ✓ Attack / Decay / Release
- ✓ Decay / Release

The Forte has a great on board EQ and compressor section. (Only EQ for the Forte SE). I've changed the effects chain for all of them and i put the chain i used in most of the sounds : Chorus - Delay – Reverb

If you add the other controls like filter, detune or envelope i think you really can sculpt your sounds !

And the 'save' function is so easy to use, just press the button !

All the previous setups were erased and i made 26 totally new multis.
You will find splits, layers and both...

Feel free to make your owns as the OS allows you to make splits and layers in a very easy way !

As you can see Vortex Attack was not just a copy / paste job from the PC3 series !

The Kurzweil Forte is a great stage piano.....but also a powerful synthesizer !
Load "Vortex Attack" and check this out !!!

Download File : vortexattackcontrols.pdf

7.2.3.1.2.1 Program List 496
7.2.3.1.2.2 Multi List 500

7.2.3.1.2.1 Program List

		Real Time Controls													
		Controlers			Sliders										
Patch N°	Patch Name	A-Touch	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	*EFFECTS*
1	*3 OscBrass*		Filter	Osc3 Octave	Resonance	Detune + PWM	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
2	*PolyBrass*		Vibrato	Osc2 Octave	Resonance	Detune	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
3	*DX-Sixstring*		PitchShift							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
4	*Silent Hell*		Pad Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
5	*FM Board*	FM ratio	Vibrato		Osc1 PitchShift					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
6	*Vokoder*		Vibrato	Osc 1 & 3 Off	Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
7	*FM Strings*	FM ratio	Vibrato		Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
8	*SolarImpulse*		PitchShift		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
9	*Hard Solo*	Sync Depth	Vibrato	Master Octave	Master Mix	Master Width	Slave Mix	Slave Width	LFO Speed	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
10	*Harshed Vox*		Vibrato		Osc 1 PitchShift	LFO1 Speed	LFO2 Speed	Shaper Amount		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
11	*HS Unison*		FilterLFODepth	Osc 1 Octave	Resonance	LFO Speed				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
12	*JunoBass*		Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
13	*ColdVox*		Vibrato		Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
14	*Modular*	Vibrato	FilterLFODepth		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
15	*Parallax VCF*		Vibrato		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
16	*ProphetVSPad*		Vibrato		LFO Speed	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
17	*LinearArithmetic*		Vibrato		Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
18	*P-Sequencer*		Vibrato		Filter Separation	LFO Speed							Delay time	*4 Taps Delay BPM*
19	*WarmBass*		Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
20	*DetuneBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Detune	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
21	*Stepped Pad*		Vibrato		LFO Speed	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
22	*TranceSuperSaw*		Filter	FilterLFO	Resonance	Dry Mix	Detune			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
23	*Traveller*	Filter	Filter		Resonance	OSC1 Detune	OSC2 PWM Depth	Decay	Release	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
24	*TwinsChord*	Vibrato	FilterLFODepth	Osc 2 Pitch	LFO Speed	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
25	*VA Autobahn*	Vibrato	Filter	PWM 5th	Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
26	*IronBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
27	*FunBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
28	*FilterBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*

		Real Time Controls												
		Controlers			Sliders									
Patch N°	Patch Name	A-Touch	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	*EFFECTS*
29	*OctaveBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
30	*ChorusBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
31	*AgressiveBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Shaper	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
32	*PulseControl*		Filter	OSC2 Octave Shift	Resonance	PWM Depth	Osc 2 Mix	PW		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
33	*DetunedBrass*		Filter		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
34	*GliderRider*	Vibrato	Filter	OSC2 Octave Shift	Resonance	Detune				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
35	*VA Pad*		Filter		Detune	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
36	*Polysynth*		Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
37	*Resopad*		FilterLFODepth		Resonance	LFO Speed	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
38	*ReversedFilter*		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
39	*RingBass*	Vibrato	Filter		Resonance	Attack	Decay	LFO Depth		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
40	*Syncsolo*	Vibrato	Filter		Resonance	HardSyncDepth				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
41	*The beast*		LFO1 Pitch		LFO2 Speed	LFOHardSync	PW			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
42	*Velo LPF*		Filter	FilterLFO	Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
43	*T-Pad*		Vibrato		Filter Width	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
44	*Yazoo*		Filter		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
45	*Synthex RDV*		Filter		Sync Offset					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
46	*JunoPad*		Vibrato	Sub Octave Shift	Resonance	Attack	Release	FilterLFODepth	LFO Speed	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
47	*MagicFly*		FilterLFODepth	Osc1 Octave Shift	Resonance	PWM Depth	PW			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
48	*YazooBass*		Filter		Resonance	PWM Speed				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
49	*LowStrings*		Vibrato		Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
50	*Enjoy !*		Filter (LPF)		Resonance	HPF Level	LPF Level	HPF Filter		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
51	*12bits Vox*		Vibrato		Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
52	*SendMeAnAngel*		Filter		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
53	*TwinPhaser*	Filter	FilterLFODepth		LFO Speed	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
54	*AllPassMachine*		FilterLFOSpeed		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
55	*Polysynth3*		Filter	HPF On	Resonance	Attack	Release	PWM+Detune	Dry Level	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
56	*3 Squares*		Filter	Osc 1 & 2 Octave	Resonance	PWM Depth	PW	Attack	Release	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*

		Real Time Controls												
		Controlers			Sliders									
Patch N°	Patch Name	A-Touch	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	*EFFECTS*
57	*90' Kombi*		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
58	*Dirty Solo*		Vibrato	Sub-1	Detune					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
59	*polyStack*		Vibrato	Sub-1	Resonance	Filter LFO	LFO Speed			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
60	*Smallstone*		Phaser Width		Phaser Speed	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
61	*Diver*		Filter		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
62	*Funky Bass*		Vibrato		Resonance	Detune	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
63	*Strange*		Filter		Filter Separation					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
64	*NoisyStack*		Filter		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
65	*Cursed*		Filter		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
66	*PhaseShifter*		Filter		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
67	*Dreams*		Vibrato		Resonance	Filter Env	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
68	*Saturate*		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
69	*HollowSynth*		Filter Env		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
70	*Z-Bees*		Env Shape							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
71	*OB-King*		Filter		Resonance	Detune	Glide Depth	Attack	Release	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
72	*Tronic*		Filter		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
73	*Feedbacker*		Filter		PWM Speed	Attack	Release							*Chorus / Laserverb*
74	*Unison*		Vibrato		Detune					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
75	*Eden*		Shaper		Osc 1 Pitch	Osc 2 Pitch				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
76	*Derezzed*		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
77	*Spiral*		LFO Speed		Osc 1 Pitch					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
78	*MonsterSynth*		Filter		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
79	*Magdalena*		Env Shape							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
80	*MarbleMadness*		Filter Separation		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
81	*Stalker*		TripleSaw Oct		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
82	*MetalBreath*		LFO Speed		Osc 1 Pitch					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
83	*MS-20 Vocal*		Filter Env	Osc 1 Oct - 2	Formant	Xmod Depth	Xmod Speed			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
84	*Spawn*		Vibrato		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
85	*Dawn*		Osc 1 Pitch		Osc 2 Pitch	Attack	Release							*Laserverb / Hall*
86	*WTF !*		Osc 1 Pitch		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
87	*R-Type*		Filter		Resonance	Shaper				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
88	*FlangerVox*		Filter		Attack	Release							Pitch Offset	*Pitcher / Delay*
89	*OnBeyond*		LFO Speed		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
90	*Dune*		Filter Separation		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
91	*Step&Loop*		Filter LFO		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*

		Real Time Controls												
		Controlers			Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**A-Touch**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
92	*Legacy*		LFO Speed		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
93	*Vortex*		Sine Pitch		Sine 2 Pitch	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
94	*Filter35 Bass*		Filter		HPF	HPF resonance	LPF	LPF resonance		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
95	*KingKong*		Vibrato		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
96	*Wake up*		Filter		HPF	HPF resonance	LPF	LPF resonance		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
97	*Real CrossMod*		Xmod Depth		Xmod Freq	Resonance	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
98	*Insomnia*		Filter		Resonance	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
99	*SynthOrgan*		Vibrato		Attack	Release				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*
100	*Infected*		Infection Rate		HPF	HPF resonance	LPF	LPF resonance		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	*Chorus / Delay / Reverb*

7.2.3.1.2.2 Multi List

MULTIS						
			Faders			
Multi N°	Multi Names	Multi Type	A	B	C	D
1	*Synth Ouverture*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
2	*DX-LA Style*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
3	*SolarBurst*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
4	*Electro Set*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
5	*Prophetic Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
6	*TranStack*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
7	*ModularSolo*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
8	*Padology*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
9	*Howling Obie*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
10	*E-Pad Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
11	*Big Poly Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
12	*Revolted Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
13	*Borealis Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
14	*Sad Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
15	*Bass-Pad Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
16	*Hard 5th Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
17	*ForBass*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
18	*RDV Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
19	*Wild Filters*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
20	*Horror Ambiance*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
21	*Analog Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
22	*Synthscape*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
23	*MonoMania*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
24	*Push Me Split*	Split + Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
25	*Vince's Set*	Split	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume
26	*Space Trip*	Layer	Zone 1 Volume	Zone 2 Volume	Zone 3 Volume	Zone 4 Volume

Copyright Barb & Co Sound Design © 2015

7.2.3.1.3 « Seventy Three » Forte Serie (18€)



https://www.barbandco.com/store/p112/%27Seventy_Three%27_Forte_Serie.html

16 programs / 26 Mb of samples

For the Kurzweil Forte & Forte SE with OS 2.0

Demos : (PC3K & Forte, Forte version played by Orlan Charles)
Kurzweil PC3K '73' Vintage Piano Expansion demo

Utility Files : 73-forte-presets_rack.pdf
73-rack.jpg

Hi and welcome to « Seventy three », the Vintage Piano Expansion !
'73' is a new product for the Kurzweil Forte containing about 26 Mb of samples coming from a Rhodes MK1 piano.
It has been carefully sampled using high end audio equipment at different velocity to keep the resulting sound as close as possible to the original instrument.
If you want some alternate Rhodes sounds for your Forte, '73' is the way to go...

The source :
As said previously the source was a 1976 Rhodes MK1.
This piano was used by the keyboardist of a french artist back in the 80's.
He was later restored by a company named 'One More Tine - Rhodes restoring'
This instrument is now belonging to a member of our team Coyote14.



You can see here the serial number of the instrument, 2976 means the 29th week of the year 1976

The recording :
The sound of the Rhodes was sent to a Class-A pre-amp Audient MiCO
The output of the pre-amp was set to AES/EBU and sent directly into the RME UFX
We recorded 3 notes by octave across all the keyboard at 4 different strikes level (soft, med-, med+, hard)

The 'Baby' just before the sampling cession...
Come on ! Let's rock those tines !!!



The Audient MiCO pre-amp used for the recording cession...



The programming :
All the samples were cut and cleaned and i decided to keep the natural decay of the sound.
The sampling frequency was adjusted to optimize the size of the samples without reducing the tone quality.
With samples mangling and building alternate keymaps the VAST synthesis allows me to make a lot more than the 4 original strikes so some of the presets have up to 14 layers of different velocity level !
And you can add the hammers, tines and pedal noises...

These presets are user-adjustable and you can create your own sounds, check the 'virtual rack' :
You can download a HD picture of this rack in the utility files section.
You will find the presets list with a short description of each sound too in the utility files section...



Working on a real Rhodes was a great experience (as well as just playing on it !)
I hope you will have fun using '73' on your Forte...

7.2.3.1.3.1 Programs List (Fichier PDF) 503

7.2.3.1.3.1 Programs List (Fichier PDF)

	Presets	Compressor	Description
1	***1976 Original***		Soft sound, very close to the original Rhodes, lots of mechanic noises…
2	***Mics on Tines***		Brighter sound, the tines have more presence and a bit of reverb is added.
3	***Velvet MK1***		Mellow sound with chorus, perfect for chords…
4	***Fullerchild***	***ON***	Dark sound but with some nice presence. A bit of reverb in the background.
5	***DX'MK1 Ballad***		Typic 80's sound built with a warm rhodes sound and a DX-type sound on the top…
6	***Bells & Tines***		Tines and mechanic noises are here to provide a nice playing experience.
7	***Wild Tuning***		This Rhodes is slightly detuned (The original was perfectly in tune) and a bit of chorus is added. Should cut thru the mix easily !
8	***Sweet 70's***		A bit of medium EQ was added for some presence. Typic vintage sound…
9	***Soft & Old***		Warm factor here ! A nice low end EQ for a nice and solid tone.
10	***Mark was here***		Tines are enhanced and a bit of reverb added. Nice presence done with a slight amount of mid EQ
11	***Warm & Medium***	***ON***	The mid EQ is pushed a bit further but the sound is still warm.
12	***Fazed MK1***		A classic sound with a phaser, chorus and reverb for a wide sound.
13	***Slight OD***		The sound of the Rhodes is sent thru a pre-amp simulation with a slight amount of overdrive. Lots of textures and expression under your fingers.
14	***Hot Summer 76***	***ON***	Very expressive, this sound has 14 layers of velocity switching + 5 layers for the mechanic noises….Sharp attack on high velocity
15	***Large & Dark***		Same engine as above but some keymaps have been shifted for a more mellow sound. With chorus
16	***Total Grunge***	***ON***	Heavy distortion on this one and it really cut in the mix ! Can sometimes sound like a distorted guitar…

7.2.3.1.4 « Pulsar » Forte Serie (Best of Pulse & Pulse II) (50€)



https://www.barbandco.com/store/p115/Pulsar_Forte_Serie.html

221 sounds / 55 multis / 20 Mb of samples

For the Kurzweil Forte and Forte SE with OS 2.0

Kurzweil Forte Pulsar Demo
Kurzweil Forte Pulsar Demo Part 2

Pulsar is a collection of pure synthsounds done with the help of external samples coming from the analog world.
Machines like the Synthesiser.com modular system, the Alesis Andromeda or the Roland Apha Juno 2 were used.
About 39 new keymaps were build, meaning hundreds of new samples...

Pulsar takes all the sounds of Pulse and Pulse 2 with some adds, to give you no less than 221 sounds and 55 multis !

If you're not familiar with the previous Pulse / 2 soundsets and want to have a listen, check them out :



Pulse / PC3K



Pulse 2 / PC3K

Needless to say you fill find any type of programs like basses, leads, huge evolving pads, special effects, electronic drums, brasses, analog strings and any other sounds you can think of...The secret behind Pulsar is the mix of external samples and Kurzweil acclaimed VAST technology.

The effects section relies on a chain built around an aliaser, a big chorus, a delay and a reverb for most of the sounds.
Some few other sounds have a different effect chain. Please download the PDF file in the utility files section to have all the infos of the controllers...

The migration from the PC3K to the Forte was quite a big task, every sound had to be reworked representing hours of programming !

Thanks for your time ! I think you will have some good time discovering and testing this set that will transform your 'Stage Piano' into a full blown synthesizer !

As usual, if you like this product, spread the word not the file...!!!

7.2.3.1.4.1 Programs & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf) 505
7.2.3.1.4.1 Multis & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf) 507

7.2.3.1.4.1 Programs & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf)

						MULTIS							
						Sliders							
- Setup N°	Setup Name	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	*EFFECTS*
1	*SyncBass Split*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
2	*Analog Tides*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
3	*Juno Strings*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
4	*Deep Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
5	*Filters Attack*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
6	*Ambiant Noises*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
7	*Iron Lord*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
8	*Deep Blue*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
10	*Sequential Circus*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
10	*Disciplus*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
11	*Chips World*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
12	*Left Hand Seq*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
13	*90' Synth Layer*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
14	*Komplexifier*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
15	*Rich Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
16	*Agony Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
17	*Poly Ensemble*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
18	*Octave Strings*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
19	*Tron Bikes*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
20	*Bass Or Lead ?*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
21	*TechBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
22	*5th Mini Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
23	*Full Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
24	*Cyclic Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
25	*Fat Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
26	*AC / DC Voltage*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

MULTIS													
				Sliders									
Setup N°	Setup Name	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	*EFFECTS*
27	*After Life*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
28	*Space Opera*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
29	*Stacked DCO's*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
30	*Pads Of Sorrow*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
31	*Digital Pads*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
32	*Power Synths*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
33	*Analog Bells*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
34	*Analog Trumpets*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
35	*Warm Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
36	*Night Hawks*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
37	*Nervous Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
38	*Spring Tuba*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
39	*Modular Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
40	*U-Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
41	*Bass And Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
42	*Metal Split*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
43	*Copper List*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
44	*Transtack*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
45	*Homeless*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
46	*Angels Of Dawn*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
47	*Waldo Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
48	*You"re Frozen*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Part 4 Level	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
49	*Sweet Memories*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
50	*Warm Ensemble*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
51	*Bass Kit*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
52	*Drone & Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Part 4 Level	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
53	*Cinematic Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Part 4 Level	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
54	*Touch Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Part 4 Level	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
55	*Majestic Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Part 1 Level	Part 2 Level	Part 3 Level	Part 4 Level	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

Barb & Co Sound Design - Copyright © August 2016

7.2.3.1.4.1 Multis & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf)

				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
1	*Angel's Wings*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
2	*PeakedBPF*	LFO speed	Bit Crusher On	Resonance	Filter LFO Depth	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
3	*Velo Sync'ed*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
4	*Cutlead*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
5	*MetalbBass*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
6	*SinglePulse*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
7	*I Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Decay	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
8	*5th Head*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Decay	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
9	*Jupiter's String*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
10	*GrittyLead*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
11	*Iron*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
12	*Free Perco*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
13	*Cutoff !!*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
14	*Copper*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
15	*SoftBass*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
16	*Squarish*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
17	*BringZnoise !*	Filters Freq	Bit Crusher On	LPF Reso	BPF Width	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
18	*Squared Cutoff*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
19	*R-Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	HPF Freq	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
20	*D-Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
21	*DirtyTrance*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
22	*SoftPWMStrings*	7th Bend	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
23	*Copperbrass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
24	*Coming…SH*	S/H Depth	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
25	*Ducker*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
26	*Lead1*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
27	*Lead2*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
28	*Woo-Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
29	*T-Peaks*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF's Width	BPF's Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
30	*BandPassNoize*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF Width	BPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
31	*FilterBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
32	*LowBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
33	*LowSqrBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
34	*2PolesBPF1*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF+HPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
35	*BouncingBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
36	*JX-3P Classic*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
37	*Kernkraft800*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
38	*Access Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
39	*TheModel*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF Width	BPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
40	*Dangerous*	LPF LFO Depth	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
41	*Prophetic*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
42	*PowerHPF*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
43	*MugBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
44	*SuperSquare*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
45	*NoMan's Land*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
46	*Juno's 2 Hoover*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
47	*Synchronicity*	Vibrato	Bit Crusher On	None	RingModFreq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
48	*Vocal Bandpass*	BPF Freq	Bit Crusher On	BPF Width	BPF LFO Depth	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
49	*Liquid Popcorn*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
50	*Keio's Poly*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
51	*6 Voices Unison*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
52	*Sync Octave*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
53	*LMFAO !*	BPF Decay	Bit Crusher On	BPF Width	Drive	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
54	*SY's 99 Touch*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
55	*DX7 Heaven*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
56	*Against all*	RingModFreq	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
57	*Devil's Breath*	RingModFreq	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
58	*Fluid Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
59	*Flying Core*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
60	*Tense*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
61	*DoubleBackSweep*	Separation	Bit Crusher On	BPF1 Width	BPF2 Width	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
62	*Tron Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
63	*Mara's revenge*	BPF Freq	Bit Crusher On	BPF Width	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
64	*70's Bell*	Vibrato	Bit Crusher On	Carrier Freq	Modulator Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
65	*FrozenGlass*	RingModFreq	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
66	*CCl's Heart*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
67	*PowerShift*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
68	*Noon's Moon*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
69	*Hi-Jack Filter*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
70	*RoundSqrBass*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
71	*Distorted Cutoff*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
72	*Paula's chip*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
73	*Yvo's Oscillator*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
74	*Cinematic Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
75	*Benassi's touch*	BPF Freq	Bit Crusher On	None	None	None	None	None	None	None	None	None	*Reverb / Compressor*
76	*Punk's not dead*	LFO Freq	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
77	*Distorted Attack*	BPF Decay	Bit Crusher On	BPF Width	BPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

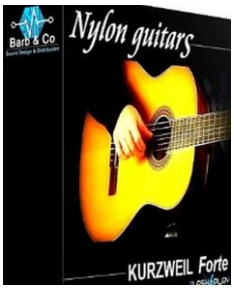
				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
78	*8 bits rules*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
79	*AroundTheCorner*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
80	*ShortCircuit*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
81	*Komplex*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
82	*Aliased…*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
83	*CrackOfDawn*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
84	*Enya's Boat*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
85	*Pulsar Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
86	*MakeItSing*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
87	*SpaceShuttle*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
88	*SynthX*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
89	*7th Wonder*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
90	*Mercury 2*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
91	*AfterLead*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
92	*Depeche Mod's*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
93	*Waldorf's Type*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
94	*RingPhonic*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
95	*SY's Hybrid*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
96	*NooYork*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	LPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
97	*EnjoyZFilter !*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
98	*SpeechLess*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF Width	BPF LFO Depth	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
99	*Noiz's Co*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF Width	BPF LFO Depth	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
100	*KingPWM*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
101	*Offset*	Vibrato	Bit Crusher On	Attack	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
102	*Snap !*	Vibrato	Bit Crusher On	Attack	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
103	*CutVox*	Vibrato	Bit Crusher On	None	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
104	*VocalBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Attack	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
105	*ShortBits*	Vibrato	Bit Crusher On	Attack	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
106	*D-Echo*	BPF Decay	Bit Crusher On	BPF Width	BPF Freq	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
107	*Final Frontier*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
108	*RubberLead*	Vibrato	Bit Crusher On	LPF Freq	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
109	*LoopedPad*	Vibrato	Bit Crusher On	LPF Freq	None	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
110	*ElectroKit1*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
111	*ElectroKit2*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
112	*ElectroKit3*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
113	*ElectriKit4*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
114	*ElectroKit5*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
115	*ElectroKit6*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
116	*ElectroKit7*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
117	*ElectroKit8*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
118	*ElectroKit9*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*

				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
119	*ElectroKit10*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
120	*ElectroKit11*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
121	*ElectroKit12*	Filter Freq	Filter On/Off	Sample Start	Eq Bass	Eq Mid	Eq Treble	Pitch	Phase	Reverb Level	Reverb Time	Compressor	*Rvrb/Comp/Phasr/HPF/EQ*
122	*Pro One Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
123	*Dirty Bit SQR*	Vibrato	Bit Crusher On	BPF Width	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
124	*Sync Phaser*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
125	*Ringo Fazer*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
126	*Electro Choc*	Shaper	Bit Crusher On	AllPass Width	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
127	*380 volts ahead*	Vibrato	Bit Crusher On	AllPass Width	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
128	*3 Steps Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
129	*High Tension*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
130	*X-Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
131	*Analog Bass 1*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
132	*Flip Flop Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
133	*Alpha Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
134	*Mini Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
135	*Froggy Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
136	*M-Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
137	*Echoing*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Pitch Adjust	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
138	*5th Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
139	*Sub1 Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
140	*U-Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
141	*Shape Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
142	*OD-LowBrass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
143	*HPF Impact*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
144	*SlowPWM Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
145	*106 Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
146	*Juno Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
147	*Foam Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
148	*Harlock Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
149	*Blast Attack*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
150	*Grain Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
151	*Texture*	Shaper+SineFreq	Bit Crusher On	Distortion	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
152	*Stereo Crunch*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
153	*DistoBass*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
154	*SlapBack*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
155	*Metal Bird*	Vibrato	Bit Crusher On	Sine Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
156	*The Invaders*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
157	*Bit Lion*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
158	*Hot DCO's*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
159	*Terrorpods*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
160	*OverloadedPulsar*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
161	*FM Xmod*	Vibrato	Bit Crusher On	Saw Freq	Shaper	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
162	*PowerStrings*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
163	*Tron Strings*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
164	*Monster Tides*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
165	*Analog Strings*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
166	*Cyclic Beast*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
167	*Juno60 Strings*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter Env	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
168	*Start And Go*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
169	*Poetic Impulse*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
170	*Down Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
176	*Ring O Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
177	*Cavernous Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
178	*Liquid Square*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
179	*MultiFilter Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Band Width	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
180	*Colossus Tides*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
181	*Windy BPF*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
182	*Slow Sweep Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
183	*Velo Analog Bell*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
184	*Over Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
185	*Water Diamond*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
186	*Velo BPF 5th*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
187	*Basic System*	Noise Level	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	Noise Color	Aux 1 Level	*Timbered Taps*
188	*P600 Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
189	*Double Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
190	*Filtered Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
191	*24 dB Bass/Lead*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
192	*Dark Chip*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
193	*Cobalt Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
194	*Caterpillar*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
195	*Reso Mini Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
196	*Modular System*	Noise Level	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	LFO Speed	Aux 1 Level	*Timbered Taps*
197	*Bouncing Waves*	Noise Level	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	Noise Color	Aux 1 Level	*Timbered Taps*
198	*Smith System*	Filter	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	Noise Color	Aux 1 Level	*Chorus/Timbered Taps*
199	*Narrow Band Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
200	*Shake Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
201	*OldStyle Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
202	*Memmy Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
203	*Classic Six*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
204	*Double Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
205	*Euphoria*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

