

KURZWEIL PC3 LE

Synthétiseur

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	5
1.1	INTRODUCTION	6
1.2	OU TROUVER QUOI ? (À RÉDIGER)	10
1.3	DÉMARRAGE	11
1.4	BASES DE L'INTERFACE UTILISATEUR	19
1.5	LES MODES DE FONCTIONNEMENT	30
1.6	CONVENTIONS D'ÉDITION	33
2	UTILISATION AVANCÉE	39
2.1	MODE « PROGRAM »	39
2.2	MODE « SETUP »	116
2.3	MODE « QUICK ACCESS »	192
2.4	MODE « MASTER »	195
2.5	MODE « SONG » & « ÉDITEUR DE MORCEAU »	220
2.6	MODE « STORAGE »	251
2.7	« KEYMAP » & « ÉDITION D'ÉCHANTILLON »	261
2.8	TUTORIEL : MODE « SONG »	276
2.9	TUTORIEL : MODE « SETUP »	286
2.10	CONSEILS POUR UTILISATEUR CHEVRONNÉ	313
2.11	ANNEXES	322
3	OBJECT LISTS	334
3.1	LISTE DES « PROGRAMMES » D'USINE	334
3.2	LISTE DES « SETUPS » D'USINE	340
3.3	LISTE DES « SONG » D'USINE	342
4	LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE	344
4.1	LOGICIEL PC	344
4.2	APPLICATION IPAD	354
5	THÉORIE SUR LES SONS DU PC3K	355
5.1	SYNTHÈSE DE SON	355
5.2	CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64	356
6	RESSOURCES SUR INTERNET	358

6.1	SITES DÉDIÉS	358
6.2	« SONS » SUPPLÉMENTAIRES	358
6.3	TUTORIELS VIDÉO	407
6.4	TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS CLAVIERS PRO KURZWEIL	409

<i>1-Tableau 6-1 Réglages des tirettes harmoniques standard d'un B3 Hammond</i>	<i>46</i>
<i>2 -Tableau 6-2 Boutons d'effets du mode KB3 et paramètres correspondants</i>	<i>47</i>
<i>3 -Tableau 6-3 Assignations des contrôleurs MIDI KB3</i>	<i>49</i>
<i>4 -Tableau 7-1 Liste de destinations de contrôleur</i>	<i>139</i>
<i>5 -Tableau 10-1 Plages de valeur d'événements MIDI</i>	<i>250</i>

Téléchargez la dernière version de cet aide-mémoire sur :

<https://fr.audiofanzine.com/workstation/kurzweil/pc3le-series-pc3le7/medias/autres/>

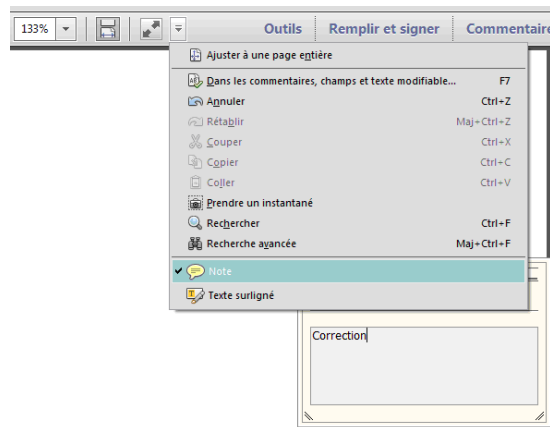
N'imprimez pas

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 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](#) gratuit 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.



Ma page sur Audiofanzine pour communiquer : <http://fr.audiofanzine.com/membres/939970/>

Conventions typographiques

- ✓ Les termes **en gras** nomment les éléments physiques – les commandes 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 du « Guide du musicien » Kurzweil (en français) sous une forme accélérant l'apprentissage, facilitant la consultation ultérieure, et permettant des ajouts au fil du temps. En effet, bien que rédigé clairement (à part certains chapitres), 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 de ce long manuel Kurzweil (380 pages) est peu lisible dans la présentation, et même erronée dans le sommaire.

Par conséquent le présent document comprend :

- ✓ Une retranscription de toutes les informations du « Guide du Musicien », avec une rédaction souvent élaguée et parfois reformulée, et surtout une présentions totalement remaniée pour attendre l'objectif décrit plus haut
- ✓ La compilation de certaines informations intéressantes tirées des autres documents officiels : Listes des objets, logiciel « SoundTower », littérature sur la synthèse VAST, liste des sons supplémentaires Kurzweil, Service Bulletins Kurzweil (Instructions de dépannage de problèmes connus) etc....
- ✓ Des liens et des informations internet (Tutoriels, sons supplémentaires de fournisseurs tiers etc...)

Le présent document est une adaptation encore partielle destinée à être poursuivie (voir **paragraphe surligné** dans le [sommaire complet à la fin](#)), voire complétée par des informations plus avancées au fur et à mesure de l'utilisation.

1	DÉMARRAGE	5
2	UTILISATION AVANCÉE	39
3	OBJECT LISTS	334
4	LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE	344
5	THÉORIE SUR LES SONS DU PC3K	355
6	RESSOURCES SUR INTERNET	358

1 [Démarrage](#)

1.1	INTRODUCTION	6
1.2	OU TROUVER QUOI ? (A RÉDIGER)	10
1.3	DÉMARRAGE	11
1.4	BASES DE L'INTERFACE UTILISATEUR	19
1.5	LES MODES DE FONCTIONNEMENT	30
1.6	CONVENTIONS D'ÉDITION	33

1.1 Introduction

Le PC3LE donne accès à de nombreux sons réalistes et fonctionnalités du puissant PC3 Kurzweil, avec l'avantage d'une interface simplifiée. Avec le PC3LE, vous pouvez rapidement sélectionner des sons, les personnaliser en tournant un encodeur, et sauvegarder le résultat en deux pressions de bouton.

Lisez ce manuel pour apprendre comment tirer le meilleur parti de votre PC3LE. Ce chapitre vous donnera un aperçu des capacités du PC3LE.

Lisez les chapitres « Démarrage » 1.3 ci-dessous et « Bases de l'interface utilisateur » § 1.4 ci-dessous pour commencer immédiatement à utiliser le PC3LE.

Les utilisateurs expérimentés pourront parcourir les sujets du Chapitre « Conseils pour utilisateur chevronné » § 2.10 ci-dessous.

1.1.1	SONS ET CARACTÉRISTIQUES	6
1.1.2	APERÇU DU PC3LE	7
1.1.3	FONCTIONNEMENT DU PC3LE	8
1.1.4	SYNTHÈSE VAST	8
1.1.5	KB3 TONE WHEEL EMULATION	8
1.1.6	« PROGRAMMES KVA »	8
1.1.7	COMMENT UTILISER CE MANUEL	8
1.1.8	EST-CE QUE J'AI TOUT ?	9
1.1.9	BOOT LOADER	9
1.1.10	OPTIONS	9

1.1.1 Sons et caractéristiques

- ✓ Plus de 1000 Presets de sons : sons d'instruments réels échantillonnés, simulations d'orgues ou sons de synthèse analogique virtuelle.
- ✓ 8 Pads assignables sensibles à la vitesse : ils déclenchent des sons de batterie/percussion ou d'autres sons, des notes en « séquences » avec « Riffs », ou contrôlent d'autres fonctions.
- ✓ 5 Potards assignables : en association avec le bouton **SHIFT** les 6 potards permettent d'accéder à 3 fonctions chacun, soit 15 paramètres au total. Chaque Preset de son (Program ou Setup) a ses propres affectations de potards pour les effets et autres paramètres, afin d'ajuster facilement les réglages de son. Dès qu'un potard est tourné, le nom et la valeur du paramètre contrôlé s'affichent sur la gauche de l'écran « Program »
On peut également afficher le nom de tous les paramètres assignés aux potards en pressant le bouton **Info**
- ✓ 5 Commutateurs assignables : En association avec le bouton **SHIFT** ces 5 boutons permettent d'accéder à 2 fonctions chacun, soit 10 paramètres au total (plus 2 autres paramètres via les boutons assignables **Arp Enable** et **Arp Latch**)
Notamment ils permettent d'activer/désactiver les effets et le Mute des couches de son ou de contrôler d'autres fonctions.
- ✓ Affectation facile des contrôleurs : en mode « Programme », appuyez sur le bouton **Edit**, puis sur le bouton contextuel « PARAMS ». Dans la page « Parameters », sélectionnez un paramètre à contrôler dans la liste, mettez en surbrillance la colonne « Source Control », puis maintenez le bouton **Entrer** tout en maniant le contrôleur à assigner (Pads, potard, commutateur).

- ✓ Assignation facile des sons favoris : pour chaque catégorie de sons, rendez-vous votre programme préféré Sélectionné en premier lorsque vous appuyez sur son bouton de catégorie. Sélectionnez simplement votre programme préféré dans une Catégorie et maintenez son bouton de catégorie pendant quelques secondes.
- bouton **Split / Layer** : appuyez sur ce bouton pour créer rapidement des « Setup » de plusieurs instruments/sons répartis en « split » ou en « Layer » sur le clavier.
- bouton **Arp Settings** : accéder facilement aux paramètres de l'arpégiateur pour un ensemble complet de Paramètres d'arpégiateur.
- Bouton **Save** : enregistrez vos paramètres avec deux boutons simples

Le PC3LE contient plusieurs des mêmes sons que le PC3. Cela comprend des sons acoustiques et de pianos électriques, de riches sons orchestraux et de nombreux autres instruments de la vaste collection d'échantillons Kurzweil. Le PC3LE est livré avec plus de 1000 « Programs » d'instruments, tous pouvant être Édité ou copié dans un programme utilisateur pour personnaliser votre son. En plus des sons échantillonnés, Le PC3LE comprend le simulateur d'orgue KB3 de Kurzweil, ainsi que des « oscillateurs KVA » pour la synthèse analogique virtuelle.

Le PC3LE comprend de nombreuses fonctionnalités matérielles conçues pour les performances live. Pour cela 5 potards donnent chacun accès à 3 paramètres, soit 15 paramètres au total (chaque paramètre ayant accès Par l'utilisation d'un bouton de changement de vitesse).

Il y a 8 **Pads** de batterie qui sont assignables aux notes ou aux fonctions de contrôle.

Le PC3LE comprend également 12 **Commutateurs assignables**, des molettes **mod wheel** et **pitch wheel**, ainsi que des entrées pour des pédales commutateur et d'expression.

1.1.2 Aperçu du PC3LE

Les 1000 et plus « programs » du PC3LE incluent des échantillons de « ROM Base », « Orchestral », « Classic Keys » du PC2 ROM, et une nouvelle ROM de String Sections, ainsi que le support de General MIDI.

Parmi les « Setups » de jeu multizones disponibles, la plupart utilisent des notes de déclenchement pour jouer des « riffs » et « arpèges » enregistrés d'usine qui fournissent des Grooves et des parties d'accompagnement instantanés. Un séquenceur intégré (mode « Song ») avec commandes de lecture et d'enregistrement en face avant vous permet d'enregistrer vos idées musicales à chaque fois que l'inspiration surgit.

Le « PC3LE » possède 64 voix de polyphonie avec 16 canaux multitimbraux, de sorte que des « Programs » différents puissent être joués sur chaque canal MIDI. Le « PC3LE » dispose d'un processeur d'effets de classe mondiale qui fournit de multiples effets simultanés, en plus d'un contrôle en temps réel des effets via les commandes de la face avant ou le MIDI.

Pour l'archivage, la sauvegarde et le déplacement de fichiers, le « PC3LE » dispose de 2 ports USB en face arrière.

- ✓ Un port **USB Storage** permet de brancher un périphérique USB comme une clé USB,
- ✓ Un second port **USB Computer** vous permet de connecter un ordinateur pour le transfert de fichier et la connectique MIDI

1.1.3 Fonctionnement du PC3LE

Le « PC3LE » intègre un clavier, des échantillons de haute qualité, un puissant moteur de synthèse et un processeur d'effets haut de gamme. Les événements MIDI générés en jouant au clavier déclenchent dans le moteur sonore des échantillons ou oscillateurs qui sont ensuite traités par le puissant traitement numérique du signal V.A.S.T. de Kurzweil. Le son résultant passe ensuite au travers des effets et se dirige vers les sorties audio.

1.1.4 Synthèse VAST

Le « PC3LE » utilise la technologie de synthèse d'architecture variable de Kurzweil (V.A.S.T.) pour traiter des échantillons et des oscillateurs avec une variété d'outils puissants de traitement de signal numérique (DSP) et les fonctions. Nul besoin de se soucier de la façon dont le son est construit afin de le modifier. Le PC3LE permet d'accéder facilement à un des paramètres pertinents du programme via les **potards** et les **boutons** du panneau avant, en permettant ainsi de modifier un programme sans avoir à parcourir une série de menus.

Pour plus d'options d'édition, le « PC3LE » dispose d'un éditeur de « program » simplifié, permettant d'accéder à la plupart des paramètres V.A.S.T. du PC3.

1.1.5 KB3 Tone Wheel Émulation

En plus de la reproduction d'échantillon et de la synthèse V.A.S.T., le « PC3LE » dispose du simulateur d'orgue « KB3 » de Kurzweil, conçu pour émuler le son caractéristique des orgues à roues phoniques classiques comme le « Hammond B3 ». Les 5 **encodeurs rotatifs** (qui peuvent contrôler 15 paramètres avec le bouton **SHIFT**) de la face avant, donnent un contrôle en temps réel des 9 tirettes harmoniques (Drawbars) virtuelles. Les **boutons commutateurs assignables** contrôlent la vitesse du haut-parleur rotatif, le volume et la durée de percussion et les réglages de chorus/vibrato, tous sérigraphiés sur la face avant.

Vous trouverez les « Programs » « KB3 » en appuyant sur le bouton de catégorie « Organ » en mode « Program ». Les « Programs » qui utilisent le mode « KB3 » allument la LED **KB3** à gauche des **encodeurs rotatifs**, indiquant que les boutons et **commutateurs** sont maintenant dédiés aux commandes d'orgue sérigraphiées sur la face avant.

1.1.6 « Programmes KVA »

Les « programmes KVA » (Kurzweil Virtual Analog) intégrés, offrent des émulations réalistes de synthétiseurs analogiques classiques, construites à partir d'oscillateurs à anti aliasing générés par DSP Kurzweil (appelés oscillateurs « KVA »). Ces oscillateurs, combinés avec la panoplie de filtres et d'outils DSP, peuvent produire des émulations analogiques étonnamment réalistes, ainsi que des ambiances sonores synthétiques encore jamais entendues.

1.1.7 Comment utiliser ce manuel

Ce manuel décrit comment brancher et allumer votre « PC3LE », naviguer dans la face avant, et les modes de fonctionnement. Il propose également des guides pratiques pas à pas pour les fonctions les plus couramment effectuées.

La meilleure façon de lire ce manuel est d'avoir le « PC3LE » en face de vous. La mise en pratique des exemples donnés, qui illustrent diverses fonctions, vous permettra d'assimiler rapidement les notions de base, pour vous tourner ensuite vers les caractéristiques plus avancées.

Vous trouverez les listes d'objets du PC3LE – « Programs », « Setups », etc. – sur le site web www.kurzweil.com.

1.1.8 Est-ce que j'ai tout?

Votre carton d'expédition PC3LE devrait inclure ce qui suit en plus de votre instrument:

- ✓ Câble d'alimentation
- ✓ Câble USB
- ✓ Guide du musicien (ce livre)
- ✓ Pédale Sustain (switch)
- ✓ 4 pieds en caoutchouc

Si vous n'avez pas tous ces composants, contactez votre revendeur Kurzweil / Young Chang.

Vous pouvez également acheter un lecteur USB pour les sauvegardes et le stockage portables (voir USB Dispositif de stockage ci-dessous pour plus de détails.)

1.1.9 « Boot Loader » pour diagnostic & mise à jour de l'OS

Le menu « Boot Loader » permet de mettre à jour le Firmware et d'exécuter des tests de diagnostic.

- Maintenez enfoncé le bouton **EXIT** tout en allumant votre « PC3LE » pour afficher le menu « Boot Loader »
Reportez-vous à l'Annexe B § 2.11.2 ci-dessous pour plus de détails

1.1.10 Options

1.1.10.1	Pédales	9
1.1.10.2	Périphérique de stockage USB	9

1.1.10.1 Pédales

Le PC3LE dispose de 2 prises stéréo (identifiées **SW1** et **SW2**) pour les pédales de commutation (assignable aux fonctions on/off, ces pédales contrôlent « Sustain » et « sostenuto » par défaut).

Le PC3LE dispose en plus d'un jack pour pédale continue (assignable aux fonctions de contrôleur continu, ce pédalier contrôle le « Volume » par défaut.) Les pédales optionnelles Kurzweil suivantes sont disponibles :

- ✓ FS-1 : pédale de commutation en forme de boîte standard
- ✓ KFP-1 : pédale de pédalier simple à piano
- ✓ KFP-2M : Unité de pédalier à double piano
- ✓ CC-1 : Pédale continue

1.1.10.2 Périphérique de stockage USB

Le port **USB Storage** de la face arrière est facilement accessible depuis l'avant de l'instrument (voir ci-dessous).

Une clé USB ou tout autre type de périphérique de stockage de masse USB fonctionnera pour la sauvegarde, le partage, et la mise à jour du Firmware.

Note : la plupart des clés USB sont compatibles avec le PC3LE, mais certaines clés USB plus anciennes et certains disques durs USB auto-alimentés plus grands ne fonctionneront pas s'ils ont besoin de plus de 500 mA de courant.

Si un périphérique USB est incompatible, on obtient le message « USB Device requires too much power » (le périphérique USB réclame trop d'énergie). Une clé USB récente a toutes les

chances d'être compatible, même si les besoins électriques des clés USB ne sont pas toujours clairement annoncés par les fabricants.

1.2 OU trouver QUOI ? (À rédiger)

[illegible]

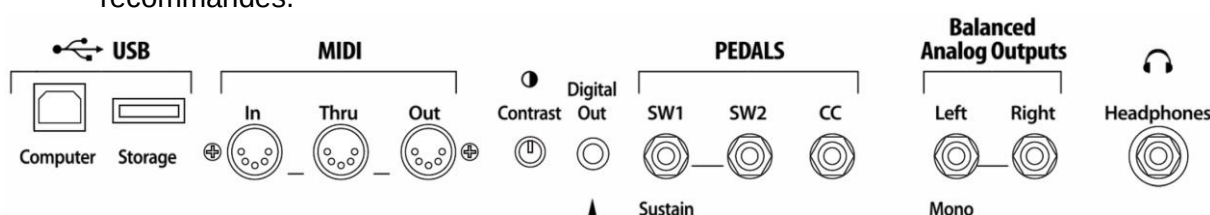
1.3 Démarrage

Si vous avez habitude de brancher des nouveaux équipements et si vous voulez entrer dans le vif du sujet, voici une description rapide de ce qu'il vous faut faire pour démarrer avec votre PC3LE. Sinon lisez les descriptions complètes qui suivent pour plus d'informations :

1.3.1	ÉTABLIR LES CONNEXIONS	11
1.3.2	JOUER	11
1.3.3	DÉMARRAGE — LES DÉTAILS	11
1.3.4	PROGRAMMES	15
1.3.5	LES « SETUPS »	17
1.3.6	QUICK ACCESS	17
1.3.7	LES AUTRES MODES	18
1.3.8	MISES À JOUR DU « FIRMWARE »	18

1.3.1 Établir les connexions

- 1. Installez le clavier sur une surface plane, horizontale et dure. Veillez à laisser suffisamment d'espace pour la ventilation
- 2. Quatre pieds en caoutchouc à dos adhésif sont fournis pour éviter de rayer votre table. Pour les monter sous le PC3LE retournez délicatement le clavier, retirez le papier protecteur des pieds en caoutchouc et collez ces derniers près de chaque coin dans le même plan
- 3. Branchez le câble d'alimentation
- 4. Assurez-vous que votre système de sonorisation est à un niveau de volume raisonnable
Vérifiez aussi que le curseur **MASTER VOLUME** (à l'extrême gauche de la façade) est complètement abaissé
- 5. Branchez un casque stéréo ou des câbles audio standard (jack 6,35 mm) venant de votre amplificateur ou table de mixage aux sorties analogiques symétriques (**Left** pour du mono). Des câbles symétriques (3 points, « TRS » ou « stéréo ») sont recommandés.



1.3.2 Jouer

- 1. Allumez votre PC3LE, montez le niveau avec le curseur **MASTER VOLUME**, et essayez quelques « Programs »
Le PC3LE démarre par défaut en mode « Program »
- 2. Faites défiler la liste des « programs » avec la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou utilisez les **boutons de catégorie** pour essayer les nombreux sons

1.3.3 Démarrage — Les détails

Cette section décrit le branchement de votre PC3LE. Nous examinerons :

- ✓ la face arrière,
- ✓ puis décrivons les connexions d'alimentation, audio et autres câbles.

Avant de commencer...

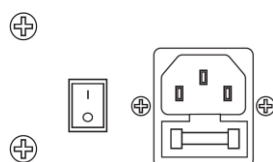
Installez le PC3 LE de façon stable. S'il a été exposé au froid, laissez-lui le temps de se mettre à la température ambiante avant de l'allumer, car de la condensation peut s'être formée à l'intérieur. Il est normal que la face arrière près des prises MIDI devienne chaude après un certain temps.

1.3.3.1	Alimentation	12
1.3.3.2	Port AUDIO	12
1.3.3.3	Port MIDI	13
1.3.3.4	Port Pedals	13
1.3.3.5	Mise sous tension	14
1.3.3.6	Port USB Storage	14

1.3.3.1 Alimentation

Le PC3LE fonctionne sur courant alternatif (secteur) avec des tensions allant de 90 à 260 volts en 50–60 Hz. La tension est automatiquement détectée et réglée par le PC3LE.

- Branchez d'abord le câble d'alimentation au PC3LE, puis son autre extrémité à une prise secteur de terre.
- Si votre prise secteur n'est pas du type standard à trois broches, prenez le temps de faire installer un système de mise à la terre adéquat. Cela réduira le risque d'électrocution.



1.3.3.2 Port **AUDIO**

Analogique

- Après avoir baissé le niveau de votre système de sonorisation, branchez-y les sorties audio analogiques du PC3LE à l'aide d'une paire de câbles audio stéréo ou mono. Les câbles mono fonctionneront toujours, mais si vous vous branchez à des entrées symétriques, utilisez des câbles stéréo pour un meilleur rapport signal/bruit et un peu plus de volume. Les sorties analogiques du PC3LE sont symétriques et produisent un signal plus fort que certains instruments Kurzweil antérieurs.
- Branchez une extrémité de chaque câble audio aux entrées de votre table de mixage ou système de sonorisation et l'autre extrémité aux prises marquées **LEFT** et **RIGHT** en face arrière du PC3LE. Si vous n'avez qu'une seule entrée disponible, utilisez la sortie gauche (**Left**) du PC3LE pour obtenir tout le signal en mono.
- Sinon, branchez un casque à la sortie Headphones pour écouter en silence.