				Sliders									
Patch N°	**Patch Name**	**ModWheel**	**Switch**	**A**	**B**	**C**	**D**	**E**	**F**	**G**	**H**	**I**	***EFFECTS***
206	*Italo Child*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
207	*Juno Bell*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
208	*Thing Synth*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
209	*Wave System*	Vibrato	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	LFO Speed	Aux 1 Level	*Timbered Taps*
210	*Sync Pulse*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
211	*Juno System*	Filter	-	LP Frq 1	LP Frq 2	LP Frq 3	LP Frq 4	LP Frq 5	LP Frq 6	Resonance	LFO Speed	Aux 1 Level	*Timbered Taps*
212	*Horizon Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
213	*Digital Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
214	*Analog Comp*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
215	*Dark Pad*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
216	*Mellow Brass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
217	*Dirty Faz*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
218	*Slow Sweeper*	Vibrato	Bit Crusher On	-	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
219	*Crawling Worm*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	-	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
220	*Chord Machina*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*
221	*Bell Bass*	Vibrato	Bit Crusher On	Resonance	Filter	Chorus Level	Bit Freq	Bit Depth	Delay Level	Delay Time	Reverb Level	Reverb Time	*Chrs/Aliaser/Dlay/Reverb*

7.2.3.1.5 « Nylon Guitars » soundset Forte Serie (12 €)



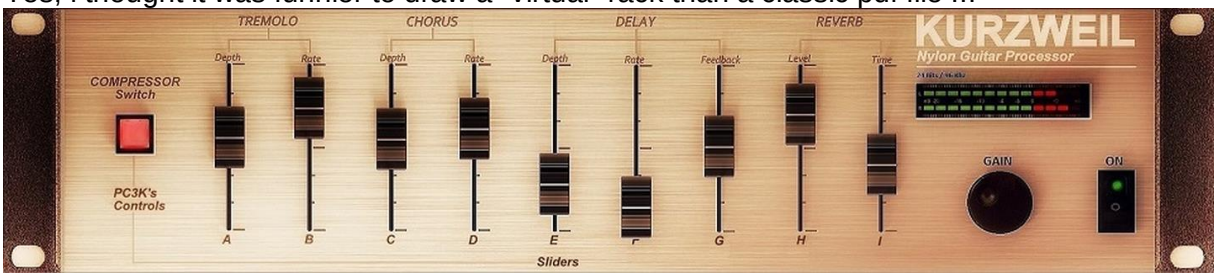
https://www.barbandco.com/store/p113/Nylon_Guitars_Forte_Serie.html

25 sounds / 2.7 Mb of samples

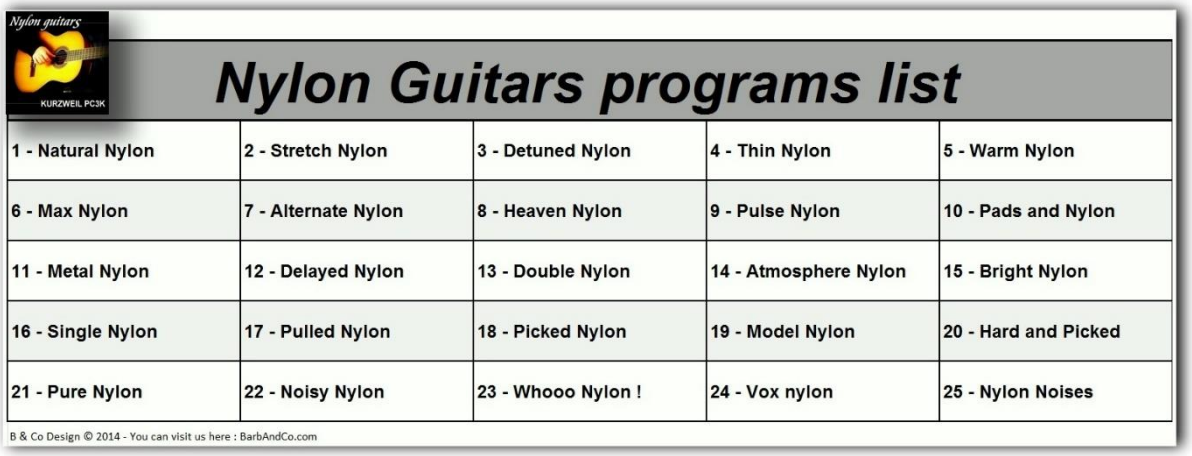
This soundset is dedicated to nylon guitars sounds and it is based on 2.7 Mo of samples, carefully recorded in Paris / France during summer 2014.
I first would like to thanks my friend Thierry for the help on the first step of the process. ;-)
My goal was to provide enough samples without filling all the flashram but maximize the realism, so a big job was done on samples choices and samples editing.

The instrument has been sampled with different attacks on the strings to provide a large variety of sounds.
The user will be able to reproduce anything from soft playing to hard pulled strings.
It has been programmed in the PC3K using the well known method of multi-velocity layer triggering.
For more realism some other noises like fingers glitches or guitar body taping have been recorded too.
These sounds are integrated with the main sound or spreaded on the low keys (below C2)

Realtime controls :
A "virtual" multieffects processor has been implemented, and in order to keep things easier this processor is the same for all the sounds.
You can adjust the PC3K's sliders to suit your needs and remember you can save your settings using the 'set controllers' capture method.
Yes, i thought it was funnier to draw a "virtual" rack than a classic pdf file !!!



The soundset will provide 25 sounds, of course most of them are nylon guitars sounds but you will find alternate versions with different style of playing and you will find sounds really far from a nylon guitar like synthsounds...!
You can check the programs list here :



Nylon Guitars programs list

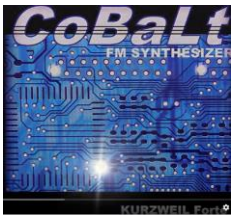
1 - Natural Nylon	2 - Stretch Nylon	3 - Detuned Nylon	4 - Thin Nylon	5 - Warm Nylon
6 - Max Nylon	7 - Alternate Nylon	8 - Heaven Nylon	9 - Pulse Nylon	10 - Pads and Nylon
11 - Metal Nylon	12 - Delayed Nylon	13 - Double Nylon	14 - Atmosphere Nylon	15 - Bright Nylon
16 - Single Nylon	17 - Pulled Nylon	18 - Picked Nylon	19 - Model Nylon	20 - Hard and Picked
21 - Pure Nylon	22 - Noisy Nylon	23 - Whooo Nylon !	24 - Vox nylon	25 - Nylon Noises

B & Co Design © 2014 - You can visit us here : BarbAndCo.com

I know nothing will replace the real instrument but with a little practise i think you will be able to come close what a nylon guitar may sound...so let's start playing !

All sounds programmed by Stephane 'Barb' Garganigo

7.2.3.1.6 « Cobalt » Forte Serie (25€)



https://www.barbandco.com/store/p46/Cobalt_Forte_Serie.html

K-Plugs Serie / 76 sounds + 14 ep's parts (7 tines + 7 bodies)
35 multis / 24 inits based on 24 algorithms

https://soundcloud.com/garganigostephane/cobaltledemo
https://www.youtube.com/watch?time_continue=103&v=7GPo9oDrQNs

K-Plug's part 3 !

A K-Plug is an optimized program that allow you to make new sounds only with the Forte's controllers.
Those plug's are really simple to use, just adjust the controllers and make your sound, in exactly the same way you would do with a real synth.

Cobalt is a programmable virtual FM synthesizer based on 24 algorithms / 3 operators.
An algorithm is basically a structure with a defined signal path where you can adjust parameters.
If you want to change the structure, just select another algorithm.

The 24 algorithms are based on 5 main architectures :

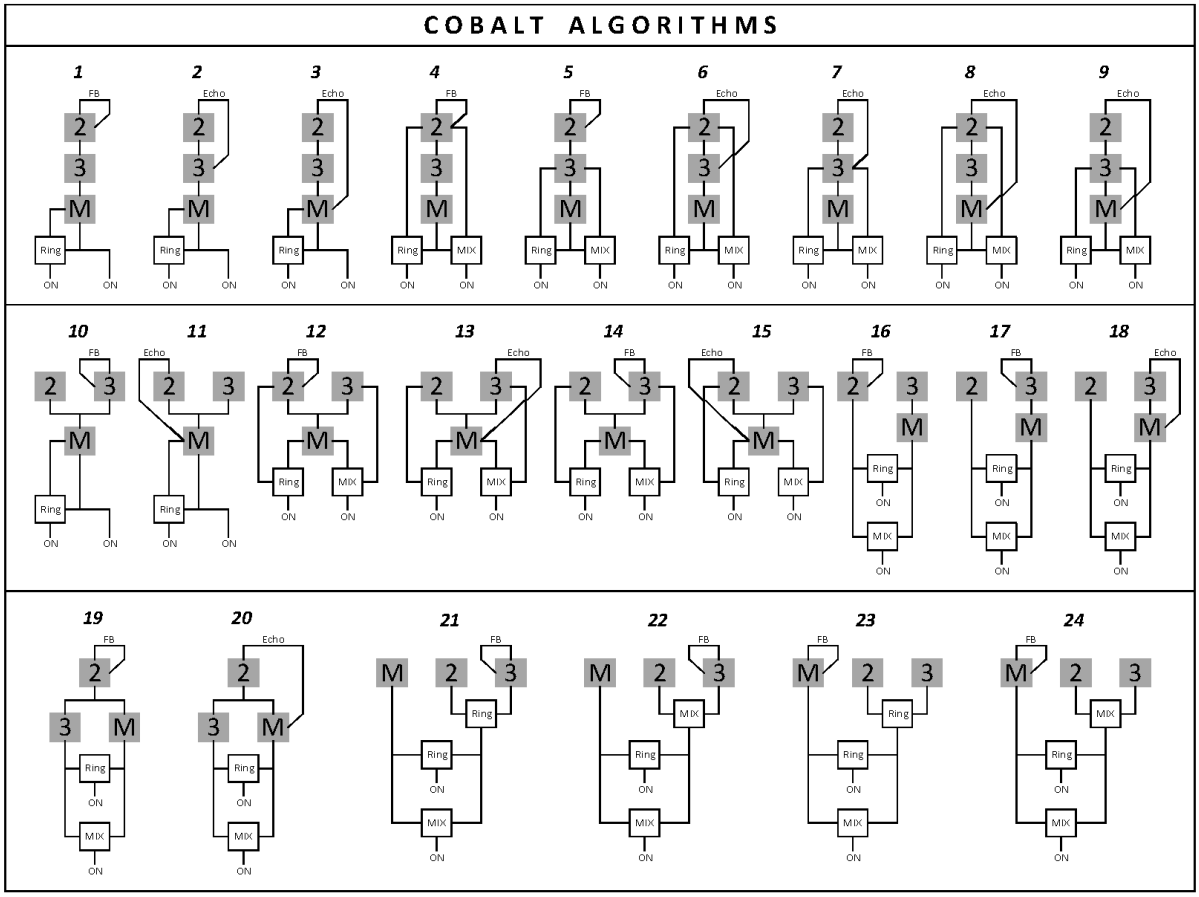
- ✓ Cascade (alg 1 - 9)
- ✓ Merge (alg 10 - 15)
- ✓ Cascade + Merge (alg 16 - 18)
- ✓ Split (alg 19 - 20)
- ✓ Additive (alg 21 - 24)

Each architecture is divided into multiple algorithms, depending on the signal path and feedback / echo point. (More later)
In addition to this, you will have 2 selectable outputs (MIX and / or RINGMOD) and an additionnal noise source.

Example of a patch naming using algorithm 20 :



Ok, now it's time to check those algorithms :



7.2.3.1.6.1 Feedback / Echo ? 516
7.2.3.1.6.2 Reading / understanding the algorithms 517
7.2.3.1.6.3 3 operators 517
7.2.3.1.6.4 Cobalt Le control panel 519
7.2.3.1.6.5 Troubleshootings 521
7.2.3.1.6.6 ALGORITHMS (fichier pdf) 522
7.2.3.1.6.7 VALUE / NOTE / FREQUENCY RATIO (fichier pdf) 522

7.2.3.1.6.1 Feedback / Echo ?

Feedback :

Most of FM (if not all) synthesizers have a feedback parameter which routes the signal from an operator and sends it back to the input of the same operator. This loop is called a 'feedback'. The result is a morphing waveform which goes from a pure sinewave to a sawtooth (more or less mellow).

But if you push the feedback too far, you will start to have some digital noise coming, making the sawtooth quite unusable. At full throttle, you have a great noise source !

Unfortunatly in the VAST synthesis you don't have access to this kind of construction so i had to use some tricks.

With the feedback, the best was to use a 'Shaped Sawtooth' 2 DSP block.

It morphes a sawtooth into a sine wave, so the idea was to use it the other way round.

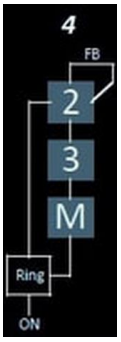
The advantage is you can get a real pure sawtooth without any digital noise.

If you want some harsh digital noises, there are many other ways with Cobalt, believe me !

Echo :
In some classic FM synths, a few algorithms have a feedback using more than just one operator.
Once again, these structures are undoable directly with VAST, so i created a "kind of feedback loop", using several operators.
Because it's not a real feedback, i called it echo and it's much more closer to how it really works.
It works by making a 'pure copy' of an operators chain, putting this copy above the original chain, and putting an AMP block between the copy and the original. The AMP block controls the amount of 'echoing'....
It's very important to say that the pure copy is of course linked to the original parameters control wise !
If you change something in the original, the copy will have the same modifications.
The result is not so far to what you would get with a real feedback.....!

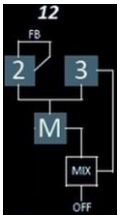
7.2.3.1.6.2 Reading / understanding the algorithms

Checking the signal path thru an algorithm may look difficult but it's a lot easier than it seems.
Let's take 2 examples :



Algorithm 4, with RING button ON and MIX button OFF

With this structure, operator 2, which has a feedback option, modulates the operator 3 which modulates the master operator. The result is ring modulated with the output of the operator 2.



Algorithm 12, with MIX button ON and RING button OFF

In this algorithm, the operator 2 has a feedback option.
It's output and the output of the operator 3 are merged and they modulate the master operator frequency.
Then, in the mix section, the output of the master operator is mixed with the output of the operator 3.

Remember that you can switch RING and MIX on at the same time !
You can make some really complex waveforms !!!

7.2.3.1.6.3 3 operators

In addition to the structure, to make noise you need some sound sources.
These sources are called operators in the FM world.
They are usually sine based (true, a few synths have other waveforms) and they interact with other operators by modulating their frequency, and you have access to the amount of modulation.
With these two parameters you really have a huge amount of sound mangling possibilities.

Cobalt gives you 3 operators, named M, 2 & 3

- ✓ Operator M is the master oscillator because it is usually located in the end of the path and gives you the frequency reference.
- ✓ You can control it's frequency with fader A, you don't have acces to a dedicated volume control.
- ✓ Operators 2 and 3 have more parameters and you can set their frequencies and volumes.
- ✓ Depending of the buttons positions, you have acces to 2 kinds of volume control :
- ✓ -Fixed, meaning the volume will stay at the value you set.
- ✓ -Env, which means the volume will change timewise, accordingly to the settings of Attack and Decay values of the global ADSR.

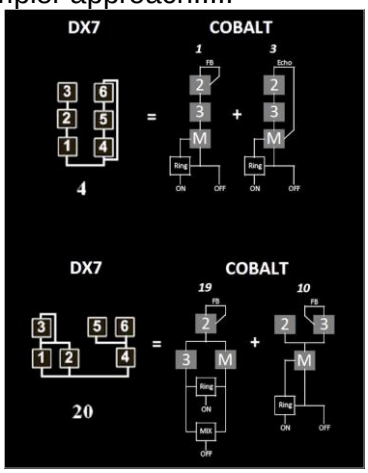
Frequency control is done in semitones steps, with a huge range going from G-2 (6 Hz) to D#9 (9956 Hz)
With a value of 64, your operators have the reference frequency : C4 (262 Hz)
A PDF file is provided and gives you the value / note / frequency ratio.

Think twice !

Yes, if you read those lines you may think that 3 operators can sound too simple...
Ok, first let me say that with just those 3 little operators and 24 algorithms with selectable outputs you already have a huge amount of sound possibilities.
The FM world is a bit tricky and sometimes just by changing a setting you can go to a totally different sound texture.

Then, the overall idea behind the K-Plug's is to provide something fun to play with.
I wanted to have the control of frequency and amplitude of at least 2 operators and a 4 segments ADSR envelope. It's controllers consuming and i ran out of controllers quickly so i think making a controlable fm synth with 3 operators is the good compromise between complexity and fun....
And think twice because the kurzweil Forte has a multi mode, and you can easily stack different algorithms and make a very complex structure. By doing this, you are just adding operators ! Now you have access to 3, 6, 9 or more operators....!

Let's check something with the multi mode.
Here is a comparison between some DX7 algorithms and how to recreate them with Cobalt.
Please note i'm not saying Cobalt can do anything a DX7 can do but there can be some overlaping.
And Cobalt has a much more simpler approach.....



7.2.3.1.6.4 Cobalt Le control panel



MONO / POLY
Switch the keyboard to a monophonic or polyphonic response.

RING / MIX
You can select the output of the algorithm, you can choose RINGMOD and / or MIX or switch both off to hear only the noise source.

NOISE
- ✓ Switch the noise source ON.
- ✓ The frequency is controlled by the Master OP frequency button.
- ✓ The resonance is controlled by the feedback / echo parameter.
- ✓ You can send the envelope to the noise frequency with the FB / ECHO.

CARRIER 1 /2 OCTAVE
When ON, the frequencies of the carriers are doubled.
Important note :
- ✓ Depending on the algorithm signal path, you can have a structure with 2, 1 or no carrier so the switches will work accordingly. This is not a malfunction !
- ✓ Algorithm 10-18 have only one carrier (carrier 1)
- ✓ Algorithm 21-24 have no carrier.

EFFECTS :
- ✓ Cobalt is provided with a dedicated effects chain and the users have access to a lot of parameters.
- ✓ The chain structure is this one :
  BITCRUSH -> CHORUS -> DELAY -> REVERB

You can switch on the fly each effect block with the dedicated buttons.

MASTER OP / OP2 / OP3 FREQ
- ✓ You can set the frequency of the 3 operators with the dedicated buttons.
- ✓ Don't forget to check the values / notes relationship with the provided PDF file.

OP2 / OP3 AMP

- ✓ Set the amplitude / modulation amount of the dedicated operators.
- ✓ The control has a 'deadspot' at 12 o'clock, which means no amplitude or modulation.
- ✓ From full left to 12 o'clock, you set the amp/mod driven by the attack / decay parts of the envelope.
- ✓ From full right to 12 o'clock, you set a static amp/mod value.

A/D/S/R

- ✓ This is a classic 4 segments envelope, used for the main patch volume.
- ✓ Attack and decay parts are used to control the amplitude or modulation of the operators.

Additionnal controls :

You have additionnal controls when you edit your program.
Example of parameters that can be adjusted :



EFFECTS :

You can adjust the bitcrush frequency, chorus rate and depth, delay time and feedback and reverb size

PORTA. TIME

Set the portamento time when the patch is in monophonic mode.

FEEDBACK / ECHO

- ✓ Set the amount of feedback / echo of the algorithm.
- ✓ Check the algorithms chart to see where is the feedback / echo in the signal path.

FB ECHO ENV

The feedback / echo can be driven by the envelope, use this parameter to set the amount.

CARRIER 1 / 2 SHAPE

- ✓ FM synthesis uses usually sinewaves but with this parameter you can "break" the waveform.
- ✓ At zero, you have the original waveform and at max you have the original waveform at twice the frequency.
- ✓ In between, you will have access to a lot of buzzing, pseudo sawtooth waveforms.
- ✓ In conjunction with the CARRIER 1 / 2 OCT parameters and FEEDBACK / ECHO adjustments you can make a lot of crazy complex waveforms...

Important note :

- ✓ Depending on the algorithm signal path, you can have a structure with 2, 1 or no carrier so the buttons will work accordingly. This is not a malfunction !
- ✓ Algorithm 10-18 have only one carrier (carrier 1)
- ✓ Algorithm 21-24 have no carrier.

LFO SPEED
As expected, with this button you can set the LFO speed dedicated to the vibrato.

Conclusion

Don't forget to save your settings !

Ok, now i think you have a complete idea of what it is all about.
The idea of making a FM Plug for the PC3 serie came in the beginning of 2014, and the original version of Cobalt was a 5 algorithms synthesizer but i found it was a bit too simple so i let it grow and i worked on other projects.
The adaptation for the Forte was done in the beginning of 2015.

I can't tell you exactly what kind of sound can/can't be done with Cobalt.
Of course it's good at making bells, metallic or harsh digital sounds, but in the process of testing and making the presets i found it can make some warm and organic sounds, something you won't expect from a FM synth.
One word : explore !

7.2.3.1.6.5 Troubleshootings

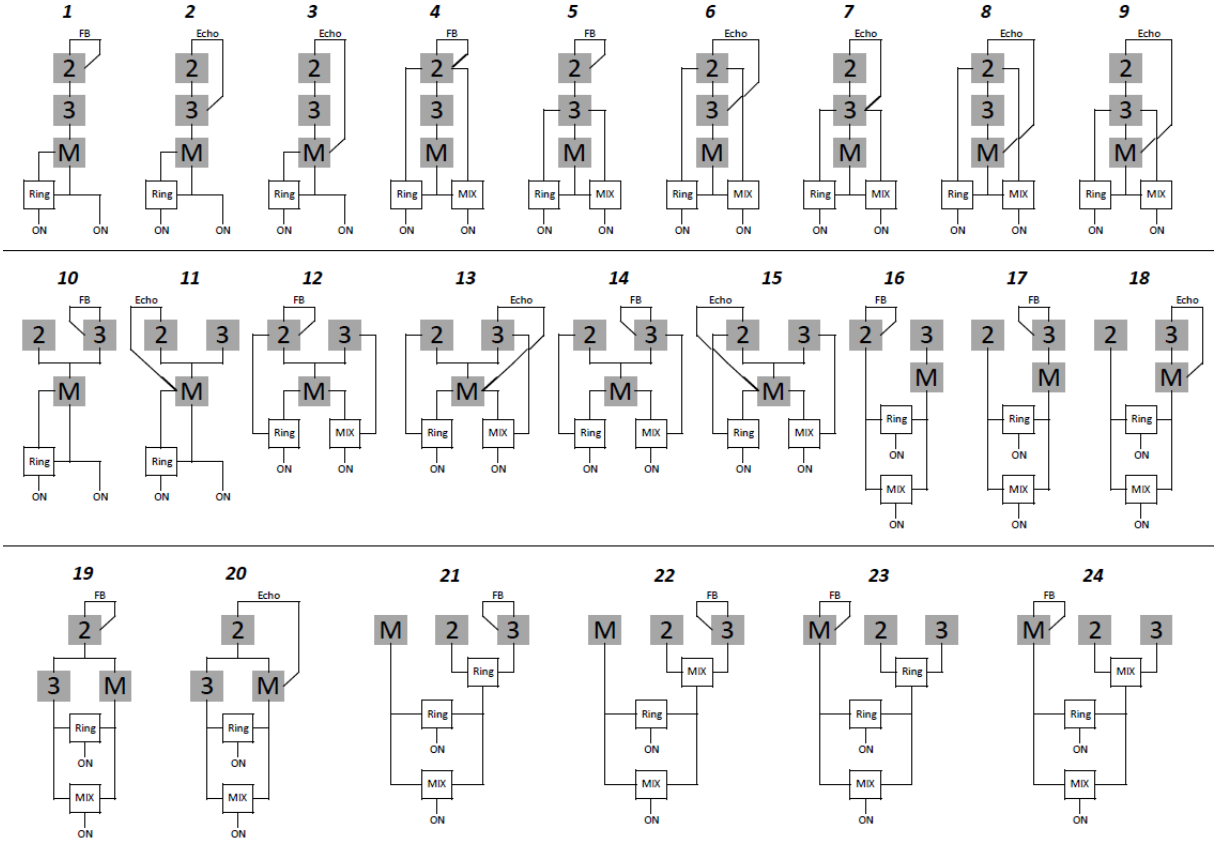
Aliasing :

- ✓ I didn't put any limitations of the faders course, operators max frequency or modulation ratio.
- ✓ If you push Cobalt too far you may have overdrive, aliasing or other digital noise.
- ✓ This is.....a "normal" behaviour !
- ✓ I think you can have have some interesting results in pushing those DSP's to their limits.