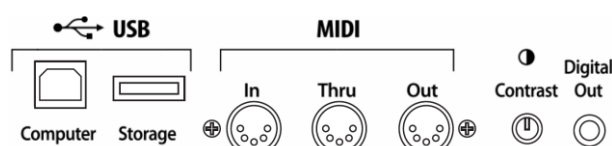
Numérique

La sortie S/PDIF du PC3LE produit l'audio numérique à une fréquence d'échantillonnage fixe de 48 kHz.

- Branchez un câble coaxial 75 ohms entre la prise **RCA Digital Out** du PC3LE et l'entrée **AES** ou **S/PDIF** de l'appareil récepteur
- Vous aurez peut-être besoin d'un adaptateur RCA – XLR pour vous connecter à l'appareil récepteur

- Si le récepteur n'accepte que des signaux optiques, un convertisseur sera également nécessaire.

1.3.3.3 Port MIDI



La configuration MIDI la plus simple ne nécessite qu'un seul câble MIDI 5 broches :

- ✓ soit à partir du port de sortie **MIDI Out** du PC3LE vers le port d'entrée MIDI In d'un autre instrument,
- ✓ soit à partir du port de sortie MIDI Out d'un autre contrôleur MIDI vers le port d'entrée **MIDI In** du PC3LE.

Il existe toutes sortes de configurations possibles, comprenant des synthés supplémentaires, des ordinateurs, des processeurs d'effets MIDI et des baies de connexion MIDI.

- Utilisez si besoin le port de renvoi **MIDI THRU** du PC3LE pour renvoyer au prochain appareil l'information MIDI transmise au PC3LE par un contrôleur MIDI.
- Connectez si des appareils MIDI à la sortie **MIDI OUT** du PC3LE, qui peut transmettre des informations MIDI par canal à partir du clavier ou au travers du PC3LE depuis votre contrôleur MIDI.
- Utiliser si besoin le port **USB** du PC3LE pour transmettre et recevoir des informations MIDI

Par défaut, le PC3LE apparaît comme un périphérique MIDI USB

Si vous choisissez « USB Temporary Drive » dans le mode « Storage », le PC3LE deviendra temporairement un périphérique de stockage virtuel et le « MIDI USB » sera désactivé.

Différents « Programs » hôtes sur votre ordinateur pourront indiquer des erreurs diverses puisque le périphérique MIDI USB n'est plus présent.

- Quitter le mode « Storage » pour restaurer les fonctionnalités USB MIDI

Le MIDI USB et le MIDI 5 broches peuvent être utilisés simultanément ; les signaux MIDI seront combinés en un seul flux MIDI 16 canaux.

1.3.3.4 Port Pedals

Branchez vos pédales, commutateur ou à variation continue, dans les prises correspondantes en face arrière du PC3LE. Les pédales Kurzweil décrites en page 1-4 sont recommandées, mais vous pouvez employer quasiment n'importe quelle pédale commutateur ou de contrôle respectant les caractéristiques suivantes (ce qui est le cas de la plupart des pédales) :

- ✓ Pédales commutateurs Fiche jack 6,35 mm 2 points (TS)
- ✓ Pédales de contrôle Potentiomètre à course linéaire 10 kohms, fiche jack 6,35 mm 3 points (TRS ou stéréo) avec le balai connecté à la pointe.
- Avec une pédale commutateur autre que Kurzweil, assurez-vous qu'elle est bien branchée avant d'allumer votre PC3LE, pour éviter qu'elle fonctionne à l'envers (inactive enfoncée et active relevée)
- De même, ne pressez aucune de vos pédales commutateurs pendant la mise sous tension (vérification automatique du sens de fonctionnement de chaque pédale, pour éviter qu'elle fonctionne à l'envers)

Les pédales sont assignables indépendamment dans chaque « zone » de tout « Setup ». Voici les réglages par défaut pour les trois pédales que vous pouvez utiliser avec le PC3LE :

- Pédale commutateur 1 : Contrôle 64 (Sustain)
- Pédale commutateur 2 : Contrôle 66 (Sostenuto)
- Pédale de contrôle continu 1 : Contrôle 11 (Expression/Volume)

1.3.3.5 Mise sous tension

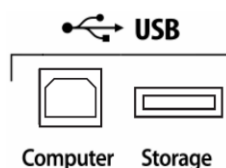
Lors de la mise sous tension, l'écran affiche brièvement quelques informations de démarrage. La page du mode Program s'affiche ensuite. Bien que votre PC3LE puisse différer de cet exemple, il ressemble à l'illustration ci-dessous.



Lors de la première mise sous tension (ou après une réinitialisation), votre instrument est réglé pour fonctionner sur le canal MIDI 1 (comme indiqué tout à droite sur la ligne supérieure).

- Réglez le volume à un niveau confortable
Vous obtiendrez le meilleur rapport signal/bruit en laissant le « PC3LE » au volume maximal et en ajustant le niveau sur votre table de mixage
- Pour ajuster le contraste de l'écran, utilisez le petit bouton en face arrière

1.3.3.6 Port USB Storage



Branchez un support de stockage de masse USB tel qu'une clé USB pour sauvegarder, partager et mettre à jour le Firmware (Toutes tailles de stockage de masse USB).

Le port **USB Storage** de la face arrière est facilement accessible depuis l'avant de l'instrument (Le connecteur n'entrera dans le port que s'il est convenablement orienté, ne forcez pas).

Attention : ne retirez pas un support USB alors que l'écran affiche « Loading... » ou « Saving... », sous peine d'altération des données.

« USB Device requires too much power »

Ce message s'affiche si vous essayez d'utiliser un périphérique USB incompatible (Certaines clés USB anciennes et disques de plus grande taille alimentés et nécessitant plus de 500 mA).

Les besoins électriques des clés USB ne sont pas toujours clairement annoncés par les fabricants, mais une clé USB récente a toutes les chances d'être compatible.

1.3.4 Les « Programs »

Le PC3LE s'allume en mode « Program », qui permet de sélectionner et jouer des « Programs » (appelés patches, Presets ou voix sur d'autres instruments).

Les « programmes » sont des Presets comprenant jusqu'à 32 couches d'échantillons, de formes d'onde ou oscillateurs.

- Presser le bouton **PROGRAM** ou **EXIT** pour passer en mode « Program »

1.4.1	SÉLECTION DES PROGRAMMES	15
1.4.2	ÉCOUTE FACILE	15
1.4.3	AFFICHAGE EN MODE PROGRAM	15
1.4.4	FENÊTRE « INFOS »	16
1.4.5	BOUTONS CONTEXTUELS	16
1.4.6	PROGRAMMES « V.A.S.T. »	16
1.4.7	PROGRAMMES « KB3 »	16

1.3.4.1 Sélection des « Programs »

En mode Program, un programme de PC3LE peut se sélectionner de deux façons :

- Pressez un bouton « CATEGORY » pour lister tous les « Programs » d'une catégorie (All pour toutes les catégories)
Molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou les boutons **▲/▼** pour navigation vers le « Program » cherché
- Bouton « CATEGORY » **SHIFT** + **boutons numériques** (Category) pour saisir un numéro de « Program », puis bouton **ENTER** (Category) pour accéder au « Program »
 - Bouton « CATEGORY » **SHIFT** (Category) pour sortir de la fonction secondaire numérique

Le PC3LE possède divers réglages pour répondre aux messages MIDI « Program Change » de sources externes (Cf. Chapitre 9), afin de changer les « Programs » à partir d'un contrôleur MIDI.

1.3.4.2 Écoute facile

- Sélectionnez un « Program » puis pressez le bouton **PLAY/PAUSE** pour en jouer un bref extrait

Le paramètre « Demo Button » de la page « Master Mode 2 » doit être actif (par défaut) pour que l'écoute facile fonctionne (Cf. « mode Master » au Chapitre 9).

1.3.4.3 Affichage en mode « Program »

La ligne supérieure affiche la « transposition MIDI », la « catégorie du programme » actuel, et le « canal MIDI » courants.

Le « program » actuellement sélectionné est surligné dans la liste du côté droit de l'écran.



1.3.4.4 Fenêtre « Infos »

L'action d'une commande provoque l'affichage du nom contrôleur conjointement avec paramètre Assign, dans la fenêtre « Info » du côté gauche de l'écran (Également en mode « Setup »).

1.3.4.5 Boutons contextuels

Dans la plupart pages la ligne inférieure de l'écran indique la fonction de chacun des boutons situés sous l'écran (boutons contextuels dont la fonction dépend de la page affichée).

- Dans les modes « Program » et « Quick Access », les boutons « Octav- » et « Octav+ » sous l'écran permettent de changer d'octave.
- Le bouton « Info » affiche les détails concernant la sélection actuelle
- Les boutons « Xpose » +/- permettent une transposition rapide par demi-tons (jusqu'à 3 octaves)
« Xpose » sur la ligne supérieure indique la valeur de transposition actuelle
- Pressez les 2 boutons « Xpose » simultanément pour remettre la transposition à zéro
- Le bouton « Panic » (ou boutons **SHIFT** + **ENTER** sous le **pavé alphanumérique**) envoie un message All Notes Off (relâchement de toutes les notes) et un message « All Controllers Off » (arrêt d'action de tous les contrôleurs) – à la fois au PC3LE et à l'ensemble des 16 canaux MIDI

1.3.4.6 Programs « V.A.S.T. »

La plupart des « Programs » d'usine utilisent la synthèse V.A.S.T., qui fait jouer jusqu'à 32 couches d'échantillons qui bénéficient d'un traitement numérique du signal.

1.3.4.7 Programs « KB3 »

Les « programmes KB3 » (orgues) ne reposent pas sur des échantillons à la différence des programmes « V.A.S.T. », mais reposent sur des oscillateurs imitant les roues phoniques de nombreux orgues réputés. Ils nécessitent donc un traitement interne différent.

Les « programmes KB3 » jouent sur un seul canal à la fois, désigné par l'utilisateur (les « Programmes V.A.S.T. » fonctionneront bien aussi sur ce canal).

Voir le Chapitre 6 pour la programmation.

1.3.5 Les « Setups »

Les « Setups » permettent de jouer d'une combinaison de « Programs », tout en vous donnant des options de jeu et de contrôle plus poussées.

Ils comportent en effet 16 « zones » avec chacune des affectations de :

- ✓ partie du clavier (superposition ou partage),
 - ✓ « Program »
 - ✓ canal MIDI
 - ✓ assignations de contrôle MIDI
 - ✓ réglages de « Riff » et d'arpégiateur.
- Pressez le bouton **SETUP** à gauche de l'écran pour passer en mode « Setup »
Sa LED s'allume,
L'affichage en mode « Setup » est semblable à celui en mode « Program »
 - Pressez le bouton contextuel « Info » pour afficher le nom du « Program » et ses assignations pour chaque « zone » (Cf. § page 7-1)

De nombreux « Setups » comprennent des « arpèges » ainsi que des « séquences » déclenchées par des notes créant des Grooves.

Certains continuent après que vous ayez relâché les touches qui les ont lancés :

- Pour arrêter la « séquence » sélectionnez un autre « Setup », pressez le bouton **Setup** ou le bouton **STOP**.

1.3.6 « Quick Access »

Le PC3LE est livré avec quelques banques « Quick Access » déjà programmées, mais la création de banques utilisateurs permet de classer les « Programs » et « Setups » selon l'ordre voulu, dans 10 emplacements (entrées) par banque.

- Bouton « QAccess » pour passer en mode « Quick Access » afin de disposer d'un accès alternatif aux « Programs » et « Setups », classés dans l'ordre voulu dans les banques « Quick Access »
Sa LED du bouton s'allume
 - Ligne supérieure : Nom de la banque « Quick Access » sélectionnée
 - centre de l'écran : Nom noms abrégés des dix entrées de la banque sont listés au
 - Bas de l'écran : Nom complet de l'entrée sélectionnée
 - À gauche du nom Intervalle de transposition
 - À droite du nom Canal MIDI actuel si l'entrée sélectionnée est un « Program »
Mot « Setup » sinon
- Utilisez les boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ (à gauche de l'écran) pour sélectionner la banque « Quick Access »
- Utilisez les **boutons numériques** ou les boutons de curseur ▲/▼/◀/▶ pour sélectionner un « Program » ou « Setup » dans la banque « Quick Acces »

L'organisation des entrées à l'écran correspond à la disposition des **boutons numériques** du **pavé alphanumérique** (à l'exception du bouton 0).

Voir le Chapitre 8 pour créer vos propres banques « Quick Access » et en apprendre plus sur l'éditeur « Quick Access ».

1.3.7 Les autres modes

Il existe 3 autres boutons de mode sur le panneau avant (Cf. Chapitres 3 et 4 pour des descriptions plus détaillées).

- ✓ Mode « Master » Pour définir les réglages de jeu et de contrôle, ainsi que la configuration du PC3LE pour l'envoi et la réception des informations MIDI
- ✓ Mode « Song » Pour enregistrer et éditer les « séquences » (morceaux ou Songs) ; pour faire jouer les « séquences » MIDI de type 0 et 1
- ✓ Mode « Storage » Pour charger et sauvegarder via USB des « Programs », « Setups », « Séquences » et autres objets

1.3.8 Mises à jour du « Firmware »

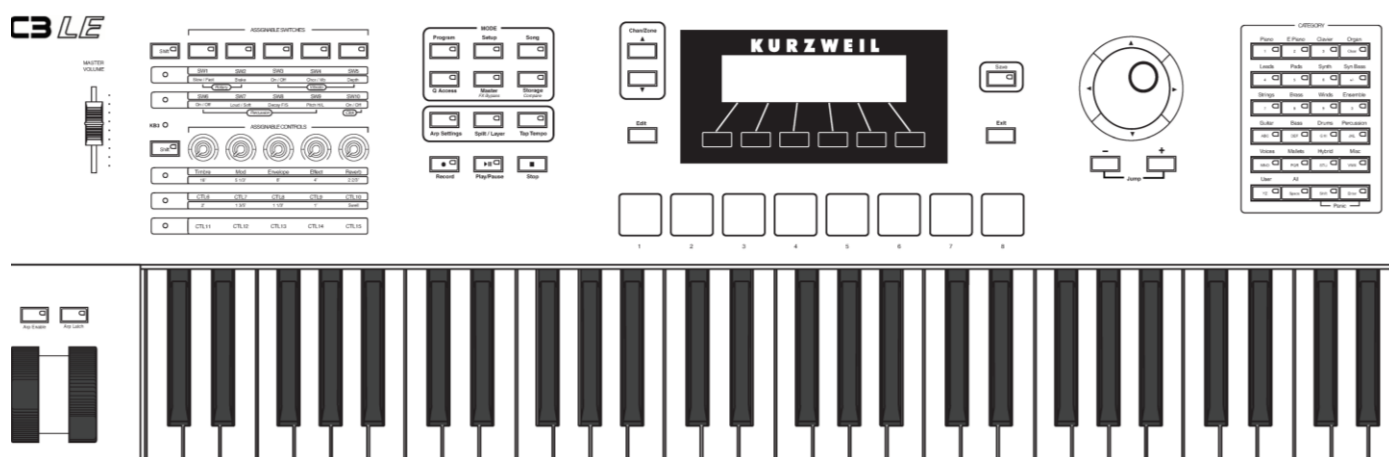
La mise à jour du système d'exploitation et des objets (« Programs », « Setup », etc...) est réalisée par le « Boot Loader » et via un des deux ports USB. Suivez les instructions fournies avec les fichiers de mise à jour.

1.4 Bases de l'interface utilisateur

Les interactions peuvent être divisées en 3 opérations principales :

- ✓ sélection du mode,
- ✓ navigation et
- ✓ entrée de données.

Il y a également une section de « contrôle assignable ».



1.4.1	SÉLECTION DE MODE	20
1.4.2	BOUTONS « MODE »	21
1.4.3	COMMANDES ASSIGNABLES : « ASSIGNABLE CONTROLS »	21
1.4.4	PADS	21
1.4.5	COMMUTATEURS ASSIGNABLES : « ASSIGNABLE SWITCHES »	22
1.4.6	BOUTON SAVE	22
1.4.7	BOUTONS « CATEGORY »	22
1.4.8	MOLETTES DE HAUTEUR ET DE MODULATION	23
1.4.9	NAVIGATION	23
1.4.10	ENTRÉE DE DONNÉES	26
1.4.11	ENTRÉE DE DONNÉES & SÉLECTION DE CONTRÔLEUR INTUITIVES	28
1.4.12	RECHERCHE	28
1.4.13	ENREGISTREMENT ET LECTURE RAPIDES D'UNE « SÉQUENCE » (SONG)	29

1.4.1 Sélection de mode

Le PC3LE est toujours dans l'un des 6 principaux modes de fonctionnement.

- Sélectionnez un mode en pressant un des boutons de mode à gauche de l'écran
La LED du bouton s'allume
Un seul mode peut être sélectionné à la fois

Mode « Program »

Pour sélectionner et jouer les « Programs », les modifier avec « Program Editor »

Mode « Setup »

Pour sélectionner et jouer les « Setups » (16 « zones » de clavier avec canal MIDI, « Program » et assignations de contrôle indépendants), ou les modifier avec le « Setup Editor ».

Mode « Quick Access »

Pour choisir dans une liste de banques prédéfinies, chacune contenant une liste de 10 « Programs »/« Setups » pouvant être visualisés sur l'écran afin de faciliter la sélection. Modifiez les banques prédéfinies et créez les vôtres avec le « Quick Access Editor » (l'éditeur d'accès direct).

Mode « Master »

Pour définir les performances et les caractéristiques concernant l'ensemble du PC3LE, ainsi que la façon dont votre PC3LE envoie et reçoit les informations MIDI.

Mode « Song »

Pour utiliser le séquenceur afin d'enregistrer et de rejouer votre interprétation au clavier, pour lire des « séquences » MIDI de type 0 et de type 1, et pour enregistrer les « séquences » multitimbrales reçues via MIDI.

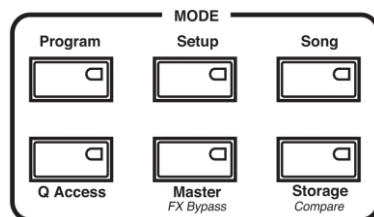
Mode « Storage »

Mode d'interfaçage avec les ports USB du PC3LE pour charger et sauvegarder des « programs », des « Setups », et transférer des mises à jour du logiciel.

Mode « KB3 » sans bouton de mode

- Sélectionnez un « Program KB3 » pour passer en mode « KB3 » d'émulation d'orgue à roues phoniques
- Pressez le bouton de catégorie **Organ** depuis le mode « Program » pour afficher les « Programs KB3 »
La LED **KB3** à gauche des **encodeurs rotatifs** s'allume
Les **encodeurs rotatifs** et les **commutateurs** sont maintenant dédiés aux commandes d'orgue sérigraphiées sur le panneau avant

1.4.2 Boutons « MODE »

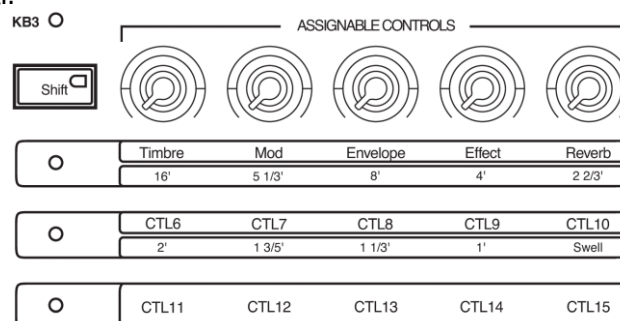


- Pressez un des boutons « MODE » pour activer ce mode
La LED du bouton s'allume
- Si la LED d'un bouton de mode ne s'allume pas pressez le bouton **EXIT** une ou plusieurs fois, puis réessayez

1.4.3 Commandes assignables : « ASSIGNABLE CONTROLS »

Chacune des 5 commandes assignables peut contrôler indépendamment 3 fonctions, ce qui donne accès au contrôle de 15 paramètres au total.

- Pressez le bouton **SHIFT** (Assignable Controls) pour faire alterner les fonctions des encodeurs rotatif 1-5 entre **Timbre-Reverb/CTL 6-10 & CTL11-15**
Les LEDs des 3 rangées s'allument successivement d'une des 3 rangées d'intitulés sous les encodeurs assignables 1-5



Chaque encodeur rotatif peut être assigné à un paramètre de « program » spécifique, ou pour à l'envoi de commande MIDI « Program Change » à un équipement externe.

- Pressez le bouton contextuel « Info » depuis les pages principales des modes « Program », « Setup » ou « QA » pour afficher le nom des assignations de chaque encodeur

Quand un « Program KB3 » est sélectionné (LED bleue **KB3** allumée) les encodeurs assignables 1-5 contrôlent alors les fonctions « KB3 » inscrites sous les intitulés des contrôleurs.

Par exemple, la commande intitulée **Timbre** émule la tirette de « 16' » d'un orgue (comme indiqué sous **Timbre**)

- Pressez le bouton **SHIFT** (Assignable Controls) pour accéder à d'autres commandes d'orgue

1.4.4 Pads

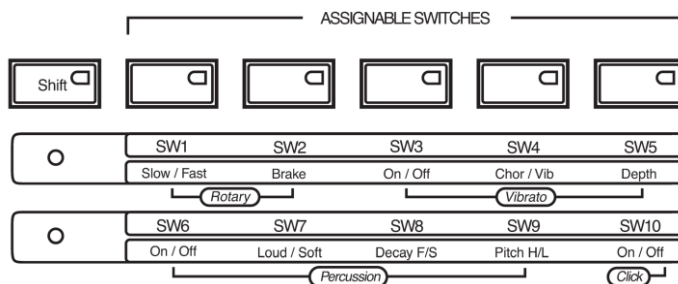
Les 8 **pads** sous l'écran peuvent être assignés au déclenchement de notes ou au contrôle d'autres fonctions.

Quand un « Program » est sélectionné, un « Programme de batterie » associé (Drum) est automatiquement sélectionné, qui peut être déclenché par les **pads**

Le « Program Drum » associé aux pads est assigné au canal MIDI 10.

1.4.5 Commutateurs assignables : « ASSIGNABLE SWITCHES »

- Pressez le bouton **SHIFT** (Assignable Switches) pour activer/désactiver les effets, couper le son de couches ou contrôler d'autres fonctions



Chacun des 5 **commutateurs** peut contrôler indépendamment 2 fonctions séparées, ce qui donne effectivement accès à 10 **commutateurs** au total.

- Pressez le bouton **SHIFT** (Assignable Switches) pour faire alterner la fonction des commutateurs entre « SW 1-5 » et « SW 6-10 »
Les LED des 2 rangées d'intitulés sous les **commutateurs assignables** s'allument successivement

Quand un « programme KB3 » (LED bleue **KB3** allumée) les **commutateurs assignables** contrôlent alors les fonctions d'orgue « KB3 » inscrites sous les noms des **commutateurs**

1.4.6 Bouton **SAVE**

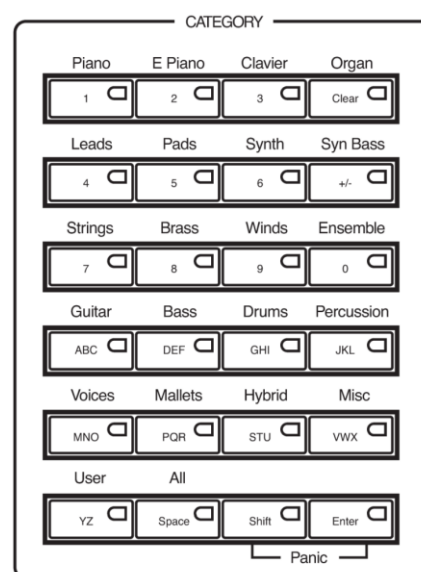
La LED du bouton **SAVE** s'allume automatiquement en page principale du mode « Program », en cas de changement quelconque des **encodeurs assignables**, des **commutateurs assignables** ou d'autres sources de commande.