No sound at all :

- ✓ In some case, more particulary with the ringmod option ON, you may have no sound. This is a normal behaviour too.
- ✓ A ring modulator needs 2 sources to work but if you lower the amplitude of one source, you lower the amplitude of the ring modulator output too.
  To avoid this, check the amplitude controls of the 2 ringmod sources.

7.2.3.1.6.6 ALGORITHMS (fichier pdf)



7.2.3.1.6.7 VALUE / NOTE / FREQUENCY RATIO (fichier pdf)

Value	Note	Frequency
127	D#9	9956
126	D9	9397
124	C9	8372
123	B8	7902
122	A#8	7459
121	A8	7040
120	G#8	6645
119	G8	6272
118	F#8	5920
117	F8	5588
116	E8	5274
115	D#8	4978
114	D8	4699
113	C#8	4435
112	C8	4186
111	B7	3951
110	A#7	3729
109	A7	3520
108	G#7	3322
107	G7	3136
106	F#7	2960
105	F7	2794
104	E7	2637
103	D#7	2489
102	D7	2349
101	C#7	2217
100	C7	2093
99	B6	1976
98	A#6	1865
97	A6	1760

Value	Note	Frequency
63	B3	247
62	A#3	233
61	A3	220
60	G#3	208
59	G3	196
58	F#3	185
57	F3	175
56	E3	165
55	D#3	156
54	D3	147
53	C#3	139
52	C3	131
51	B2	123
50	A#2	117
49	A2	110
48	G#2	104
47	G2	98
46	F#2	93
45	F2	87
44	E2	82
43	D#2	78
42	D2	73
41	C#2	69
40	C2	65
39	B1	62
38	A#1	58
37	A1	55
36	G#1	52
35	G1	49
34	F#1	46

Value	Note	Frequency
96	G#6	1661
95	G6	1568
94	F#6	1480
93	F6	1397
92	E6	1319
91	D#6	1245
90	D6	1175
89	C#6	1109
88	C6	1047
87	B5	988
86	A#5	932
85	A5	880
84	G#5	831
83	G5	784
82	F#5	740
81	F5	698
80	E5	659
79	D#5	622
78	D5	587
77	C#5	554
76	C5	523
75	B4	494
74	A#4	466
73	A4	440
72	G#4	415
71	G4	392
70	F#4	370
69	F4	349
68	E4	330
67	D#4	311
66	D4	294
65	C#4	277
64	C4	262

Value	Note	Frequency
33	F1	44
32	E1	41
31	D#1	39
30	D1	37
29	C#1	35
28	C1	32.7
27	B0	31
26	A#0	29
25	A0	28
24	G#0	26
23	G0	25
22	F#0	23
21	F0	22
20	E0	21
19	D#0	19
18	D0	18
17	C#0	17
16	C0	16
15	B-1	15
14	A#-1	15
13	A-1	14
12	G#-1	13
11	G-1	12
10	F#-1	12
9	F-1	11
8	E-1	10
7	D#-1	10
6	D-1	9
5	C#-1	9
4	C-1	8
3	B-2	8
2	A#-2	7
1	A-2	7
0	G-2	6

7.2.3.1.7 « U-Max 101 » Forte Serie (25€)



https://www.barbandco.com/store/p47/U-Max_101_Forte_Serie.html

K-Plugs Serie
76 presets and 20 multis / 48 inits based on 24 type of filters

For the Kurzweil Forte and Forte SE

U-Max 101 Kurzweil Forte teaser

https://soundcloud.com/garganigostephane/umax-101-pc3le-demo

K-Plugs part 4 !

7.2.3.1.7.1	The next step to program a VAST instrument...	524
7.2.3.1.7.2	U-Max 101 sound engine spec's :	525
7.2.3.1.7.3	Reading / Understanding the INITS	525
7.2.3.1.7.4	Programming the U-max sound engine	526
7.2.3.1.7.5	Adding a reverb as an « Aux » to the sound	527
7.2.3.1.7.6	U-Max 101 and polyphony	527
7.2.3.1.7.7	To conclude...	528
7.2.3.1.7.8	U-max sound engine « Presets » list & description (fichier pdf)	529
7.2.3.1.7.9	U - Max sound engine « multis » list	531
7.2.3.1.7.10	U-max sound engine « Parameters » list and description (fichier pdf)	532
7.2.3.1.7.11	« INIT » filters list and description (fichier pdf)	534

7.2.3.1.7.1 The next step to program a VAST instrument...

The K-Plug's concept is to help the programming of a VAST instrument with the heavy use of the instrument's controllers. In the case of U-Max 101, the concept is pushed a bit further because to the addition of the onboard controls, you can program your Kurzweil with the help of the PARAMETERS page too, which drastically enhanced the power...

With U-max 101, you have close to 50 parameters under your fingers to make your sounds, and above all this, you don't need any VAST knowledge to have fun ! You can think of the K-Plugs as dedicated pieces of software that you load into your Kurzweil and morphs it into a specific kind of synthesizer.
For example, COBALT, available on this site for the PC3 line and the Forte, will transform your instrument into a pure FM synthesizer...

U-Max 101 will make your PC3Le behave like a very powerful virtual analog synthesizer and of course it's provided with a full load of presets, including programs and no less than 48 inits programs based on 24 types of filters, totally inspired from the great Oberheim Matrix 12 / Xpander filter section.
Each of this 24 init's program comes in two versions : Velocity ON or OFF.

7.2.3.1.7.2 U-Max 101 sound engine spec's :

Before going further i suppose you want to know exactly what is the heart of this K-Plug...
Here are the spec's :

2 oscillators section :

Oscillator 1

- ✓ SAW and SQUARE with PW and PWM,
- ✓ a SUB oscillator with -1 or -2 octave settings with SQUARE or PULSE waveform
- ✓ a NOISE source

The oscillator 1 structure is clearly inspired from the JUNO / SH series...

Oscillator 2

- ✓ SAW or SQUARE setting with hardsync

Oscillator 1 and oscillator 2 can be ring modulated

Filter section :
24 types of filtering mode, see the 'umax_filters' PDF file in the utility files section

Modulations :
2 envelopes :

- ✓ 1 Attack / Release envelope for the amplitude
- ✓ 1 attack / decay envelope for the filter

2 LFO'S :

- ✓ LFO 1 for vibrato
- ✓ LFO 2 hardwired to OSC 1 PWM, OSC 2 sync offset and FILTER

1 ramp :

- ✓ hardwired to OSC 1 frequency and OSC 2 sync offset

OSC 2 can modulate the FILTER frequency too

Drive :
There is a post-filter overdrive circuit just before the output...

To have a full understanding of the parameters programming and description, please download the 'U-Max_parameters' PDF file you will find in the utility files section.

7.2.3.1.7.3 Reading / Understanding the INITS

As said in the product description, U-Max comes with 48 init's that are basically neutral or blank programs.
This is where to start if you want to make a sound from scratch. Let's see how to choose one...
Here are two examples of some INIT patches :

1 - The informations of the INIT patch below are set as follow :

- ✓ UMX -> The program has the U-Max sound engine. Helpful naming, easy to spot in your PC3Le...
- ✓ L6+A12 -> This give informations on the filter, in this example it's a lowpass 6dB/Oct + an Allpass 12dB/Oct in serial...
  This program doesn't have the letter 'V' at the end of the name, it means it doesn't respond to velocity...

Most of old analog synths don't respond to velocity, so if you want to come close to the old classic playing, you should choose this kind of INIT patch.



2 - The informations of the INIT patch below are set as follow :

- ✓ UMX -> The program has the U-Max sound engine
- ✓ N12+H12-V -> This time the filter is made with a notch filter and a hipass 12dB/Oct filter in serial
  You can see the letter 'V' at the end of the init name, it means this program responds to velocity

The velocity has been globally programmed to respond to the filter and the amplitude.



As said previously, you have 24 inits with 24 type of filters that respond to velocity, and the 24 others don't have velocity. This give you a total of 48 programs to start with !

7.2.3.1.7.4 Programming the U-max sound engine

This is where the K-Plug's concept kicks in !
U-Max can be programmed and adjusted with no external editor and absolutly no VAST knowledge is required
Once you have selected an INIT patch or any preset, you can modify the sound :

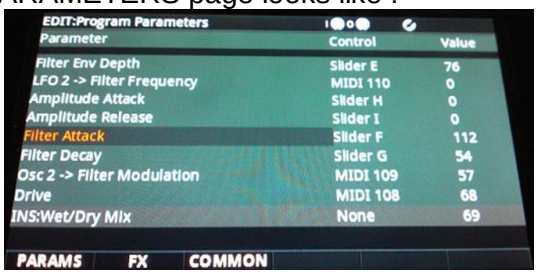
1 - With the onboard controllers for the classic parameters (envelope, filter, osc frequency...)
I think this is time to show you the controller's affectation....



- To edit a parameter with the PC3Le's controllers, just touch it and you will be able to see the parameter you are editing with its value on the screen...

2 - With the PARAMETERS page for a full and precise programming

- To go to this page, just hit the button 'EDIT', and you have access to all the parameters of the U-Max engine.
  It's a full synthesizer under you fingers and an effect section with a chorus and a delay (coming from Kephren sound engine) is provided too...
  Here is what the PARAMETERS page looks like :



- To change the value of a parameter, you just have to put the cursor on the parameter you want to edit, then use the arrows on the right of the screen, put the cursor on the value and use the programming wheel or type with the **alphanumeric keypad** the new value...
- Once you are ok with all the modifications, hit 'SAVE'...
  Congratulations, you have made a new sound without any VAST knowledge, without any external editor and with no headache ! Just fun...

7.2.3.1.7.5 Adding a reverb as an « Aux » to the sound

If you check closely the presets effects, you will find that some programs have an auxiliary reverb in the
'Aux 2' Slot...
I first wanted to add this to the INIT's but because some may want one kind of reverb for one sound and some prefer other type, i finally didn't put any auxiliary effects as a standard feature...

But adding an auxiliary effect is very easy, here is the procedure to add one to the Umax sound engine.

Please note that some MIDI control overlaping can occure if you use the Aux 1 slot, that's why i suggest you to always use the 'Aux 2' slot...

Once you have choosen a program, hit « EDIT » then « FX » and you will have access to the program FX page Choose any Aux effect you want in the 'Aux 2' and set the 'Send' parameter to taste.

The cool thing is that some 'Aux' effects can be adjusted in the PARAMETERS page, so you will be able to adjust the Aux effect (like a reverb time for example) in the same page you edit Umax ! Everything under your fingers !

7.2.3.1.7.6 U-Max 101 and polyphony

The main drawback of U-max is about polyphony. It's a very fun and easy product but it draws quite some power from the PC3Le. Don't be afraid, you will have enough ressources to play quite normally but if you're making long pads with all oscillators ON you may notice some voices stealing issues...

You have something from 4 voices left if you use oscillator 1 and oscillator 2 at the same time, and about
6 voices left with oscillator 1 only...

Let's take this in a positive way, U-max can imitate not only the sounds of analog synthesizers but also the way they handle their voices ! ha ha !!!

7.2.3.1.7.7 To conclude...

The story behind U-max is i was working on making an adaptation of Kephren sound engine for the Kurzweil Forte. The problem is the Forte has less controllers because the PC3Le with its **SHIFT** button multiply the numbers of real time controls. I honestly didn't want to make some 'cut down' on the available parameters.
It would be totally dumb to make a light version of a product on an instrument that has twice the polyphony and twice the processing power for the effects...
The solution was to make heavy use of the PARAMETERS page.
I kept the PC3Le and Forte's real time controls for the standard settings and add the maximum of synthesis options in the PARAMETERS page for deeper programming...

And because i used the PC3Le as a core editor for the Forte version, i kept my work on the PC3Le and that's why the 2 versions exist...

It took me quite a long time of development because the more i added parameters, the more i wanted...
I stopped because i ran out 'FUN's' and DSP input slots...!

You have now the result here and i really hope you will have some good time with this product !

All sounds programmed by Stephane 'Barb' Garganigo

7.2.3.1.7.8 U-max sound engine « Presets » list & description (fichier pdf)

Patch N°	Patch Name	Filter used	Velocity	Keyboard Mode	Description
1	Ju-60 Brass	Low 24	Yes	Poly	Warm typical 80's synthbrass with PWM & Chorus
2	Bouncing PWM	Low 24	Yes	Poly	Percussive synth with delay, can be used for bass sound too
3	Stranger Bass	Low 24	Yes	Poly	Short filtered synthbrass, inspired by 'Love is a stranger' from Eurythmics
4	Too Shy Pad	Low 24	Yes	Poly	Pad sound, slow attack with pulse wave, inspired by 'Too shy' from Kajagoogoo
5	Arp-O-Drome	Low 24	Yes	Poly	Short and percussive sound with a lot of delay, nice for arpeggios
6	Synthkeys	Low 24	Yes	Poly	Warm filtered sound, nice for chords…
7	Carpet King	Low 24	Yes	Poly	Large analog strings, nice for dark ambiant pads
8	Low Tears	Band 12 + Notch 12	Yes	Poly	Special effect, pulsating sounds on low notes…
9	Night Crawler	Band 12 + Notch 12	Yes	Mono	Special effect, use at your own risks !
10	Angel Strings	Allpass 18	Yes	Poly	A phase like strings sound with some bright and nice presence
11	HP Sweep	High 6	Yes	Mono	Overdriven 1 pole hipass filter, VAST power !
12	Band Lead	Band 12 + Notch 12	Yes	Mono	2 oscillators lead, with one set to the fifth….just fit in the mix.
13	Mono Strings	Notch 12 + Low 12	Yes	Mono	Big monophonic synth strings with portamento
14	Lost Patrol	Low 24	Yes	Poly	Vibrating and filtered pad
15	Tension	Low 24	Yes	Poly	Special effect, very metallic ambiant sound
16	A-Trumpet	Low 24	Yes	Poly	Classic brassy sound with a small glide on the attack
17	Sync Lead	Allpass 18	Yes	Mono	Detuned sound, strange caracter done with the hardsync function
18	Faz Attack	High 6 + Allpass 12	Yes	Poly	A bright pad sound with some phaser on the attack. Allpass at work !
19	Feed Bass	Low 24	Yes	Mono	FM like synthbass
20	Hollow Tube	Low 24	Yes	Poly	Ambiant tubular sound, remind me some PPG textures…
21	Ring Bass	Notch 12 + Low 12	Yes	Mono	Typical ring mod bass sound with some nice low end
22	PortaLead	Notch 12 + Low 12	Yes	Mono	70's type synth for solo with some delay
23	Rusty Bars	Low 24	Yes	Poly	Strange texture with some metallic caracter
24	ReveR	Low 24	Yes	Poly	Special effect, kind of UFO take off (i suppose so, i've never seen/heard one...)
25	H6 Pushed	High 6	Yes	Mono	Distorted lead, nice for electro music
26	Oct-A-Brass	Low 24	Yes	Poly	Synthbrass with fast attack, a very versatile sound for any kind of use
27	Square Attack	Low 24	Yes	Poly	Square waves synth sound with some sharp attack
28	Glide Machine	Low 24	Yes	Poly	Detuned sound with some glide on the attack

Patch N°	Patch Name	Filter used	Velocity	Keyboard Mode	Description
29	DeCrecyBass	Low 24	Yes	Mono	Oldshool bass sound, SH/Juno like. Inspired by 'You' from Etienne de Crecy
30	FatOfTheLand	High 6	Yes	Mono	Agressive narrow band sound. Inspired by 'The fat of the land' by the Prodigy
31	TwinLead	Twinpeaks 1	Yes	Mono	Fun vocal solo sound, the velocity changes the formant
32	Crystal Lake	Twinpeaks 1	Yes	Poly	Great organic pad with a lot of harmonics
33	Formant Tech	Twinpeaks 1	Yes	Poly	Vocal percussive synth, the velocity changes the vocal texture
34	SH101 Bass	Low 24	Yes	Mono	Do i need to describe the sound ? Sub oscillator at work
35	AshtagMyBass	Low 24	Yes	Mono	Short synthbass, inspired by 'Ashtag my ass" from Etienne de Crecy
36	SmallTownBass	Low 24	Yes	Mono	Classic 80's bass sound inspired by 'Smalltown boy' from Bronski Beat
37	Silence Bass	Low 24	Yes	Mono	Velocity based synthbass, inspired by 'Enjoy the silence' from Depeche Mode'
38	League Bass	Low 24	Yes	Mono	Fat bass with resonance, inspired by 'Don't you want me' from Human League'
39	Daft Synth	Low 24	Yes	Mono	Totally broken and grunge sound, inspired by 'Da Funk' from Daft Punk
40	IronWave	Low 24	Yes	Poly	Another metallic PPG like texture
41	Robotic Sync	Low 24	Yes	Poly	Hardsync at work, inspired by 'Robot rock' from Daft Punk
42	Blood & Guts	Band 24	Yes	Poly	Special effect, very useful if you know how to use it ! ;-))
43	Space Storm	Band 24	Yes	Mono	Special effect, big use of white noise and ring modulation
44	Waterside	Band 24	Yes	Poly	Self oscillating filter for waterdrip or any other wet ambiance
45	Vocal Drive	Low 24	Yes	Mono	Filter pushed and distorted for some vocal type sound
46	5th Bass	Low 24	Yes	Mono	Short synthbass with one oscillator set to the fifth, a very versatile bass sound
47	Liquid Brass	Low 24	Yes	Poly	A brass with resonance, slightly overdriven with one oscillator to the fifth
48	Prophet Strings	Low 24	Yes	Poly	A large pad, inspired by a patch of the prophet 6 demoed on youtube by Inhalt
49	In & Out Synth	Low 24	Yes	Poly	Another sound inspired by the Prophet 6, original sound by Inhalt
50	Pro Bass	Low 24	Yes	Mono	Detuned synthbass sound for any kind of use, short an punchy
51	Tube Sweep	High 24	Yes	Poly	Special effect, a falling type sound with a lot of harmonics
52	Pico Lead	Twinpeaks 2	Yes	Mono	A narrow band lead with some portamento
53	Ozone	Twinpeaks 2	Yes	Poly	Harmonics sweep synth sound, very uncommon
54	Alien Talk	Twinpeaks 2	Yes	Mono	Alien chit-chat sound, a strange but funny vocal sound
55	Band Mod	Band 12	Yes	Poly	A pad with a nice presence and amplitude modulation on oscillator 1
56	Slow Notch	Notch 12	Yes	Poly	An evolving pad with a phase-like effect
57	OB Brass	Low 12	Yes	Poly	A brass sound inpired by Tom's instruments
58	1 Pole Synth	Low 6	Yes	Poly	A percussive sound, nice for arpeggios
59	TB-3P	Low 18	Yes	Mono	A TB-303 inspired sound, i'm sure you will try to add some overdrive on it !

7.2.3.1.7.9 U - Max sound engine « multis » list

Multi N°	Multi Name	Multi type
1	Light Ahead	Split
2	Split Face	Split
3	Bass & Lead	Split
4	Drive Left	Split
5	Sand & Paper	Split
6	Brain Cells	Split
7	Night Ghosts	Layer
8	Monotronic	Layer
9	Lost Echoes	Layer
10	Stack Mode	Layer
11	Big Rig	Layer
12	Stardust Rex	Layer
13	Z Silent	Layer
14	Poison Factory	Layer
15	Moon Impact	Split
16	Moisture	Split
17	Bouncing VCO	Split
18	Miami Set	Split
19	Life in Pad	Split
20	Milky Way	Layer

Copyright © Barb & Co sound design 2015

7.2.3.1.7.10 U-max sound engine « Parameters » list and description (fichier pdf)

Section	Parameter	Parameter description
LFO's & Ramp	Vibrato	Set the amount of vibrato to the global pitch, controlled by the ModWheel. This LFO is key synced and has a triangle waveform
	LFO 2 speed	Set the rate of the LFO 2. The LFO 2 is free running and has a triangle waveform
	Vibrato speed	Set the rate of the vibrato
	Glide rate	Set the rate of the ramp
Oscillator 1	OSC 1 Saw ON	Switch the sawtooth wave ON or OFF
	OSC 1 Pulse ON	Switch the square wave ON or OFF
	OSC 1 PW	Set the ratio of the square wave. At 0 you have a 50/50 ratio bringing a perfect square wave
	LFO 2 -> OSC 1 PWM	Set the amount of modulation from the LFO 2 to the pulse width of the square wave
	Glide -> OSC 1 Frequency	Set the amount of glide. This setting is bipolar. You have no modulation at 64, a rising effect below 64 and a falling effect above 64
	Sub OSC ON	Turn the Sub oscillator ON or OFF
	Sub OSC Oct -2	Usually a Sub oscillator is one octave below the main oscillator frequency but with with setting you can set it to 2 octaves below
	Sub OSC Width	Change the Sub oscillator waveform from square to pulse 30%
Oscillator 2	OSC 2 ON	Switch the oscillator 2 ON or OFF
	OSC 2 Waveform	Change the waveform to sawtooth or square
	OSC 2 Frequency	This setting is bipolar, you can set the coarse frequency 2 octaves above or below oscillator 1, giving a 4 octaves range
	OSC 2 Detune	This setting is bipolar, you can slightly adjust the frequency about 1 semitone above or below the coarse frequency of oscillator 2
	Glide -> OSC 2 Sync offset	Set the amount of glide to the hardsync offset. This is the way to go to make the classic hardsync sound
	LFO 2 -> Sync offset	Set the amount of modulation from LFO 2 to the hardsync offset.
OSC 1 / OSC 2 Ring modulation	Ring Mod ON	Switch the ringmodulation ON or OFF. You have to switch ON oscillator 2 to hear the effect. The square wave of oscillator 1 is used
Noise	Noise Level	Set the level of the white noise source. Can be used as the only sound source if everything else is turned off....
Filter	Filter Frequency	Set the frequency of the filter
	Resonance / Width	Set the amount of resonance or bandwith depending on the filter you choose. Check the 'Filters' PDF file for more informations on the filters
	Filter ENV Depth	This setting is bipolar, it sets the amount of envelope modulation to the filter. At 64 you have no modulation, a negative modulation below 64 and a positive modulation above 64
	LFO 2 -> Filter frequency	Set the amount of modulation from LFO 2 to the filter frequency
Envelopes	Filter Attack	Set the time of the attack section of the filter envelope, check the filter frequency and filter envelope depth to hear the effect
	Filter Decay	Set the time of the decay section of the filter envelope, check the filter frequency and filter envelope depth to hear the effect
	Amplitude Attack	Set the time of the attack section of the amplitude envelope to go from zero to the maximum level when you hit a note (start at note ON)
	Amplitude Release	Set the time of the release section of the amplitude envelope to go from the actual level to zero when you release a note (start at note OFF)
Others	OSC 2 -> Filter modulation	Set the amount of modulation coming from the sine wave of oscillator 2 to the filter frequency. At full throttle you have a pure ringmodulation of the filter with oscillator 2
	Drive	Set the amount of post filter overdrive. You can go from slight clipping to totally distorted sound

Section	Parameter	Parameter description
Effects Section	Effect Dry / Wet Mix	Set the global mix of the effect section
	Chorus Mix	Set the chorus ON or OFF
	Chorus Rate	Set the speed of modulation
	Chorus Depth	Set the amount of modulation
	Chorus Delay	Set the delay between the portions of the chorus
	Chorus Feedback	Set the amount of reinjection, you can have an auto oscillating effect at full throttle
	Delay Mix	Set the delay ON or OFF
	Delay Time	Set the time between echoes
	Delay Feedback	Set the number of echoes, you can have a never ending delay at full throttle

7.2.3.1.7.11 « INIT » filters list and description (fichier pdf)

Filter name	Filter type	Filter description	VAST DSP Construction
L24	Lowpass 24dB/Oct	4 pole lowpass filter classic Moog type	4 blocks resonant lowpass 'Mogue'
L18	Lowpass 18dB/Oct	3 pole lowpass filter	2 blocks resonant lowpass + 1 block lowpass in serial
L12	Lowpass 12dB/Oct	2 Pole lowpass filter	2 blocks resonant lowpass
L6	Lowpass 6dB/Oct	1 pole filter going from notch to resonant lowpass filter	3 blocks parametric EQ + 1 block lowpass in serial
H24	Highpass 24dB/Oct	4 pole highpass filter	4 blocks resonant highpass
H18	Highpass 18dB/Oct	3 pole highpass filter	2 block resonant highpass + 1 block highpass in serial
H12	Highpass 12dB/Oct	2 pole highpass filter	2 block resonant highpass
H6	Highpass 6dB/Oct	1 pole filter going from notch to resonant highpass filter	3 blocks parametric EQ + 1 block highpass in serial
B24	Bandpass 24 dB/Oct	Sharp bandpass filter with adjustable bandwidth	2 blocks bandpass + 2 blocks bandpass in serial
B12	Bandpass 12 dB/Oct	Softer bandpass filter with adjustable bandwidth	2 blocks bandpass
2P1	Twinpeaks filter 1	2 peaks filter with separation set to 1200 cts and adjustable bandwitdth	4 blocks twinpeaks w/separation
2P2	Twinpeaks filter 2	2 peaks filter with separation set to 2400 cts and adjustable bandwitdth	4 blocks twinpeaks w/separation
N12	Notch 12dB/Oct	Notch filter with adjustable bandwidth	2 blocks notch
N12 + L12	Notch 12dB/Oct + Lowpass 12dB/Oct	Notch filter with adjustable width + 2 pole lowpass filter - Notch filter frequency detuned	2 blocks notch + 2 blocks resonant lowpass in serial
N12 + H12	Notch 12dB/Oct + Highpass 12dB/Oct	Notch filter with adjustable width + 2 pole highpass filter - Notch filter frequency detuned	2 blocks notch + 2 blocks resonant highpass in serial
L12 + B6	Lowpass 12dB/Oct + Bandpass 6dB/Oct	2 pole lowpass filter + 1 pole bandpass filter	2 blocks resonant lowpass filter + 1 block lowpass + 1 block highpass in serial
H12 + B6	Highpass 12dB/Oct + Bandpass 6dB/Oct	2 pole highpass filter + 1 pole bandpass filter	2 blocks resonant highpass filter + 1 block lowpass + 1 block highpass in serial
L12 + H6	Lowpass 12dB/Oct + Highpass 6dB/Oct	2 pole lowpass filter + 1 pole highpass filter	2 blocks resonant lowpass filter + 1 block highpass in serial
H12 + L6	Highpass 12dB/Oct + Lowpass 6dB/Oct	2 pole highpass filter + 1 pole lowpass filter	2 blocks resonant highpass filter + 1 block lowpass in serial
B12 + N12	Bandpass 12dB/Oct + Notch 12dB/Oct	bandpass filter + notch filter with adjustable bandwith - Notch filter frequency detuned	2 blocks bandpass + 2 blocks notch filter in serial
L6 + A12	Lowpass 6dB/Oct + Allpass 12dB/Oct	1 pole lowpass filter + phaser type filter with adjustable bandwith	1 block lowpass + 2 blocks allpass in serial
H6 + A12	Highpass 6dB/Oct + Allpass 12dB/Oct	1 pole highpass filter + phaser type filter with adjustable bandwith	1 block highpass + 2 blocks allpass in serial
A18	Allpass 18dB/Oct	Phaser type filter with adjustable bandwith	2 blocks allpass + 1 block allpass in serial
A12	Allpass 12dB/Oct	Phaser type filter with adjustable bandwith	2 blocks allpass

7.2.3.1.1 «Pulse III » Forte Serie (28€)

https://www.barbandco.com/store/p243/PULSE_3_soundset_FORTE.html



Demo : https://youtu.be/uGYUKpSCSrw

100 programs including 75 MB of samples
39 new keymaps / + 690 individual samples

For the Kurzweil Forte serie with OS 3.0

7.2.3.1.1.1 Description 535
7.2.3.1.1.2 PULSE 3 controls and programs list 537

7.2.3.1.1.1 Description

PULSE 3 is a soundset where you will find 100 programs including basses, leads, pads, brasses, strings, drums and more...
It's 100% based on Roland SH-1 samples, no external or internal waveforms were added. The challenge was to make a complete soundset with a simple machine, but with a really cool raw sound ! A particular attention was provided in programming drifting oscillators and simulating free phase waveforms.