- Pressez le bouton **SAVE** 2 fois pour sauvegarder rapidement le « Program » édité actuel en écrasant la version originale non éditée
Si le « Program » n'a jamais été édité (bouton **SAVE** éteint) le « Program » est copié sous un nouveau numéro.

1.4.7 Boutons « CATEGORY »

- Utilisez les boutons « CATEGORY » pour sélectionner un groupe de « Programs » organisés par type d'instrument.
 - « All » pour tous les « Programs »

Les boutons « CATEGORY » ont une fonction secondaire de **pavé alphanumérique** (voir « Entrée de données » § 1.4.10 ci-dessous)



Favoris de Catégorie

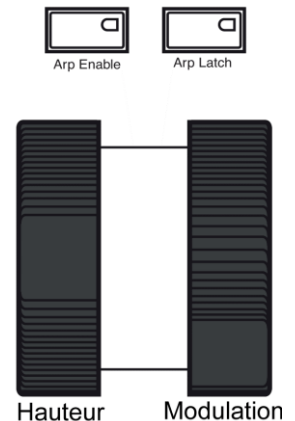
Dans chaque catégorie, on un « Program favori » peut être sélectionné pour être celui qui s'affiche lors du choix de catégorie.

- Sélectionnez une catégorie par un des boutons « CATEGORY » depuis le mode « Program » (assurez-vous que le bouton **SHIFT** des catégories n'est pas allumé)
- Sélectionner un « Program » au moyen de la molette **ALPHA**, des boutons **-/+** ou des boutons de curseur **▼/▲/◀/▶**
Ou encore appelez le « Program » en pressant « CATEGORY » **SHIFT** et en utilisant les **boutons numériques** pour saisir le numéro d'identification du programme, puis pressez « CATEGORY » **ENTER**
 - bouton « CATEGORY » **SHIFT** pour sortir du mode numérique
- Maintenez pressé quelques secondes le bouton « CATEGORY » pour mémoriser le favori choisi pour cette catégorie

1.4.8 Molettes de hauteur et de modulation

Les molettes de hauteur (Pitch Bend) et de modulation, se trouve à gauche du clavier, en dessous des boutons **ARP ENABLE** (activation de l'arpégiateur) et **ARP LATCH** (verrouillage de l'arpégiateur).

- Actionnez la **molette de hauteur** pour monter/baisser la hauteur de notes
Souvent un ton entier au maximum, mais parfois d'une octave selon le « Program »
La **molette de hauteur** possède un ressort de rappel qui rétablit la hauteur initiale
- Actionnez la **molette de modulation** pour appliquer une fonction différente selon le « Program »
Pour des balayages de filtre, du trémolo/vibrato, un effet wah-wah, ou comme volume de « zone »



- Pressez le bouton **ARP ENABLE** pour mettre en/hors service l'arpégiateur
Le bouton peut être affecté au contrôle d'autres paramètres
- Pressez le bouton **ARP LATCH** pour activer/désactiver la fonction de verrouillage de l'arpégiateur
Il peut aussi être affecté au contrôle d'autres paramètres.

1.4.9 Navigation

La section « navigation » du panneau avant est composée de l'écran et des boutons qui l'entourent. Ces boutons de navigation permettent d'accéder à chacun des paramètres de programmation.

Écran

Lors de l'action des boutons, cet écran l'écran graphique rétro éclairé fluorescent reflète les commandes et modifications correspondantes.

Les pages

Dans chaque mode, les fonctions et paramètres apparentés apparaissent ensemble à l'écran sous forme de pages. Chaque mode possède une page d'entrée.

Dans chaque mode et dans l'éditeur(s) correspondant, les différentes pages sont sélectionnées par les boutons de navigation. Il existe un grand nombre de pages, mais avec quelques fonctions communes à toutes.



Ligne supérieure

La ligne supérieure de la plupart des pages comprend l'indication du mode et de la page actuels, ainsi que souvent des informations supplémentaires.

Par exemple la valeur de transposition MIDI actuelle, la catégorie du programme actuel et le canal MIDI actuellement sélectionné, dans la copie d'écran ci-dessus.

La ligne supérieure s'affiche presque toujours en surbrillance.

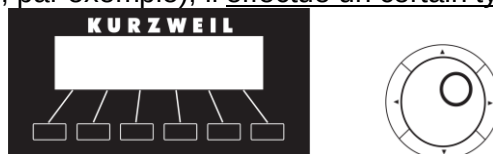
Ligne inférieure

La ligne inférieure est divisée en six ensembles (parfois moins) de caractères en négatif qui servent d'intitulés pour les six boutons situés juste sous l'écran. Ces intitulés—et les fonctions des boutons—changent en fonction de la page sélectionnée. En conséquence, les boutons qui sélectionnent ces fonctions sont appelés boutons « contextuels »

Boutons contextuels

La fonction des boutons contextuels situés sous l'écran dépend du mode et de la page actuellement sélectionnés :

- ✓ Fonctions spécifiques, comme le changement de transposition MIDI
- ✓ Dans « Program Editor » et dans les autres éditeurs, ils permettent de se déplacer dans les différentes pages des paramètres de programmation
- ✓ Si l'intitulé d'un **bouton contextuel** est entièrement en majuscules (« ARP1 » par exemple), une pression sur le bouton contextuel ouvre la page de paramètres correspondant au nom
- ✓ Si l'intitulé d'un **bouton contextuel** est en minuscules ou en mélange des deux types de lettres (« Save », par exemple), il effectue un certain type de fonction



Boutons de curseur ▲/▼/◀/▶

- Utilisez les 4 boutons de curseur ▲/▼/◀/▶ autour de la molette **ALPHA** pour déplacer le curseur à l'écran
Le curseur est un rectangle (parfois un trait de soulignement) en surbrillance qui marque la valeur du paramètre sélectionné
- Modifier la valeur surlignée avec l'une des méthodes d'entrée de données décrites dans la « section Entrée de données » § 1.4.10 ci-dessous

Boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼

La fonction des 2 boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ à gauche de l'écran se trouvent dépend du mode actuel, et est indiqué tout au long du manuel. Par exemple :

- En mode « Program » utilisez les 2 boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ pour faire défiler les canaux MIDI et afficher le « Program » assigné à chaque canal (Changer le canal MIDI actuel change aussi le réglage correspondant en page de transmission MIDI du mode « Master »)
- Pressez les 2 boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ simultanément en page principale du mode « Program » pour revenir au « canal 1 »
Voir le tableau en page 3-11 pour connaître plus de raccourcis possibles par pression simultanée de plusieurs boutons
- Dans le « Setup Editor » les boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ font défiler les « zones » du « Setup » actuel
- En mode « Quick Access » les boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ font défiler les banques « Quick Access »
- En mode « Song » les boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ font défiler les pistes enregistrées.

Bouton EDIT

- Le bouton **EDIT** (à gauche de l'écran) active l'éditeur correspondant au son sélectionné
- Pressez **EDIT** pour entrer dans le « Program Editor »/« Setup Editor » selon le son actuellement sélectionné

Il existe des éditeurs pour chaque mode sauf les modes « Master » et « Storage ».

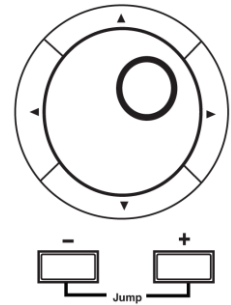
- Pour entrer dans un éditeur choisissez l'un des modes (Cf. § « sélection de mode » § 1.4.1 ci-dessus) et pressez **EDIT**
Une page d'édition s'ouvre pour permettre de sélectionner les paramètres (Cf. plus haut dans ce paragraphe « Navigation ») et modifier leur valeur (Cf. « Entrée de données » § 1.4.10 ci-dessous)
- Pressez le bouton **EDIT** pour ouvrir la page d'édition propre au paramètre le cas échéant (comme quand la sélection de « Program » en mode « Setup »)

Bouton EXIT

- Pressez **EXIT** (à droite de l'écran) pour quitter l'éditeur actuel
- Si vous avez modifié la valeur d'un paramètre dans cet éditeur un message demande si vous voulez sauvegarder vos changements avant de quitter l'éditeur
Voyez le Chapitre 5 pour des informations sur la sauvegarde et l'appellation
- Le bouton **EXIT** vous amène au mode « Program » si vous êtes sur la page d'entrée de l'un des autres modes
- Si à un certain point, vous n'arrivez pas à aller là où vous voulez, pressez **EXIT** une ou plusieurs fois pour revenir en mode « Program », puis essayez à nouveau.

1.4.10 Entrée de données

La section « entrée de données » du panneau avant comprend la molette **ALPHA**, les boutons **-/+**, et le **pavé alphanumérique** (Fonctions Secondaires **SHIFT** des boutons « CATEGORY »).



Molette **ALPHA**

- Utilisez la molette **ALPHA** à droite de l'écran pour faire varier rapidement la valeur d'un paramètre ou saisir des noms
 - un clic : pour augmenter/diminuer la valeur d'un incrément
 - Rotation rapide pour sauter plusieurs incréments

Boutons **-/ +**

- Utilisez les boutons **-/+ (JUMP)** sous la molette **ALPHA** pour diminuer/augmenter la valeur du paramètre sélectionné d'un incrément, pour parcourir une courte liste de valeurs, ou pour modifier la valeur que d'un incrément à la fois
Une pression correspond à un clic vers la droite ou vers la gauche avec la molette **ALPHA** & l'action se répète si on maintient pressé
- Pressez les 2 boutons **-/+** simultanément (**JUMP**) pour parcourir la liste des valeurs par bond plutôt qu'à l'unité
Ne pas confondre ces boutons avec le bouton « CATEGORY » **+/-** qui sert principalement à saisir des valeurs numériques et à alterner entre majuscules et minuscules

Pavé alphanumérique (**CATEGORY**)

- Pressez le bouton « CATEGORY » **SHIFT** pour utiliser les boutons « CATEGORY » comme un pavé alphanumérique afin de saisir des nombres/lettres
Sa LED s'allume
- En page principale du mode « Program » les boutons « CATEGORY » choisissent la catégorie de « programme », puis utilisez le bouton « CATEGORY » **SHIFT** pour saisir des chiffres
- En page principale du mode « Quick Access », les **touches numériques** « CATEGORY » (SANS le bouton **SHIFT**) sélectionnent les « Programs » « Quick Access » en fonction de la façon dont les « Programs » sont disposés dans l'écran
- Dans les modes « Master » et « Storage », et dans les éditeurs des modes « Program », « Setup », « Song » et « Quick Access » les boutons « CATEGORY » saisissent des lettres/chiffres selon les champs de paramètre
Ignorez la virgule d'un champ numérique
Pressez « Clear » revient à presser 0 + **ENTER**
- Avant de presser **ENTER** revenez si besoin à la valeur originale en pressant « Cancel »
➤ Pressez le bouton **ENTER** pour exécuter le changement de valeur
- Pour saisir des noms utilisez les boutons de curseur ◀▶ ou les **boutons contextuels** <<< / >>> pour amener le curseur sur le caractère à modifier
- Le bouton « Clear » remplace le caractère sélectionné par un espace
- Le bouton +/- fait alterner entre majuscule & minuscule
- Le bouton **ENTER** est équivalent à OK.

Il existe également une fonction commode appelée « saisie au clavier » qui permet d'utiliser le clavier pour saisir les caractères dans les noms. Voir page 5-5.

Pression simultanée de 2 boutons

Presser simultanément plusieurs boutons liés d'accéder à des fonctions secondaires qui dépendent du mode actuel

Dans ce mode ou éditeur...	...presser simultanément ces boutons...	...permet de :
Mode Program	Octav-, Octav+	Ramener la transposition à 0 demi-ton. Pressez-les une nouvelle fois pour revenir à la transposition précédente.
	Chan/Zone	Choisir le canal 1 comme canal MIDI actuel.
	+/-	Sauter à la banque de programmes suivante (incréments de 128).
	Boutons de curseur ▲/▼	Lancer la lecture de la séquence de démonstration pour le programme actuel. L'arrêter avec le bouton de transport Stop .
Mode Setup	Boutons de curseur ◀/▶	Afficher la page de battue manuelle du tempo (Tap Tempo).
	+/-	Faire défiler la liste des « Setups » par incréments de 128.
	Chan/Zone	Définir la « zone 1 »
Mode Song	Boutons de curseur ◀/▶	Afficher la page de battue manuelle du tempo (Tap Tempo).
	Boutons de curseur ▲/▼	Alternier entre lecture (Play) et arrêt (Stop).
	Chan/Zone	Sélectionner toutes les pistes dans n'importe quelle page TRACK de l'éditeur de séquence (Song).
Mode Storage	Boutons de curseur ◀/▶	Afficher la page de battue manuelle du tempo (Tap Tempo).
	Boutons de curseur ▲/▼	Sélectionner tous les éléments d'une liste. Déplacer le curseur à la fin du nom dans la boîte de dialogue servant à baptiser un élément.
N'importe quel éditeur	Boutons de curseur ▲/▼	Effacer toutes les sélections d'une liste. Déplacer le curseur au début du nom dans la boîte de dialogue servant à baptiser un élément.
	+/-	Faire défiler la liste de valeurs du paramètre actuellement sélectionné par incréments réguliers ou logiques (dépend du paramètre).
	Boutons de curseur ◀/▶	Afficher la page de battue manuelle du tempo (Tap Tempo).
	Boutons de curseur ▲/▼	Alternier entre lecture (Play) et arrêt (Stop) de la séquence (Song) en cours.
Dialogue Save	Shift/Enter	Panique (envoi des messages all notes/Controllers off aux 16 canaux).
Dialogue Rename	+/-	Alternier entre le prochain identifiant (ID) libre et l'original.
	+/-	Amener le curseur à la fin du nom.
	Boutons de curseur ◀/▶	Amener le curseur à la fin du nom.

1.4.11 Entrée de données & sélection de contrôleur intuitives

Pour certains paramètres, vous pouvez sélectionner les valeurs « intuitivement » plutôt que de parcourir toute une liste.

- Pour cela sélectionnez le paramètre désiré, puis pressez **ENTER** + actionnez le contrôleur désiré

Par exemple :

- en page « PARAMETERS » du mode « Program » (voir page 6-9), pour assigner un contrôleur physique à un paramètre, actionnez **ENTER** + **contrôleur** voulu
Cela sélectionne ce paramètre dans la colonne « Control Source »
- Dans la page « Controllers » du mode « Setup » (voir page 7-10), pour choisir le contrôleur sur lequel faire l'assignation, actionnez **ENTER** + **contrôleur** voulu
Cela sélectionne le champ « Controller »
- En page « KEY-VEL » de l'éditeur de « Setup » pour définir les tessitures sur le clavier, pour définir comme suit la tessiture de la « zone » actuellement sélectionnée, utilisez les **boutons de curseur** pour amener le curseur sur la valeur du paramètre « LoKey » puis pressez **ENTER** + touche choisie comme plus basse note pour la « zone » actuellement affichée
La note déclenchée apparaît comme valeur pour le paramètre « LoKey »
Répétez ce processus pour le paramètre « HiKey » (touche la plus haute).

1.4.12 Recherche

Vous pouvez retrouver des « programs »/« Setups » en cherchant une chaîne de caractères depuis les pages principales des modes « Program »/« Setup » (ou lors de la sélection de « programmes » avec « Setup Editor »).

- Dans ces pages pressez **ENTER** + **bouton numérique** (CATEGORY) pour afficher la boîte de dialogue « Search »
- Saisissez à l'aide du **pavé alphanumérique** la chaîne de caractères que vous souhaitez trouver
Par exemple, si vous recherchez dans la liste des « Programs » tous ceux qui contiennent le mot « Horn », vous devez saisir h-o-r-n. Cette fonction n'est pas sensible à la casse et donc trouvera les lettres majuscules et minuscules, quelle que soit votre saisie.
- Pressez **ENTER** pour afficher le premier élément trouvé dans la liste d'objets ou de valeurs en cours
- Pressez **ENTER** + boutons **+/-** pour passer à l'objet trouvé suivant/précédent

La chaîne de caractères recherchée reste en mémoire et peut être mémorisée dans chacun des **boutons numériques**.

- Pressez **ENTER** + un des **boutons numériques** pour sélectionner la chaîne correspondante en vue d'une recherche
La chaîne apparaît
- Modifiez-là si besoin
- Presser **ENTER** pour exécuter la recherche

1.4.13 Enregistrement et lecture rapides d'une « séquence » (Song)

- Les 3 boutons **RECORD**, **PLAY/PAUSE** et **STOP** sous les boutons de sélection de mode contrôlent l'enregistrement et la lecture des « séquences » (Songs) à partir de n'importe quel mode
Inutile d'être en mode « Song » pour enregistrer ou lire une « séquence ».



Cependant, pour cela le paramètre « Démo Button » de la page 2 du mode « Master » doit être réglé sur « Off »

Sinon, ces boutons sont utilisés pour l'écoute facile (voir § 1.3.4.2 ci-dessus)

Le mode « Master » est décrit au § 2.4 ci-dessous.

L'utilisation de ces boutons affecte la piste actuelle de la séquence actuelle (les dernières « séquences » et piste sélectionnées quand vous étiez en mode « Song »). Lorsque vous enregistrez, la piste d'enregistrement et le mode d'enregistrement sont déterminés par les réglages actuels dans le mode « Song » ; de même pour le mode de lecture lorsque vous lisez une « séquence ».

Lorsque le séquenceur est arrêté (ni la LED du bouton **RECORD** ni celle du bouton **PLAY/PAUSE** ne sont allumées ou ne clignotent) :

- Pressez **RECORD** pour armer le séquenceur en vue d'enregistrer
La LED (rouge) du bouton s'allume
- Pressez **PLAY/PAUSE** pour lancer l'enregistrement
Le bouton clignote (en vert) pour indiquer le tempo
Tout précompte est déterminé par le réglage actuel du paramètre « Count Off » du mode « Song »
- Jouez
- Pressez **PLAY/PAUSE** ou **STOP** pour mettre fin à l'enregistrement et aller en fenêtre de dialogue « Save »,
- Sauvegardez si besoin la séquence ou supprimez là

Pour écouter l'enregistrement :

- Pressez **PLAY/PAUSE** pour lancer la lecture de la séquence actuelle
- Pressez **PLAY/PAUSE** pour mettre si besoin la lecture en pause
- Pressez **PLAY/PAUSE** pour reprandre la lecture après une pause
- Pressez **STOP** pour arrêter la lecture

Voir le Chapitre 12 pour plus d'informations sur mode « Song ».

1.5 Les modes de fonctionnement

Dans ce chapitre, nous parlerons de la théorie qui sous-tend le concept de modes et nous détaillerons les caractéristiques de fonctionnement de base pour chaque mode.

1.5.1	QU'EST-CE QU'UN MODE ?	30
1.5.2	SÉLECTION DES MODES	30
1.5.3	EMPLOI DES MODES	31

1.5.1 Qu'est-ce qu'un mode ?

Les modes regroupent les fonctions de jeu et de programmation de façon logique. Il y a 6 modes principaux ; ils sont décrits brièvement dans la section intitulée « Emploi des modes » § 1.5.3 ci-dessous, puis en détail dans des paragraphes dédiés, dans le chapitre « Utilisation avancée » § 2 ci-dessous.

Chaque éditeur de mode (s'il y en a) regroupe les paramètres relatifs à l'édition du type d'objet trouvé dans ce mode.

En mode « Setup », par exemple, vous sélectionnez les « Setups » (et uniquement les « Setups ») pour le jeu ou l'édition. Tous les paramètres d'édition des « Setups » sont rassemblés en page « Setup Editor », accessible par le mode « Setup ».

1.5.2 Sélection des modes

Le PC3LE est toujours dans l'un des 6 modes principaux représentés par les boutons allumés à gauche de l'écran, ou dans l'un des éditeurs correspondant au mode de fonctionnement actuel.

- Une pression sur l'un des boutons de mode active le mode correspondant, depuis n'importe quel mode principal
À ce niveau d'entrée du mode la LED du mode choisi est allumée
Un seul mode peut être sélectionné à la fois.

Ou bien

- Depuis un éditeur, presser **EXIT** pour revenir au niveau d'entrée du mode avant de sélectionner un autre mode.

Tous les modes sauf les modes « Master » et « Storage » vous permettent d'accéder à un ou plusieurs éditeurs pour modifier les valeurs des paramètres de ce mode.

- Pressez le bouton **EDIT** pour entrer dans l'éditeur du mode actuellement sélectionné.
La LED du bouton de mode s'éteint

Par exemple, si vous pressez **EDIT** dans le mode « Setup », vous entrez alors dans l'« éditeur de Setup ». Le paramètre « Program » est surligné par le curseur. Si vous pressez à nouveau **EDIT**, vous entrez dans l'éditeur de « programme », où vous pouvez éditer le « programme » sélectionné.

Bien que vous puissiez éditer et sauvegarder les « programmes » comme vous le feriez normalement, vous êtes toujours dans le mode « Setup », et vous ne pouvez pas choisir un autre mode à ce niveau. Lorsque vous quittez l'éditeur de « programme », vous revenez à la page de l'éditeur de « Setup » (et il vous est demandé de sauvegarder tout changement apporté au « programme »). Pressez à nouveau **EXIT** et vous quittez l'éditeur de « Setup » pour revenir à la page du mode « Setup ».

Le tableau suivant référence les procédures pour se déplacer dans les modes et éditeurs. Notez que le bouton **EXIT** ne vous emmènera pas toujours là où le tableau l'indique ; cela dépend souvent de la façon dont vous êtes arrivé là. Le tableau suppose que vous êtes entré dans un éditeur donné via son mode associé. Vous finirez toujours par revenir au mode « Program » si vous pressez plusieurs fois **EXIT**.