Some filters transitions were also sampled and with some sounds you can have the feeling of playing with the original analog filter...!

A huge effort has been made when developping this bank to keep everything in control regarding the size of the samples, and also in the programming to keep a wide polyphony....Optimization was a big part of the project.

Additionnal informations :
To keep everything simple and fun to use, i've kept the same FX chain on all programs (except for the drumkit)

Insert > EQ + Chorus + Delay
Aux 1 > Reverb

- The **faders** are used to control the virtual FX rack and you will find all the necessary settings to adjust your sounds.

  Remember that you can make a snapshot of the position of the faders once you are ok with your settings by just hitting the 'SAVE' button.

You also have additionnal controls with the **modwheel** and the **switch button** :



- The **modwheel** is mostly used for vibrato / tremolo or filter cutoff.

- The **switch Button** is used as a sound variation, meaning depending on the program you can set one oscillator down, or change the amplitude envelope time, or change the waveform of an oscillator, etc...

As usual you have a feedback on the screen of what you are doing when you are moving a controller.

Of course in the PDF file in the Utility File section above you will find a complete list of the programs with their controls (Cf. § 7.2.3.1.1.1 ci-dessous).

Please note you will easily find the patches in your instrument because all the names begin with 'P3-', for example :
'P3-Cloud busting', which is the first program of the soundset !

Thanks !

Sampling & programming by Barb, Copyright (C) 2018

7.2.3.1.1.1 PULSE 3 controls and programs list

Patch N°	Patch Name	Switch	MWheel	Patch N°	Patch Name	Switch	MWheel	Patch N°	Patch Name	Switch	MWheel
1	Cloud Busting	Sub ON	Vibrato	34	Harmo-Lead	Osc 1 Oct	Vibrato	67	Stratos Keys	Osc 3 Oct	Vibrato
2	Burden Brass	Osc 2 Oct	Vibrato	35	Noisy Relic	Noise ON	Vibrato	68	Stereo Brass	Osc 3 & 4 ON	Vibrato
3	Stackpulse	Stereo + Oct	Cutoff	36	Polar Keys	Osc 1 Oct	Vibrato	69	Funky Keys	Osc 1 Waveform	Vibrato
4	Deep Hazal	Env Time	Vibrato	37	Hybrid VCOs	Env Time	Vibrato	70	Reso Sqr & Saw	Waveform	Vibrato
5	Microtuned	Osc 2 Oct	Vibrato	38	Warm Chords	Env Time	Vibrato	71	Sub Bass	Waveform	Vibrato
6	Snap Bass x2	Bass Type	Cutoff	39	Devil's Nest	Resonance ON	Vibrato	72	Reso Pulse Bass	Waveform	Vibrato
7	Q Goes Wild	Reso Type	Vibrato	40	VCF Keys	Resonance ON	Vibrato	73	Subtile Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
8	Brassy Organ	Env Time	Vibrato	41	Marimbells	Osc 1 ON	Vibrato	74	Bottom Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
9	Digital Legacy	Env Time	Vibrato	42	The Drift	Waveform	Cutoff	75	Octave Keys	Env Time	Vibrato
10	Fading Spirit	Env Time	Tremolo	43	Band Sweeps	Resonance Type	Vibrato	76	Glidin' Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
11	Let's Obey	Env Time	Vibrato	44	Stereo Bouncer	Snap Type	Vibrato	77	Phonic Bass	Osc 1 Oct	Vibrato
12	Monomaniac	Osc 2 Oct	Vibrato	45	80's Drifter	Osc 2 Oct	Vibrato	78	Monolithic	Osc 3 Oct	Cutoff
13	Deep Pulse	Osc 2 Oct	Cutoff	46	True Colors	Osc 2 Oct	Vibrato	79	Noisy Dry Bass	Osc 1 Oct	Vibrato
14	Deck's Dream AFT	OSC 3 ON	Cutoff	47	Power Composer	Osc 2 Oct	Vibrato	80	Slicy Bass x2	Patch Shift	Vibrato
15	Keys Of Sorrow	Osc 2 ON	Vibrato	48	Mighty Poly	Osc 2 Oct	Vibrato	81	Loud Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
16	Lost Replicant	Env Time	Vibrato	49	Jan Theme	Osc 1 Oct	Vibrato	82	Spectral Pulse	Cutoff	Resonance
17	Stereo Matrix	Resonance	Vibrato	50	Power Keys	Osc 2 Oct	Vibrato	83	Chorused Bass	Osc 1 Oct	Vibrato
18	Bowow Sight	Osc 2 Oct	Vibrato	51	Complex Mind	Osc 2 Oct	Vibrato	84	Pro Solo	Osc 2 Oct	Vibrato
19	Massive Brass	Osc 2 Oct	Vibrato	52	Shattered Wave	Osc 1 Waveform	Vibrato	85	Shaker Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
20	Purple Rivers	Env Time + 5th	Cutoff	53	Synth Comp 78	Osc 1 & 3 Oct	Cutoff	86	Arp Bass	Resonance ON	Vibrato
21	Lingering Sin	Osc 2 Oct	Vib + Trem	54	Velvet 5 Brass	Osc 1 ON	Vibrato	87	Funky Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
22	Warm Comp	Osc 2 Oct	Vibrato	55	Fake Phase Mod	Osc 2 Waveform	Vibrato	88	Heaven Lead	Waveform	Vibrato
23	Sweep Designer	Osc 3 Oct	Stereo Tremolo	56	Kids Bass	Osc 2 Oct	Cutoff	89	Tube Lead	Osc 1 Oct	Vibrato
24	Bass Or Lead	Sample Keytrack	Vibrato	57	Octave Strings	Osc 1 & 2 ON	Cutoff	90	Octave Mono	Osc 2 Oct	Vibrato
25	Night Vox	Osc 2 Oct	Vibrato	58	Antic Synth	Osc 2 ON	Vibrato	91	Power Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
26	Thalamus	Osc 1 Oct	Vibrato	59	Japanese Girl	Osc 1 5th	Vibrato	92	Round Bass	Osc 2 Oct	Vibrato
27	Bright Brass	Sub On	Cutoff	60	Alto Bass	Osc 1 Oct	Cutoff	93	Hybris Lead	Osc 2 Oct	Vibrato
28	Mister Pad	Osc 2 Oct	Cutoff	61	Lewis Brass	Osc 2 & 3 Oct	Cutoff	94	Bower Saws	Osc 1 Oct	Vibrato
29	Shadow Rider	Osc 3 Oct	Osc 3 Cutoff	62	System Bass & Lead	Patch Shift	Vibrato	95	Percotracker	Osc 1 Oct	Cutoff
30	Resonators	Osc 3 Oct	Vibrato	63	Double Solid	Detune	Vibrato	96	Reinjection	Resonance ON	Vibrato
31	Clean Squares	Env Time	Vibrato	64	Reflexology	Resonance Type	Hipass Cutoff	97	Snap-it !	Osc 3 ON	Cutoff
32	Raw Saws	Osc 1 Oct	Vibrato	65	Marianne's Trench	Resonance ON	Vibrato	98	key Sampled	Resonance Type	Pitch Down
33	Just Twisted	Env Time	Vibrato	66	70's Lead x2	Patch Shift	Vibrato	99	Copperliner	Osc 1 Oct	Vibrato
100	SH-Drumkit		**Fader A :** Kick Decay **/ Fader B :** Kick Pitch **/ Fader C :** Snare Decay **/ Fader D :** Snare Pitch **/ Fader E :** Clap Decay **/ F : Fader** Clap Pitch								
			Fader G : Toms Decay **/ Fader H :** Toms Pitch **/ Fader I :** Reverb Level **/ Switch :** Reverb ON **/ ModWheel :** Global Pitch Down								



7.2.3.2 « MEGA PRESET »

http://megapreset.com/?download_category=kurzweil-forte

NEW SOUND For Kurzweil PC3K, Forte SE, Forte
This is over 50 sounds. Hammond, FM Piano, Pluck, Pads, Leads, AC Piano. Epic Sounds from stage! Only 130 kb

15$



Orchestral Hit BANK
This is power hits, and impacts for Your Kurzweil. Greate set: stabb, chords,and more sounds.

- ✓ 57 Programs

Over 24 MB
Only Kurzweil PC3K, Forte SE, Forte

$18

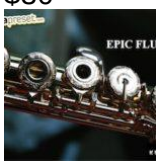


Epic Flute
Real Flute Sounds for Kurzweil Kurzweil Forte

- ✓ 1 Setup :"Epic Flute"
- ✓ 6 Layer HD Natural Sounds.

16 MB Wave Sample.
Variation button = "Frullato"
1 Assignable Sw – Glissando

$30

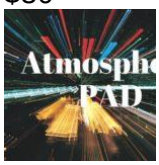


Atmospheric Pad
Over 120 MB Atmospheric Pad
Best sounds for Movies!

- ✓ 30 Program
- ✓ 4 Multi Setup

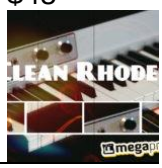
Kurzweil PC3K, Forte SE, Forte

$30



Clean Rhodes
Over 45 MB clean sounds Mark I Rhodes.
Wery Light Program for Your PC3K, Kurzweil Forte, Forte Se

$45



Mega Grand
OVER 1,7 GB GRAND PIANO AND PIANO PADS
No loops, 13 layers for one Program
88 keys- samples
String Resonance
Damper Resonance
Slider Controls: Release, Reverb, String Resonance,
Best Sound for Kurzweil Forte!

$47



Atmospheric Piano
New beautiful piano sound film. We give you great sounds for your Kurzweil. The Bank is 122.7 MB Ram. We have created a set of romantic and pleasant sounds, perfect for ballads, worship, and movies

$45



Mega Brass $35



New HD Samples!
If you are not impressed by acoustic brasses in your PC3K we have something special for you. The bundle of sounds “Mega Brass” is a stunning acoustic trumpets, trombones and many other brasses gathered in one completeness so as you can get the best quality of sound. The best brass sections for Kurzweil PC3 K. Very Impresive Sounds for Kurzweil PC3K.
1 Big Setup „Mega Brass” includes 5 zones easy to use
Use dynamics, SW buttons, Arp and Modulation Wheel to put life into big brasses
Over 78 MB Hi Definition samples.

- ✓ 21 especially selected sounds Program
- ✓ 5 Setups.
- ✓ Over 78 MB Samples Brass!
- ✓ 21 Programs
- ✓ 5 Excellent Setup

DX Sounds

Over 70 MB Sample for Your Kurzweil PC3K, Forte, Forte SE.

- ✓ 19 Programs
- ✓ 21 keymaps

Natural Rhodes

December 20, 2014 by Leman in | Comments Off on Natural Rhodes
Natural Rhodes
Sounds for Kurzweil PC3k, Forte, Forte SE.
Over 95 MB Sample

- ✓ 4 Layers !
- ✓ 5 Presets

Epic Guitar

4 layer over 80 samples Real Guitar.
107,8 MB 4 Programs

POWER SYNTHS

New Dance Patch for Kurzweil Pc3K, Forte, Forte SE. Over 90 MB Multisamples.

- ✓ 64 Program (2 Drum Kit)
- ✓ 8 Setup

Epic Pads

Best Pad od Kurzweil Pc3K/ Forte SE/ Forte.

- ✓ 57 HD Sounds and 7 Setups.

Epic Past are exceptional quality sounds. This collection consists of 57 Programs and 7 Setups. We filled up the whole available 128 MB of RAM memory to provide you the greatest, spatial and unique expressive sound. The Epic Pad Bank uses both powererful V.A.S.T. engine in Kurzweil PC3 K and remote samples, prepared with utmost conscientiousness. These are not soulless textures. They live their own live. We achieved this using the best quality, long wave samples. Listen to samples and ascertain about their uniqueness

7.2.3.3 « KurzGigPack » de Weisersound



http://www.weisersound.com/
Demo : https://soundcloud.com/dave-weiser/sets/weisersound-pc3pc3k-gig-pack

https://youtu.be/weTCXgwsW4g

While these sounds are intended for PC3 and PC3K, they will work in all current Kurzweil pro keyboards. (Forte, Artis, PC3, PC3K/A, PC3LE, SP4, SP5)
Due to OS differences, many of the controller assignments do not work in the SP4. For boards without the KORE64 expansion or samples, I have a version of the Gig Rhodes that does not require KORE64 samples.

I'm offering this pack for $40. Send me a message and I'll send a Paypal invoice. http://www.weisersound.com/contact

Tools for Working Pros:
I'm introducing an acoustic piano and Rhodes for the PC3/PC3K platform, gig-ready sounds designed to speak clearly in a mix with useful real-time controls assigned. Back when I worked for Kurzweil R&D I helped develop these instruments and designed many of their presets. Outside of Kurzweil I've been fortunate to have a chance to design sounds for major rock acts and Broadway shows; both sounds come directly from this work.

- ✓ **The Kurz Gig Piano** combines various elements from programs I've created over the years for artists like *Brian Wilson*, *Roger Waters and The Who* and for Broadway shows like Evita and Phantom. The sound can be both full and/or bright, with separate controls for high, high-mid and low-cut EQ. The amazing quality of the on-board compressor and Kurzweil's powerful, precise sculpting tools allowed me produce a piano with a lot of punch when needed without losing subtlety and richness. (No external or KORE64 samples used)

- ✓ **The Kurz Gig Rhodes** was originally created for my friend *Ruben Valtierra* (who plays keys with *Weird Al)* for one of his outside projects. The sound was loosely modeled on *Chick Corea*'s Rhodes rig, with a separate (louder) preamp for notes above a certain point (G4 on my version). So it's perfect for solos that step out in a mix backed by left-hand comping that doesn't overpower.

I incorporated the hard and soft strike Rhodes samples from the K-Series (included in the KORE64 ROM option). The additional soft strike was especially useful for creating a crisp bell-tone and for adding significant beef to notes in the upper register. Wah, chorus, amp distortion and reverb are all assigned to real-time controllers.



Vidéo

Bonus Sounds!
As a bonus I've decided to include two analog synth type programs I created for *The Who*. The song for which they were intended was ultimately cut from their set list, so they were never used outside of rehearsals. Gig Lead is a smooth monophonic lead with an expressive "swell" assigned to the mowheel. Gig Polysynth is classic and warm, handy for comping or creating a fat analog backdrop behind solos and vocals. I tried to infuse old school 1970s vibe and

atmosphere into these. The resulting sounds are quite versatile, equally handy for classic material like Pink Floyd or Vangelis but also for modern analog-flavored electronic music.

7.2.3.4 Autres

Enjoy the Sirens
http://enjoythesirens.com/

How to buy: I welcome enquiries, please email me for my pricelist and to discuss exactly which sounds you might like. I also do custom sounds although there is a waiting list.
Email : soundinfo@enjoythesirens.com

7.2.3.5 Purgatorycreek

https://www.purgatorycreek.com

Vintage Keyboard Collection $49



The Vintage Keyboard Collection for the Kurzweil Forte was designed to complement the great onboard sounds of the Kurzweil Forte. The instruments sampled directly from their outputs with no effect coloration, designed to give the player a more neutral sound—like when you first plug the keyboard into an amp.

In comparison to the onboard sounds, the Clavinet D6 includes all four pickup settings (vs. two). The CP70b includes six velocity layers (vs. two) while the Pianet N includes four (vs. one). The Mark I (1975) is a beautiful example of the tine electric piano while the 200a and 140b perfectly capture the funky sound of the original instruments.

With the exception of the CP70b, all instruments include release samples created by capturing the sound from the time key is lifted to when the damper is fully engaged. It is a continuation of the sustained sound. The damper can cause a slight change in pitch, in addition to deadening the sound. This can be a critical component when trying to make these recreations sound as authentic as possible. Release samples are different than a release noise which is a mechanical sound of the key and damper.

The entire collection requires 2.12GB, but instruments can be loaded individually

Mark I (1975) $20



For many, 1975 was considered to be the golden year for this electro-mechanical piano. It featured the coveted Torrington tines along with just the right hammer tips. The Purgatory Creek Soundware Mark I (1975) was deeply sampled at seven velocity levels recorded for the full duration, so you will hear neither loops nor artificial envelope decays. Nearly every note of the piano was sampled and three velocity layers of note-off release samples are included.

The Mark I (1975) is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 579MB

- ✓ 5 Programs
- ✓ 3 FXsChains
- ✓ 10 Keymaps

- ✓ Sustain velocity layers
- ✓ 3 Release velocity layers

200a $20



The Purgatory Creek Soundware 200a was deeply sampled at seven velocity levels recorded for the full duration, so you will hear neither loops nor artificial envelope decays. With the Model 200a, each note was sampled and it includes three velocity layers of release samples.
The 200a is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 341MB

- ✓ 4 Programs
- ✓ 4 FXChains
- ✓ 17 Keymaps

- ✓ Sustain velocity layers
- ✓ 3 release velocity layers

Clavinet D6 $20



Each of the four Clavinet D6 pickup settings (CA, CB, DA, DB) were sampled at seven velocity levels, for full duration. The filter tabs are emulated allowing the user access to the 60 possible tone variations of the original. In addition release samples are included plus a special attack layer provides an additional attack element to the sound.
The Clavinet D6 is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 476MB

- ✓ 8 Programs
- ✓ 1 FXChains
- ✓ 30 Keymaps

- ✓ 7 (x 4) Sustain velocity layers
- ✓ 1 Release sample layer

1 Attack sample layer

CP70B $20



The electro-mechanical piano, upon which this sample-set is based, used actual strings rather than tines or reeds giving it a sound closer to a traditional piano, yet still unique. The Purgatory Creek Soundware CP70b was deeply sampled at six velocity levels recorded for the full duration, so you will hear neither loops nor artificial envelope decays. In addition, nearly every note was sampled.
The CP70B is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 471MB

- ✓ 3 Programs
- ✓ 3 FXChains
- ✓ 6 Keymaps
- ✓ 6 Sustain velocity layers

140B $20



The 140b electric piano, produced in the early to mid-1960s, uses steel reeds to generate its tone. Though the later 200 and 200a models were more common, the 140 series electric pianos can be heard on numerous recordings made in the 1960s. The Purgatory Creek Soundware Reed EP 140b provides seven sustain velocity layers and an additional three release sample layers. Each note of the 64 note piano was recorded for full duration, providing an accurate sound with no artificial decay envelopes or sample loops.
The 140b is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 245MB

- ✓ 4 Programs
- ✓ 4 FXChains
- ✓ 10 Keymaps
- ✓ Sustain velocity layers
- ✓ 3 release velocity layers



Pianet N $20

This electro-mechanical piano was manufactured between 1965 and 1967 and is quite rare. It is a reed-based instrument. The Purgatory Creek Soundware Pianet N was deeply sampled at four velocity levels recorded for the full duration, so you will hear neither loops nor artificial envelope decays. Nearly every note of the instrument was recorded and note-off release samples are included. The original instrument included a mono tremolo effect which is emulated.
The Pianet N is part of the Vintage Keyboard Collection.
Size: 110MB

- ✓ 2 Programs
- ✓ 2 FXChains
- ✓ 5 Keymaps

- ✓ 4 Sustain velocity layers
- ✓ 1 release velocity layer

7.2.3.6 Synthonia

https://www.synthonia.com/

LDX193 - **On the run** - Patch - Kurzweil Pc3 / Forte
A very useful patch to recreate on your Kurzweil Pc3 the sound of "On the run", the song by Pink Floyd from "The dark side of the moon" album.
15,00 €
9,00 €

LDX176 - **Ultimate Leads** - Kurzweil Forte
Here you can find both analog type leads and digital type, from the softest to the heaviest, pads and other sounds... 63 new sounds
59,00 €
49,00 €

LDX174 - **Monster Pack MKIII** - Kurzweil Forte
Here you can find both analog type leads and digital type, from the softest to the heaviest, pads, other sounds and 3 cover packs (Queen, Toto and Pink Floyd)... the greatest bundle for Kurzweil Forte!
149,00 €
99,00 €

LDX141 - (Bundle) **SFAM + K-Wizard** - Kurzweil Forte
A great bundle pack for Jordan Rudess's sound lovers. SFAM cover pack + K-Wizard... over 200 new sounds!
118,00 €
58,00 €

LDX138 - (Bundle) **One Vision cover pack** + T9t9 cover pack- Kurzweil Forte
A collection of programs and combis which will help you to cover some famous songs by Queen and Toto... 23 new sounds!
43,00 €
19,00 €

LDX136 - **One Vision cover pack** - Kurzweil Forte
A collection of programs and combis which will help you to cover some famous songs by Queen... 13 new sounds
24,00 €
14,00 €

LDX137 - **T9T9 Cover Pack** - Kurzweil Forte
A collection of sounds for the Kurzweil Forte inspired by some famous songs by Toto... 10 new sounds.
19,00 €
9,00 €

LDX140 - **SFAM Covers** - Kurzweil Forte
Combi package of Scenes from a Memory for Kurzweil Artis is designed to recreate the sounds of DT best seller "Scenes From a Memory" album... 121 new patches!
59,00 €
39,00 €

LDX139 - **K-Wizard** - Kurzweil Forte
Is a Bundle Pack includes patches and splits inspired by the textures of Jordan Rudess, keyboardist in the band Dream Theater. Featuring many patches: leads, pads, organs, strings, splits, piano, guitars, synths, percussions, complete Songs Set-list... over 100 new sounds
69,00 €
39,00 €

SSX128 - **DisKovery PF Anthology** - Kurzweil Forte / SE
A collection of sounds inspired by the most famous songs by legendary band "Pink Floyd"... these extensive sound collections were developed with maniacal attention to detail with over 74 new sounds entirely programmed from scratch for the PC3 series (PC3LE, PC3, PC3K, PC3A)
89,00 €
69,00 €

7.2.3.7 DLN SOUND

http://www.dlnsound.com/

The KFM Collection - for NEW Forte, PC3A, PC3K, PC3, K2600 and K2661 $40

The KFM Collection contains 89 premier classic and contemporary FM synthesis based sounds for your Kurzweil synthesizer - available for the first time in Kurzweil history. KFM in actionClean electric pianos, fat bass, snappy percussion sounds, lush pads and strings, synthetic noises; the list of sounds goes on and on. The KFM Collection addresses a variety of musical styles. Get those classic Yamaha DX7-like sounds under your fingertips to recreate atmospheres of the 80s and 90s. Or explore the new, previously unheard electronic timbres for your contemporary productions.

As a special bonus, also for the first time, the KFM Collection includes several additive synthesis sounds for your Kurzweil synthesizer: surprisingly realistic renditions of several acoustic percussion instrument sounds, which have been constructed by analysing and reassembling the original instruments' frequency spectra.

The KFM Collection sounds are based on the incredibly expressive KFM synthesis technology, which combines FM synthesis with the other capabilities of the Kurzweil synthesizer engine. All sounds have extensive real-time control.

The quality of our KFM sounds did not go unnoticed: Kurzweil even incorporated several of our acclaimed KFM Collection sounds into the 'Best of VAST' factory presets of the K2661! Read more

All this sounds too good to be true? Check it out for yourself. Listen to the KFM audio demos and get the KFM demo program in our demos section.

The KFM Collection comprises 89 programs, listed in the program overview. For detailed information, read the KFM Collection Musician's Guide. Click and hold and 'Download link to disk' (on Mac) or right-click and 'Save as...' (on PC) to download.

The KFM Collection is available in three versions:

NEW The KFM Collection FOR (read more)Forte (v2.20+) NEW,
Forte 7 (v2.20+) NEW or
Forte SE (v2.04+) NEW

The KFM Collection PC3 PC3K (v3.00+),
PC3A (v3.00+),
PC3 (v3.00+) or
PC3LE (v2.00+)

The KFM Collection K26 K2600 (v3.01+) or
K2661 (v3.01+)
80 KB
No sample memory or expansion options (PRAM2, ROM blocks, sample option etc.) are required. You can order the KFM Collection in our online shop.

7.2.3.8 Kurzweilworld

http://www.kurzweilworld.com/forte.html

EPIC ORCHESTRA $80
Epic Strings
Epic Woodwinds
Epic Bras
Epic Choirs
Epic Scoring Orchestra
Etnic Flutes
Accordions
Pop Bras

GERMAN D $70
12 Layes
REAL sampled Damper resonance layer
Size: 1.2 Gb
Several programs included, from warm and mellow, to bright

ITALIAN GRAND $70
10 Layers
REAL sampled Damper resonance layer
Size: 1.2 Gb
Several programs included, from warm and mellow, to bright

MODERN PIANO $70
8 Layers
REAL sampled 3Damper resonance layer
Size: 735 mb
Several programs included, from warm and mellow, to bright and layers

---3 pianos $90€

MKS VINTAGE PIANO $30
4 Layers

ACOUSTIC GUITAR $40
4 Layers

JAZZ GUITAR $30
3 Layers

TELECASTER GUITAR $20
3 Layers

---4 guitars $50

7.3 Tutoriels vidéo

7.3.1 TUTORIELS VIDÉO DE KURZWEIL 547
7.3.2 TUTORIEL FORTE DE « VALENTIN ZOPP » (SOUND SERVICE GMBH) 547
7.3.3 TUTORIELS PC3 DE « POSERP » 548
7.3.4 DÉMO DE SONS DE MORCEAUX CLASSIQUES AU FORTE (ADAM MARTIN DE « CLASS OF '84 ») 549

7.3.1 Tutoriels vidéo de Kurzweil

https://www.youtube.com/user/KurzweilTutorials/videos

- ✓ Forte v120 Update
- ✓ Forte v1.30 Update
- ✓ Forte v1.40 Update
- ✓ Kurzweil Forte 7/8/SE: Quick Tip Lesson 1 - The Step Sequencer
- ✓ Kurzweil Forte 7/8/SE: Quick Tip Lesson 2 - Audio In
- ✓ Kurzweil Forte 7/8/SE: Quick Tip Lesson 3 - Effects Editing
- ✓ Kurzweil Forte 7/8/SE - Quick Tip Lesson 4 : Algs + Cascade Mode
- ✓ Kurzweil Forte v4.00 Update

De plus, Voir les vidéos de démos des banques Kurzweil gratuites au paragraphe 7.2.1 ci-dessus

7.3.2 Tutoriel Forte de « Valentin Zopp » (Sound Service GmbH)

English

- 1/9 – Introduction 14 :00
- 2/9 - Tips & Tricks 8 :00
- 3/9 - What's new in Program Mode 9 :00
- 4/9 - Multi Mode 14 :07
- 5/9 - Key Triggers 09 :40
- 6/9 - Song Mode 16 :25
- 7/9 - RIFFs Introduction 14 :40
- 8/9 - FUNs Introduction 11 :00
- 9/9 - Multi FX Management 11 :35

7.3.3 Tutoriels PC3 de « Poserp »



SOUNDWARE (english)
https://www.youtube.com/user/poserp/videos

- Kurzweil PC3: Tutorial 1 -- VA Plus Sliders
- Kurzweil PC3: Tutorial 2 -- VA and Modulation
- Kurzweil PC3: Tutorial 3 -- VA Modulation and Settings
- Kurzweil PC3: Tutorial 4 -- Extending VA Capabilities in Setup Mode
- Kurzweil PC3: Tutorial 5 -- Cascade Mode and Emulating the Roland Juno 60
- Kurzweil PC3: Tutorial 6 -- Introduction to FM Synthesis on the PC3
- Kurzweil PC3: Tutorial 7 -- FM Synthesis and Programming Strategies
- Kurzweil PC3: Tutorial 8 -- Programming an FM Bass Sound
- Kurzweil PC3: Tutorial 9 -- Creating and Editing Algorithms
- Kurzweil PC3: Tutorial 10 -- the KEYMAP page
- Kurzweil PC3: Tutorial 11 -- The Keymap Editor
- Kurzweil PC3: Tutorial 12 -- The Sample Editor
- Kurzweil PC3: Tutorial 13 -- Wavesquencing Pt 1
- Kurzweil PC3: Tutorial 14 -- Wavesequencing Pt 2
- Kurzweil PC3: Tutorial 15 -- Wavesequencing Pt 3
- Kurzweil PC3: Tutorial 16 -- Physical Modeling Pt 1
- Kurzweil PC3: Tutorial 17 -- Physical Modeling Pt 2
- Kurzweil PC3: Tutorial 18 -- Physical Modeling Pt 3
- Kurzweil PC3: Tutorial 19 -- Audio Rate Modulation pt 1
- Kurzweil PC3: Tutorial 20 -- Audio Rate Modulation pt 2
- Kurzweil PC3: Tutorial 21 -- Applications of Synthesis, the "SupraSaw"
- Kurzweil PC3: Tutorial 22 -- Applications of Synthesis, Analog Programming
- Kurzweil PC3: Tutorial 23 -- Applications of Synthesis, Analog Techniques For Digital Synthesis
- Kurzweil PC3: Tutorial 24 -- Comparing Different Ways To Do A Supersaw
- Kurzweil PC3: Tutorial 25 -- KDFX Introduction and Building a Better Single Layer Piano

- Kurzweil PC3: DSP Oscillator Overview
- Kurzweil PC3: The Good Stuff -- Anti-Aliasing Shaped Saw
- Kurzweil PC3: The Good Stuff -- FM+
- Kurzweil PC3: The Good Stuff -- 1 Layer VAST = 1 Finger Chords

- Kurzweil PC3: DSP Modifier Overview Part 1
- Kurzweil PC3: DSP Modifier Overview Part 2
- Kurzweil PC3: Controlling effects in Song Mode
- Kurzweil PC3 -- Introducing the PK3 VA03

- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 1
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 2
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 3
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 4
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 5
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 6

- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 7
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 8
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 9
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 10
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 11
- Kurzweil PC3: NXT 1.0 Soundware Video Manual -- Chapter 12

7.3.4 Démo de sons de morceaux classiques au Forte (Adam Martin de « Class of '84 »)

Kurzweil Forte - 80s Patches/Multis de « Class of '84 »
Ajutée le 26 janv. 2018
Just enjoy putting together Multis for my songs. They are made up of stock and purchased sounds. I am using a footswitch to change sounds within the multis.

Adam Martin
Il y a 7 mois
Most of these patches were ported from the PC3K - so yes. I am working on removing the 3rd party sounds from these patches and will make them available (for sale) when done.

Ciaran Gilligan
June 2018
Hi Adam just wondering of you managed to remove the 3rd party sounds? So following this post hoping you may make them available soon

Class of '84
June 2018
Ciaran Gilligan still trying to find time to do this.

7.4 Avis et tests

7.4.1 TEST AUDIFANZINE 550

7.4.1 Test Audifanzine

https://fr.audiofanzine.com/workstation/kurzweil/forte/editorial/tests/la-metamorphose.html

Test du Kurzweil Forte V3
La métamorphose !
Par synthwalker le 15/05/2018

Lancé en 2014, le Forte connait une nouvelle évolution système majeure, qui le transforme en une puissante workstation. La troisième et la bonne ?

Il y a bientôt 4 ans, Kurzweil présentait une nouvelle série de pianos de scène, sous le vocable Forte. Au départ en version 88 touches lourdes, le Forte est ensuite décliné en version compacte 76 touches lourdes, plus facile à stocker et à transporter, avec ses molettes placées au-dessus du clavier. Parallèlement, l'OS évolue : d'un simple lecteur de samples, de nouvelles fonctions sont ajoutées, telles que la multitimbralité 16 canaux, l'édition complète des modules de synthèse, y compris la modélisation de synthé analogique et d'orgue à roues phoniques. Le Forte devient ainsi un synthé à part entière. On accède également à tous les paramètres d'effets et à leurs modulations. Kurzweil nous gratifie au passage d'un arpégiateur multitimbral ultra performant. En 2016, la V2 active une Flash Ram interne permettant d'importer 3,3 Go de samples additionnels ; le constructeur en profite alors pour étendre la panoplie sonore avec plusieurs banques héritant des séries précédentes : sons orchestraux, guitares & basses électriques, percussions, cuivres, voix… Mais aussi puissant que soit devenu l'arpégiateur, il manque toujours un véritable séquenceur pour être complet. C'est désormais chose faite avec la V3. Sleepless avait testé la V1 dans nos colonnes, le moment est donc venu de faire le point sur cette transformation impressionnante… ou comment métamorphoser un piano de scène en l'une des plus puissantes stations de travail. Le tant attendu K3000 serait-il entre nos mains de manière déguisée ?

7.4.1.1 Belle bête 551
7.4.1.2 Ergonomie revue 552
7.4.1.3 Nouveautés et héritages 553
7.4.1.4 Devenue VAST 554
7.4.1.5 Synthèse VA1 555
7.4.1.6 Modélisation KB3 555
7.4.1.7 Import - export 556
7.4.1.8 Modulations abyssales 557
7.4.1.9 Effets au sommet 557
7.4.1.10 Arpégiateur multitimbral 558
7.4.1.11 Vitesse démultipliée 558
7.4.1.12 Séquenceur ajouté 559
7.4.1.13 Conclusion 4.5/5 : Award Valeur sûre 2018 560

7.4.1.1 Belle bête

C'est grâce aux sociétés Barb and Co (revendeur spécialisé Kurzweil et développeur de banques sons) et Saico (ancien importateur Kurzweil) que nous avons pu tester le Forte 7. Qu'ils en soient sincèrement remerciés. Les commandes sont assez proches de ce qu'on trouve aujourd'hui sur les grosses workstations concurrentes. À gauche, on commence par les deux molettes de pitch / modulation classiques et quatre interrupteurs (transposition par demi-ton, Tap tempo, variation sonore, commutation Leslie…). Juste après le **curseur** linéaire de volume vient une section pour régler l'EQ 3 bandes et le compresseur globaux, ce qui permet d'ajuster rapidement le son en fonction du lieu où l'on se produit. En se rapprochant du centre, on trouve une section de 9 interrupteurs (4 pour activer/couper les canaux multitimbraux) et 5 assignables ; ils font également office de commandes directes pour le moteur de modélisations d'orgues B3 (activation des chorus, vibrato et percussions). Au-dessous, 9 **curseurs** linéaires dotés d'une échelle de diodes, très utile pour repérer la position mémorisée lorsqu'elle diffère de la position physique ; selon le mode, ils permettent de contrôler des paramètres de synthèse ou d'effets, les **tirettes** harmoniques d'orgues modélisés ou le mixage des canaux multitimbraux ; toutes ces commandes sont réassignables à des paramètres ou CC via une page dédiée.

Au centre règne un LCD couleur 480 x 272 points non tactile, indispensable à la navigation et à l'édition. Il surplombe 6 touches logicielles dont le rôle varie suivant la page en cours. De part et d'autre, on trouve 2 touches pour faire défiler les canaux multitimbraux, 10 touches pour rappeler rapidement 500 programmes ou Multi favoris (idéal pour la scène), 4 flèches en croix pour la navigation, un potentiomètre pour ajuster le contraste de l'afficheur, un encodeur type alpha et des touches incrémentation / décrémentation. Sans oublier les touches Save et Exit dont on devine à peu près le rôle. Plus à droite, une petite section de modes : Program, Multi, Global, Storage, là aussi très explicite. Totalement à droite enfin, on trouve le pavé de sélection des sons par numéro de programme ou par catégorie, qui fait également office de clavier alphanumérique pour nommer ou rechercher des programmes. Très utile pour s'y retrouver parmi les 4 096 programmes et 4 096 Multi que peut embarquer la machine…

Le clavier est un Fatar TP/40L (76 touches pour le Forte 7 et 88 touches pour le Forte), à toucher lourd, qui offre une réponse agréable, de dureté medium donc très polyvalente (nous reportons le lecteur au test initial de Sleepless pour les considérations de lest et réponse en vélocité). Il est également sensible à la pression, ce qui ne gâche rien. Le Forte (88 touches) est grand : 138,5 x 39,5 x 14 cm et pèse 21,8 kg. Le Forte 7 est bien plus compact, avec 109,7 x 39,7 x 14 cm et 18,8 kg, ce qui en fait un instrument plus facile à transporter. La qualité de construction est excellente, laissant la part belle au métal, avec des commandes bien ancrées et une réponse très agréable des **curseurs** et rotatifs.

Côté connectique, le Forte fait partie des synthés plutôt généreux : alimentation interne à détection automatique avec connecteur IEC 3 broches, MIDI In/Out/Thru (Thru commutable en second Out), 2 paires de sorties stéréo (jack 6,35 TRS, conversion DA 24 bits), entrée audio (mini-jack stéréo pour router une source vers des effets dédiés), 5 prises pour **pédales** (3 interrupteurs dont un Half Damper et 2 **pédales continue**s assignables) et 2 prises **USB** (MIDI et Storage). La prise casque (jack 6,35) est située à l'avant sur le Forte et à l'arrière sur le Forte 7. Compte tenu du niveau de gamme, quelques regrets à formuler à ce stade : l'absence de sorties audionumériques, de routage de l'entrée audio vers les modules de synthèse et de transfert audio via USB ; et tant qu'on y est, le nombre restreint de sorties stéréo au regard des 16 canaux multitimbraux…

7.4.1.2 Ergonomie revue

Un mot sur l'ergonomie, puisqu'on est passé d'un piano de scène où le but était de sélectionner des sons et ajuster quelques paramètres, à une puissante workstation, avec accès à tous les paramètres de synthèse, d'effets et de séquences. Et quand on dit tout, c'est tout. Par exemple, imaginons qu'on ait appuyé sur Edit pour modifier un Multi à 16 canaux ; on se place sur le programme d'un canal, on appuie sur F1 (Edit bis) et hop, on saute dans l'éditeur de programme ; là, on peut modifier l'une des 32 couches sonores, c'est-à-dire changer tous les paramètres de synthèse, ou encore entrer dans le Keymap (le multisample) ; pour ce faire, on appuie une deuxième fois sur la touche F1 pour arranger jusqu'à 128 samples stéréo sur toute la tessiture du clavier ; en appuyant encore une fois sur F1, on entre dans l'éditeur de samples, où l'on peut modifier les points de lecture et de bouclage du sample. Lorsqu'on a fini, on remonte le courant avec la touche Exit ; si on a fait une modification, le Forte propose de sauvegarder l'objet modifié en lui attribuant un numéro par défaut (modifiable et nommable). On remonte ainsi jusqu'à notre Multi d'origine, en ayant fait les sauvegardes nécessaires au fur et à mesure. On peut aussi éditer à l'horizontale, en passant par les modulations, les effets, le mixage des canaux. Lorsqu'un niveau d'édition contient plusieurs pages (vu le nombre impressionnant de paramètres), on navigue entre les pages « en série » avec les touches logicielles de gauche et de droite ; lorsqu'un niveau contient plusieurs éléments « en parallèle » (genre 16 canaux pour un Multi ou 32 couches pour un Programme), on passe de l'une à l'autre avec les deux touches Channel/Zone… C'est très bien vu et beaucoup plus simple qu'à la concurrence, même si l'OS ne fait pas toujours la part belle aux éditeurs graphiques, se contentant très souvent de textes et chiffres (sauf pour les assignations clavier, les enveloppes et le mixage).

Dans les modes Program et Multi, il existe deux niveaux de complexité d'édition : Regular et Advanced. En mode Regular, on accède à l'assignation des contrôleurs physiques, à certains paramètres d'effets (chaine, niveau d'envoi, routage), à l'arpégiateur et aux réglages communs (pitchbend, gain de sortie, catégorie de programme, tempérament, mode polyphonique ou mono/legato/portamento). On peut facilement assigner un **contrôleur physique** à une valeur en se plaçant sur cette valeur dans le menu, puis en actionnant le **contrôleur** à assigner tout en maintenant la touche **ENTER**. En mode « Advanced », on accède à l'ensemble des paramètres de synthèse VAST, synthèse KB3, ainsi que la globalité des effets. La totale, en somme !

Une fois les centaines de pages du manuel lues, les synthétistes de l'extrême pourront se taper d'autres centaines de pages que totalisent le manuel des algorithmes VAST et celui des algorithmes d'effets KSP8. Comme toujours chez Kurzweil, les paramètres sont exprimés dans leur véritable unité (fréquences en Hz, temps en secondes, niveaux en dB…). Très pro !

Si le logiciel a évolué de manière spectaculaire depuis quatre bonnes années comme nous venons de le voir, ce n'est en revanche pas le cas du matériel, à savoir les commandes physiques et la sérigraphie, qui sont restées intactes depuis l'origine. Résultat, les nouvelles fonctions apportées au cours des améliorations successives ne sont pas accessibles directement : ainsi, on ne peut activer/muter directement que 4 canaux (et pas 16) dans un Multi, via 4 touches « zone » ; autre exemple, il n'y a pas de commandes de transport du séquenceur en façade, il faut pour cela passer en mode Global, puis sélectionner le mode Song et utiliser les touches logicielles situées sous l'écran (c'était d'ailleurs déjà le cas pour lancer un « Arpège » lorsque cette fonction est apparue). Ce n'est ni rédhibitoire ni catastrophique, mais c'est à signaler. Et pour ceux que la navigation physique rebute, il existe un éditeur PC/Mac/iPad gratuit signé SoundTower, qui hélas n'a pas vraiment été mis à jour depuis belle lurette.

7.4.1.3 Nouveautés et héritages

Le Forte offre deux grands types de moteurs sonores : la synthèse VAST (lecture d'échantillons ou modélisation d'oscillateurs analogiques passés dans un tas de modules de traitement) et la modélisation d'orgues Hammond KB3. Le premier moteur est notamment basé sur une grosse Rom PCM de 16 Go en lecture flash, composée de plusieurs pianos acoustiques (Steinway D et Yamaha C7, avec modélisation de la résonance sympathique des cordes, ainsi que le piano de l'Artis et le vénérable Triple Piano des série K), des pianos électriques (Rhodes 73 et 77, Wurlitzer, Clavinet D6), un clavecin français, des percussions orchestrales et des sons de cloche (d'autres…) ; s'y ajoute une sélection d'échantillons des modèles précédents de la marque : série PC3 et son extension Kore 64, série K et banques de CD-Rom. Au menu, des cordes et ensembles orchestraux musicaux, des chœurs classiques, des voix jazz expressives (enregistrées avec le groupe Take 6), des cuivres passe-partout, des percussions (acoustiques et électroniques), des guitares (acoustiques et électriques) dont certaines datent un peu, des basses (acoustiques et électriques) franchement réussies et un gros paquet de sons de synthèse extraordinaires, touchant à tous les domaines : synthés vintage analogiques, FM, tables d'ondes…

Le second moteur KB3 modélise le célèbre orgue Hammond B3 et sa cabine Leslie avec beaucoup de réalisme ; grâce aux commandes directes, on accroit ce réalisme en modifiant le contenu harmonique, en ajoutant une percussion, en agissant sur le vibrato et en abusant de la simulation de Leslie associée. On apprécie la musicalité extraordinaire qui se dégage de la machine, surtout quand on connait la taille limitée de la Rom de certains programmes. Cela se fait toutefois sentir au regard des programmes les mieux lotis, en particulier les pianos acoustiques et électriques, nettement au-dessus du lot, rivalisant avec les meilleurs sons du marché (Kronos, Nord Stage…). On apprécie également le soin porté aux modulations, tous les **contrôleur**s étant la plupart du temps assignés à un paramètre de synthèse ou d'effet. Bref, le son vit, inspire et se place facilement dans un mix.

Forte V3 1audio 01 D9 01:23
Forte V3 1audio 02 C7 00:55
Forte V3 1audio 03 Artis 00:46
Forte V3 1audio 04 MKI 1 01:21
Forte V3 1audio 05 MKI 2 01:28
Forte V3 1audio 06 MKI 3 00:58
Forte V3 1audio 07 MKII 1 00:49
Forte V3 1audio 08 MKII 2 01:20
Forte V3 1audio 09 MKII 3 00:43
Forte V3 1audio 10 Wrly 1 00:49
Forte V3 1audio 11 Wrly 2 01:28
Forte V3 1audio 12 Wrly 3 00:58
Forte V3 1audio 13 CP80 00:37
Forte V3 1audio 14 Clav 01:09
Forte V3 1audio 15 B3 1 01:07
Forte V3 1audio 16 B3 2 00:57
Forte V3 1audio 17 Vox 00:56
Forte V3 1audio 18 Strings 1 01:01
Forte V3 1audio 19 Strings 2 01:07
Forte V3 1audio 20 Orch 00:30
Forte V3 1audio 21 Brass 00:47
Forte V3 1audio 22 Ww 00:24
Forte V3 1audio 23 Strat 01:09
Forte V3 1audio 24 Les 01:25
Forte V3 1audio 25 AG 00:33
Forte V3 1audio 26 EB 01:22
Forte V3 1audio 27 AB 00:23
Forte V3 1audio 28 Choir 01:04
Forte V3 1audio 29 Take6 00:33
Forte V3 1audio 30 Drums 02:29

Chaque programme contient une petite séquence de démonstration pour en découvrir les spécificités ; on trouve aussi quelques démonstrations multitimbrales (morceaux complets). Au global, la machine propose 3 072 programmes et 3 072 Multi utilisateur (24 banques de 128, d'où l'intérêt du classement par catégorie), ce qui est plus que très confortable (au pire il y a le port USB, mais cela ne devrait pas être nécessaire…). En plus de ces programmes, on dispose de 3,3 Go de Flash Ram pour stocker ses propres samples (détails par la suite). Avec la V3, le Forte est livré avec 322 programmes et 186 Multi d'usine (la mémoire max disponible pour les sons d'usine est de 1 024 emplacements dans chacun des modes). Bon à savoir, les clients de Barb and Co se voient fournir l'ensemble des banques sonores maison au format Forte : Electro Drome (64 programmes + 1 kit purs VAST), Vortex Attack (100

programmes + 26 Multi développés initialement pour le PC3), Seventy Three (16 programmes + 26 Mo de samples originaux de Rhodes Mark I), Pulsar (221 programmes + 55 Multi + 20 Mo de samples), Nylon Guitars (25 programmes + 2.7 Mo de samples), Cobalt (76 programmes + 14 partiels d'EP + 35 Multi + 24 gabarits FM construits à partir de 24 algorithmes VAST) et U-Max 101 (76 programmes + 20 Multi + 48 gabarits VA basés sur 24 types de filtre). Les exemples sonores du présent test contiennent 25 démos tirées de ces banques de haute qualité, qui complètent parfaitement la panoplie sonore du Forte, simplifie la vie pour la synthèse FM ou VA (grâce aux gabarits d'algorithmes préparés pour chaque type de synthèse) et démontrent, s'il en était encore besoin, les grandes qualités de designer sonore de Stéphane « Barbenzinc » Garganigo, aussi à l'aise dans la synthèse VAST que dans la préparation du café soluble. Bravo !