Mode/Éditeur actuel	Modes/Éditeurs accessibles	Comment y accéder
N'importe quel mode	Tous les autres modes	Pressez le bouton de mode correspondant
Mode « Program »	Éditeur de programme	Pressez Edit
Éditeur de programme	Mode « Program »	Pressez Exit
Mode « Setup »	Éditeur de Setup	Pressez Edit
« éditeur de Setup »	Mode « Setup »	Pressez Exit
	Éditeur de programme	En page « CH/PRG » sélectionnez le paramètre « Program » Pressez Edit
Mode « Quick Access »	Éditeur Quick Access	Pressez Edit
Éditeur Quick Access	Mode « Quick Access »	Pressez Exit
Mode « Song »	Éditeur de séquence	Sélectionnez le paramètre « CurSong » Pressez Edit
	Éditeur de programme	Sélectionnez le paramètre « Program » Pressez Edit
La plupart des éditeurs	Mode ou éditeur précédent	Pressez Exit

Retrouver le point de départ

Si vous ne savez pas où vous en êtes, et notamment si toutes les LEDs de mode sont éteintes :

- Pressez **EXIT** plusieurs fois pour revenir à la première page du niveau d'entrée (quel que soit son mode), puis au mode « Program » (mode de démarrage)
Si des modifications ont été apportées, quelconques, la sauvegarde est proposée avant de quitter (quel que soit l'éditeur)
Pressez le bouton contextuel « No » ou le bouton **EXIT** si vous ne souhaitez pas sauvegarder
- Pour sauvegarder ces modifications pressez les boutons contextuels « Rename » ou « Yes » pour ouvrir la fenêtre « Save » décrite dans « Sauvegarde et appellation » § 1.6.3 ci-dessous

1.5.3 Emploi des modes

Vous pouvez jouer de votre PC3LE sans vous soucier du mode dans lequel vous êtes. La réponse MIDI du PC3LE est presque toujours active. Cependant, 3 modes sont plus adaptés au jeu que les autres

- ✓ modes Program,
- ✓ « Setup » et

✓ « Quick Access ».

Mode « Program »

Le PC3LE démarre en mode « Program », où vous pouvez sélectionner, jouer et éditer les « Programs ». La page d'entrée du mode « Program » affiche le programme sélectionné, ainsi qu'une petite partie de la liste des « Programs ».

L'« éditeur de programme » vous emmène au cœur des paramètres d'édition du son du PC3LE.

Mode « Setup »

Le mode « Setup » permet de sélectionner, jouer et éditer des « Setups », qui sont des combinaisons de 16 « zones », juxtaposées ou superposées, et possédant chacune son « programme », son canal MIDI et ses paramètres de contrôle.

Les « Setups » sont parfaits pour jouer en direct, que vous jouiez de multiples « Programs » ou que vous contrôliez des synthés supplémentaires branchés au port **MIDI Out**.

Voir le mode « Setup » au § 2.2 ci-dessous.

Si vous utilisez un autre contrôleur MIDI, vous pouvez utiliser le mode « Setup » même si votre contrôleur MIDI ne peut transmettre qu'un seul canal MIDI à la fois. Pour cela, allez en page « MIDI RECEIVE » du mode « Master » (en pressant le bouton contextuel « RECV » en mode « Master »), et réglez le paramètre « Local Keyboard Channel » sur le canal démission de votre contrôleur MIDI. Lorsque vous sélectionnez le mode « Setup », le PC3LE interprète les informations MIDI entrantes en fonction des réglages du « Setup » sélectionné. Voir la partie concernant le paramètre « Local Keyboard Channel » au Chapitre 10 pour plus de détails.

Mode « Quick Access »

Autre fonction pour le jeu en live, le mode « Quick Access » permet de regrouper une série de « Programs » et/ou de « Setups » au sein de banques comprenant 10 entrées. Chacun de ces « Programs » ou « Setups » peut être sélectionné avec un seul **bouton alphanumérique**.

- Les banques sont choisies au moyen des boutons « CHAN/ZONE »
Il existe quelques banques de Presets d'usine, mais le but des banque « Quick Access » est de constituer ses propres banques adaptées à ses besoin

Utiliser l'« éditeur Quick Access » pour créer vos propres banques et les sauvegarder en mémoire. Voir la description complète au Chapitre 8.

Vous pouvez aussi utiliser les banques « Quick Access » comme moyen de réaffecter les messages « Program Change » entrant ou sortant.

Mode « Master »

Le mode « Master », décrit au § 2.4 ci-dessous, contient les paramètres qui contrôlent la totalité du PC3LE. Vous y trouverez les réglages globaux pour l'accordage, la transposition, la sensibilité à la dynamique et à la pression (Aftertouch), ainsi que d'autres préférences.

De là, vous pouvez aussi accéder au mode General MIDI.

Mode « Song »

Le mode « Song » vous permet de lire des « séquences » (Songs) stockées en mémoire, et vous fournit un séquenceur complet pour enregistrer vos morceaux. Vous pouvez aussi enregistrer des « séquences » multi-timbrales via MIDI, ou charger des fichiers MIDI SMF (de type 0 et 1).

L'éditeur de « séquences » permet également de modifier des « séquences » existantes stockées dans la mémoire. Voir § 2.5 ci-dessous.

Mode « Storage »

Le mode « Storage » vous permet de charger et enregistrer des « Programs » et d'autres objets en utilisant un support USB. Voir § 2.6 ci-dessous.

1.6 Conventions d'édition

1.6.1	INTRODUCTION À L'ÉDITION	33
1.6.2	TYPE D'OBJET ET IDENTIFIANT (ID)	34
1.6.3	SAUVEGARDER ET NOMMER UN OBJET	35
1.6.4	SUPPRESSION D'OBJETS	38
1.6.5	SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DE FICHIERS : MODE « STORAGE »	38

1.6.1 Introduction à l'édition

La modification (édition) des « Programs », « Setups » et « séquences » (Songs) implique toujours 3 opérations de base :

- ✓ sélection du mode,
 - ✓ navigation et
 - ✓ entrée de données.
- D'abord, sélectionnez le mode qui se rapporte à l'objet que vous voulez éditer, un « Programme », un « Setup », etc. Puis
 - sélectionnez l'objet à éditer, et
 - pressez le bouton **EDIT** pour accéder à l'éditeur dans ce mode.

NB : Les « Programs », « Setups », « séquences » et « banques quick Access », sont « sélectionnés » en page principale du mode correspondant. Il y aura souvent plusieurs objets dans ces éditeurs de « page principale », comme des « Shift Patterns » et des « Velocity Patterns », et ils peuvent être édités en sélectionnant leur paramètre avec le curseur avant de presser le bouton **EDIT**. Un éditeur contient tous les paramètres qui définissent l'objet que vous programmez.

- Ensuite, parcourez la ou les pages de l'éditeur avec les boutons contextuels et
- sélectionnez les paramètres avec les **boutons de curseur** (sa valeur doit être surlignée par le curseur).
- Modifiez la valeur par l'une des méthodes d'entrée de données.
- Quand vous modifiez une valeur, vous entendez son effet sur l'objet édité, mais la modification n'est pas enregistrée en mémoire tant l'objet n'est pas sauvegardé. C'est lors de la sauvegarde qu'on peut choisir de remplacer l'objet d'origine ou d'enregistrer la nouvelle version éditée dans un nouvel emplacement.

Qu'appelle-t-on « Objet » ?

Le terme « Objet » désigne tout ce qui peut être nommé, sauvegardé, supprimé ou édité. Vous trouverez une liste complète des tout derniers objets d'usine pour PC3LE sur kurzweil.com.

Voici une liste de tous les types d'objets :

- ✓ Programmes : Presets d'usine ou personnels, enregistrés dans la mémoire ROM ou flash. Un « programme » est constitué d'une ou plusieurs couches de son générées par des échantillons ou des oscillateurs, qui subissent ensuite un traitement numérique du signal.

- ✓ Setups : Preset d'usine ou personnels de jeu MIDI, contenant jusqu'à 16 « zones », chacune avec son « programme », son canal MIDI et ses assignations de contrôleur propres et (optionnellement) des spécifications d'arpégiateur et/ou de « Riff ».
- ✓ Songs : Fichiers de séquence chargés dans la mémoire, ou données MIDI enregistrées en mode « Song ».
- ✓ Banques Quick Access : Banques prédéfinies en usine ou personnelles de 10 entrées chacune, mémorisant des « Programs » et « Setups » pour un accès rapide par un seul bouton en mode « Quick Access »
- ✓ Shift Patterns : « séquences » d'usine ou personnelles d'informations de décalage de note utilisées par l'arpégiateur pour des « arpèges » précis ou par la destination du contrôleur « Shift Key Number »
- ✓ Patterns de dynamique : « séquences » préréglées en usine ou personnelles d'informations de décalage de dynamique utilisées par l'arpégiateur pour un déclenchement dynamique précis dans les « arpèges ».
- ✓ Algorithmes : Routages (câblages virtuels) préréglés en usine ou personnels pour les fonctions DSP V.A.S.T.
- ✓ Tables Master : Valeurs qui sont définies pour les paramètres de contrôle global en page du mode « Master », ainsi que les réglages pour les paramètres des pages « Transmit », « Receive » et « Channels » du mode MIDI, et les « Programs » actuellement assignés à chaque canal MIDI

1.6.2 Type d'objet et identifiant (ID)

Les objets sont identifiés par un numéro d'identification (ID) et un type (« Programme », « Setup », « séquence », « Courbe de vélocité » etc...)

Lors de la sauvegarde d'un objet, il est demandé de lui attribuer un ID :

- ✓ Objet ROM (Preset d'usine) : par défaut le premier ID disponible dans la banque personnelle ou « User » (qui commence à 1025)
 - ✓ Objet mémoire Flash : Choix d'un ID inutilisé ou de remplacement de l'objet d'origine
- Pressez simultanément les boutons - et + (sous la molette **ALPHA**) pour sélectionner le prochain emplacement personnel disponible.

NB : En choisissant le même ID que celui d'un objet existant du même type, le nouveau remplacera l'ancien. La perte est définitive, SAUF dans le cas d'un objet ROM (Preset d'usine), pour lequel on peut retrouver l'objet ROM d'usine en supprimant le nouvel objet. En effet l'objet ROM d'origine reprendra automatiquement sa place.

Beaucoup de paramètres possèdent des objets comme valeurs (paramètre « ShiftPatttn » de la page « ARPEGGIATOR », par exemple). Dans ce cas, l'ID de l'objet apparaît dans le champ de valeur avec le nom de l'objet. Vous pouvez choisir des objets comme valeurs en saisissant leur ID avec le **pavé alphanumérique**. C'est particulièrement pratique pour les « Programs », puisque leurs numéros ID sont généralement les mêmes que leurs numéros « Program Change » MIDI.

1.6.3 Sauvegarder et nommer un objet

Dans n'importe quel mode ou éditeur, la LED du bouton **SAVE** s'allume à droite de l'écran dès qu'un changement est apporté.

1.6.3.1	Sauvegarde simple	35
1.6.3.2	Sauvegarde avec nommage	35
1.6.3.3	Saisie alphanumérique avec les touches du clavier	36

1.6.3.1 Sauvegarde simple

- Pressez le bouton **SAVE** déjà allumé pour afficher un dialogue de sauvegarde
Presser à nouveau **SAVE** pour exécuter la sauvegarde de l'objet sous le numéro ID affiché
 - ✓ ID existant si l'objet a déjà été édité (en écrasant donc la précédente version)
 - ✓ nouvel ID si l'objet n'a jamais été édité

Ou bien

Pressez **EXIT** ouvra aussi l'écran de sauvegarde si l'objet a été modifié

Pressez « Cancel » pour reprendre l'édition, « No » pour quitter l'éditeur sans sauvegarder, ou « Yes » pour sauvegarder

1.6.3.2 Sauvegarde avec nommage

- Pressez « Rename » pour ouvrir si besoin le dialogue de nommage de l'objet
Le curseur souligne le caractère sélectionné (Voir la procédure plus bas)
- Pressez « <<< » / « >>> » pour déplacer le curseur sans changer les caractères
- Pressez un **bouton alphanumérique** (une ou plusieurs fois) pour saisir un des caractères après le curseur

La liste complète des caractères est la suivante :

! " # \$ % & ' () * + , - . / 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
: ; < = > ? @ A à Z
[\] ^ _ ` a à z (espace)

Les caractères non étiquettes sur les boutons **alphanumériques** sont quand même accessibles en tapant un caractère proche de celui voulu dans la liste, puis en faisant défiler jusqu'à lui avec la molette **ALPHA**

- Pressez le bouton **+/-** du **pavé alphanumérique** pour alterner entre majuscules et minuscules
- Pressez « Clear » (sur le **pavé alphanumérique**) pour effacer le caractère sélectionné sans déplacer les autres caractères
- Pressez « Delete » pour effacer le caractère sélectionné
Tous les caractères à droite du curseur se décaleront d'une place vers la gauche.
- Pressez « Insert » pour insérer un espace après le curseur, ce qui repousse vers la droite tous les caractères à droite du curseur
- Presser les boutons **-/+** simultanément obtenir les caractères ASCII 33 à 122 suivants:
0, A, a, (espace)
- Pressez « OK » pour exécuter la sauvegarde ou « Cancel » pour annuler si besoin le nommage
Le dialogue de sauvegarde final apparaît
- Attribuez un ID à l'objet édité ou pressez si besoin « Rename » pour changer encore le nom et recommencer

NOTA : Voir § 1.6.3.3 ci-dessous dans ce paragraphe l'autre méthode « Saisie alphanumérique avec les touches du clavier » pour taper les caractères du nom.

Cas d'un objet ROM

- Pour un objet ROM (Preset d'usine) le prochain ID disponible (non utilisé) est suggéré automatiquement
- Sélectionnez si besoin un autre ID & pressez le bouton contextuel « Save » pour effectuer la sauvegarde en mémoire
Cette page permet encore de retourner au nommage de l'objet (comme décrit plus haut)
- Si un ID utilisé a été choisi un message averti que la sauvegarde s'apprête à écraser un contenu existant
Choisissez si besoin un ID différent ou pressez les boutons - / + simultanément pour alterner entre ID proposé & ID d'origine
Pressez le bouton contextuel « Cancel » pour annuler l'opération
- Pressez « Replace » pour exécuter la sauvegarde en écrasant l'objet ROM existant
(En réalité, ce n'est qu'une apparence, car il est impossible d'enregistrer dans la ROM. L'objet ROM réapparaîtra si vous effacez le nouvel objet édité ; il y a des boutons contextuels dans chaque éditeur pour effacer les objets)

Cas d'un objet en mémoire Flash

- Si l'objet d'origine était un objet mémoire, le même ID que l'objet d'origine est proposé (Dans tous les modes SAUF le mode « Song », un losange avant l'ID d'un élément signale un objet mémoire)
- Comme avec les objets ROM, annulez, remplacez, ou changez l'ID et sauvegardez dans un ID inutilisé
(Si vous remplacez un objet mémoire, il est définitivement perdu !)

1.6.3.3 Saisie alphanumérique avec les touches du clavier

La fonction de saisie au clavier permet de nommer les objets de façon pratique, en utilisant les touches du clavier de l'instrument (ou du contrôleur MIDI externe) pour saisir le nom de l'objet à modifier.

Les touches (les numéros de note MIDI, en fait) correspondent à tous les caractères vus en pages précédentes, ainsi qu'au déplacement du curseur, insertion, suppression et validation ou « OK » (**Enter**). Voir illustration page suivante.

- Dans la boîte de dialogue « Rename » utilisez les boutons « CHAN/ZONE » pour sélectionner ou non la saisie au clavier

On ou Adv	Active la saisie au clavier
On	Il faut le curseur pour saisir chaque lettre, exactement comme vous avec les méthodes normales de saisie alphanumérique
Adv	Déplace automatiquement le curseur d'un espace vers la droite après chaque saisie, exactement comme un clavier d'ordinateur C'est le réglage le plus pratique
Off	Désactive la saisie au clavier

A0 à C8
(clavier 88 notes standard)

[illegible]

1.6.4 Suppression d'objets

Dans la plupart des éditeurs, il existe des boutons contextuels pour supprimer les objets.

- Pour supprimer un objet pressez le bouton contextuel « Delete »
Un message demande confirmation (à ce moment dans le dialogue, vous pouvez sélectionner un autre objet avec n'importe quelle méthode d'entrée de données).
- Pressez « OK » pour supprimer, ou pressez « Cancel » pour annuler
- ✓ Il n'est pas possible de supprimer des objets ROM (objets d'usine).
- ✓ Les objets en mémoire Flash, sont par contre perdus une fois que vous les avez supprimés !
- ✓ un objet ROM écrasé par la sauvegarde d'un objet mémoire avec le même ID, semble disparaître, mais la suppression de l'objet mémoire enregistré rétablira l'objet ROM.

Objets dépendants

Un « objet dépendant » est un objet qui est lié dans la mémoire avec au moins un autre « objet ». Par exemple, si vous créez un « Setup » qui contient un « Program » que vous avez également créé, ce « programme » est un objet dépendant du « Setup ».

Lorsque vous commencez à supprimer un objet dont d'autres objets dépendent, le dialogue « Delete » vous donne le choix :

- ✓ « Delete dependent objects ? »
 - Pressez « Yes » pour supprimer l'objet et tous les objets dépendants quand vous exécuterez la fonction « Delete »
Toujours dans notre exemple ci-dessus, si vous supprimez le « Setup » que vous avez créé et choisissez de supprimer les objets dépendants, le « Programme » dépendant sera supprimé également.
 - Pressez « No » pour supprimer uniquement l'objet en gardant les objets dépendants
 - Dans notre exemple, le « Setup » serait effacé mais le « Programme » dépendant serait conservé.

NB : Dans tous les cas, seuls seront effacés les objets qui ne sont pas dépendants d'autres objets non concernés par la suppression.

Par exemple, supposons que vous avez deux « Setups » qui contiennent le même « Programme ». Si vous supprimez l'un de ces « Setups » et supprimez les objets dépendants avec lui, le « Setup » sera effacé, mais le « Programme » qui est présent dans l'autre « Setup » restera en mémoire.

1.6.5 Sauvegarde et chargement de fichiers : Mode « Storage »

La sauvegarde d'un fichier implique simplement la sélection d'objets simples ou de tous les objets personnels à sauvegarder comme un seul fichier.

Lors du chargement d'un fichier, un message propose :

- ✓ de conserver les numéros ID sauvegardés avec les fichiers d'origine (ce qui implique qu'ils remplaceront tous les objets qui portent ces numéros ID)
- ✓ ou de les ajouter aux objets existants (ce qui ne remplacera aucun objet, car si ces numéros sont déjà utilisés, il y a réassignation automatique des numéros ID des objets).

Voir Chapitre 11 pour plus d'informations sur le chargement et la sauvegarde des fichiers.

2 Utilisation avancée

2.1	MODE « PROGRAM »	39
2.2	MODE « SETUP »	116
2.3	MODE « QUICK ACCESS »	192
2.4	MODE « MASTER »	195
2.5	MODE « SONG » & « ÉDITEUR DE MORCEAU »	220
2.6	MODE « STORAGE »	251
2.7	« KEYMAP » & « ÉDITION D'ÉCHANTILLON »	261
2.8	TUTORIEL : MODE « SONG »	276
2.9	TUTORIEL : MODE SETUP »	286
2.10	CONSEILS POUR UTILISATEUR CHEVRONNÉ	313
2.11	ANNEXES	322

2.1 Mode « Program »

Les « Program » sont les objets sons qui permettent de jouer sur le « PC3LE ». Il s'agit de Presets de sons équivalents aux « patches », « Presets », « voix » ou « multis » trouvés sur d'autres synthés.

Le mode « Program » est le cœur du PC3LE, là où vous sélectionnez les « Programs » pour le jeu et l'édition.

Le « PC3LE » contient de superbes sons animés par la même puissance de synthèse que celle du « PC3 », et il facilite votre accès à cette synthèse.

- Dès la page principale du mode « Program » vous pouvez modifier les sons en bougeant les **encodeurs et commutateurs assignables**.
En effet pour chaque « Program » ROM d'usine, il y a des paramètres de synthèse affectés aux **commandes assignables**
- Ou bien pressez le bouton contextuel « V.A.S.T. » dans l'éditeur de « Program » pour accéder à l'éditeur de « programme V.A.S.T. » simplifié du « PC3LE »
 - tous les paramètres (quasiment identiques à ceux du « PC3 »),
 - changer les « chaînes d'effets »
 - réglages d'« arpégiateur »

Pads

Quand vous sélectionnez un « Programme », le PC3LE sélectionne aussi un « programme de batterie » (Drum) associé à déclencher au moyen des **pads**. (Le « Program » associé aux **pads** est assigné au canal MIDI 10).

Ainsi tout « Program » d'usine de la catégorie « Drums » peut être joué depuis les **pads**. Voir « page PADS » en page 6-12 pour des détails sur le changement de kit de batterie pour chaque « Program ».

Encodeurs assignables, commutateurs, pédales & molettes

En mode « Program », chacun des **encodeurs, commutateurs, pédales et molettes assignables** du PC3LE peut contrôler un paramètre spécifique de « Program » ou envoyer des valeurs MIDI « Control Change » à un équipement externe.

Chaque « Program » d'usine a déjà certains de ces **contrôleurs** assignés à des paramètres de « Program » (par exemple la fréquence du filtre, la durée d'attaque, l'ampleur de la distorsion, etc.).

- Pressez le bouton contextuel « Info » depuis la page principale du mode « Program » pour voir une liste des assignations définies pour chaque commande
Pour éditer ces assignations, voir « page PARAMETERS » § 2.1.3.1 ci-dessous

Les 5 **encodeurs rotatifs** du PC3LE peuvent contrôler jusqu'à 15 paramètres par « Program », fonctionnant comme 15 **encodeurs rotatifs** virtuels.

- ✓ Chacun de ces 5 **encodeurs rotatifs** peut contrôler 3 paramètres différents, et
- ✓ on a le choix entre 3 groupes de 5 paramètres à la fois.
- Pressez le bouton **SHIFT** à gauche de ces commandes pour sélectionner l'un des 3 jeux de 5 paramètres (s'ils sont assignés) à contrôler par ces **contrôleurs assignables**
La LED correspondante s'allume pour signaler la rangée active

Chaque rangée de commandes représente 5 des 15 paramètres à bouton rotatif virtuel :

- Rangée du haut (**Timbre-Reverb**) : Contrôleurs **1-5**,
- Rangée centrale (**CTL 6-10**) : Contrôleurs **6-10**,
- Rangée du bas (**CTL 11-15**) : Contrôleurs **11-15**.

La rangée de commandes du haut porte des noms de paramètres généraux, indiquant le type de paramètre généralement assigné pour chaque « Program » d'usine.

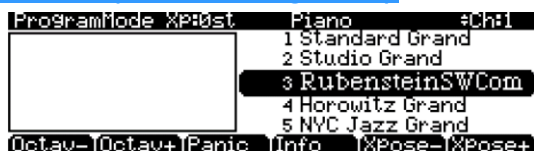
- Pressez le bouton contextuel « Info » depuis la page principale du mode « Program » pour voir exactement quels paramètres sont contrôlés

La commande **5** (marquée **Reverb**) contrôle presque toujours le niveau de départ Aux vers un effet de réverbération (parfois, c'est un effet « Delay »).

Les « Programs » d'orgue « KB3 » se conforment à un autre jeu d'assignations de contrôleurs, voir « Effets et commandes en temps réel en mode KB3 » en page 6-6.

2.1.1	PAGE « PROGRAMMODE » (MODE « PROGRAM »)	41
2.1.2	PROGRAMMES « V.A.S.T. » & « KB3 »	45
2.1.3	L'ÉDITEUR DE PROGRAMME	49
2.1.4	LISTE DES « PROGRAMS » D'USINE	334

2.1.1 Page « ProgramMode » (mode « Program »)



La ligne supérieure de la page d'entrée ou page principale du mode « Program » indique :

- ✓ le mode actuel,
- ✓ la transposition MIDI actuelle et
- ✓ le canal MIDI actuel.

La fenêtre d'infos à gauche de la page du mode « Program » affiche des informations sur les assignations de contrôleur du « Programme » actuel.

Changer la valeur d'une commande (tourner un **encodeur** ou presser un **commutateur**) fera s'afficher le nom du dernier contrôleur actionné conjointement au paramètre qui lui est assigné.

2.1.1.1	Sélectionner un « Program »	41
2.1.1.2	Écoute facile	42
2.1.1.3	Définir et sélectionner les « Programs favoris »	42
2.1.1.4	Les boutons contextuels en mode « Program »	42
2.1.1.5	Sauvegarder les réglages de contrôleur	43
2.1.1.6	Réglages d'arpégiateur (bouton ARP SETTINGS)	43
2.1.1.7	Bouton SPLIT/LAYER	44
2.1.1.8	Bouton TAP TEMPO	44

2.1.1.1 Sélectionner un « Program »

En mode « Program », un « Program » de PC3LE peut se sélectionner de 2 façons :

- Pressez un bouton « CATEGORY » pour lister tous les « Programs » de la catégorie, puis avec la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou les boutons de curseur **▲/▼**, faites défiler la liste
Les boutons « CATEGORY » sont sur le panneau avant, à droite de l'écran
 - Pressez le bouton « CATEGORY » **All** pour lister les « Programs » de toutes les catégories
 - Pressez le bouton de catégorie **SHIFT** et utilisez les boutons « CATEGORY » numérotés pour saisir un numéro d'identification de « Program » à atteindre, puis pressez le bouton de catégorie **ENTER** pour l'appeler
 - Pressez à nouveau le bouton de catégorie **SHIFT** pour ramener les boutons « CATEGORY » à leur fonction première
- ✓ La liste des « Programs » d'usine et autres objets (ainsi que leurs numéros ID) est donnée sur kurzweil.com.
 - ✓ En dehors du mode « General MIDI », les « Programs » utilisés par défaut pour le mode « GM » sont accessibles à partir de l'ID n°4096 (voir « General MIDI » en page 9-9 pour des détails).
 - ✓ Le PC3LE possède divers réglages pour répondre aux messages MIDI « Program Change » venant de sources externes (Cf. Chapitre 9 pour changer les « Programs » en envoyant des commandes « Program Change » à partir de votre contrôleur MIDI).

2.1.1.2 Écoute facile

- Pour entendre le son d'un « Program », sélectionnez le nom du « Program » (en mode « Program ») puis pressez le bouton **PLAY/PAUSE** pour en jouer un bref extrait. Le paramètre « Demo Button » de la page « Master Mode 2 » doit être actif pour que l'écoute facile fonctionne ; le paramètre est actif par défaut. Le mode « Master » est décrit au Chapitre 9

2.1.1.3 Définir et sélectionner les « Programs favoris »

Dans chaque catégorie, on peut sélectionner le « Program favori » qui sera automatiquement rappelé lors du choix de cette catégorie. Pour cela :

- Sélectionnez une catégorie en pressant un des boutons « CATEGORY » depuis le mode « Program » (assurez-vous que le bouton **SHIFT** des catégories n'est pas allumé).
- Choisissez un « Program » favori dans cette catégorie au moyen de la molette **ALPHA**, des boutons **-/+** ou des boutons de curseur **▲/▼**
- Sinon, vous pouvez appeler le « Program » en pressant le bouton **SHIFT** des catégories et en utilisant les **touches numériques** pour saisir le numéro d'identification du « Program », puis
- en pressant le bouton **ENTER** des catégories
Avec cette méthode, veuillez une fois votre sélection faite à éteindre le bouton **SHIFT** (Catégories) en le pressant à nouveau
- Pressez quelques secondes le bouton « CATEGORY » pour laquelle sauvegarder ce favori comme Programme » par défaut lors du choix de la catégorie

« Program » au démarrage

- Pour sauvegarder les réglages actuels du mode « Program » (canal sélectionné, « Program » sélectionné sur chaque canal), activez le mode « Master » puis sortez immédiatement
Le fait de sortir sauvegarde une « table master » (voir Chapitre 9, pour des détails). En faisant cela, le canal et le « Program » que vous avez sélectionnés se chargeront la prochaine fois que vous allumerez le « PC3LE »

2.1.1.4 Les boutons contextuels en mode « Program »

Bouton	Action
« Octav » -/+	Transpose par octave vers le bas/haut
Simultanément	Annule la transposition
« Panic »	Envoie un message « All Notes Off » et un message « All Controllers Off » sur les 16 canaux MIDI
« Info »	Affiche les assignations de contrôleurs du « Program » actuel • Faites défiler la page vers le bas avec la molette ALPHA ou les boutons -/+ Du texte d'information est automatiquement créé quand on assigne un contrôleur à un paramètre dans l'« éditeur de programme » (voir « Création automatique d'info » en page 6-52 pour des détails)
« Xpose -/+ »	Transposer rapidement par demi-tons À utiliser pour transposer l'ensemble du PC3LE jusqu'à 3 octaves. La ligne supérieure indique la valeur de transposition (Xpose) actuelle

Pressions
Simultanée
des 2 boutons

Ramène la transposition à zéro. Les boutons « Xpose » transposent le PC3LE, ainsi que tout appareil MIDI branché au port de sortie **MIDI Out**. Changer la transposition avec les boutons contextuels change aussi le réglage correspondant en page de transmission MIDI du mode « Master »

2.1.1.5 Sauvegarder les réglages de contrôleur

Sauvegarde en mode « Program » ou dans l'« éditeur de programme »

Notez la façon dont les « Program » sont sauvegardés quand on est en page principale de mode « Program » ou quand on est dans l'« éditeur de programme » :

- ✓ La LED du bouton **SAVE** s'allume dès qu'en modification est apporté aux contrôleurs physique du panneau ou à un paramètre dans l'éditeur de « Programme »
- ✓ Lors de la I PC3LE vous demande si vous souhaitez sauvegarder le « Program » actuel modifié.

AVERTISSEMENT : En cas de passage à autre « Programme », les changements apportés au « Programme » antérieur seront perdus sans avertissement !

- Pressez le bouton **SAVE** pour ouvrir le dialogue de sauvegarde dans lequel enregistrer votre version éditée du « Programme »

Sauvegarde d'un « Program » édité pour la première fois

Si le « Program » n'a jamais encore été édité, le premier numéro ID disponible est proposé par défaut comme emplacement de sauvegarde (pour que cela n'écrase pas le « Program » d'origine)

- Choisissez si besoin un autre numéro ID pour sauvegarder le « Program » et renommez-le le cas échéant
- Si c'est un « Program » ROM d'usine, pour le pressez simultanément les boutons **+/-** pour alterner entre ID d'origine et premier ID disponible dans l'espace personnel
 - La sauvegarde sous le numéro ID du « Program » d'usine d'origine écrase celui-ci, il peut être restauré en supprimant simplement le « Program » qui l'a écrasé (voir « Supprimer (Delete) » en § 2.1.3.6 ci-dessous.)

Modification d'un « programme » déjà édité

Si vous sauvegardez des changements apportés à un « programme » qui avait déjà été édité, le numéro ID correspondant sera automatiquement sélectionné.

- Presser simultanément les boutons **+/-** pour alterner entre la sélection du même numéro ID de « programme » et le premier numéro ID disponible dans l'espace utilisateur.
- Pour remplacer l'ancienne version au même numéro ID, presser le bouton **SAVE** 2 fois aura le même effet que presser le bouton **SAVE** puis le bouton contextuel « Save »

2.1.1.6 Réglages d'arpégiateur (bouton **ARP SETTINGS**)

Chaque « Programme » a ses propres réglages d'arpégiateur.

- Pressez le bouton **ARP SETTINGS** sur le panneau avant (sous les boutons de mode) pour ouvrir la page « Arpeggiator 1 » dans laquelle régler de l'arpégiateur du « programme » sélectionné
Voir Chapitre 7, « Les pages ARP1 & ARP2 pour en savoir plus sur ces réglages.

En mode « Program », l'arpégiateur fonctionne comme le fait un simple arpégiateur en mode « Setup », sauf que la page « Arpeggiator 2 » n'a pas de paramètres « SyncTo », « SyncType », ou « Num Beats » comme en mode « Setup ».

2.1.1.7 Bouton **SPLIT/LAYER**

- Pressez le bouton **SPLIT/LAYER** pour créer une configuration « split » ou « layer » à jouer en mode « Setup » et ouvrir la page « Split/Layer »
Voir Chapitre 7, « Bouton Split/Layer » pour des détails sur la façon d'utiliser cette page.

Note : arriver en page « Split/Layer » depuis le mode « Program » est la même chose que depuis le mode « Setup », sauf que :

- ✓ votre résultat sera un nouveau « Setup » et non l'ajout d'une nouvelle « zone split/layer » à un « Setup » existant comme ce serait le cas si vous accédez à la page « Split/Layer » depuis le mode « Setup ».
- ✓ De plus, le « programme » actuellement sélectionné est assigné à la « zone 1 » d'un nouveau « Setup », et les **contrôleurs physiques** sont assignés par défaut au « Programme » de la « zone 1 » (bien que vous puissiez changer cela par la suite en mode d'édition de « Setup »).

2.1.1.8 Bouton **TAP TEMPO**

- Vous pouvez utiliser le bouton **TAP TEMPO** pour régler le tempo de l'arpégiateur en mode « Program » (ou pour régler le tempo du système ou de la « séquence » dans d'autres modes)
Battez les noires durant une ou deux mesures au tempo voulu sur le bouton **TAP TEMPO** pour fixer un tempo (Battre si besoin plus longtemps pour de meilleurs résultats).
Cela ouvre aussi la page « Tap Tempo » qui vous donne plus d'options de battue manuelle du tempo.
Le nouveau tempo ainsi battu est affiché dans le champ « tempo », et la LED du bouton **TAP TEMPO** clignote à ce tempo
- Pressez le bouton **EXIT** ou le bouton contextuel « Done » pour revenir à la page principale du mode « Program ».



- Sinon, un contrôleur temporaire peut être défini dans le champ « Temporary TAP Controller », ou bien vous pouvez battre le tempo sur le bouton contextuel « Tap »
Le contrôleur temporaire de tempo (Temporary TAP controller) n'agit qu'en écran « Tap Tempo » et reste sélectionné si l'on accède à l'écran « Tap Tempo » depuis d'autres modes, mais la sélection retourne sur OFF après extinction.
- Vous pouvez aussi assigner un contrôleur (tel qu'une **pédale commutateur**) à la destination de contrôleur 168, « Tap Tempo », pour qu'il serve de bouton **TAP TEMPO** sans afficher la page « Tap Tempo »
Cela peut se faire dans le « Setup de contrôle » (voir « Le Setup de contrôle » en page 7-73.)
Toute valeur MIDI reçue par la destination 168 envoie un signal de battue à la fonction « Tap tempo ». L'exploitation de cette possibilité est optimale avec un commutateur assignable (ou une pédale commutateur).

Configurez le commutateur choisi pour qu'il fonctionne en mode bascule, ait ses contrôles « On / Off » sur la destination 168 (Tap Tempo), et réglez les valeurs « On et Off sur n'importe quelle valeur autre que None (aucune).
« Entry » et « Exit State » doivent être réglés sur « None ».

2.1.2 Programmes « V.A.S.T. » & « KB3 »

Il est important de comprendre la différence entre « programmes V.A.S.T. » et « programmes KB3 ».

- ✓ Les « programmes V.A.S.T. » contiennent jusqu'à 32 couches. Chaque couche contient soit des échantillons (le plus souvent utilisés pour recréer des sons d'instruments conventionnels) soit des « oscillateurs KVA » (utilisés pour la synthèse analogique virtuelle). Chaque couche est pré-réglée pour être déclenchée par le clavier dans des tessitures et plages de dynamique spécifiques. La possibilité de déclencher autant de couches donne des « Programs » détaillés et plus réalistes. Chaque couche est aussi dirigée au travers d'« algorithmes » sophistiqués de traitement de signal numérique (DSP) qui façonnent le timbre et d'autres aspects des sons.
- ✓ Les « Programmes KB3 » utilisent une architecture très différente. Il n'y a pas de couche ou d'« algorithme », juste un ensemble d'oscillateurs (conçus pour émuler les roues phoniques d'un orgue Hammond) qui commencent à fonctionner dès que vous sélectionnez un « Programme KB3 ». Des tests et des analyses approfondis de plusieurs orgues à roues phoniques, ont conduit à une modélisation Kurzweil imitant ce son unique. Chaque oscillateur fonctionne indépendamment et possède ses propres réglages de hauteur et d'amplitude. Les oscillateurs – que nous appellerons dorénavant roues phoniques – sont divisés en deux groupes : supérieur et inférieur. Les roues phoniques supérieures utilisent les échantillons des « Keymaps » du PC3LE pour générer le son, alors que les roues phoniques inférieures emploient des ondes sinusoïdales.

Les « programmes KB3 » sont suffisamment différents des « programmes V.A.S.T. » pour que nous utilisions le terme mode « KB3 » pour décrire ce qui se passe lorsque vous jouez d'un « programme KB3 ». Chaque fois que vous jouez d'un « programme KB3 », vous êtes en mode « KB3 ».

- Vous pouvez trouver des « programmes KB3 » en pressant le bouton « CATEGORY » **Organ** alors que vous êtes en mode « Program »
Les « programmes » qui utilisent le mode « KB3 » allumeront la LED **KB3** à gauche des **encodeurs rotatifs**, indiquant ainsi que les **encodeurs rotatifs** et **commutateurs** sont maintenant dédiés aux « commandes d'orgue » sérigraphiées sur le panneau avant.
« KB3 program » s'affiche dans la fenêtre d'infos du mode « Program ».

Note : vous ne pouvez jouer de « programmes KB3 » que sur un seul canal à la fois. Quand un canal autre que celui actuellement sélectionné utilise un « programme KB3 », la fenêtre d'infos en page principale du mode « Program » indique quel canal MIDI utilise un « Programme KB3 ».

2.1.2.1	Effets et commandes en temps réel en mode KB3	46
2.1.2.2	Contrôle MIDI des « Programmes KB3 »	48

2.1.2.1 Effets et commandes en temps réel en mode « KB3 »

Vous disposez d'un contrôle en temps réel sur de nombreux éléments des « Programmes KB3 » directement depuis le panneau avant.

- ✓ Les **encodeurs rotatifs** émulent les tirettes harmoniques si essentielles au son des roues phoniques, alors que
 - ✓ les **commutateurs** au-dessus d'eux peuvent contrôler les effets « KB3 » : Leslie, vibrato, chorus et percussion.
 - Utilisez le bouton **SHIFT** à côté de chaque jeu de commandes pour accéder à tous les paramètres disponibles
 - ✓ Quand vous utilisez un « Programme KB3 » en mode « Program », les **encodeurs rotatifs** et **commutateurs assignables** contrôlent toujours les « KB3 ».
 - ✓ En mode « Setup », les **commutateurs assignables** servent par défaut à couper et rétablir le son des « zones ».
 - Si vous voulez que les **commutateurs assignables** contrôlent les fonctions d'un « programme KB3 » dans un « Setup », vous pouvez éditer le « Setup » et automatiquement assigner les **commandes KB3** à l'aide du bouton contextuel « KB3CTL » dans l'éditeur de « Setup ».
- Voir « KB3CTL (commandes KB3) » en page 7-70 § 2.2.3.11 ci-dessous.

2.1.2.1.1	Tirettes en mode « KB3 »	46
2.1.2.1.2	Boutons d'effets en mode « KB3 » (Commutateurs assignables)	46
2.1.2.1.3	Assignations supplémentaires de contrôleur en mode « KB3 »	47

2.1.2.1.1 Tirettes en mode « KB3 »

Les tirettes harmoniques des anciens orgues à roues phoniques imitent les registres d'un orgue à tuyaux, en contrôlant l'amplitude des fondamentales ou des harmoniques des notes (tirette sortie pour augmenter l'amplitude, rentrée pour la diminuer).

Les **encodeurs rotatifs** du PC3LE jouent le rôle des 9 tirettes harmoniques présentes sur la plupart des orgues à roues phoniques. Baisser ces encodeurs revient à repousser les tirettes (enlever des fondamentales ou des harmoniques). Le tableau ci-dessous montre comment les **encodeurs rotatifs** sont associés aux fonctions des tirettes standards.

Sous-harmoniques		Fondamentale	Harmoniques					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3	Bouton 4	Bouton 5	Bouton 6 Rangée 2	Bouton 7 Rangée 2	Bouton 8 Rangée 2	Bouton 9 Rangée 2

1-Tableau 6-1 Réglages des tirettes harmoniques standard d'un B3 Hammond

2.1.2.1.2 Boutons d'effets en mode « KB3 » (Commutateurs assignables)

Quand on utilise un « programme KB3 », les **commutateurs assignables** contrôlent les effets KB3. Les LED des **commutateurs assignables** indiquent le statut des divers effets pour le « programme KB3 » actuel. Ce statut est sauvegardé au sein de chaque « programme KB3 ». Vous pouvez changer les effets en temps réel en pressant les boutons (ou en envoyant les valeurs de contrôleur MIDI adéquates à partir de votre contrôleur MIDI ; voir le Tableau 6-3 en page 49 pour des détails).

Les réglages « On/Off » des **commutateurs assignables** pour un « programme KB3 » ne sont pas automatiquement sauvegardés ; les **commutateurs** retournent au statut « On »/ « Off » pour lequel ils étaient programmés à la prochaine sélection du « Programme ». Si vous avez changé leur réglage par rapport à ce qui est sauvegardé dans le « Programme », le bouton **SAVE** s'allume.

- Pressez le bouton **SAVE** pour sauvegarder les changements apportés au « Programme » actuel, ou pour renommer le « Programme » et le sauvegarder sous un nouveau numéro ID.
- Quand vous choisissez un numéro ID, pressez simultanément les boutons - / + (sous la molette **ALPHA**) pour sauter au numéro ID d'origine si vous souhaitez remplacer le « Programme » d'origine.
- ✓ Si vous changez le réglage des **commutateurs assignables** dans l'éditeur de « Programme », le PC3LE vous demandera de sauvegarder les changements lorsque vous quitterez l'éditeur de « Programme ».
- ✓ Si vous n'aimez pas ces changements, vous pouvez quitter l'éditeur sans sauvegarder et le « Programme » retrouvera ses réglages antérieurs.

En mode « KB3 », les **commutateurs assignables** envoient aussi des messages MIDI de commande et y répondent. Voir le Tableau 6-3 en page 49 pour des détails.

Vous pouvez modifier les réglages programmés pour les boutons du mode « KB3 » afin que ces derniers aient des fonctions « non-KB3 », comme le contrôle d'un « effet Aux », en changeant les réglages de la page « Parameters » de l'éditeur de « Programme ».

N° de commut.	Catégorie d'effets	Nom du bouton	Paramètre correspondant	Commentaires
1	Rotary	Slow/Fast	Rotary Slow/Fast	
2		Brake	Rotary Brake	
3	Vibrato	On / Off	Chorus/Vibrato On/Off	
4		Chorus / Vibrato	Chorus/Vibrato Select	Inactif si commutateur 3 sur off
5		Depth 1 / 3	Chorus/Vibrato Depth	Inactif si commutateur 3 sur off
6 (rangée 2)	Percussion	On / Off	Percussion On/Off	
7 (rangée 2)		Volume Loud / Soft	Percussion Level	Inactif si commutateur 6 sur off
8 (rangée 2)		Decay Fast / Slow	Percussion Decay	Inactif si commutateur 6 sur off
9 (rangée 2)		Pitch High / Low	Percussion Pitch	Inactif si commutateur 6 sur off
10 (rangée 2)	Click	On / Off	KeyClick On/Off	

2 -Tableau 6-2 Boutons d'effets du mode KB3 et paramètres correspondants

2.1.2.1.3 Assignations supplémentaires de contrôleur en mode « KB3 »

Les autres assignations par défaut pour les « Programme » d'usine KB3 comprennent :

- ✓ Le bouton rotatif **10** et la pédale CC 1 contrôlent le paramètre « Swell » (pédale de volume).
- ✓ Le bouton rotatif **11** contrôle le paramètre « Leakage », qui détermine le niveau de “fuite” simulée de signal en provenance des roues phoniques adjacentes. Généralement, monter le paramètre « Leakage » crée un son d'orgue “plus sale”. Cela peut servir à émuler des orgues d'âges différents, car un orgue plus ancien est d'autant plus enclin à ce type de fuite qu'il est âgé et que ses condensateurs commencent à fuir.
- ✓ La **molette de modulation** contrôle l'ampleur de la distorsion (Distortion Drive).

- ✓ La **pédale de Sustain** (Switch Pedal 1) contrôle le paramètre « Rotary FootSw », qui fait alterner la vitesse de rotation entre lente (Slow) et rapide (Fast).

2.1.2.2 Contrôle MIDI des « Programmes KB3 »

Numéros de contrôleur

Le Tableau 6-3 liste les numéros des contrôleurs MIDI qui agissent sur les fonctions « KB3 ».

- Envoyez le message de numéro de contrôleur listé avec la valeur adéquate pour contrôler par MIDI chaque fonction « KB3 »
Le PC3LE transmet également ces numéros de contrôleur à son port MIDI Out quand vous utilisez ces fonctions KB3

Fonction de « programme KB3 »	N° de contr. MIDI	Valeurs	
Dist Drive (molette de modulation)	1	0 = ampleur de distorsion minimale. 127 = ampleur de distorsion maximale. Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum de la distorsion.	
Swell (CC/Volume/Pédale d'expression)	11	0 = Swell (volume) minimal. 127 = Swell (volume) maximal. Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum du Swell.	
Tirette 1 (bouton rotatif 1)	14	Paramètre Steps réglé sur (0-8) (voir <i>Paliers (Steps)</i> en page 6-62 pour des détails)	Paramètre Steps réglé sur (0-127) (voir <i>Paliers (Steps)</i> en page 6-62 pour des détails)
Tirette 2 (bouton rotatif 2)	15		
Tirette 3 (bouton rotatif 3)	16		
Tirette 4 (bouton rotatif 4)	17		
Tirette 5 (bouton rotatif 5)	18	115-127 = volume 8	0 = volume min. 127 = volume max. Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum du volume.
Tirette 6 (bouton rotatif 6)	19	101-114 = volume 7	
Tirette 7 (bouton rotatif 7)	20	87-100 = volume 6	
Tirette 8 (bouton rotatif 8)	21	73-86 = volume 5	
Tirette 9 (bouton rotatif 9)	22	58-72 = volume 4	
		44-57 = volume 3	
		30-43 = volume 2	
		16-29 = volume 1	
		0-15 = volume 0	
Contrôle de Swell (bouton rotatif 10)	23	0 = Swell (volume) minimal. 127 = Swell (volume) maximal. Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum du Swell.	
Niveau de fuite ou "Leakage" (bouton rotatif 11)	24	0 = niveau de fuite minimal. 127 = niveau de fuite maximal. Les valeurs entre 0 et 127 vont du minimum au maximum du niveau de fuite.	
Effet rotatif lent/rapide (commutateur 1)	80	0-63 = lent (Slow), 64-127 = rapide (Fast)	
Freinage d'effet rotatif (commutateur 2)	81	0-63 = freinage (Brake) Off, 64-127 = freinage (Brake) On	
Chorus/Vibrato On/Off (commutateur 3)	82	64-127 = On, 0-63 = Off	
Sélection de Chorus/Vibrato (commutateur 4)	83	0-63 = Vibrato, 64-127 = Chorus	
Ampleur de Chorus/Vibrato (commutateur 5)	85	0-42 = ampleur (Depth) 1, 43-85 = ampleur (Depth) 2, 86-127 = ampleur (Depth) 3	
Percussion On/Off (commutateur 6)	86	64-127 = On, 0-63 = Off	
Niveau de percussion fort/doux (commutateur 7)	87	64-127 = fort (Loud), 0-63 = doux (Soft)	

Fonction de « programme KB3 »	N° de contr. MIDI	Valeurs
Déclin rapide/lent de la percussion (comm. 8)	88	64-127 = rapide (Fast), 0-63 = lent (Slow)
Hauteur élevée/basse de la percussion (comm. 9)	89	64-127 = élevée (High), 0-63 = basse (Low)
Clic de touche On/Off (commutateur 10)	90	64-127 = On, 0-63 = Off

3 - Tableau 6-3 Assignations des contrôleurs MIDI KB3

2.1.3 L'« éditeur de programme »

Les types de paramètres en italiques ci-dessous sont décrits dans « Paramètres communs de contrôle du DSP » en page 6-29 § 2.1.3.7.3.7.2 ci-dessous.