Forte V3 1demo Barbandco 1VAST Sweet Dreams 2 00:13
Forte V3 1demo Barbandco 2VAST Abba Intro 00:16
Forte V3 1demo Barbandco 3VAST Gong Synclavier 00:19
Forte V3 1demo Barbandco 4VAST Synthex Harp 2 00:27
Forte V3 1demo Barbandco 5VAST Synthex Ring Mod 00:40
Forte V3 1demo Barbandco 73 Willd Tuning ! 00:20
Forte V3 1demo Barbandco Cobalt Keysynth 00:36
Forte V3 1demo Barbandco Cobalt Noisy Blow 00:16
Forte V3 1demo Barbandco ElectroDrome Belzebuth Lead 00:21
Forte V3 1demo Barbandco ElectroDrome Ligh Morph 00:28
Forte V3 1demo Barbandco ElectroDrome Lizard King 00:20
Forte V3 1demo Barbandco ElectroDrome Sweet Harmonies 00:31
Forte V3 1demo Barbandco ElectroDrome Tetragon Pad 00:36
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar 106 Pad 00:29
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar Mellow Brass 00:23
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar Shake Bass 00:16
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar Smith System 00:25
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar Sweet memories 00:23
Forte V3 1demo Barbandco Pulsar T Peaks 00:17
Forte V3 1demo Barbandco Umax Cut Z Crap 00:19
Forte V3 1demo Barbandco Vortex Attack Filter Bass 00:16
Forte V3 1demo Barbandco Vortex Attack Low Strings 00:29
Forte V3 1demo Barbandco Vortex Attack Noisy Stack 00:21
Forte V3 1demo Barbandco Vortex Attack Send Me An Angel 00:17
Forte V3 1demo Barbandco 73 Bells and Tines 00:25

7.4.1.4 Devenue VAST

À l'origine, le Forte était un piano de scène avec une édition basique des sons et des effets. Au cours du temps, elle devient un puissant synthé modulaire polyphonique 128 voix sur 16 canaux multitimbraux. La partie synthèse repose sur une lecture d'échantillons très avancée et deux types de modélisation : analogique (VA1) et orgues à roues phoniques (KB3), détaillées ci-après. La synthèse VAST a été créée en 1992 pour le K2000. Il s'agit d'une synthèse modulaire, permettant de combiner différents DSP (oscillateurs, filtres, Shapers, distorsions, synchro… au total plusieurs dizaines de modèles) en algorithmes et de les moduler avec une liste impressionnante de sources (enveloppes, LFO, générateurs de fonctions, CC MIDI, **contrôleur**s physiques). La synthèse s'est approfondie sur le K2600, où il est devenu possible de chainer trois couches de modules (Triple Mode), chacune consommant une ou deux voix de polyphonie (selon que la source sonore de départ est mono ou stéréo). Sur la série PC3, nous sommes passés à 32 couches DSP (Dynamic VAST), chacune pouvant utiliser des algorithmes indépendants en cascade.

Le Forte reprend cette architecture. Chaque couche peut faire appel à un multisample qui passe dans un algorithme, c'est-à-dire un arrangement de modules DSP. Par exemple, un ensemble Pitch / Onde Saw / filtre / Shaper / Ampli. On peut se passer du multisample, puisqu'il existe des modules oscillateurs. Il y a quelques dizaines d'algorithmes initiaux et un peu plus pour les cascades. Les blocs DSP Pitch et Ampli sont toujours présents au début et à la fin de la chaîne d'un algorithme. Le module Pitch gère la hauteur (accordage grossier et fin), le suivi de clavier et le suivi assigné à la vélocité ; le module Ampli gère quant à lui les mêmes variables appliquées au volume.

Mais la synthèse Dynamic VAST, c'est aussi la possibilité de créer ses propres algorithmes de modules DSP, jusqu'à quatre par couche suivant la complexité des modules utilisés en plus des modules Pitch et Ampli. Par exemple, un module oscillateur peut occuper 1 ou 2 unités (suivant qualité) alors qu'un filtre 4 pôles résonant avec séparation en consomme 4. Chaque module DSP dispose de 1 ou 2 entrées et 1 ou 2 sorties. On peut donc connecter un module vers (ou depuis) 1 ou 2 autres modules. Cette connexion peut se faire avec n'importe quel module DSP dans la chaîne, pas forcément avec les modules adjacents, permettant ainsi des combinaisons en série et en parallèle. Très fort ! N'oublions

pas que tout cela, c'est pour une seule couche et qu'un programme peut en comprendre 32, énorme ! Chaque couche dispose d'un mode de jeu (mono / poly avec portamento / legato), une fenêtre de tessiture et de vélocité, un sens de lecture des échantillons, un délai, des paramètres de réponse aux **contrôleur**s physiques, des départs effets, un niveau de sortie, un panoramique, un crossfade… mais ce n'est que le début !

7.4.1.5 Synthèse VA1

La synthèse VA1 hérite du synthé prototype du même nom présenté par Kurzweil en 2004. Hélas, en pleine tourmente financière, la société n'avait pu aller au-delà de cette étape. Les oscillateurs du VA1 ont été intégrés dans le PC3 ; il en est de même dans le Forte. Ce choix est tout à fait judicieux, pour plusieurs raisons : d'abord parce que la synthèse VAST dispose déjà de tous les algorithmes nécessaires à la synthèse soustractive (filtres résonants ultra sophistiqués, enveloppes multi-segments, LFO complexes, processeurs mathématiques, générateurs de rampe, matrices de modulation…) ; ensuite, parce que les oscillateurs numériques d'origine souffrent d'un défaut lié à la fréquence maximale d'horloge du moteur sonore : l'aliasing ! Impossible d'utiliser ces oscillateurs dans les octaves supérieures sans être envahi d'infâmes gargouillis numériques. Avec les modules KVA, Kurzweil a définitivement réglé ses comptes avec l'aliasing : enfin débarrassé de tout artefact audio, le signal est pur jusqu'aux octaves les plus élevées et ça sonne magnifiquement bien !

Le Forte dispose de 22 types d'oscillateurs KVA : 11 modèles anti-aliasing et 11 modèles basiques, ces derniers étant moins pourvus mais jusqu'à 4 fois moins gourmands en ressources DSP. Les oscillateurs anti-aliasing occupent de 1 à 8 blocs DSP, même 2 Layers pour certains. Du coup, pour créer un synthé VA à 2 oscillateurs sans aliasing avec synchro et filtre, il faut utiliser 3 à 4 Layers, dont certains ne seront pas utilisées à fond bien que consommant de la polyphonie. Kurzweil n'a toujours pas prévu de gabarits simplifiés, mais les clients de Barb and Co bénéficieront de ces gabarits tout préparés par l'ami Stéphane (ça méritait bien une troisième citation). SoundTower ne fait pas d'ailleurs pas beaucoup mieux avec son éditeur. Certains blocs KVA sont des générateurs d'ondes Supersaw ou Triple Saw modulées ; d'autres combinent plusieurs modules pour faire de la FM ; d'autres encore sont des modules de synchro audio (Hard Sync); d'autres enfin génèrent du morphing en temps réel entre une onde dent de scie et une onde sinus ; il s'agit bien là d'un morphing en douceur des harmoniques, pas d'un simple crossfade. Une section à explorer en détail, donc, puisqu'on peut y faire à la fois de la modélisation VA, de la FM, du morphing d'ondes et de la synchro audio…

7.4.1.6 Modélisation KB3

Le mode KB3 est un peu à part de la synthèse VAST. Il s'agit d'une modélisation d'orgues à roues phoniques, tels que le B3 Hammond, mais aussi les orgues combo à transistors type Vox ou Farfisa. Un programme KB3 n'utilise pas de couche sonore comme dans un programme VAST, mais une modélisation pour générer 91 roues phoniques (+1 pour le clic). La polyphonie est totale. Chaque programme peut utiliser deux ensembles de roues (inférieur et supérieur), le premier faisant appel à des ondes sinus pour modéliser l'orgue Hammond B3, le second à des multisamples pour simuler un tas d'autres orgues (type Vox ou Farfisa avec des ondes carrées, par exemple). On peut aussi passer n'importe quel type de son par les roues phoniques, tel que des voix ou des cordes. Tant qu'on utilise des ondes sinus (roues inférieures pour simuler un B3), on ne consomme pas de polyphonie ! Dans les autres cas, la polyphonie dépend du nombre de roues phoniques activées (entre 24 et 91). Différents types d'orgues sont simulés, des modèles bien rincés aux modèles bien maintenus. Les 9 **tirettes** harmoniques peuvent être désaccordées, ce qui permet d'aller au-delà des traditionnels pieds (16', 5 1/3', 8', 4', 2 2/3', 2', 1 3/5', 1 1/3', 1'). La percussion possède un tas de paramètres : volume, déclin, harmonique, suivi clavier, contrôle via deux **tirettes** harmoniques, avec niveaux séparés pour la percussion Soft et Loud. Sans oublier le clic, qui ajoute un bruit caractéristique sur les attaques de

notes. On peut là aussi contrôler volume, attaque, déclin, suivi, seuil de redéclenchement et effet aléatoire.

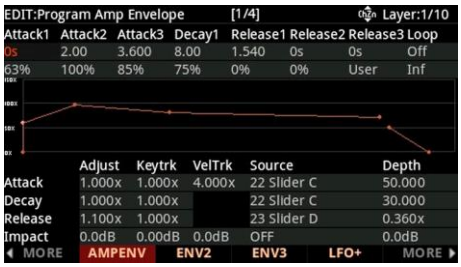
Ce n'est pas tout, puisqu'on peut paramétrer le Leakage, c'est-à-dire l'effet d'induction de signal entre les roues adjacentes, encore appelée « Bleed » (ou repisse, en Molière de rue). Cela permet de salir le son de façon bien plus réaliste qu'avec des samples, puisque l'effet ne varie pas linéairement par rapport au suivi clavier. Là encore, différents modèles d'orgues sont reproduits, suivant les composants originellement utilisés. Enfin, on peut vernir le signal avec un vibrato, un chorus et un EQ. Reste alors à envoyer le tout dans le processeur d'effets. Rien de tel qu'une chaîne vibrato + chorus + distorsion + Leslie + simulateur de cabinet avec plus de 40 paramètres éditables ! Côté performance live, le mode KB3 tire pleinement parti de la section de commandes temps réel de la partie gauche du panneau avant. Non seulement les 9 **curseurs** linéaires permettent le dosage du volume des 9 **tirettes** harmoniques (sur 8 ou 128 valeurs), mais les 9 boutons situés juste au-dessus permettent d'introduire des modulations : vitesse de la simulation Leslie, vibrato (lent, rapide, chorus), percussion (marche, volume, déclin, harmonique). Des CC MIDI permettent de piloter ces paramètres, en plus de la **pédale d'expression**, du niveau de clic et du Leakage. Complet ! Côté son, le mode KB3 a encore progressé par rapport aux séries K et PC3, comme en témoignent les exemples sonores. De quoi rivaliser largement avec les concurrences, notamment chez Nord et chez Korg.

7.4.1.7 Import - export

Le PC3K intégrait une Flash Ram de 128 Mo pour importer des samples, le Forte pousse à 3,3 Go ! On peut y charger les formats WAV, AIFF et Kurzweil (KRZ, K25, K26, PC3). La conversion des samples et Keymaps (multisamples) des séries K se fait à 100%, mais elle tombe à 80% pour les programmes et Setups (Multi). Certains paramètres seront ainsi ignorés : le Sample Skip (permettant, sur les K2500/K2600/K2661, de transposer les samples au-delà d'une octave vers le haut), les programmes KB3 (pour les K2500/K2600/K2661), les programmes Triple Mode (pour les K2600/K2661) et les paramètres d'effets (pour tous les K). Pour ces derniers, c'est vraiment bête, parce qu'il va falloir se taper toute la reprogrammation des effets ! Pour ne pas partir de zéro, Kurzweil offre des banques gratuites téléchargeables depuis son site. Sans oublier les banques commerciales de développeurs de tierce partie, dont celles de Barb Anc Co pour ceux qui n'ont pas acquis leur Forte chez lui, à rapport qualité/prix exceptionnel. Citons également le travail de David Weiser, revendeur Kurzweil aux US et musicien professionnel, ex-sound designer du R&D Kurzweil, qui connait la synthèse VAST comme sa poche.

La conversion des samples et programmes prend un temps fou, la machine défragmentant la Flash Ram à chaque nouvel import. Il faut donc s'organiser un peu et prévoir quelques bières… Une fois en mémoire, les samples et programmes sont traités comme des objets Rom, sans aucune différenciation ni ralentissement du flux de travail. Le Forte représente donc un gros progrès par rapport à ses prédécesseurs et aussi ses concurrents… sauf le Kronos, avec son streaming à partir de SSD, reste largement devant… On peut aussi assembler des samples en Keymaps, qu'ils proviennent de la Rom ou de la Flash Ram. Un « Keymap » possède plusieurs zones clavier, chacune comprenant un sample avec sa tessiture (sans chevauchement possible au sein d'un même « Keymap »), sa fenêtre de vélocité interne (8 couches consécutives), sa transposition, son accordage et son volume. Mais ce n'est pas tout, puisque les samples sont éditables à leur tour : note racine, pitch, volume, point de départ alternatif, déclin, release, bouclage, sens de lecture (avant, arrière, bidirectionnel), points de lecture (début, alternatif, fin) et point de bouclage. Tiens, cette fois il n'y a pas d'éditeur graphique des formes d'onde, pas très pratique... De même, il n'y a pas d'édition destructive des samples, de type changement de pitch, compression / expansion temporelle, découpage en tranches, contrairement aux workstations de la série K… il faut pour cela utiliser un éditeur externe (mais pas celui fourni de SoundTower) et importer à nouveau les samples…

7.4.1.8 Modulations abyssales



Les machines Kurzweil sont réputées pour leurs capacités de modulation hors norme. Le Forte perpétue cette belle tradition, un vrai régal pour les aventuriers de la synthèse. Quels que soient les DSP utilisés dans les algorithmes, on peut en moduler les paramètres en temps réel via des sources, des **contrôleur**s physiques ou des CC MIDI. Ceci se passe en général avec deux sources distinctes par destination, dont l'une est elle-même contrôlable par une autre source entre deux extrêmes (wobulation). La liste des sources est quasi exhaustive : 2 LFO, 2 ASR, 4 FUN, 3 enveloppes (dont une pré-assignée au volume), tous les contrôleurs physiques, les CC MIDI… Les LFO peuvent se synchroniser à l'horloge MIDI ou osciller entre deux extrêmes contrôlables (jusqu'à 24 Hz, là on aurait aimé plus, il est temps que Kurzweil passe à une nouvelle génération de DSP !). Ils offrent 44 formes d'onde plus ou moins complexes et un réglage de phase.

Les ASR sont des enveloppes à 3 temps (0 à 30 secondes) avec bouclage, qui permettent de moduler des destinations sans monopoliser les enveloppes principales. Poursuivons avec les FUN (abréviation de « fonctions »), qui combinent deux signaux pour en créer un troisième, sur la base de 52 fonctions mathématiques : addition, soustraction, moyennes, comparaison, valeurs absolues, quantification, fonctions trigo, fonctions booléennes… de quoi faire baver les anciens des classes prépa scientifiques. Comme l'écran du Forte a une plus grande surface que ses prédécesseurs, LFO, ASR et FUN sont regroupés sur la même page menu, mais ne bénéficient toujours pas d'édition graphique. Enfin, les 3 enveloppes possèdent 7 segments de temps et niveaux modulables, avec suivi de clavier et nombreuses possibilités de bouclage entre les différents segments. Un paramètre « Impact » permet de booster le niveau des vingt premières millisecondes de l'enveloppe de volume afin d'ajouter du punch sur les transitoires, idéal pour mettre en valeur les attaques…

7.4.1.9 Effets au sommet

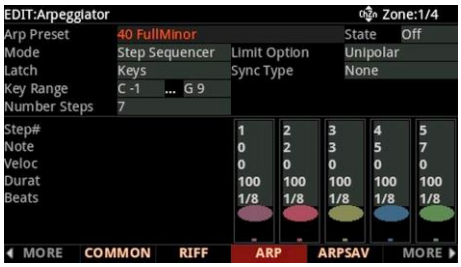


Le PC3K avait plus de puissance que le KSP8, fantastique multi-effet professionnel en rack hélas disparu du catalogue. Ici, c'est encore deux fois plus, puisqu'on peut utiliser 32 effets simultanés, quel que soit le mode de jeu. C'est ce qu'on trouve de plus puissant sur une workstation, même le Kronos est cette fois largué ! Les algorithmes sont équivalents à ceux du KSP8, si bien que le mode d'emploi nous renvoie gentiment au mode d'emploi de ce dernier pour une description complète. Chaque programme offre jusqu'à 8 chaînes d'effets d'insertion et deux chaînes d'effets auxiliaires, avec départs bus réglables. Les effets d'insertion s'appliquent soit à tout le programme, soit à certaines couches au choix (à router vers l'une des 8 chaines d'insertion). Chaque chaîne d'effets auxiliaire peut être appliquée avant ou après effets d'insertion, ce qui offre une souplesse incroyable de routage. Une chaîne peut contenir jusqu'à 16 boîtes d'effets distinctes et 30 destinations de modulation à choisir parmi tous les paramètres d'effets. Parmi les sources, on trouve 2 LFO, 2 ASR et 4 FUN spécifiques aux

effets, impressionnant ! L'éditeur permet d'ajouter / supprimer des blocs d'effets à n'importe quel endroit de la chaîne, la seule limite étant la puissance totale (32 unités FX), donc la complexité de chaque effet (1 à 8 unités, les plus fréquents consommant 1 à 3 unités).

Au programme, réverbes (tout type), délais (simples, multiples), EQ (graphiques / paramétriques), processeurs de dynamique (compresseurs, expanseurs, portes simples ou multi-bandes), ensembles (chorus, flanger), filtres, distorsions, Leslie / tremolo / Autopan, modulateurs en anneau, le tout en mono ou stéréo. Fournis par le constructeur comme point de départ, des centaines de chaînes d'effets, d'effets Presets et d'algorithmes, chacun disposant de plusieurs dizaines de paramètres. Côté son, on est au niveau des meilleurs processeurs dédiés de studio, type Lexicon ou Eventide, de l'excellent ! Là où le Forte enfonce le clou, c'est dans ses modes multitimbraux (Multi ou Song), où chaque canal / piste offre une chaîne indépendante de multi-effets d'insertion. Les deux bus auxiliaires sont, eux, communs au programme souhaité. À noter qu'il est possible d'écraser les valeurs de départ et les réglages pré/post stockés dans les programmes, afin d'affiner les réglages. En sortie, le Forte propose une dernière chaîne de traitement globale, composée d'un EQ et d'un compresseur. Enfin, on peut router l'entrée audio stéréo vers les chaines d'effets, comme si c'était un canal sonore interne. Cela peut se faire de manière globale ou pour chaque programme / Multi. Sympa ! Par contre, on ne peut pas envoyer l'entrée audio vers la synthèse VAST, ce n'est pas l'étonnant et regretté Live Mode de la série K qui permettait d'utiliser l'entrée audio comme source de synthèse à part entière.

7.4.1.10 Arpégiateur multitimbral



Le Forte est équipé d'un puissant arpégiateur, disponible en modes programme et Multi. Dans ce dernier cas, chaque programme possède un arpégiateur indépendant ! L'arpégiateur fonctionne selon deux types très sophistiqués : classique ou Step Sequencer. Commençons par le type classique. On trouve différents modes de jeu : haut, bas, alterné, ordre joué, aléatoire, Shuffle, Walking, avec ou sans glissando… la vélocité et la pression peuvent moduler le son. Après chaque cycle, la hauteur des notes peut être décalée. Lorsqu'on relâche les notes, on peut produire différentes actions : stopper, continuer, ajouter des notes… de quoi se perdre, sans toutefois jamais s'ennuyer.

Si on ne veut pas partir de zéro, vu la pléthore de paramètres (que nous n'avons que très partiellement couverts), on peut choisir un motif Preset. Bien évidemment, différentes signatures temporelles sont prévues et tout ce beau monde se synchronise en MIDI. L'arpégiateur peut affecter les programmes internes ou les instruments reliés en MIDI. Quant au type Step séquenceur, il permet de programmer jusqu'à 48 pas, avec pour chaque pas, un décalage de note, un décalage de vélocité, une durée et une signature temporelle. Bref, un gros morceau cet arpégiateur…

7.4.1.11 Vitesse démultipliée

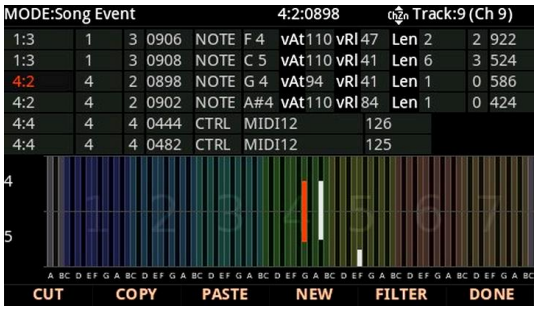
Le Forte est (devenu au cours du temps) multitimbral 16 canaux. C'est en mode Multi qu'on gère ces 16 zones MIDI indépendantes en émission / réception. Les faders permettent de mélanger rapidement les volumes et autres paramètres programmés dans la matrice de modulation, les échelles de diodes indiquant les volumes.



Pour chaque canal, on mémorise le programme, le canal MIDI, la destination de l'émission (MIDI, USB, interne), la tessiture, la fenêtre de vélocité, le panoramique, le niveau, les routages vers les effets (avec écrasement possible des paramètres réglés en mode Programme). On trouve aussi tout ce qui concerne la réponse aux contrôleurs physiques : Pitchbend, **molette de modulation**, **curseurs** linéaires, **pédales**, pression, contrôleur de souffle (externe), interrupteur assignable, ruban (externe)… l'éditeur s'avère à ce stade d'une aide précieuse pour visualiser les différentes couches sonores ou les mélanger (on a même le droit à une représentation graphique des couches sur le clavier).

Nous l'avons dit, chaque canal possède son propre arpégiateur, qui peut commander les programmes internes ou des modules externes via MIDI. Chaque canal offre aussi un motif rythmique indépendant, baptisé riff. Un riff est importé à partir des pistes du séquenceur (cf. ci-après). On peut ainsi choisir quelles pistes doivent jouer, les synchroniser au tempo, les déclencher, les transposer (ou non), voire les décaler dans le temps, avec ou sans vélocité. Tout cela se fait dans une zone de tessiture à définir. Au global, le mode Multi offre 3 072 emplacements mémoires pour l'utilisateur et 1 024 en Rom (186 sont occupés à ce stade) ; tout cela pour, rappelons-le, jouer 16 canaux sonores internes, les envoyer vers 32 effets distincts, piloter 16 canaux MIDI externes, tout en lançant 16 « arpèges » et 16 « motifs ». Du lourd !

7.4.1.12 Séquenceur ajouté



Le propos principal de la V3 est de transformer le Forte, déjà devenu synthé à part entière, en puissante workstation. C'est chose faite avec le mode Song, qui intègre un puissant séquenceur MIDI 16 pistes totalement programmable. La résolution est de 960 bpqn, ce qui permet une grande précision. La mémoire est conservée à l'extinction de la machine, Kurzweil étant la première marque à notre connaissance à permettre cela, depuis le K2000. Chaque piste offre les réglages classiques de volume, panoramique, tessiture, avec filtrage des contrôleurs physiques. La capacité mémoire n'est pas précisée, mais on peut sans doute compter sur plusieurs centaines de milliers d'événements, par expérience Kurzweil.