Vous pouvez utiliser l'« éditeur de programme » pour encore plus modifier les sons ROM pré-réglés en usine.

- Pour accéder à l'« éditeur de programme », passez en mode « Program » en pressant le bouton **PROGRAM** en face avant, puis pressez le bouton **EDIT** en face avant. La page « EditProg:PARAMETERS » apparaîtra (voir ci-dessous) avec des boutons contextuels pour les autres pages de base de l'« éditeur de programme ». Pour des paramètres d'édition plus poussée, voir « Le bouton contextuel V.A.S.T. » § 2.1.3.7 ci-dessous.

Parameter	MIDI Value	Control Source
EditProg:PARAMETERS		Prog
Pan	None	MIDI 10
Expression	None	CC Pedal 1
Pad Lyr Brightness	0	Knob 2
Piano Env Release	0	Knob 3
Pad Lyr Env Control	0	Knob 6
Aux FX Wet/Dry	7	Knob 5
more	BASIC	PADS
	PARAMS	FX
		more

2.1.3.1	Page « PARAMETERS »	49
2.1.3.2	Page « BASIC »	52
2.1.3.3	Page « PADS »	53
2.1.3.4	Page « EFFECTS » (FX)	54
2.1.3.5	Pages « ARPEGGIATOR 1 & 2 » (ARP 1, ARP 2)	56
2.1.3.6	Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de programme »	57

2.1.3.1 Page « PARAMETERS »

- Pressez le bouton contextuel « PARAMS » pour afficher la page « PARAMETERS » (voir ci-dessus). La page « PARAMETERS » vous permet d'accéder à tous les paramètres contrôlables pour le « Programme » actuel. Tous les « Programs » ont au moins 5 paramètres de base :
 - ✓ Pan (panoramique),
 - ✓ Expression (volume du « Programme »),
 - ✓ Aux FX1 Wet/Dry (mixage d'effet 1),
 - ✓ Sustain (effet de pédale forte) et
 - ✓ Sostenuto (effet de pédale tonale).

La page « Parameters » affiche aussi tous les paramètres de synthèse V.A.S.T. disponibles pour le « Programme » actuel et les paramètres pour les « effets Aux et en insertion » sur le

« Programme » actuel (si des effets sont utilisés). Tous les paramètres disponibles sont listés (des paramètres V.A.S.T. supplémentaires peuvent être ajoutés en faisant des assignations de contrôle de paramètre dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. » § 2.1.3.7.3 ci-dessous pour des détails). Pour chaque paramètre, vous pouvez fixer une valeur MIDI ainsi qu'une source de contrôle.

La colonne de gauche liste les paramètres disponibles, la colonne centrale affiche la valeur MIDI pour chaque paramètre, et la colonne de droite affiche la source de contrôle (soit un **contrôleur physique**, soit un numéro de CC MIDI) de ce paramètre. Pour chaque paramètre sélectionné, la ligne en haut à droite affiche le type de paramètre dont il s'agit. Les 3 types de paramètre sont :

- ✓ « Prog » (soit un des 5 paramètres de base, soit un paramètre propre au « Programme »),
- ✓ FXAux1 (un paramètre pour la « chaîne d'effets Aux » actuelle du « Programme ») et
- ✓ FXInsert1 (un paramètre pour la « chaîne d'effets insérée » dans le « Programme »).

Les « programmes de batterie » (Drum) peuvent avoir plusieurs « chaînes d'effets insérées ». Si vous n'entendez plus le son des « programmes » sur un canal MIDI, ou si les « programmes » ne sont produits que par l'enceinte gauche ou droite pour un canal MIDI, cela peut être dû aux changements que vous avez effectués en page « Parameters », même sans avoir sauvegardé de « programme ». Voir les notes ci-dessous pour des explications et des solutions.

2.1.3.1.1	Paramètres	50
2.1.3.1.2	Valeurs MIDI	51
2.1.3.1.3	Source de contrôle	51

2.1.3.1.1 Paramètres

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner un paramètre dans la colonne de gauche et avec la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou les boutons de curseur **▲/▼**, faites défiler les paramètres dans cette colonne

Tous les « programmes » ont au moins 5 paramètres de base:

- ✓ « Pan » (panoramique),
- ✓ « Expression » (volume du « Programme »),
- ✓ « Aux FX1 Wet/Dry » (mixage d'effet 1),
- ✓ « Sustain » (effet de pédale forte) et
- ✓ « Sostenuto » (effet de pédale tonale).

La colonne des paramètres affiche aussi tous les paramètres de synthèse V.A.S.T. disponibles pour le « Programme » actuel et les paramètres pour les « effets Aux et en insertion » sur le « Programme » actuel (si des effets sont utilisés). Tous les paramètres disponibles sont listés (des paramètres V.A.S.T. supplémentaires peuvent être ajoutés en faisant des assignations de contrôle de paramètre dans l'éditeur de « programme V.A.S.T. », voir « Le bouton contextuel V.A.S.T. » en page 6-16 § 2.1.3.7 ci-dessous pour des détails). Voir « Note sur l'allocation des ressources du processeur » § 2.1.3.4 ci-dessous pour des détails sur les paramètres marqués « Not Available ».

2.1.3.1.2 Valeurs MIDI

- Pour changer la valeur ou le contrôleur MIDI d'un paramètre, pressez le bouton de curseur ► afin de surligner la colonne centrale ou de droite.
- Dans la colonne de valeur MIDI (au centre), utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** pour saisir une valeur MIDI de 0 à 127, ou encore « None » en descendant en dessous de 0.
- Vous pouvez aussi utiliser le **pavé alphanumérique** puis le bouton **ENTER** pour saisir une valeur MIDI
 Pour les paramètres qui ont comme source de contrôle un **commutateur** ou une **pédale commutateur**, les valeurs MIDI disponibles sont « None », « Off » et « On ».
- Vous pouvez saisir ces valeurs avec le **pavé alphanumérique**. Pour choisir la valeur « None », saisissez -1 suivi du bouton **ENTER**.
 Pour choisir la valeur « Off », saisissez 0 (ou tout nombre inférieur à 64) suivi du bouton **ENTER**.
 Pour choisir la valeur « On », saisissez 127 (ou tout nombre supérieur à 63) suivi du bouton **ENTER**.

Note importante sur les valeurs « None »

Pour tous les « Programs » ROM d'usine, 4 des paramètres standards (Pan, « Expression », « Sustain » et « Sostenuto ») sont réglés sur « None » par défaut. Si vous changez une de ces valeurs, que ce soit en page « Parameters » de l'« éditeur de programme » ou à l'aide d'un **contrôleur physique** en mode « Program » (ou dans l'« éditeur de programme »), la même valeur sera utilisée par tout autre « Program » sélectionné, si ce dernier utilisait une valeur « None » pour ce même paramètre. Ces valeurs restent en vigueur même si vous ne sauvegardez pas le « Program ». Cela peut être utile quand, par exemple, vous utilisez une **pédale d'expression** pour contrôler le volume du « Program ». Par défaut, tous les « Program » ROM d'usine ont leur paramètre « Expression » réglé sur « None », et « Expression » (volume du « Programme ») peut par défaut être contrôlée par une **pédale d'expression** branchée à la prise **CC Pedal** (voir Le « Setup de contrôle » en page 7-73 pour en savoir plus sur les réglages par défaut des contrôleurs).

Avec une **pédale d'expression** branchée en prise **CC Pedal**, vous pouvez contrôler le volume de tout « Program » ROM d'usine, mais quand vous sélectionnez un autre « Program » ROM d'usine, il aura le volume que vous avez fixé avec la **pédale d'expression** dans le dernier « programme ». Ainsi, le volume de vos « Programs » restera constant et pourra toujours être changé par la **pédale d'expression**. Si vous souhaitez qu'un « programme » ait un volume par défaut, vous devez fixer une autre valeur MIDI que « None » pour le paramètre « Expression ». Pour tous les paramètres ayant une valeur MIDI « None », aucune valeur réglée avec une **commande physique** ne sera sauvegardée avec le « Program ». Vous devez régler la colonne de valeur MIDI pour ce paramètre sur autre chose que « None » pour définir et sauvegarder une valeur.

Note concernant les « Programmes KB3 » : les paramètres « Drawbar » (tirette) n'acceptent que les valeurs MIDI de 0 à 8 (représentant les réglages des tirettes) ainsi que « None ».

2.1.3.1.3 Source de contrôle

- Dans la colonne « Source de contrôle » (à droite), choisissez un **contrôleur physique** du PC3LE comme source de contrôle en maintenant le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** pendant que vous bougez le contrôleur désiré.
- Vous pouvez aussi utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** pour choisir un des **contrôleurs physiques** comme source de contrôle ou pour choisir la valeur « None »

- si vous ne souhaitez pas utiliser de **contrôleur physique** pour ce paramètre. Vous pouvez aussi choisir la valeur « None » en saisissant -1 avec le **pavé alphanumérique**, suivi du bouton **ENTER**.
- Pour choisir comme source de contrôle un numéro de CC MIDI, vous devez saisir le numéro du contrôleur avec le **pavé alphanumérique** suivi du bouton **ENTER**.
- La molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** vous ramèneront à la liste des contrôleurs physiques
- Aussi, les **contrôleurs physiques** utilisent chacun un des numéros de CC MIDI disponibles, donc vous devez choisir un des autres numéros de CC disponibles quand vous utilisez une source de contrôle MIDI externe.

Voir page 7-75 pour une liste des numéros de CC utilisés par défaut par les **contrôleurs physiques**.

Note importante concernant la sélection d'une source de contrôle :

Quand vous changez la source de contrôle d'un paramètre, la nouvelle source de contrôle donne immédiatement sa valeur actuelle comme valeur MIDI du paramètre actuel. Si la valeur MIDI du paramètre est « None », la nouvelle valeur sera fixée mais la colonne de valeur MIDI pour le paramètre continuera d'afficher « None » (voir ci-dessus pour une « Note importante sur les valeurs None »). Cela peut être perturbant si, par exemple, vous êtes en train de changer la source de contrôle du paramètre « Expression » et réglez accidentellement la valeur MIDI sur 0, car vous n'en sauriez rien puisque « None » serait toujours affiché. Si vous éditez les paramètres d'un « Program » et si celui-ci cesse soudainement de produire du son, cela peut en être la cause. Dans ce cas, réglez pour « Expression » une autre valeur MIDI que « None », ou utilisez la source de contrôle que vous avez associée à « Expression » pour augmenter la valeur MIDI.

2.1.3.2 Page « BASIC »

En page « BASIC », vous pouvez faire les réglages de base pour le « Program » actuellement sélectionné (voir ci-dessous).



OutGain

Règle le niveau de sortie du « Program » actuellement sélectionné jusqu'à -96 dB ou +20 dB.

Bend Up, Bend Down

Ces paramètres définissent la variation de hauteur obtenue avec la **molette de hauteur** (Bend Up/Bend Down). Ces 2 paramètres « Bend » peuvent être réglés pour obtenir une variation de hauteur atteignant jusqu'à 72 demi-tons vers le haut/bas. Les valeurs de hauteur se règlent en centièmes de demi-ton. Pour les 2 paramètres « Bend », des valeurs positives font monter la hauteur et des valeurs négatives la font baisser. De grandes valeurs positives peuvent amener des échantillons au-delà de leur limite supérieure de transposition avant que la course de la **molette de hauteur** n'ait atteint son maximum. Il n'y a pas de limite quand on fait varier la hauteur vers le bas.

Category

Ce paramètre définit la catégorie dans laquelle sera rangée ce « Program » pour sa sélection au moyen des boutons « CATEGORY » depuis la page principale du mode « Program ». Par exemple, si vous éditez dans la catégorie « Leads » un « Programme » que vous souhaitez

principalement employer comme basse synthé, vous pouvez le faire apparaître dans la catégorie « Syn Bass » en réglant ce paramètre sur « SynBass ».

- Quand ce paramètre est sélectionné, pour choisir une catégorie, pressez le bouton « CATEGORY » correspondant sur le panneau avant

Ou bien

Vous pouvez aussi choisir une catégorie avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**.

En plus de la catégorie choisie ici, tous les « Programs » édités peuvent être visualisés en pressant le bouton de catégorie « User » (utilisateur, catégorie personnelle).

2.1.3.3 Page « PADS »

- Utilisez la page « PADS » pour assigner des notes aux 8 pads (voir ci-dessous).

Quand vous sélectionnez un « Program », le PC3LE sélectionne aussi un « programme de batterie » associé à déclencher au moyen des **pads**. Le « programme » associé aux **pads** est assigné au canal MIDI 10. De plus, tout « programme d'usine » de la catégorie « Drums » peut être joué depuis les **pads**. Les **pads** peuvent être utilisés pour des fonctions supplémentaires en mode « Setup », voir « Pads » en page 7-16 pour des détails.



Drum Pad Program

Utilisez ce champ pour sélectionner le « Program » qui sera joué par les **pads**.

- Pour sélectionner un « programme », pressez un des boutons « CATEGORY » puis parcourez la liste des « programmes » à l'aide de la molette **ALPHA** ou des boutons **-/+**.

Vous pouvez aussi saisir un numéro ID de « Program » en pressant le bouton de catégorie **SHIFT** pour allumer sa DEL, et en utilisant le **pavé alphanumérique** pour saisir le numéro ID puis en pressant **ENTER**.

Vous pouvez aussi régler ce paramètre sur « Self » en saisissant -1 sur le **pavé alphanumérique** et en pressant **ENTER** ou en faisant défiler la liste des « Programs » jusqu'à sa fin.

Régler ce paramètre sur « Self » assigne les pads au déclenchement de notes sur le canal MIDI actuel. C'est recommandé plutôt que de choisir le même « Program » dans le champ « Drum Pad Program » car cela évite de consommer des ressources d'effets de deux canaux (le canal actuel et le canal 10, le canal des pads). Un réglage « Self » utilise les mêmes ressources d'effets que le canal actuel, ce qui économise des ressources d'effets pour les autres pistes.

- Pour désactiver les pads, réglez ce paramètre sur « None » en saisissant le 0.

Note : le canal 10 ne peut utiliser que son « Program » actuel comme « Program » pour les **pads** de batterie (Drum Pad Program), quelle que soit la sélection en page « PADS ». Aussi, tous les « Programs » d'usine de la catégorie « Drums » ont « Self » sélectionné comme « Drum Pad Program » par défaut.

Assignations des pads

En page « Pads », 8 cases représentent les 8 **pads**, et chaque case affiche la note que déclenche ce **pad**. Pour changer l'assignation de note d'un **pad**, sélectionnez d'abord le pas avec les **boutons de curseur** puis sélectionnez la note.

- Pour sélectionner une note, maintenez le bouton **ENTER** et jouez la note désirée sur le clavier,
Ou bien utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** afin de parcourir la liste de notes.

Vous pouvez aussi sélectionner une note par numéro de note MIDI. Pour cela, saisissez le numéro sur le **pavé alphanumérique** puis pressez le bouton **ENTER**.

Aux Send Level Offset

Utilisez ce champ pour ajuster la quantité de signal envoyée par le « Programme » des **pads** du canal MIDI 10 aux effets Aux du « Programme » sur le canal MIDI actuellement sélectionné. Chaque « Programme » sélectionné pour le canal MIDI 10 (ainsi que les « Programmes » pour les autres canaux) est mémorisé avec un niveau de départ qui détermine combien de signal est envoyé aux « effets Aux ». Avec le paramètre « Aux Send Level Offset » de la page « PADS », vous pouvez rapidement changer le niveau de départ Aux du « Programme » sur le canal MIDI 10 sans éditer ce « Programme ».

2.1.3.4 Page « EFFECTS » (FX)

- Pressez le bouton contextuel « FX » pour appeler la page « EFFECTS » (effets ou FX).

Utilisez cette page pour appliquer des effets audio à un « Programme ». Vous pouvez choisir une chaîne d'effets pour l'insertion et une autre pour les « effets Aux ». Certains « Programmes de batterie » utilisent plusieurs « chaînes d'effets insérées ».

Les « chaînes » contiennent une variété d'effets incluant différents types de

Reverb	Égaliseur
Chorus	Compression
Delay	Filtre
Flanger	filtre suiveur d'enveloppe
Phaser	stimulateur de fréquence
Trémolo	modulateur en anneau
Panoramique	décalage de fréquence
Leslie	LFO de hauteur et stereoizer
Distorsion	

- ✓ Les chaînes 1 à 81 contiennent de nombreuses « Setup » de ces effets, qui sont utiles pour rapidement trouver l'effet qui convient
- ✓ Les chaînes restantes servent aux « Programme », « Setups » et « séquences » d'usine, bien qu'elles puissent être utilisées aussi pour ces mêmes objets utilisateur.

Si vous trouvez un « Programme », « Setup » ou « séquence » qui utilise un effet que vous aimez, regardez son numéro de chaîne dans l'éditeur de « Programme », « Setup » ou « séquence » pour pouvoir l'utiliser ultérieurement dans votre propre « Programme », « Setup » ou « séquence ». Vous trouverez une liste complète des chaînes d'effets du PC3LE sur kurzweil.com. § 3 ci-dessous



Dans le PC3LE, un « Programme » peut avoir :

- ✓ une chaîne contenant jusqu'à 8 « effets par insertion » et
- ✓ une « chaîne » de 8 « effets Aux » (voir la note ci-dessous pour des détails sur les limitations de taille des chaînes).

Les « effets insérés » ne s'appliquent qu'au « Programme » actuel, tandis que les « effets Aux » reçoivent le signal de tous les « départs Aux » de « Programmes » actifs.

Note sur l'allocation aux effets des ressources du processeur

Chaque « chaîne d'effets » est composée d'un effet ou d'une série d'effets. Chaque effet consomme une partie de la puissance de traitement d'effets, qui dépend de la complexité de l'« algorithme » de l'effet (les effets plus complexes nécessitent plus de puissance de traitement). La puissance de traitement (DSP) nécessitée par chaque « chaîne » est représentée par un nombre d'unités de DSP ». Tous les effets insérés et « effets Aux » du mode actuellement sélectionné se partagent les 10 unités de DSP disponibles.

En haut à droite de la page « EFFECTS », vous pouvez voir combien d'unités de DSP sont utilisées par la chaîne sélectionnée. Le chiffre de gauche est le nombre d'unités de DSP de la chaîne sélectionnée, et le chiffre de droite le nombre total d'unités de DSP utilisées par le « Programme ». Si l'ajout d'effets vous fait dépasser les 10 unités de DSP, aucun effet ne sera appliqué au « Programme ». « Max 10 » s'affichera en haut à droite de la page « EFFECTS » si vous avez dépassé le nombre maximal de 10 unités DSP disponibles.

Les 10 unités de DSP disponibles offre la plupart du temps assez de puissance de traitement pour un seul « Program », mais si vous utilisez à la fois plusieurs « Programs » avec des « effets insérés », vous pouvez avoir à retirer des effets d'un « Program » pour allouer plus d'unités de DSP aux autres « Programs ». Si une « chaîne » est sélectionnée pour l'« effet par insertion » et/ou l'« effet Aux », mais s'il n'y a plus assez d'unités de DSP disponibles pour charger la ou les « chaînes », les paramètres de cette ou de ces « chaînes » seront affichés comme non disponibles (Not available) en page « PARAMETERS » (voir page 6-9 pour des détails sur la page « PARAMETERS »).

En mode « Program », comme vous pouvez faire jouer 16 « Programs » (un sur chacun des 16 canaux MIDI), le PC3LE essaie de charger autant d'effets que possible pour tous les canaux jusqu'à ce que toutes les unités de DSP soient utilisées. Le « Program » du canal actuellement sélectionné aura priorité pour l'emploi des unités de DSP et le chargement des effets, suivi par le « Programme » pour **pads** du « Program » du canal actuellement sélectionné (qui remplace le « Programme » du canal 10, si le « Programme » du canal actuel a un « Programme » pour **pads**, voir « Drum Pad Program » en page 6-12,) suivi par les canaux MIDI restants, du plus bas au plus haut.

Paramètres de la page EFFECTS :

Insert

Choisissez ici une « chaîne d'effets » qui s'appliquera au « Program » actuel. Si vous n'avez besoin que d'un effet à la fois sur un canal MIDI, les « effets à insérer » peuvent vous suffire. Si vous envisagez d'utiliser plusieurs types d'effets ou plusieurs « Programs » sur différents canaux MIDI, il vaut mieux utiliser à la fois des « effets insérés » et des « effets Aux » (voir « Aux » ci-dessous). Les « effets Aux » ont l'avantage d'être disponibles pour tous les « Programs » en même temps sur chaque canal MIDI.

« Chaîne d'effets en insertion » pour les « Programs » de batterie

Certains « Programs » de batterie utilisent plusieurs « chaînes d'effets insérées » pour que différents effets puissent être appliqués à différentes parties du « kit de batterie ». Une « chaîne insérée » peut ne s'appliquer qu'au groupe des échantillons de grosse caisse du « Program » tandis qu'une autre ne s'applique qu'à certains échantillons de caisse claire et une autre à la totalité du « Program ». Le nombre de « chaînes insérées » et leur configuration dépend du « Program ». Quand plusieurs « inserts » sont employés, le nombre total d'« inserts » utilisés est affiché en ligne supérieure de la page « EFFECTS » (pour un exemple, voir le « Program » « 373 EpicRemixDrums »).

Pour voir ou changer les autres chaînes d'effets insérées :

- sélectionnez le champ 1 à gauche du nom de la chaîne insérée actuelle avec les **boutons de curseur**.
- Une fois ce champ sélectionné, utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** pour voir les autres « chaînes d'effets insérées », dont les noms s'afficheront dans le champ de droite.
- Vous pouvez aussi utiliser les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran pour changer le numéro de l'insert visualisé.

Le nom de la « chaîne insérée » vous donnera en général une idée des échantillons auxquels elle s'applique (par exemple, une chaîne insérée portant dans son nom le mot « Snare » s'appliquera habituellement à des échantillons de caisse claire). Pour vérifier les échantillons auxquels s'applique la chaîne insérée actuelle, vous pouvez enfoncer une touche ou un groupe de touches du clavier pendant que vous changez la chaîne insérée.

Quand la « chaîne insérée » actuelle s'applique à un échantillon, vous pouvez entendre changer le son de l'échantillon quand vous changez de chaîne insérée.

Aux

Choisissez ici un « effet Aux » qui sera appliqué au bus audio auxiliaire (Aux). Le « bus Aux » est un canal audio avec une « chaîne d'effets » mise en commun pour être utilisée par les « Programs » de n'importe lesquels des 16 canaux MIDI du PC3LE. L'« effet Aux » est utile quand vous souhaitez utiliser le même type d'effet sur plusieurs canaux. Vous appliquez l'« effet Aux » au « Program » d'un canal MIDI en « envoyant » l'audio de ce canal au « bus Aux ».

Tous les canaux sont reliés au « bus Aux », mais le « bus Aux » ne reçoit pas le signal d'un canal tant que vous ne montez pas le niveau de « départ Aux » de ce canal, qui contrôle le niveau d'entrée de canal dans le « bus Aux ». Sur chaque canal MIDI, vous pouvez contrôler le niveau de « départ Aux » pour le « Programme » de ce canal, ce qui détermine par conséquent le niveau perçu de l'« effet Aux » appliqué au « Program » de ce canal. Le niveau de « départ Aux » est réglé par le paramètre « Aux FX » Wet/Dry de la page « PARAMETERS » pour chaque « Program » (voir « La page PARAMETERS » § 2.1.3.1 ci-dessus.) Pour chaque « Program » d'usine, le paramètre « Aux FX Wet/Dry » est par défaut contrôlé par le bouton rotatif **5** (marqué **Reverb**, à gauche de l'écran). Quand vous montez un départ Aux, le PC3LE baisse automatiquement le signal non traité de ce canal (ce n'est pas le cas pour les effets Aux en mode « Setup » et en mode « Song »). Avec un « départ Aux » monté à mi-course (une valeur MIDI de 64), vous entendrez autant de signal traité que de signal non traité (qui portent en anglais les qualificatifs respectifs de « Wet » et « Dry ») Avec un « départ Aux » monté à fond (une valeur MIDI de 127), vous n'entendrez que le signal traité (signal d'effet ou wet) et aucunement le signal non traité d'origine (signal sec ou dry).

Note : bien que les « chaînes d'effets Aux » soient mémorisées pour chaque « Program », un seul canal à la fois (celui actuellement sélectionné) peut utiliser sa « chaîne d'effets Aux » sur le « bus Aux ». Les « chaînes d'effets Aux » des autres canaux sont désactivées.

2.1.3.5 Pages « ARPEGGIATOR 1 & 2 » (ARP 1, ARP 2)

Chaque « Program » a ses propres réglages d'arpégiateur.

- Pressez le bouton contextuel « ARP 1 ou ARP 2 » pour accéder à une des 2 pages de réglages de l'arpégiateur pour le « Program » actuel (Vous pouvez aussi voir et éditer ces réglages depuis la page principale du mode « Program » en pressant le bouton **ARP SETTINGS** de la face avant, sous les boutons de mode).

Voir § 2.2.3.5.1 ci-dessous « La page ARPEGGIATOR » pour en savoir plus sur ces réglages.

En mode « Program », l'arpégiateur fonctionne comme un « arpégiateur » en mode « Setup », sauf que la page « Arpeggiator 2 » n'a pas de paramètres « SyncTo », « SyncType », ou « Num Beats ».

2.1.3.6 Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de programme »

Importer des réglages d'arpégiateur (ImpArp)

Le bouton « ImpArp » vous permet d'importer des réglages d'arpégiateur d'autres « Programs ».

- Presser le bouton « ImpArp » vous amène à la page « ImportArp ».
- En page ImportArp, sélectionnez un « Programme » dans la liste et pressez le bouton contextuel « Import soft » pour importer les réglages d'arpégiateur du « Programme » sélectionné dans le « Programme » actuel.

Supprimer (Delete)

Cela efface un « Programme » de la mémoire, libérant ainsi de l'espace pour mémoriser des « Programs » à d'autres emplacements (vous pouvez à tout moment vérifier la mémoire encore libre, en ligne supérieure de la page de mode « Master »).

- Pressez « Delete » et il vous sera proposé au choix de supprimer (Delete) ou d'annuler (Cancel).
- Pressez à nouveau « Delete » et un message « Are You Sure? » apparaîtra. Pressez « Yes » (oui) pour supprimer le « Program », ou « No » (non) pour annuler.

Si vous supprimez un « Program » édité en mémoire utilisateur, il n'y a pas moyen de le récupérer. Si vous supprimez un « Programme » édité ayant été sauvegardé sous un numéro ID de ROM d'usine, le « Programme » ROM d'usine d'origine réapparaîtra. Les « Programs » ROM d'usine ne peuvent pas être supprimés.

2.1.3.7 Le bouton contextuel « V.A.S.T. »

- Presser le bouton contextuel « V.A.S.T. » vous fait entrer dans l'« éditeur de programme » V.A.S.T. (ou dans « KB3 Program Editor » dans le cas de « programmes KB3 »).
On y trouve des paramètres d'édition beaucoup plus poussée que ceux disponibles dans les pages de l'« éditeur de programme » principal

2.1.3.7.1	Ajout de paramètres à la page « PARAMETERS »	57
2.1.3.7.2	Structure de « programme V.A.S.T. »	58
2.1.3.7.3	Édition des « programmes V.A.S.T. »	59
2.1.3.7.4	Édition des « Programmes VAST » avec « oscillateurs KVA »	96
2.1.3.7.5	Édition des « programmes KB3 »	104

2.1.3.7.1 Ajout de paramètres à la page « PARAMETERS »

Pour ajouter des paramètres à la page « PARAMETERS » dans l'« éditeur de programme » principal, assignez au champ source le paramètre désiré dans l'éditeur V.A.S.T. (voir page 6-9 pour § 2.1.3.1 ci-dessus des détails sur la page « PARAMETERS »).

Pour des détails sur les paramètres contrôlables des « programmes V.A.S.T. » voir les sections suivantes :

- ✓ « Page Modulation de DSP » (DSPMOD) § 2.1.3.7.3.9 ci-dessous
- ✓ « Page LFO » : § 2.1.3.7.3.12 ci-dessous
- ✓ « Page ASR » : § 2.1.3.7.3.13 ci-dessous
- ✓ « Page FUN (fonctions) » : § 2.1.3.7.3.14 ci-dessous
- ✓ « Page ENVCTL (contrôle d'enveloppe) » : § 2.1.3.7.3.17 ci-dessous

Pour les « programmes KB3 », voir les sections suivantes :

- ✓ « Éditeur KB3 : la page PITCH (hauteur) » : § 2.1.3.7.5.4 ci-dessous
- ✓ « Éditeur KB3 : la page AMP (amplitude) » : § 2.1.3.7.5.5 ci-dessous
- ✓ « Éditeur KB3 : les pages LFO, ASR et FUN » : § 2.1.3.7.5.12 ci-dessous.

Pour chaque « Program », l'« éditeur de programme » peut servir à assigner les **contrôleurs physiques** du PC3LE ou les numéros de CC de contrôleurs MIDI externes pour contrôler des paramètres. Les paramètres contrôlables ont chacun un champ source. Les champs sources portent des noms différents selon leur page : « Src1 », « Src2 », « RateCt », « Trigger », « Input a », « Input b », et « Source ».

- Pour assigner un contrôleur physique, sélectionnez le « champ source » pour le paramètre, maintenez le bouton **ENTER** et bougez le **contrôleur**.
- Pour assigner un numéro de CC à un « champ source », saisissez ce numéro avec le **pavé alphanumérique** puis pressez **ENTER**.
- Un numéro de CC pour un contrôleur externe peut aussi être choisi en sélectionnant le « champ source » pour le paramètre, en maintenant le bouton **ENTER**, et en envoyant une valeur de CC depuis le contrôleur MIDI externe.

Quand on assigne un numéro de CC à un « champ source », ce numéro peut être affiché dans le « champ source » par le nom d'usage par défaut de ce CC.

2.1.3.7.2 Structure de « programme V.A.S.T. »

Le schéma suivant décrit la structure d'un « Programme VAST », depuis les échantillons individuels jusqu'au « 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 :

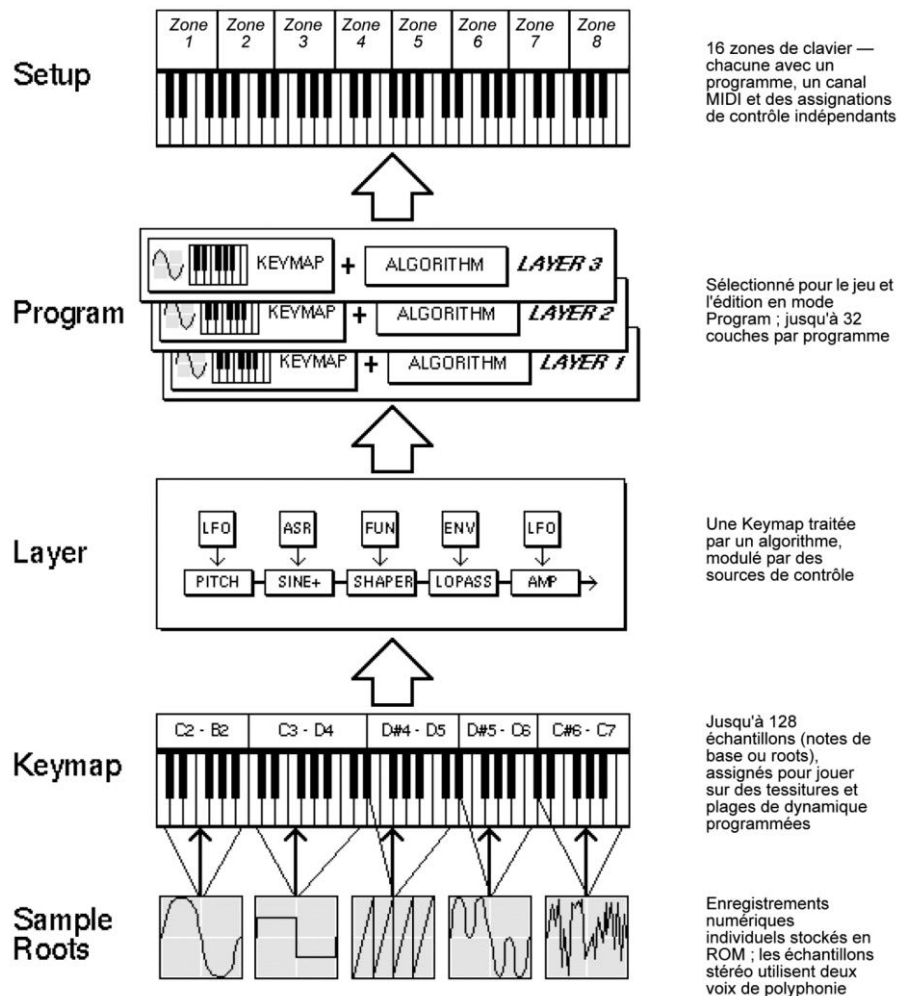
- l'instrument accède à la « Keymap » de chaque couche du ou des « Programmes VAST » actifs pour déterminer les échantillons AUDIO à lire
- Le générateur sonore récupère alors les échantillons spécifiés et génère un signal numérique correspondant au son des échantillons
- Ce signal passe d'abord par 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 générée 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 « Édition des « Programmes VAST » avec oscillateurs KVA » en page 6-53 pour plus de détails.



2.1.3.7.3 Édition des « programmes V.A.S.T. »

Note : cette section décrit l'éditeur de « programme V.A.S.T. ». Voir « Édition des « Programmes KB3 » » en page 6-60 pour des informations sur l'édition poussée des « programmes KB3 ».

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 » en page 6-53 pour quelques différences).



La ligne supérieure de l'écran affiche le rappel habituel de votre emplacement, et indique quelle couche est visualisée, ainsi que le nombre de couches dans le « Program ».

- Utiliser les boutons « Chan/Layer » pour faire défiler les couches si le « Program » en contient plusieurs.

Une autre méthode permet d'accéder rapidement à une couche spécifique d'un « Program », ce qui est particulièrement utile dans les « programmes de batterie » multicouches.

- Maintenez le bouton **ENTER** et jouez une note pour afficher la ou les couches affectées à cette note.
- Si plusieurs couches sont affectées à la même note, une pression répétée sur la touche (tout en maintenant enfoncé le bouton **ENTER**) fait défiler toutes les couches affectées à cette note.
Cette méthode fonctionnera dans la plupart des pages de l'« éditeur de programme », mais il y a une exception:
- si le paramètre que vous avez surligné a pour valeur un numéro de note ou une source de contrôle, maintenir **ENTER** et jouer une note pour appeler cette note ou source de contrôle
(Néanmoins, pour les autres paramètres non surlignés, cette méthode permet d'alterner entre les couches)

2.1.3.7.3.1	Les boutons contextuels dans l'« éditeur de programme »	61
2.1.3.7.3.2	Boutons « MODE » dans l'« éditeur de programme »	61
2.1.3.7.3.3	Page « KEYMAP »	62
2.1.3.7.3.4	Page « LAYER » (Adaptation à poursuivre)	65
2.1.3.7.3.5	Page « PITCH »	70
2.1.3.7.3.6	Page « AMP »	70
2.1.3.7.3.7	Page « Algorithme » (ALG)	70
2.1.3.7.3.8	Page « DSP Control » (DSPCTL)	77
2.1.3.7.3.9	Page « Modulation de DSP » (DSPMOD)	78
2.1.3.7.3.10	Page « OUTPUT »	79
2.1.3.7.3.11	Page « COMMON »	82
2.1.3.7.3.12	Page « LFO »	85
2.1.3.7.3.13	Page « ASR »	87
2.1.3.7.3.14	Page « FUN » (fonctions)	88
2.1.3.7.3.15	Page « AMPENV » (enveloppe d'amplitude)	88
2.1.3.7.3.16	Les pages « ENV2 » & « ENV3 »	91
2.1.3.7.3.17	Page « ENVCTL » (contrôle d'enveloppe)	91
2.1.3.7.3.18	« INFO »	93
2.1.3.7.3.19	Boutons contextuels de fonction	94

2.1.3.7.3.1 Les boutons contextuels dans l'« éditeur de programme »

Les boutons contextuels de l'« éditeur de programme » correspondent aux intitulés qui apparaissent en bas de l'écran. Ces boutons ont 2 fonctions importantes dans l'« éditeur de programme » :

- ✓ sélectionner des pages et
- ✓ sélectionner des fonctions spécifiques.

Si un bouton contextuel est uniquement en majuscules, le presser vous renvoie à la page qu'il décrit. Si le bouton est un mélange de majuscules et minuscules, il exécute la fonction logicielle décrite par son intitulé.

Par exemple

- Presser le bouton **LAYER** vous amène à la page « Layer »,
- Presser sur le bouton « NewLyr » crée une nouvelle « Layer » pour le « Program ».

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

Deux **boutons contextuels** particuliers sélectionnent les pages d'édition pour les première et dernière fonctions DSP (respectivement « Pitch » et « Level ») de l'« algorithme » du « Program » sélectionné :

- Pressez « PITCH » pour ouvrir la page « DSPCTL » (DSP Control) avec le paramètre « Pitch » surligné
- Pressez « AMP » (amplification) pour ouvrir la page « DSPCTL » (DSP Control) avec le paramètre « Level » surligné.
 - De plus, une pression sur le bouton contextuel « DSPCTL » ouvre la page « DSPCTL »

2.1.3.7.3.2 Boutons « MODE » dans l'« éditeur de programme »

Dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. », les boutons de sélection « MODE » ont des fonctions différentes.

« Mute » des couches 1, 3

- Presser le bouton **PROGRAM** coupe le son de la « couche 1 »
- Presser le bouton **SETUP** coupe le son de la « couche 3 »

« Solo » de la couche actuelle

- Presser le bouton **Q Access** met la couche actuelle en solo

« Mute » de la couche actuelle

- Presser le bouton **SONG** coupe le son de la couche actuelle

Compare

- Presser le bouton **STORAGE** pour lance la fonction « COMPARE » qui rappelle le « Programme » avant édition, afin de le comparer au « Programme » édité
- Presser à nouveau le bouton **STORAGE** pour retourner à l'« éditeur de programme »

L'emploi de l'éditeur de comparaison ne modifie en rien le « Programme » actuel

Contournement des effets

- Pressez le bouton **MASTER** pour alternativement court-circuiter / rétablir les effets du « Programme » pendant l'édition

2.1.3.7.3.3 Page « KEYMAP »

- Pressez le bouton contextuel « KEYMAP » pour appeler la page « KEYMAP »
Les paramètres de cette page affectent la sélection de la note de base (root) des échantillons, c'est-à-dire les notes sur lesquelles seront joués les échantillons.

```

EditProg:KEYMAP Prog 999 #Layer:1/1
Keymap: 1 Piano f Left
XPose : 0ST Stereo: Off
KeyTrk : 100ct/key TimbreShift : 0ST
VelTrk : 0ct PlayBackMode: Normal
AltMethod: Switched AltControl : OFF
more KEYMAP LAYER PITCH AMP more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Keymap	Liste des Keymaps	1 Piano f Left
XPose	-128 à 127 demi-tons (ST)	0
KeyTrk	± 2400 centièmes par touche (key)	100
VelTrk	± 7200 centièmes	0
AltMethod	Switched, Continuous	Switched
Stereo	Off, On	Off
TimbreShift	± 60 demi-tons (ST)	0
PlayBackMode	Normal, Rvrs, Bidirect, Noise	Normal
AltControl	Liste des sources de contrôle	Off

Keymap

Ce paramètre assigne une « Keymap » de la ROM à la couche sélectionnée. Les « Keymaps » sont des collections d'échantillons assignés à des tessitures de notes et plages de dynamique.

XPose (Transposition)

Permet de transposer la « Keymap » sélectionnée jusqu'à 127 demi-tons (10 octaves et une quinte juste) vers le haut ou 128 demi-tons (10 octaves et une sixte mineure) vers le bas.

KeyTrk (Asservissement au clavier)

C'est l'un des 6 paramètres de contrôle de DSP Commons. En page « KEYMAP », l'asservissement au clavier (ou suivi de clavier) affecte l'intervalle entre les notes.

- 100 ct : La valeur par défaut (ct = centième de demi-ton) donne l'intervalle normal d'un demi-ton d'une note à sa voisine
- Des valeurs plus élevées augmentent l'intervalle
- Des valeurs plus basses le réduisent.
- Des valeurs négatives diminuent la hauteur d'autant plus que vous montez vers le haut du clavier

NB : « KeyTrk » de la page « KEYMAP » fonctionne en conjonction avec le paramètre « KeyTrk » de la page « PITCH »

Par conséquent, il faut vérifier la valeur « KeyTrk » dans les 2 pages pour voir comment agit l'asservissement au clavier dans un « Programme ». À moins que vous ne recherchiez des intervalles non standard, la somme des valeurs des paramètres « KeyTrk » sur les pages « PITCH » et « KEYMAP » devrait s'élever à 100 centièmes.

VelTrk (Asservissement à la dynamique)

Voilà un autre paramètre de contrôle de DSP Common. Comme les autres paramètres de la page « KEYMAP », il décale la position de la « Keymap ». Des dynamiques d'attaque différentes feront jouer des hauteurs différentes de la note de base de l'échantillon assigné à cette tessiture de notes.

Si le décalage est suffisamment important, c'est l'échantillon supérieur ou inférieur qui sera joué, ce qui dans certains cas (beaucoup de « programmes de batterie », par exemple) produira un son totalement différent.

- Des valeurs positives déclencheront la note de base de l'échantillon à une hauteur plus élevée lorsque vous jouerez avec une attaque forte (elles décalent la « Keymap » vers le haut)
- Des valeurs négatives font déclencher des notes plus basses.

AltMethod (Méthode alternative)

Voir « Autre commutateur (AltControl et AltMethod) » ci-dessous.

Stereo

Ce paramètre permet de travailler avec des échantillons stéréo.

- On : la page « KEYMAP » change légèrement :