Côté enregistrement et édition, on trouve les classiques du genre : punch in et out, mode boucle et Overdub, quantification à l'entrée et à la sortie, enregistrement multicanal, édition d'évènements détaillée, copie / suppression de parties, comparaison de la séquence initiale / éditée, extension automatique de l'enregistrement sur les pistes déjà bouclées… L'éditeur graphique a un peu été amélioré, avec visualisation des évènements type piano-roll, table de mixage… un effort de design que l'on salue, mais qui reste en deçà du grand écran graphique du Kronos. Nous avons trouvé que le Forte ramait pas mal quand il fallait changer de Song, on sent le processeur à bout de souffle pour charger

tous les paramètres disponibles. Ceci dit, c'est bien pratique d'avoir cela sous la main, ne serait-ce que pour emmener sur scène ses séquences et les retoucher au besoin. Comme tous les objets en mémoire, le mode Song offre jusqu'à 3 072 emplacements utilisateur en plus des 1 024 prévus pour les démos / riffs d'usine, ce qui devrait suffire pour une tournée mondiale de plusieurs années…

7.4.1.13 Conclusion 4.5/5 : Award Valeur sûre 2018

Avec le Forte V3, Kurzweil réussit un nouveau tour de force. Grâce à ses nouvelles fonctionnalités, sa qualité sonore exceptionnelle, son ergonomie revue et corrigée, sa synthèse toute puissante, ses spécifications techniques poussées, sa belle qualité de construction, il ne lui manque guère que le sampling pour en faire un solide concurrent du Korg Kronos. Mais a-t-on encore besoin de sampler à partir d'un clavier quand on dispose de formidables solutions logicielles et la possibilité d'importer des samples dans une Flash Ram de 3,3 Go ? Celle-ci est d'autant plus utile pour compléter la mémoire d'origine de 16 Go dont la plus grande partie est consacrée aux pianos acoustiques et électriques. Côté matériel, le Forte V3 de 2018 est le même que celui de 2014, d'où un manque de commandes directes pour les fonctionnalités ajoutées au cours du temps.

Il laisse donc toujours une place pour une workstation de l'extrême, le K3000 tant attendu depuis des années. Il lui faudrait alors le sampling intégré (avec éditeur complet des samples et édition en temps réel sur les boucles), une plus grosse banque PCM en streaming (le reste des instruments acoustiques aussi généreux que les pianos), des pistes audio avec traitements temps réel synchronisés au tempo, un écran multitouch avec édition graphique plus poussée, davantage de sorties séparées, l'USB audio et pourquoi pas des pads pour déclencher des boucles MIDI et audio… Ceci dit, le Forte V3 est une magnifique workstation tout en restant un merveilleux instrument de musique, à utiliser sans modération partout où le son prime. Nous lui renouvelons logiquement notre Award Valeur Sûre 2018 !

Tarif moyen : 2 888 €

Téléchargez les extraits sonores (format FLAC)

Notre avis 4.5/5:
Award Valeur sûre 2018

Points forts	Points faibles
✓ Excellente qualité sonore ✓ 16 Go de sons PCM intégrés ✓ Flash Ram de 3,3 Go pour import de samples ✓ Puissance de la synthèse modulaire ✓ Rétro-compatibilité (séries K, PC) ✓ Modélisation analogique top niveau ✓ Modélisation d'orgues convaincante ✓ Section effets surpuissante ✓ Arpégiateur multitimbral ✓ Séquenceur MIDI complet ✓ Fonctions clavier de commandes ✓ Qualité de construction ✓ Réponse du clavier lourd intégré ✓ Compacité idéale du Forte 7 ✓ Éditeur PC/Mac/iPad gratuit	✓ Manque de commandes directes adaptées à la V3 ✓ Latence pendant les changements de Song ✓ Certains écrans d'édition un peu datés (texte) ✓ Sorties séparées insuffisantes vu la multitimbralité ✓ Édition des samples très limitée ✓ Pas d'USB audio ✓ Éditeur PC/Mac/iPad loin d'être à jour

7.5 Tableau de comparaison des différents claviers Pro Kurzweil

http://kurzweil.com/knowledgebase/forte/product_comparisons/311/

	FORTE 8 FORTE 7	FORTE SE	ARTIS 8 ARTIS 7	ARTIS SE	PC3A8 PC3A7 PC3A6	PC3K8 PC3K7 PC3K6	PC3LE8 PC3LE7 PC3LE6	SP6	SP1	SP5-8	SPS4-8 SP4-8 SP4-7
Keybed* FW=fullyweighted SW=semiweighted SY=synth action	88 FW 76 FW -	88 FW	88 FW 76 SW -	88 FW - -	88 FW 76 SW 61 **SY**	88 FW 76 SW 61 **SY**	88 FW 76 SW 61 SW	88 FW	88 FW	88 FW	88 FW 88 FW 76 SW
Poids	21.8 kg 18.8 kg -	18.5 kg - -	21 kg 12.6 kg -	18.5 kg - -	24.5 kg 16.9 kg 14 kg	24.5 kg 16.9 kg 14 kg	24.6 kg 17 kg 14.1 kg	12.4 kg - -	12.3 kg - -	21 kg - -	18.6 kg 17.7 kg 11 kg
Polyphony	128 KB3 is polyphony free	128	128	128	128	128	64	128	256	64	64
Display	480 x 272 px color LCD	240 x 64 px LCD	240 x 64 px LCD	2 x 20 char LCD	240 x 64 px LCD	240 x 64 px LCD	240 x 64 px LCD	128 x 64 px LCD	3 char LED	2x20 char LCD	1x16 char LCD
Wooden End Caps	-	-	-	-	Yes	Yes	-	-	-	-	-
Flash Play™	16 GB	2 GB	-	-	-	-	-	2 GB	-	-	-
Sample Memory	3.3 GB	188 MB	-	-	-	128 MB	-	-	-	-	-
Piano Samples GD=German D JC7=Japanese C7 TS=Triple Strike	GD JC7 TS	GD** JC7** TS	GD** TS	GD** TS	GD** TS	GD** sold separately TS	 TS	·GD* ·JC7* ·TS	·GD*	 TS	 TS
KSR (Kurzweil String Resonance)	KSR	KSR	-	-	-	-	-	KSR	KSR	-	-
Factory Programs	322	512	256	256	**1 453**	1 074	1 061	256	16	861	128
Factory Setups/Multis	186	182	256	128	216	150	256	130	0	65	64
User Programs	**3072**	1024	256	256	2560	2560	2560	1024	5 (Favorites)	64	64
User Setups/Multis	**3072**	1024	256	256	2560	2560	2560	1024	5 (Favorites)	64	64
Setup/Multi Zones	16	8	4	4	16	16	16	4	4	4	4
General MIDI	-	-	-	-	Yes	Yes	Yes	-	-	-	-
KORE 64® Programs **Keymaps/ Samples**	Some Yes	Some Yes	Some Yes	Some Yes	Yes Yes	Sold Separately	- -	Some Yes	Some Yes	- -	- -
V.A.S.T. Editing	Yes + iOsApp	Yes + iOsApp	via Editor software+ iOsApp	via Editor software+ iOsApp	Yes + iOsApp	Yes + iOs App	Yes	via Editor soft+ iOsApp	via Editor software	-	via Editor software
FX Units	32	32	16	16	16	16	10	32	4	10	10
FX Editing	Full	Full	Limited	Limited	Full	Full	Limited	Limited	Limited	Limited	Limited
Master FX	Comp + EQ (dedicated knobs)	EQ (dedicated knobs)	EQ (dedicated knobs)	EQ (dedicated knobs)	Comp + EQ	Comp + EQ	-	-	EQ	-	-
Software Editor	Free	Free	Free	Free	Free	Free	For sale	For sale	-	-	For sale
PC3 Compatibility	Most objects	Most objects no user samples	Most objects no user samples	Most objects no user samples	All objects no user samples	All objects	Most objects no user samples	Most Programs no user samples	- -	Most Programs no user samples	Most Programs no user samples

	FORTE 8 FORTE 7	FORTE SE	ARTIS 8 ARTIS 7	ARTIS SE	PC3A8 PC3A7 PC3A6	PC3K8 PC3K7 PC3K6	PC3LE8 PC3LE7 PC3LE6	SP6	SP1	SP5-8	SPS4-8 SP4-8 SP4-7
Legacy K2 Compatibility * **	Programs Keymaps Samples no compat file	Programs Keymaps Samples no compat file	-	-	Setups Programs Keymaps no compat file	Setups Programs Keymaps Samples includes K2 compat file	Setups Programs Keymaps no compat file	-	-	-	-
Categorized Program	Complete	Complete	Complete	Complete	Partial	Partial	Complete	Complete	Complete	Complete	Complete
Surf-n-Select Sound Navigation	Yes	Yes	-	-	-	-	-	-	-	-	-
Favorites / QAccess Entries	500	10	10	6	25 / 600	25 / 600	25 / 600	5	5	-	-
Sequencer	Yes (OS 3)	Yes (OS 3)	-	-	Yes	Yes	Yes	-	-	-	-
RIFFs	16	0	0	0	16	16	16	0	0	0	0
Arpeggiators	16	8	0	0	16	16	16	4	0	0	0
External Storage	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	USB-to-PC USB Drive	- -	USB-to-PC	USB-to-PC
Analog Outputs	Main + Aux	Main	Main	Main	Main + Aux	Main + Aux	Main	Main	-	Main	Main
Analog Inputs (MP3 player input)	1/8" with FX	1/8" with FX	1/8"	1/8"	-	-	-	-	(2) 1/4"	-	-
Digital Out	-	-	-	-	Yes with sync	Yes with sync	Yes no sync	-	-	-	-
Aftertouch	Yes	Yes	-	-	Yes	Yes	Yes	-	-	Yes	-
Programmable Sliders	9 (+LED ladders)	9	9	4	9	9	0	0	0	5	0
Programmable Knobs	0	0	0	0	0	0	5	4	0	0	1
Programmable Buttons	10	11	6	2	10	10	7	1	0	1	0
CC Pedal inputs	2	1	1	1	2	2	1	1	1	1	1
Switch Pedal inputs	3	2 (dual jack)	2 (dual jack)	2 (dual jack)	3	3	2	2 (dual jack)	1	2	1 (dual jack)
Half-Damper** **	Yes (pianos)	Yes (pianos)	MIDI only	MIDI only	-	-	-	Yes (pianos)	-	-	-
Drum Pads	0	0	0	0	0	0	8	0	0	0	0
Ribbon input	-	-	-	-	Yes	Yes	-	-	-	-	-
Breath Controller input	-	-	-	-	Yes	Yes	-	-	-	-	-

Notes:

* Keyboard Mechanisms: FW = fully-weighted hammer-action / SW = semi-weighted / SY = synth action.

** These pianos are an optimized version of the Forte® German and Japanese Grand pianos, derived from the same quality content but using less samples.

*** PC3/A/K/LE cannot load K2 Series KB3 or Triple Mode Programs. Edited ROM sample headers as well as some DSP algorithms and tools cannot be converted. Please see owner's manuals for details.

****Half-damper pedal sold separately.

Sommaire complet

Pour une lecture à l'écran pensez à utiliser les **signets** du PDF pour naviguer dans le document

1 DÉMARRAGE 6

1.1 INTRODUCTION PERSONNELLE 6
1.2 OU TROUVER QUOI ? 8
1.3 UTILISATION DE BASE 9
1.3.1 PRÉSENTATION DU FORTE 9
1.3.1.1 Tout est il dans la boite ? 9
1.3.1.2 Caractéristiques 10
1.3.1.3 Mise en place du « Forte » 11
1.3.1.4 Clavier et contrôleurs 11
1.3.1.5 Pédales 12
1.3.1.6 Support de partition 12
1.3.2 UTILISER LE « FORTE » 13
1.3.3 LE PANNEAU ARRIÈRE 13
1.3.3.1 Prise d'alimentation secteur 14
1.3.3.2 Ports **USB** 14
1.3.3.3 Ports **MIDI IN / THRU / OUT** 14
1.3.3.4 Raccordement de base aux ports **MIDI** 14
1.3.3.5 Connecter plusieurs modules sonores 15
1.3.3.6 Prises Jack **PEDALS** 16
1.3.3.6.1 Prises **SW1** (Sustain), **SW2** & **SW3** 17
1.3.3.6.2 Connexion d'une pédale à double commutateur 17
1.3.3.6.3 Prises Jack **CC1** (Volume) & **CC2** 18
1.3.3.6.4 Connecter une pédale à « Half- Damper » 18
1.3.3.7 Prises AUDIO (Audio Output A & B) 18
1.3.3.8 Prise casque 18
1.3.4 CONNECTER UN SYSTÈME AUDIO 19
1.3.5 CONNECTER UN ORDINATEUR 20
1.3.6 VUE GÉNÉRALE DU PANNEAU DE COMMANDE 21
1.3.7 SÉLECTION DE « PROGRAMME » OU « MULTI » 23
1.3.7.1 Sélection de « Programme » FACTORY 23
1.3.7.2 Sélection de « Multi » FACTORY 24
1.3.7.3 Sélection de « Programmes / Multis » USER 24
1.3.7.4 Informations de contrôleurs 25
1.3.7.5 Bouton « FAVORITES » pour les son « Favoris » 25
1.3.8 INTRODUCTION AUX MODES 26
1.3.8.1 Mode « Program » 26
1.3.8.2 Mode « Multi » 27
1.3.8.3 Mode « Program Edit » 27
1.3.8.4 Mode « Multi Edit » 28
1.3.8.5 Mode « Global » 28
1.3.8.6 Mode « Storage » 28
1.3.9 MISE À JOUR DU FIRMWARE 29
1.4 NOUVEAUTÉS DE LA VERSION 4 DU FIRMWARE 30
1.4.1 MOTEUR FM À 6 OPÉRATEURS AVEC TOUTE LA PROGRAMMABILITÉ DES SYNTHÉS FM CLASSIQUES. 30
1.4.2 « CC STEP SEQUENCERS » 31
1.4.3 OSCILLATEURS « FREE RUNNING » 31

1.4.4 MEILLEURE FONCTIONNALITÉ DE GESTION DES OBJETS. 31
1.4.5 « PROGRAM EDIT » - « IMPORT LAYER » 31
1.4.6 « TUNING MAPS » DE PROGRAMME 32
1.4.7 « ZONE NAME » 32

2 GUIDE DU MUSICIEN 33

2.1 CARACTÉRISTIQUES DU « FORTE » ET DU « FORTE7 » 33
2.1.1 RÉGLAGES PAR DÉFAUT À LA MISE SOUS TENSION 33
2.1.2 LE PANNEAU AVANT EN DÉTAIL 34
2.1.2.1 Molettes **Pitch** et **Modulation** 35
2.1.2.2 Autres contrôleurs en temps réel 36
2.1.2.2.1 **Curseurs** (Sliders) 37
2.1.2.2.2 Échelles de LEDs 37
2.1.2.2.3 Boutons **« ZONE MUTE »** 38
2.1.2.2.4 Boutons **« ASSIGNABLE SWITCHES »** 38
2.1.2.2.5 **Commutateurs et Contrôleurs au pied** 38
2.1.2.2.6 Boutons « **REAL TIME CONTROL** » & « **TRANPOSE** » en mode «KB3» 39
2.1.2.2.7 Boutons **« TRANSPOSE »** 39
2.1.2.2.8 Bouton **VARIATION** 39
2.1.2.2.9 Bouton **TAP TEMPO** 40
2.1.2.2.10 Bouton **SAVE** 40
2.1.2.2.11 Section **« MASTER / COMPRESSOR EQ »** 40
2.1.2.3 Connexion « AUDIO IN » 41
2.1.2.4 Boutons de « MODE » 42
2.1.2.5 Navigation 43
2.1.2.5.1 Écran LCD couleur 43
2.1.2.5.2 Boutons **Previous** (-) / **Next** (+) & **VALUE JUMP** 44
2.1.2.5.3 Boutons **« CHANNEL / ZONE »** 44
2.1.2.5.4 Molette **ALPHA** 44
2.1.2.6 Bouton de luminosité de l'écran 45
2.1.2.7 LED **KB3** 45
2.1.2.8 Boutons **« CATEGORY »** & **KEYPAD** 45
2.1.2.9 Fonction de paire de boutons 46
2.1.2.9.1 **VALUE JUMP** 46
2.1.2.9.2 « CHANNEL / ZONE » ▼/▲ 47
2.1.2.9.3 Réinitialisation de « Transpose » 47
2.1.2.9.4 **DEMO** 47
2.1.2.9.5 **PANIC** 48
2.1.2.10 Page « SEARCH » 48
2.2 TERMINOLOGIE 49
2.3 LES MODES ET LES FONCTIONS EN BREF 50
2.3.1 LES MODES 50
2.3.2 LES FONCTIONS : « SPLIT », « LAYER », « SONG DEMO » & « PROGRAM DEMO » 53
2.3.2.1 Fonction « Split » 53
2.3.2.2 Fonction « Layer » 53
2.3.2.3 Fonction « Song Demo » 54
2.3.2.4 Fonction « Program Demo » 54
2.4 MODE « PROGRAM » 55
2.4.1 À PROPOS DU MODE « PROGRAM » 55
2.4.2 SÉLECTIONNER UN « PROGRAMME » 55

2.4.2.1 Démo de « Programme » 56
2.4.2.2 Écran couleur 57
2.4.2.3 Messages pop-up 58
2.4.2.4 Indicateurs d'activité « MIDI In / Out » 58
2.4.2.5 Molette **ALPHA** et boutons **PREVIOUS** (-) & **NEXT** (+) 58
2.4.2.6 Bouton double **VALUE JUMP** 58
2.4.2.7 Boutons « CATEGORY » 59
2.4.2.8 Bouton **KEYPAD** 59
2.4.2.9 Mémoriser le « Programme » par défaut d'une catégorie 60
2.4.2.10 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES » 60
2.4.3 « TRANSPOSE » 61
2.4.4 ASSIGNATION DE **CONTROLEUR PHYSIQUE** AUX PARAMÈTRES » 61
2.4.5 BOUTONS CONTEXTUELS D'ÉCRAN « SPLIT » & « LAYER » 62
2.4.5.1 Fonction « Split » 63
2.4.5.2 Fonction « Layer » 63
2.4.5.3 Paramètres « Split » et « Layer » 64
2.4.5.4 Sauvegarder un « Split » ou « Layer » 65
2.4.6 CHANGER LE CANAL DE TRANSMISSION MIDI 67
2.4.7 BOUTONS **PANIC** 67
2.4.8 SAUVEGARDER UN « PROGRAMME USER » 68
2.4.8.1 Modifier le numéro d'identification : « ID » 68
2.4.8.2 Nommer un « Programme utilisateur » 69
2.4.8.3 Sauvegarder un « programme utilisateur » 69
2.5 MODE « PROGRAM EDIT » 70
2.5.1 À PROPOS DU MODE « PROGRAM EDIT » 70
2.5.2 « USER TYPE » : « REGULAR » & « ADVANCED » 71
2.5.3 SÉLECTIONNER LES « PARAMÈTRES » 71
2.5.3.1 Affichage 72
2.5.3.2 Molette Alpha & boutons Previous (-) / Next (+) 72
2.5.3.3 « Assign » 72
2.5.4 « PROGRAMMES VAST / KB3 » 73
2.5.5 STRUCTURE DE « PROGRAMME VAST » 73
2.5.6 ÉDITION D'UN « PROGRAMME VAST » 75
2.5.6.1 Les boutons contextuels d'écran dans l'« éditeur de Programme » 75
2.5.6.2 Affectation de « paramètres VAST » aux « sources de contrôle » 75
2.5.6.3 « Sources VAST » & page « PARAMS » 77
2.5.6.4 Relation entre les assignations de contrôleur sur la page « PARAMS » et les pages « VAST » 77
2.5.7 PAGE « PARAMS » 78
2.5.7.1 Colonne « Parameter » 79
2.5.7.2 Colonne « Control » 79
2.5.7.3 Colonne « Value » 80
2.5.7.4 Page « Parameters Edit » 81
2.5.8 PAGE « FX » 82
2.5.8.1 Paramètres de page « FX » 83
2.5.8.2 « Send Aux », « Type » & « Mod » 84
2.5.9 PAGE LAYER FX : « LYR_FX » 85
2.5.10 PAGE « COMMON » 86
2.5.10.1 Paramètres de page « Common » 86
2.5.10.2 Paramètres « Common » avec « User Type » sur « Advanced » 88
2.5.11 PAGE « KEYMAP » 90
2.5.12 PAGE « LAYER » 94

2.5.13 PAGE WIRING ALGORITHM : « ALG » 99
2.5.13.1 Notions de bases de l'algorithme 100
2.5.13.2 Paramètres de « contrôle DSP Commons » 101
2.5.13.2.1 « Function-Parameters » 102
2.5.13.2.2 « Fine Adjust Parameter » 102
2.5.13.2.3 « Hard wired Parameters » 103
2.5.13.2.4 Paramèters Programmables 103
2.5.13.3 « Alt(ernative) Input » pour algorithme : mode « Cascade » 104
2.5.13.4 « Dynamic VAST » 105
2.5.13.5 Page DSP Control : « DSPCTL » 106
2.5.14 PAGE DSP MODULATION : « DSPMOD » 107
2.5.15 PAGE « OUTPUT » 108
2.5.16 PAGE « LFO+ » 110
2.5.16.1 À propos des LFO 111
2.5.16.2 Paramètres de page « LFO+ » 112
2.5.16.3 À propos des « ASR » 113
2.5.16.4 À propos des « FUNs » 114
2.5.17 PAGE AMPLITUDE D'ENVELOPPE : « AMPENV » 115
2.5.17.1 Contrôle d'enveloppe 117
2.5.18 PAGES ENVELOPPE 2 & ENVELOPPE 3 : « ENV2 » & « ENV3 » 120
2.5.19 PAGES ARPEGGIATOR : « ARP » 120
2.5.20 PARAMÈTRES COMMONS D'ARPEGGIATOR 121
2.5.21 PARAMÈTRES DU MODE « CLASSIC » DE L'ARPEGGIATEUR 126
2.5.22 PARAMÈTRES DU MODE « STEP SEQUENCER » DE L'ARPEGGIATEUR 132
2.5.23 BOUTON D'ÉCRAN « ARPEGGIATOR SAVE » (ARPSAV) 133
2.5.24 « LAYERS UTILITIES » & « HELP » 133
2.5.25 ÉDITONS DES PROGRAMMES AVEC « OSCILLATEUR KVA » 136
2.5.25.1 Utilisation basique des « oscillateurs KVA » 137
2.5.25.2 Choix du type d'« oscillateur KVA » 138
2.5.25.3 Utilisation avancée des « oscillateurs KVA » 140
2.5.25.3.1 Exemples de contrôle et de « modulation DSP » simples 140
2.5.25.3.2 Paramètres spécifiques de contrôle et de modulation de l'oscillateur 142
2.5.25.3.3 Utilisation de « Keymap » et d'enveloppes d'amplitude « natural » avec « oscillateurs KVA » 143
2.5.26 ÉDITIONS DES « PROGRAMMES KB3 » 144
2.5.26.1 Structure des « Programmes KB3 » 145
2.5.26.1.1 Mode « KB3 » 145
2.5.26.1.2 Effets « KB3 » et contrôles en temps réel 145
2.5.26.2 Conseils de programmation « KB3 » 146
2.5.26.3 KB3 - Page Parameters : « PARAMS » 147
2.5.26.4 KB3 - Page Program FX : « FX » 148
2.5.26.5 KB3 - Page « COMMON » 148
2.5.26.6 KB3 - Page Tone Wheels : « TONEWL » 149
2.5.26.7 KB3 - Page « DRAWBAR » 151
2.5.26.8 KB3 - Page « PITCH » 152
2.5.26.9 KB3 - Page « AMP » 152
2.5.26.10 KB3 - Page « KEYCLICK » 153
2.5.26.11 KB3 - Page « PERC » 155
2.5.26.12 KB3 - Page « EQ » 157
2.5.26.13 KB3 - Pages « LFO + », « ARP » & « ARPSAV » 157
2.5.27 ÉDITEUR D'« EFFECTS CHAIN » 158
2.5.27.1 Page « MAIN » 158

2.5.27.2 Les 3 pages « MOD » 160
2.5.27.3 Page « FXLFO + » 161
2.5.27.4 Page « INFO » 162
2.5.27.5 Les boutons contextuels de « Chain Utility » 163
2.5.27.6 Paramètres des « Effets » 164
2.5.27.6.1 Paramètres généraux 164
2.5.27.6.2 « Reverbs » 165
2.5.27.6.3 « Delays » 166
2.5.27.6.4 Égaliseurs : « EQ » 168
2.5.27.6.5 Compressors, Expanders & Gates 169
2.5.27.6.6 « Chorus » 171
2.5.27.6.7 « Flanger » 171
2.5.27.6.8 « Quantize » 172
2.5.27.6.9 « LaserVerb » 172
2.5.27.6.10 « Filters » 173
2.5.27.6.11 « Distorsion » 174
2.5.27.6.12 Haut-parleurs tournants : « Rotary Speaker » 175
2.5.27.6.13 « Vibrato / Chorus » 176
2.5.27.6.14 « Tremolo » & « AutoPan » 177
2.5.27.6.15 « Pitcher » 178
2.5.27.6.16 « Ring Modulation » 178
2.5.27.6.17 Simulation Stéréo : « Mono to Stereo » 179
2.5.28 ÉDITEUR DE « KEYMAP » & DE « SAMPLE » 180
2.5.28.1 « Keymap Editor » 180
2.5.28.1.1 Généralités 180
2.5.28.1.2 Paramètres de « Keymap Editor » 183
2.5.28.1.3 Boutons contextuels de « Keymap Editor » et fonctions des boutons « FAVORITES » 186
2.5.28.1.4 Sauvegarder les modifications d'une « Keymap » 188
2.5.28.1.5 Raccourcis par paires de boutons dans « Keymap Editor» 188
2.5.28.2 Création d'une « Keymap » 189
2.5.28.3 Edition des échantillons 191
2.5.28.3.1 Procédure de base 191
2.5.28.3.2 Page « MAIN » de « Edit Sample » 192
2.6 MODE « MULTI » 196
2.6.1 À PROPOS DU MODE « MULTI » 196
2.6.2 SÉLECTIONNER UN « MULTI » 196
2.6.2.1 L'affichage des informations 197
2.6.2.2 Molette **ALPHA** et boutons « VALUE » **Previous** (-) et **Next** (+) 198
2.6.2.3 Boutons **VALUE JUMP** 198
2.6.2.4 **Boutons de curseur** 198
2.6.2.5 Boutons « CATEGORY » 198
2.6.2.6 Sélectionner/Mémoriser un son « FAVORITES » 199
2.6.3 À PROPOS DES « ZONES » DU « MULTI » 200
2.6.4 BOUTONS « TRANSPOSE » - / + 200
2.6.5 ASSIGNATION DES PARAMÈTRES DE **CONTRÔLEURS** 201
2.6.6 LES BOUTONS CONTEXTUELS D'ÉCRAN « SPLIT » ET « LAYER » 201
2.6.6.1 Fonction « Split » 202
2.6.6.2 Fonction « Layer » 202
2.6.6.3 Paramètres de « Split » et « Layer » 203
2.6.6.4 Sauvegarder un « Split » / « Layer » 204
2.6.7 SAUVEGARDER UN « MULTI UTILISATEUR » (USER MULTI) 205
2.6.7.1 Modifier le numéro d'identification (ID) 205

2.6.7.2 Nommer un « Multi utilisateur » 206
2.6.7.3 Sauvegarder un « Multi utilisateur » 206
2.6.7.4 Sauvegarder un « Multi » en « Song » 207
2.6.7.5 Édition supplémentaire en mode « Song » 207
2.6.7.6 Remarques sur la sauvegarde d'un « Multi » en « Song » 208
2.7 MODE « MULTI EDIT » 210
2.7.1 À PROPOS DU MODE « MULTI EDIT » 210
2.7.2 SÉLECTION DE PARAMÈTRES 212
2.7.2.1 Affichage 212
2.7.2.2 Changer de « Zone » 212
2.7.2.3 Molette **ALPHA** et boutons « VALUE » **Previous** (-) / **Next** (+) 212
2.7.2.4 « Assign » 213
2.7.3 PARAMÈTRES DE ZONE 214
2.7.4 PAGE « OVERVIEW » 214
2.7.5 PAGE « MAIN » 216
2.7.6 PAGE « CONTROLS » 222
2.7.6.1 **Contrôleurs** de commutation : « Switch Controllers » 222
2.7.6.2 **Touches du clavier :** « Key Controllers » 225
2.7.6.3 **Contrôleurs Continus** : « Controller » 226
2.7.6.4 Contrôle des assignations de paramètres de « Programme » en mode « Multi » 229
2.7.6.5 Liste de « Destinations » de contrôleur 229
2.7.6.5.1 Tableau des « Destinations » 229
2.7.6.5.2 « Shift Key Number » & « Shift Key » 233
2.7.7 PAGE « FX » 237
2.7.8 À PROPOS DES « EFFETS AUXILIAIRES » 239
2.7.9 PAGE « COMMON » 240
2.7.10 PAGE « RIFF » 241
2.7.10.1 Utiliser un « Riff » 241
2.7.10.2 Paramètres de la page « RIFF » 242
2.7.10.3 Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff » 248
2.7.11 PAGE « ARP » 249
2.7.12 SAUVEGARDER & SUPPRIMER LES « MULTIS UTILISATEURS » 249
2.7.13 PAGE AUDIO IN FX : « AUDIO_IN » 249
2.8 MODE « GLOBAL » 251
2.8.1 À PROPOS DU MODE « GLOBAL » 251
2.8.2 PAGE « MAIN1 » 252
2.8.3 PAGE « MAIN2 » 259
2.8.4 PAGE « MIDI » 265
2.8.5 MODE « SONG » 268
2.8.6 BOUTON « TOOLS » & PAGE « GLOBAL TOOLS » 268
2.8.6.1 Bouton & page « MIXER » 269
2.8.6.2 Boutons « MIDI OUT » & « MIDI IN » & page « MIDI Scope » 270
2.8.6.3 Bouton et page « TEMPO » 270
2.8.6.4 Bouton « VOICES » & page « Voice Status » 271
2.8.6.5 Bouton & page « STATE » 271
2.8.6.6 Bouton & page « ABOUT » 272
2.8.6.7 Bouton & page « INFO » 272
2.8.7 BOUTON CONTEXTUEL « SAMPLES » 272
2.8.8 BOUTON CONTEXTUEL « DELETE » 273
2.8.9 BOUTON CONTEXTUEL « RESET » 274
2.9 MODE « SONG » 275
2.9.1 PAGE « MAIN » 276

2.9.1.1 Parramères de la page « MAIN » 276
2.9.1.2 Boutons contextuels d'écran et boutons « FAVORITES » 284
2.9.1.3 Boîte de dialogue « SAVE CHANGERS » 286
2.9.2 PAGE « MIXER » 287
2.9.3 PAGE « MISC » 290
2.9.3.1 Paramètres de quantification et autres 290
2.9.3.2 Paramètres de métronome 291
2.9.3.3 Statistiques d'événement 292
2.9.4 PAGE « FILTER » 292
2.9.5 PAGE « FX » 294
2.9.6 PAGE « TRACK » 294
2.9.6.1 Paramètres « Common » des « Track Functions » 295
2.9.6.2 Boutons contextuels de la page « TRACK » 296
2.9.6.3 Fonctions de la page « TRACK » 297
2.9.7 PAGE « EVENT » 302
2.9.7.1 « Programme initial », « Volume », « Pan » 303
2.9.7.2 « Location » 303
2.9.7.3 « Bar », « Beat » & « Tick » 303
2.9.7.4 « Event Type » & « Value » 303
2.9.7.5 Boutons contextuels d'écran sur la page « EVENT » 304
2.9.7.6 « Tempo Track » 304
2.9.8 SUBDIVISIONS DE « BEAT » EN « TICK » 305
2.10 MODE « STORAGE » 306
2.10.1 À PROPOS DU MODE « STORAGE » 306
2.10.2 CARACTÉRISTIQUES COMMONS DU MODE « STORAGE » 306
2.10.3 PAGE « STORE » 308
2.10.4 PAGE « LOAD » 310
2.10.4.1 Bouton contextuel « LOAD » 310
2.10.4.2 Exemple d'utilisation de « LOAD » 313
2.10.4.3 Fichiers compatibles 313
2.11 MODE « SYSTEM » 314
2.11.1 « RUN FORTE » 314
2.11.2 MISE À JOUR DE L'OS : « SYSTEM UPDATE » 315
2.11.2.1 Mise à jour à l'aide d'une clé USB 315
2.11.2.2 Mise à jour à l'aide d'un ordinateur / tablette 316
2.11.3 « RUN DIAGNOSTICS » 317
2.11.4 « SYSTEM RESET » 317
2.11.5 « SYSTEM UTILITIES » 318
2.11.5.1 « Format Flash » 319
2.11.5.2 « Install Module » 319
2.11.5.3 « Restore Older » 319
2.11.5.4 « Display Diag » 319
2.12 DÉPANNAGE 320
2.12.1 ENTRETIEN 320
2.12.2 PROBLÈMES COMMUNS 320
2.12.2.1 Problèmes d'alimentation 320
2.12.2.2 Luminosité de l'affichage 321
2.12.2.3 Problèmes Audio 321
2.12.2.4 Problèmes MIDI 322
2.12.2.5 Problèmes de pédale 322
2.12.2.6 Si rien de ce qui précède ne résoud le problème ... 323
2.13 ANNEXES 324

2.13.1 A MIDI IMPLEMENTATION 324
2.13.2 B SPECIFICATIONS 325
2.13.3 C & D: « PROGRAMS » (Y COMPRIS « PROGRAM KB3 ») OS VERSION 1.4 326
2.13.3.1 Piano 326
2.13.3.2 E. Piano 326
2.13.3.3 Clav 327
2.13.3.4 Organ 327
2.13.3.5 Leads 327
2.13.3.6 Pads 327
2.13.3.7 Synths 327
2.13.3.8 Syn Bass 328
2.13.3.9 Strings 328
2.13.3.10 Brass 328
2.13.3.11 Winds 328
2.13.3.12 Ensemble 328
2.13.3.13 Guitar 328
2.13.3.14 Bass 328
2.13.3.15 Drums 328
2.13.3.16 Perc 329
2.13.3.17 Voices 329
2.13.3.18 Mallets 329
2.13.3.19 Hybrid 329
2.13.3.20 Misc 329
2.13.4 E : « MULTIS » OS VERSION 1.4 330
2.13.5 EFFECT PRESET GUIDE 331
2.13.6 FONCTIONS « FUN » 332
2.13.6.1 La Mécanique des « sources de contrôle » 332
2.13.6.2 Programmation des « FUNs » 333
2.13.6.3 Description exhaustive des fonctions « FUN » 335
2.13.6.3.1 Équations de base 335
2.13.6.3.2 Fonctions « Warp » 342
2.13.6.3.3 Équations booléennes 344
2.13.6.3.4 LFO Sawtooth (Ramp) 344
2.13.6.3.5 Random / Chaotic LFO 345
2.13.6.3.6 Fonctions Diode 346
2.13.6.4 Ordre d'évaluation des « FUNs » 347
2.13.7 TABLEAU DES ALGORITHMES FX DU KURZWEIL KSP8 348
2.13.7.1 Algorithmes classés par ID 348
2.13.7.2 Algorithmes classés par nom 351
2.13.8 LA VERSION 4.0 DU FIRMWARE EST ANNONCÉE AU SALON NAMM 2019 353

3 OBJECT LISTS (OS VERSION 3.01) 355

3.1 FACTORY PROGRAMS (OS VERSION 3.01) 355
3.1.1 PIANO 356
3.1.2 E. PIANO 356
3.1.3 CLAV 356
3.1.4 ORGAN 356
3.1.5 LEADS 356
3.1.6 PADS 357
3.1.7 SYNTHS 357

3.1.8 SYN BASS 357
3.1.9 STRINGS 357
3.1.10 BRASS 357
3.1.11 WINDS 357
3.1.12 ENSEMBLE 357
3.1.13 GUITAR 357
3.1.14 BASS 357
3.1.15 DRUMS 357
3.1.16 PERC 357
3.1.17 VOICES 358
3.1.18 MALLETS 358
3.1.19 HYBRID 358
3.1.20 MISC 358
3.2 FACTORY MULTIS (OS VERSION 3.01) 359
3.3 KEYMAP 360
3.4 SAMPLES 364
3.5 FX CHAINS 369
3.6 FX PRESETS 378
3.7 SONGS 381
3.8 ARPEGGIO PRESETS 383
3.9 ARPGEGGIO SHIFT PATTERN 384
3.10 ARPGEGGIO VELOCITY PATTERN 385
3.11 ARPGEGGIO DURATION PATTERN 385
3.12 INTONATION TABLE 386
3.13 VELOCITY MAPS 386
3.14 PRESSURE MAPS 386
3.15 PAN TABLE 386
3.16 EXCLUSIVE ZONE MAPS 386

4 LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE 387

4.1 LOGICIELS PC 387
4.1.1 « FORTE SOUNDEDITOR » DE SOUNDTOWER 387
4.1.1.1 Vue d'ensemble 387
4.1.1.2 Introduction (Reprise de la traduction automatique à poursuivre) 391
4.1.1.3 Démarrage 391
4.1.1.3.1 Connexion 392
4.1.1.3.2 Configuration MIDI 392
4.1.1.4 Menus de « SoundEditor » 393
4.1.1.4.1 Configuration des Préférences 395
4.1.1.5 Sélection des paramètres dans « SoundEditor » 395
4.1.1.6 Fenêtre « Program Banks » 398
4.1.1.6.1 Fenêtre « Program Banks » 398
4.1.1.6.2 Barre d'outils « modes » 399
4.1.1.6.3 Affichage Nom du programme 399
4.1.1.6.4 Sélection des catégories de programmes 400
4.1.1.6.5 Barre d'outils de programme (édition et stockage de fichiers) 400
4.1.1.6.6 Sélection de la Banque et les options de tri 401
4.1.1.6.7 Options de recherche 401
4.1.1.6.8 Bouton « FOUND » 402
4.1.1.6.9 Options de programme individuel 403

4.1.1.6.10 Affichage du canal MIDI 403
4.1.1.6.11 Barre d'outils Modes : Bouton « MIDI » 404
4.1.1.6.12 Barre d'outils Modes : Bouton « MASTER » 405
4.1.1.6.13 Barre d'outils « Modes » : Bouton « EFFECT » 406
4.1.1.6.14 Barre d'outils « Modes » : Bouton « EQ + COMP » 406
4.1.1.7 Organisation des fenêtres de « SoundEditor » 408
4.1.1.8 Edition de « Programme » 408
4.1.1.8.1 Fenêtre « Program Common » 409
4.1.1.8.2 Barre d'outils Programme commun (édition et stockage de fichiers) 409
4.1.1.8.3 Boutons « IMPORT » et « REMOVE » 411
4.1.1.8.4 Sélection des morceaux dans les paramètres communs Voir 411
4.1.1.8.5 Sélection de chaînes d'effets dans le FX Prog (effet Program) Voir 412
4.1.1.8.6 Couches vue d'ensemble Panneau 413
4.1.1.8.7 Fenêtre « LAYERS » 414
4.1.1.8.8 Barre d'outils « LAYERS » 415
4.1.1.8.9 Couches nom de la boîte 416
4.1.1.8.10 Boutons MUTE et SOLO 416
4.1.1.8.11 Zone clavier 416
4.1.1.8.12 Barre d'outils « VIEW » 417
4.1.1.8.13 Panneau « Algorithme » 419
4.1.1.8.14 Sélection et algorithmes Configuration 420
4.1.1.8.15 Sélection d'une entrée alternative (mode Cascade) 421
4.1.1.8.16 Bouton « EDIT ALG WIRING » 421
4.1.1.8.17 Edition d'un algorithme 422
4.1.1.8.18 Fenêtre « FX EDIT » 423
4.1.1.8.19 FX Modifier la barre d'outils 423
4.1.1.8.20 Panneau « FX OVERVIEW » 424
4.1.1.8.21 Bouton « SELECT » 425
4.1.1.8.22 Bouton « MORE » 425
4.1.1.8.23 Bouton FUN 425
4.1.1.8.24 Mode KB3 fenêtre d'édition 425
4.1.1.8.25 KB3 mode Barre d'outils 426
4.1.1.8.26 Barre d'outils « VIEW » 427
4.1.1.9 Fenêtre « CHANNEL MIXER » 429
4.1.1.9.1 Sélection de programmes de mixage 430
4.1.1.9.2 Boutons « RECEIVE » & « SEND » 431
4.1.1.10 Fenêtre « SETUP » 431
4.1.1.11 Edition de « Setup / Multi » 434
4.1.1.11.1 Fenêtre « SETUP » 434
4.1.1.11.2 Fenêtre « EDIT » 434
4.1.1.11.3 Barre d'outils « SETUP EDIT » 435
4.1.1.11.4 Zone « Parameter Groups » 436
4.1.1.12 Contrôles supplémentaires 439
4.1.1.12.1 V-Piano 439
4.1.1.12.2 Jouer les notes sur le clavier d'ordinateur 440
4.1.1.12.3 CC Sliders 440
4.1.1.13 Annexe A - Extensions de fichiers 441
4.1.1.14 Annexe B - Options de configuration MIDI 441
4.1.2 « PC3 ENVELOPE CONTROLLER» DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE) 444
4.1.2.1 Introduction 444
4.1.2.2 The Basics 445
4.1.2.3 User Interface 445

4.1.2.4 Midi Channels And Layers 448
4.1.2.5 Global Controls 448
4.1.2.6 Final Words 449
4.1.3 FORTE & « PC3 PATTERN DECODER » DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE) 450
4.2 APPLICATION IPAD 451

5 THÉORIE SUR LA SYNTHÈSE KURZWEIL 452

5.1 SYNTHÈSE DE SON KURZWEIL 452
5.1.1 SYNTHÈSE VAST 452
5.1.2 SYNTHÈSE VA-1 453
5.2 LA SYNTHÈSE VAST (PAR BARBENZINC) 454
5.2.1 INTRODUCTION 454
5.2.2 EXEMPLE D'ALGORITHME : 455
5.2.3 UN AUTRE EXEMPLE D'ALGO : 456
5.2.4 STRUCTURE D'UN PROG À 3 COUCHES 457
5.2.5 ET LA TRIPLE MODULAR DANS TOUT CA ? 458
5.2.6 CONCLUSION : 458
5.3 CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64 (EXTRAIT DU TEST DU PC3K) 460
5.4 SYNDERELLA STORIES – LE KURZWEIL « VA-1 » (PRO-TOOLS-EXPERT) 461

6 TUTORIELS DE « KURZWEIL KNOWLEDGE BASE » 464

6.1 DELETING USER OBJECTS (MULTIS/PROGRAMS/KEYMAPS/SAMPLES ETC) 464
6.2 HOW DOES THE FORTE'S « FAVORITES » SYSTEM WORK? 465
6.2.1 REGULAR OPERATION (DEFAULT SETTING) - 10 FAVORITES: 465
6.2.2 ADVANCED OPERATION - 500 FAVORITES: 466
6.3 SAUVEGARDER DES DONNÉES UTILISATEUR : « BACK UP » 467
6.4 CHARGER DES « PROGRAMS/MULTIS USER » DANS LE FORTE 469
6.5 LOADING AND PREVIEWING SAMPLES (.WAV & .AIF FILES) 471
6.5.1 THINGS TO KNOW: 471
6.5.2 LOADING 471
6.5.3 PREVIEWING 471
6.6 ZONE INFO DISPLAY 473

7 RESSOURCES SUR INTERNET 475

7.1 SITES DÉDIÉS 475
7.2 « SONS » SUPPLÉMENTAIRES 475
7.2.1 « SONS » GRATUITS KURZWEIL 475
7.2.1.1 Patch Kreator: KVA Synth 476
7.2.1.2 DP1 - Drum Pack 1 476
7.2.1.3 Kinder Sounds 476
7.2.1.4 Patch Kreator: Bass – Leads 476
7.2.1.5 Legacy Pack 1 477
7.2.1.6 MAP // Motion Arp Pack 477
7.2.1.7 POLY-Kz 477
7.2.1.8 Retro Pads & Arps 477
7.2.1.9 Patch Kreator: The Roog 477
7.2.1.10 Legacy Pack 2 478

7.2.1.11 Metalscapes 478
7.2.1.12 Legacy Plus - Voices Pack 478
7.2.1.13 Legacy Plus - Folk Pack 478
7.2.1.14 Vintage Keys 1 478
7.2.1.15 Legacy Strings 479
7.2.1.16 Legacy Pianos 479
7.2.1.17 Vintage Keys 2 479
7.2.1.18 Legacy Plus-Brass & Winds 479
7.2.1.19 Legacy Plus - Synth Basses 479
7.2.1.20 Legacy Leads 480
7.2.1.21 Ensemble Pack 480
7.2.1.22 BPM//Synth//Strings 480
7.2.1.23 Legacy Organs 480
7.2.1.24 Fast Attack 480
7.2.1.25 Legacy Pack 3 481
7.2.2 AUTRES SONS GRATUITS 482
7.2.2.1 « Godelike Production » 482
7.2.2.1.1 « Liquid Tension Lead » 482
7.2.2.1.2 « KSP8 » 483
7.2.2.1.1 « Mastering VAST » Patches partagés en échange d'une contribution au site 483
7.2.2.1.1.1 Quelques banques ou ressources intéressantes 484
7.2.2.1.1.2 Download Manager Guide 486
7.2.2.1.1.2.1 Downloading Files 486
7.2.2.1.1.2.2 Uploading Files 487
7.2.2.1.1.2.3 Appendix 1 489
7.2.3 « SONS » COMMERCIAUX 491
7.2.3.1 Barb and Co 491
7.2.3.1.1 « Electro Drome » Forte Serie (18€) 491
7.2.3.1.1.1 FILTER : 492
7.2.3.1.1.2 EQUALIZER : 492
7.2.3.1.1.3 AUX EFFECTS : 492
7.2.3.1.1.4 The insert effects chains : 492
7.2.3.1.1.5 Panneau de contrôle 493
7.2.3.1.1.6 Program's Controllers Lists (fichier PDF) 494
7.2.3.1.2 « Vortex Attack » Forte Serie (20€) 495
7.2.3.1.2.1 Program List 496
7.2.3.1.2.2 Multi List 500
7.2.3.1.3 « Seventy Three » Forte Serie (18€) 501
7.2.3.1.3.1 Programs List (Fichier PDF) 503
7.2.3.1.4 « Pulsar » Forte Serie (Best of Pulse & Pulse II) (50€) 504
7.2.3.1.4.1 Programs & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf) 505
7.2.3.1.4.1 Multis & Controls List (Fichier pulsar_controls.pdf) 507
7.2.3.1.5 « Nylon Guitars » soundset Forte Serie (12 €) 513
7.2.3.1.6 « Cobalt » Forte Serie (25€) 515
7.2.3.1.6.1 Feedback / Echo ? 516
7.2.3.1.6.2 Reading / understanding the algorithms 517
7.2.3.1.6.3 3 operators 517
7.2.3.1.6.4 Cobalt Le control panel 519
7.2.3.1.6.5 Troubleshootings 521
7.2.3.1.6.6 ALGORITHMS (fichier pdf) 522
7.2.3.1.6.7 VALUE / NOTE / FREQUENCY RATIO (fichier pdf) 522
7.2.3.1.7 « U-Max 101 » Forte Serie (25€) 524

7.2.3.1.7.1 The next step to program a VAST instrument... 524
7.2.3.1.7.2 U-Max 101 sound engine spec's : 525
7.2.3.1.7.3 Reading / Understanding the INITS 525
7.2.3.1.7.4 Programming the U-max sound engine 526
7.2.3.1.7.5 Adding a reverb as an « Aux » to the sound 527
7.2.3.1.7.6 U-Max 101 and polyphony 527
7.2.3.1.7.7 To conclude... 528
7.2.3.1.7.8 U-max sound engine « Presets » list & description (fichier pdf) 529
7.2.3.1.7.9 U - Max sound engine « multis » list 531
7.2.3.1.7.10 U-max sound engine « Parameters » list and description (fichier pdf) 532
7.2.3.1.7.11 « INIT » filters list and description (fichier pdf) 534
7.2.3.1.1 «Pulse III » Forte Serie (28€) 535
7.2.3.1.1.1 Description 535
7.2.3.1.1.1 PULSE 3 controls and programs list 537
7.2.3.2 « MEGA PRESET » 538
7.2.3.3 « KurzGigPack » de Weisersound 539
7.2.3.4 Autres 541
7.2.3.5 Purgatorycreek 541
7.2.3.6 Synthonia 543
7.2.3.7 DLN SOUND 544
7.2.3.8 Kurzweilworld 545
7.3 TUTORIELS VIDÉO 547
7.3.1 TUTORIELS VIDÉO DE KURZWEIL 547
7.3.2 TUTORIEL FORTE DE « VALENTIN ZOPP » (SOUND SERVICE GMBH) 547
7.3.3 TUTORIELS PC3 DE « POSERP » 548
7.3.4 DÉMO DE SONS DE MORCEAUX CLASSIQUES AU FORTE (ADAM MARTIN DE « CLASS OF '84 ») 549
7.4 AVIS ET TESTS 550
7.4.1 TEST AUDIFANZINE 550
7.4.1.1 Belle bête 551
7.4.1.2 Ergonomie revue 552
7.4.1.3 Nouveautés et héritages 553
7.4.1.4 Devenue VAST 554
7.4.1.5 Synthèse VA1 555
7.4.1.6 Modélisation KB3 555
7.4.1.7 Import - export 556
7.4.1.8 Modulations abyssales 557
7.4.1.9 Effets au sommet 557
7.4.1.10 Arpégiateur multitimbral 558
7.4.1.11 Vitesse démultipliée 558
7.4.1.12 Séquenceur ajouté 559
7.4.1.13 Conclusion 4.5/5 : Award Valeur sûre 2018 560
7.5 TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS CLAVIERS PRO KURZWEIL 561