```

EditProg:KEYMAP Prog 999 #Layer:1/1
Keymap1: 1 Piano f Left
Keymap2: 110 Stereo Strings Stereo: On
XPose : 0ST TimbreShift : 0ST
KeyTrk : 100ct/key PlayBackMode: Normal
VelTrk : 0ct AltControl : OFF
AltMethod: Switched
more KEYMAP LAYER PITCH AMP more
  
```

Un paramètre « Keymap 2 » apparaît en plus de « Keymap 1 »

Les paramètres de page « KEYMAP » affectent les 2 « Keymaps ». Quand le paramètre « Stereo » est réglé sur « On », la page « OUTPUT » de la couche sélectionnée affiche une nouvelle paire de paramètres « Pan ».

Le PC3LE contient à la fois des échantillons mono et stéréo. Les noms des « Keymaps » conçues pour un usage en stéréo commencent par « Stereo » ou se terminent par « Left », « Right », « L » ou « R ».

- On : Pour la lecture d'une « Keymap » stéréo,
 - Assignez les « Keymaps » gauche et droite à « Keymap1 » et « Keymap2 »
 Pour les Keymaps commençant par « Stereo », assignez la même « Keymap » à la fois à « Keymap1 » et à « Keymap2 ». Si vous sélectionnez la même « Keymap » pour « Keymap1 » et « Keymap2 », le PC3LE utilise automatiquement le côté gauche pour « Keymap1 » et le côté droit pour « Keymap2 ».
 - Allez en page « OUTPUT » pour régler le panoramique de chaque échantillon à votre convenance
 Souvenez-vous que l'utilisation de « Keymaps » stéréo réduit la polyphonie du « Programme ». Par exemple, si vous avez un « Program » à 2 couches avec des « Keymaps » stéréo sur chaque couche, chaque note jouée utilisera 4 de vos 64 voix, autorisant donc un total de 16 notes avant que toutes les voix ne soient utilisées.
- Off : Si vous n'utilisez pas d'échantillons stéréo

TimbreShift (Décalage de timbre)

Ce paramètre ne fonctionne qu'avec les « Keymaps » multi-échantillonnées et modifie la sélection de note de base pour chaque touche enfoncée. Avec ce paramètre, vous pouvez radicalement modifier le timbre de la couche sélectionnée (caractéristiques du son de base). La nature de la modification dépend du timbre lui-même, il convient donc d'expérimenter.

À la base, ce paramètre change le timbre de la note en lui imposant des qualités harmoniques différentes. Une note ainsi traitée garde sa hauteur d'origine, mais ses harmoniques sont celles du même timbre à une hauteur supérieure ou inférieure.

- Des valeurs positives pour ce paramètre auront tendance à rendre le son plus brillant
- Des valeurs négatives le rendront plus feutré.

Voici un exemple. Si vous décalez le timbre de 4 demi-tons vers le haut, alors jouer un do 4 donne la hauteur do 4, mais déclenche en réalité l'échantillon normalement assigné au sol# 3, et décale sa hauteur de 4 demi-tons vers le haut. Cela augmente la vitesse de lecture de l'échantillon et donc, bien que la hauteur reste normale, le timbre est plus brillant. Vous obtenez le même effet en réglant le paramètre « Xpose » de la page « KEYMAP » sur « -4 ST » (demi-tons), puis le paramètre « Adjust » de la page « PITCH » sur « +4 ST » (demi-tons).

Pour les couches multi-échantillons à tessitures de notes étroites, de grands décalages de timbre entraînent la lecture d'échantillons de base différents.

PlayBackMode (Mode de lecture)

Ce paramètre propose plusieurs options pour manipuler les échantillons de la couche sélectionnée lorsque vous les déclenchez.

- Normal : laisse les échantillons tels quels, alors que Reverse les fait lire à l'envers.
- Reverse : les échantillons sont lus en boucle aussi longtemps que les notes sont tenues. Pour ne les jouer inversés qu'une seule fois, vous devez ajuster la longueur de l'enveloppe d'amplitude de la couche comme expliqué plus loin dans ce chapitre
- BiDirect : donne une lecture en boucle infinie des échantillons, en alternant entre lecture normale et inversée.
- Noise : remplace les échantillons par un générateur de bruit blanc.

AltControl (Contrôleur Alternatif)

Voir « Autre commutateur (AltControl et AltMethod) » ci-dessous.

AltControl & AltMethod (Commutateur Alternatif)

De nombreux échantillons d'origine, mais pas tous, ont un autre point de départ ou de fin assigné, soigneusement choisi, qui peut être sélectionné en utilisant la fonction « Commutateur Alternatif » (paramètres « AltControl » et « AltMethod »). Cette fonction permet de contrôler le déclenchement de point de départ/fin de lecture de l'échantillon par n'importe quelle source de contrôle (l'autre point de départ d'échantillon peut se régler en éditant un échantillon, voir « Édition d'échantillons » § 2.7.7 et « Page TRIM » § 2.7.10 pour des détails).

- Utilisez le paramètre « AltControl » pour spécifier la source de contrôle qui lancera ou arrêtera l'échantillon au point « Alt »
- Puis utilisez le paramètre « AltMethod » pour choisir entre un calcul continu ou une commutation du point « Alt »
 - Switched : le PC3LE utilisera le point « Alt » si la source de contrôle appropriée est à une valeur supérieure à 64 au début de la note.
 - Continuous : le point « Alt » variera en fonction de la valeur de la source de contrôle.

Par exemple, supposons que vous travaillez avec une « Keymap » de flûte et que vous souhaitez contrôler la quantité de souffle présente au début du son. En page « KEYMAP » de l'éditeur de « Programme »,

- réglez « AltControl » sur « MWheel » (**molette de modulation**).

La **molette de modulation** contrôle maintenant la quantité de l'échantillon d'attaque initial qui est utilisée.

- Si vous réglez « AltMethod » sur « Switched » et montez la **molette de modulation** au moins à mi-course, au début de la note, l'échantillon commencera à l'autre point de départ prérogé (dans ce cas, légèrement après le souffle initial).
- Si vous réglez « AltMethod » sur « Continuous », le PC3LE interpole le point de départ de l'échantillon en se basant sur la position de la **molette de modulation**. Si la **molette de modulation** est montée à 75% au départ de la note, l'échantillon commencera à 75% entre les points de départ normal et alternatif.

Émulation de jeu legato

Si vous placez le point « Alt » après les transitoires d'attaque initiales de l'échantillon, vous pouvez alors utiliser la fonction « Alt Switch » (autre commutateur) pour imiter le jeu legato d'un instrument acoustique.

Par exemple, réglez « Keymap » sur 14 Flute. Puis réglez le paramètre « AltControl » sur « Chan St » (Channel State ou état du canal). Maintenant, si vous jouez les notes séparément, le souffle de départ sera présent pour chacune. Mais si vous jouez les notes legato (en les liant) le point de départ Alt est utilisé et vous n'entendez plus le souffle. Et cela parce que « Chan St » est activé aussi longtemps qu'une note reste tenue. La plupart des échantillons en ROM du PC3LE ont leur point alternatif fixé pour le jeu legato. Dans la plupart des cas, la différence d'attaque est souvent subtile, mais pour certains sons, comme les percussions, la différence peut être plus évidente.

2.1.3.7.3.4 Page « LAYER » (Adaptation à poursuivre)

- Pressez le bouton contextuel « LAYER » pour appeler la page « LAYER ». Vous y trouverez de nombreux paramètres qui affectent la tessiture de clavier, les caractéristiques d'attaque et de relâchement, et la réponse à divers contrôles de la couche sélectionnée

```

EditProg:LAYER      Prog 999  +Layer:1/1
LoKey : C 0      DlyCtl : OFF      SusPdl : On
HiKey : C 8      MinDly : 0.000s    SosPdl : On
LoVel : ppp      MaxDly : 0.000s    FrzPdl : On
HiVel : fff      Enable : ON        IgnRel : Off
Bend   : All     S: Norm 64      127  ThrAtt : Off
Trig   : Norm    Opaque: Off      TilDec : Off
more KEYMAP LAYER PITCH AMP more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
LoKey	C -1 à G 9	C 0
HiKey	C -1 à G 9	C 8
LoVel	ppp à fff	ppp
HiVel	ppp à fff	fff
Bend	Off, Key, All	All
Trig	Norm, Rvrs	Normal
DlyCtl	Liste des sources de contrôle	Off
MinDly	0 à 25 secondes	0
MaxDly	0 à 25 secondes	0
Enable	Liste des sources de contrôle	On
(Enable) S(ense)	Norm, Rvrs	Normal
(Enable) Min.	± 127	64
(Enable) Max.	± 127	127
Opaque	Off, On	Off
SusPdl	Off, On, On2	On

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
SosPdl	Off, On	On
FrzPdl	Off, On	On
IgnRel	Off, On	Off
ThrAtt	Off, On	Off
TilDec	Off, On	Off

Note limite basse (LoKey)

Détermine la note active la plus basse de la couche sélectionnée. La valeur de ce paramètre ne peut pas être supérieure à celle de « HiKey ». La tessiture MIDI standard est do 1— sol 9 (0-127). Le do médian est le do 4.

Note limite haute (HiKey)

Détermine la note active la plus haute de la couche sélectionnée. La valeur de ce paramètre ne peut pas être inférieure à celle de « LoKey ».

Limite dynamique basse (LoVel)

Avec ce paramètre, vous définissez la dynamique minimale pouvant déclencher un son sur cette couche. Les valeurs de ce paramètre et du paramètre suivant sont exprimées en notations musicales standard, similaires aux valeurs utilisées pour les tables de dynamique. Une dynamique d'attaque inférieure à ce seuil ne déclenchera pas de notes. Si la valeur de ce paramètre est supérieure à celle de « HiVel », aucun son ne sera produit.

Limite dynamique haute (HiVel)

De même, avec ce paramètre, vous définissez la dynamique maximale pouvant déclencher un son sur cette couche. Une dynamique d'attaque supérieure à ce seuil ne déclenchera pas de notes dans cette couche.

Avec « LoVel » et « HiVel », vous pouvez définir des commutations par la dynamique sur un maximum de huit couches. Si vous avez besoin d'encore plus, vous pouvez utiliser les paramètres « Enable » et « Enable Sense (S) » (page 6-24).

Mode de Pitch Bend (Bend)

Ce paramètre détermine dans quelle mesure les messages de « Pitch Bend » vont affecter la couche sélectionnée.

- All : la hauteur de toutes les notes en cours varie quand le message de Pitch Bend est produit.
- Key : seules varient les notes dont les déclencheurs sont physiquement activés quand le message de Pitch Bend est produit (par exemple, la hauteur des notes tenues au moyen de la **pédale de sustain** ne variera pas)
C'est particulièrement intéressant pour jouer des solos de guitare sur des accords – plaquez un accord, maintenez-le avec la pédale de sustain, puis jouez vos phrase et utilisez autant de « Pitch Bend » que vous le souhaitez, l'accord ne sera pas touché
- Off : désactive le « Pitch Bend » pour la couche sélectionnée.

Déclencheur (Trig)

Réglez « Trig » sur « Rvrs » (inversé) pour que les notes se déclenchent au relâchement des touches. Les dynamiques initiales des notes ainsi déclenchées sont déterminées par la dynamique de relâchement des touches qui les déclenchent. Le réglage par défaut est « Norm » (normal).

Contrôle du retard (DlyCtl)

Vous sélectionnez ici, dans la liste de sources de contrôle, celle qui va retarder le début de toutes les notes dans la couche sélectionnée. La longueur du retard est déterminée par « MinDly » et « MaxDly » (voir ci-dessous). Vous assignerez un contrôleur continu comme la **molette de modulation** au paramètre « DlyCtl » si vous voulez faire varier le temps de retard, ou un contrôleur commutateur si vous souhaitez appliquer un retard de valeur minimale (commutateur off) ou maximale (commutateur on). Le contrôle du retard n'affectera que les notes déclenchées après que la source de contrôle du retard ait été bougée ; le temps de retard est calculé à chaque début de note, en se basant sur l'état de la source de contrôle de retard à ce moment là.

Retard minimal (MinDly), Retard maximal (MaxDly)

Quand on utilise « Contrôle du retard » (DlyCtl) (voir ci-dessus), la longueur du retard avant le déclenchement des notes est déterminé par ces deux paramètres. Quand la source de contrôle assignée à « DlyCtl » est à son minimum, le retard est égal à la valeur de « MinDly ». Le retard sera égal à la valeur de « MaxDly » si la source de contrôle est à son maximum. « Si DlyCtl » est réglé sur OFF, le retard minimal s'applique. S'il est réglé sur ON, le retard maximal s'applique. Cela ne modifie pas la durée d'attaque de la note, mais juste l'intervalle de temps entre le message « Note On » et le début de l'attaque. Le retard est exprimé en secondes.

Activer (Enable)

Assigne une source de contrôle pour activer ou désactiver la couche. Lorsque la valeur de la source de contrôle assignée se trouve entre les seuils de minimum et de maximum définis par le paramètre de détection (S), la couche est active. Lorsque la valeur de la source de contrôle est au-dessous du minimum ou au-dessus du maximum, la couche est inactive. Par défaut, le paramètre « Enable » est réglé sur ON pour la plupart des couches, donc les seuils de minimum et de maximum n'ont pas d'incidence. Ils ne s'appliquent que lorsque « Enable » est réglé sur une source de contrôle spécifique (comme la **molette de modulation**).

Certaines sources de contrôle locales (« KeyNum » et « AttVel », par exemple) ne sont pas valables pour le paramètre « Enable ». Dans ces cas, vous devez utiliser leur équivalent global (« GKeyNum » et « GAttVel » dans cet exemple).

Détection pour l'activation « S » (= Enable Sense)

Ce paramètre détermine comment et quand une couche est activée/désactivée par la source de contrôle assignée au paramètre « Enable » (orientation, minimum, maximum).

Supposons que vous êtes en train d'éditer un « Programme », et que pour la couche sélectionnée vous avez réglé « Enable » sur « MWheel », ce qui entraîne que la **molette de modulation** contrôle l'activation de la couche. Les valeurs par défaut de la détection pour l'activation sont les suivantes :

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

Cela signifie que si la **molette de modulation** n'est pas au moins à mi-course, la couche est inactive. La couche n'est active qu'avec la **molette de modulation** au-dessus de la position médiane.

- orientation sur « Rvrs » (inverse) : la couche ne sera active que lorsque la **molette de modulation** sera sous la position médiane
- orientation sur « Norm », et réglez le « minimum » à 127 : La couche n'est active qu'avec la **molette de modulation** à fond en haut

Vous pouvez vous servir de ce paramètre pour configurer un « Program » à 2 couches vous permettant d'utiliser une commande MIDI pour alterner entre les couches, par exemple une guitare à son clair et une guitare saturée. Les 2 couches doivent avoir leur paramètre « Enable » réglé sur la même source de contrôle, disons « MWheel ». L'orientation S d'une couche doit être réglée sur « Norm », et l'autre sur « Rvrs ». Les 2 couches doivent avoir leur « minimum S » réglé sur 64 et leur « maximum » sur 127.

- ✓ La première couche est active lorsque la **molette de modulation** est au-dessus de la position médiane, et
- ✓ la seconde couche est active lorsque la **molette** est au-dessous de la position médiane (vous pouvez obtenir le même effet en ayant l'orientation S des 2 couches réglée sur « Norm », et les valeurs de minimum et de maximum réglées ainsi : minimum 0 et maximum 63 pour une couche, minimum 64 et maximum 127 pour l'autre).

En utilisant ce paramètre en conjonction avec le paramètre « Enable », vous pouvez facilement créer des changements de couches en fonction de la dynamique pour autant de couches qu'en contient votre « Program ».

C'est utile pour les « programmes de batterie », puisque vous pouvez définir un niveau de déclenchement dynamique différent pour chacune des 32 couches disponibles dans ces « Programs ».

- D'abord, réglez le paramètre « Enable » de la couche 1 sur la valeur « GAttVel » (global attack velocity ou "dynamique globale d'attaque")
Le jeu de la couche dépend alors votre dynamique de jeu (vitesse d'enfoncement des touches)
- Puis réglez le paramètre « S » sur la valeur « Norm », et ses valeurs de minimum et de maximum (les deux nombres à droite de « Norm ») sur une plage étroite.
N'utilisez pas de valeurs négatives car elles ne s'appliquent pas quand vous employez « GAttVel » comme activateur de couche.
- Répétez l'opération pour chaque couche du « Program »

N'oubliez pas que si vous voulez définir jusqu'à 32 niveaux de dynamique différents pour un « Programme », avec des intervalles identiques entre chaque couche, chaque niveau disposera alors de 4 valeurs (0 à 3 pour la couche 1, 4 à 7 pour la couche 2, et ainsi de suite). Il ne sera pas facile de jouer assez précisément pour déclencher la couche que vous voulez. D'un autre côté, si vous utilisez le mode « Song » ou un séquenceur externe, vous pouvez éditer les niveaux de dynamique de jeu, et obtenir exactement le résultat souhaité.

Opaque

Une couche opaque bloque toutes les couches de numéro supérieur dans son registre, ce qui ne laisse jouer que la couche opaque. C'est une manière simple de changer une petite tessiture de notes dans un « Program », en gardant le son d'origine au-dessus et en-dessous du nouveau son.

- Partez d'un « Program » à une couche, et créez une nouvelle couche (Layer 2) avec le bouton contextuel « NewLyr ».
- En page « KEYMAP » de la couche 2, sélectionnez la « Keymap » que vous voulez,
- puis en page « LAYER », définissez la tessiture de la couche 2 (disons, C 3 à D 3), et réglez le paramètre « Opaque » sur On.
- Allez ensuite sur la couche 1 et dupliquez-la (avec le bouton contextuel « DupLyr ») ; la couche copiée devient la couche 3. Vous avez maintenant un « Programme » à 3 couches.
- Supprimez la couche 1 (la couche d'origine)

La couche 2 (la nouvelle que vous avez créée) devient la couche 1, et la couche 3 devient la couche 2. La couche 1 bloque maintenant la couche 2 (la copie de la couche d'origine) sur les notes C 3 à D 3.

Pédale de sustain (SusPdl)

Quand ce paramètre est sur On, la couche répond à tous les messages MIDI de sustain (CC 64).

- Off : la couche sélectionnée ignore les messages MIDI de sustain.
- On2 : la pédale de sustain ne rattrape pas le relâchement d'une note qui sonne encore lorsque le message de sustain est reçu
Cela peut être très utile avec un « Programme » qui emploie des enveloppes d'amplitude à temps de relâchement long.

Pédale de sostenuto (SosPdl)

- On : la couche répond à tous les messages MIDI de sostenuto (CC 66)
- Off : la couche sélectionnée ignore les messages MIDI de sostenuto

Le sostenuto, comme vous le savez peut-être, est l'effet de la **pédale tonale** ou pédale centrale des pianos à 3 pédales.

- Presser la **pédale tonale** d'un piano (généralement la pédale du milieu) fait se maintenir les notes dont les touches étaient enfoncées au moment où vous avez pressé la pédale
Les notes jouées après que la pédale ait été enfoncée ne sont pas maintenues.

Pédale Freeze (FrzPdl)

Ce paramètre active ou désactive la réponse de la couche aux messages MIDI de pédale Freeze (CC 69).

- La **pédale Freeze** fait se maintenir toutes les notes en cours sans déclin tant que la pédale Freeze n'est pas relâchée
Si une note est déjà en train de décliner, elle reste bloquée à ce niveau.

Ignorer le relâchement (IgnRel)

- Off : la couche répond normalement aux messages Note Off
- On : la couche ignore tous les messages « Note Off » reçus.

Cela ne doit servir qu'avec des sons au déclin naturel quand une note est tenue, ou bien les sons seront maintenus éternellement (pressez simultanément les boutons « Cancel » et « Enter » pour mettre fin aux notes tenues).

Ce paramètre peut être utile lorsque le « PC3LE est esclave d'une boîte à rythmes ou d'un séquenceur qui génère parfois des messages « Note On » et « Note Off » si proches que l'enveloppe n'a pas le temps de se dérouler avant le relâchement de la note. En combinaison avec « ThrAtt » ou « TilDec » (voir ci-dessous), « IgnRel » vous permet de jouer staccato, tout en entendant quand même la totalité des portions d'attaque et de déclin de l'enveloppe d'amplitude.

Maintenir toute l'attaque (ThrAtt)

- On : toutes les notes de la couche sont maintenues durant tout le premier segment d'attaque de leur enveloppe d'amplitude, même si elles ont été relâchées
Avec un son à l'attaque lente, ou à l'attaque retardée par la commande de retard, l'activation de ce paramètre assure que toutes les notes vont atteindre leur amplitude complète même si vous jouez vite

- Off : les notes sont relâchées dès que vous relâchez la note (production d'un message « Note Off »)

Si le premier segment d'attaque de l'enveloppe d'amplitude de la couche est très court, vous n'entendrez probablement aucune différence entre les valeurs On et Off.

Maintenir jusqu'au déclin (TilDec)

- On : toutes les notes de la couche sont maintenues durant les 3 premiers segments de leur enveloppe d'amplitude, même si elles ont été relâchées
Cependant, les enveloppes d'amplitude bouclées ne seront pas bouclées si les notes sont relâchées avant d'atteindre la fin du segment d'attaque final. Les notes auront un relâchement normal si elles sont relâchées après la boucle de l'enveloppe
- Off : les notes sont relâchées dès qu'un message « Note Off » est généré

2.1.3.7.3.5 Page « PITCH »

- Presser le bouton contextuel « PITCH » vous amène à la page « DSPCTL » avec la fonction « Pitch » surlignée

Voir La page « DSP Control » (DSPCTL) en page 6-33 pour plus d'informations sur la fonction « Pitch ».

2.1.3.7.3.6 Page « AMP »

- Presser le bouton contextuel « AMP » vous amène à la page « DSPCTL » avec la fonction « AMP » surlignée (intitulée « Leve » ou niveau)

Voir La page « DSP Control (DSPCTL) » en page 6-33 pour plus d'informations sur la fonction « Amp ».

2.1.3.7.3.7 Page « Algorithm » (ALG)

- Pressez le bouton contextuel « ALG » pour appeler la page « Algorithm » (ALG)
La ligne supérieure de l'écran fournit le rappel habituel du mode, la couche que vous visualisez, ainsi que le nombre de couches dans le « Program » actuel.
- Vous pouvez accéder aux pages « ALG » de toutes les autres couches du « Program » en utilisant les boutons « Chan/Layer »



La définition de base : un « algorithm » est le « circuit » (trajet du signal) d'un échantillon vers les sorties audio, au travers d'une série de fonctions de traitement de signal numérique (DSP) que vous sélectionnez. Les « algorithmes » sont le cœur de la technologie de synthèse à architecture variable ou V.A.S.T. (Variable Architecture Synthesis Technology). Les fonctions de DSP sont des outils de synthèse (filtres, oscillateurs, etc.) que vous assignez aux divers étages de l'« algorithm ». Les fonctions de DSP choisies déterminent le type de synthèse utilisée.

La partie centrale de la page montre l'« algorithm » de la couche sélectionnée. Vous voyez :

- ✓ le numéro de l'« algorithm » (de 1 à 28, 101 à 129, et
- ✓ l'ID de n'importe quel « algorithm » défini par l'utilisateur) et
- ✓ une représentation graphique du trajet du signal, aussi bien que les fonctions de DSP sélectionnées à l'intérieur de ce trajet.

- Pour utiliser un autre « algorithme », sélectionnez le paramètre « Algorithm » et avec n'importe quelle méthode d'entrée de données, choisissez-en un autre.
- Pour changer la fonction de DSP à l'intérieur d'un « algorithme », déplacez le curseur sur le bloc à modifier, puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **+/-**.

Il existe un nombre impressionnant de combinaisons d'« algorithmes » et de fonctions de DSP, sans parler des nombreuses commandes qui peuvent servir à modifier les fonctions de DSP. Note : la modification de l'« algorithme » d'une couche peut changer radicalement le son de la couche. Il est conseillé de réduire le volume du « PC3LE » / système de sonorisation avant de modifier les « algorithmes ».

Voir « Principes de base d'un algorithme » ci-dessous pour des informations sur l'édition des « algorithmes ».

2.1.3.7.3.7.1	Principes de base d'un « algorithme »	72
2.1.3.7.3.7.2	Paramètres communs de contrôle du DSP	73
2.1.3.7.3.7.3	Paramètres fixes	74
2.1.3.7.3.7.4	Paramètres programmables	75
2.1.3.7.3.7.5	« Alt Input » pour « algorithmes » (mode cascade)	76
2.1.3.7.3.7.6	« Dynamic VAST »	76

2.1.3.7.3.7.1 Principes de base d'un « algorithme »

Chacun des 59 « algorithmes » disponibles représente un parcours de signal pré-réglé (preset). Avec la synthèse Dynamic V.A.S.T., vous pouvez éditer n'importe lequel de ces presets et fabriquer vos propres « algorithmes » uniques, mais cela sera détaillé plus loin dans cette section. Regardez l'« algorithme 1 » dans l'illustration ci-dessous. C'est l'un des « algorithmes » les plus simples.



- ✓ Les fonctions de DSP sont représentées par les blocs rectangulaires.
- ✓ Les lignes reliant les blocs entre eux représentent le flux du signal numérique de gauche à droite

C'est ce que nous appelons le circuit ou "câblage" de l'« algorithme » : le trajet physique réel emprunté par le signal à travers l'« algorithme ». La sélection de différents « algorithmes » peut être comparée à la connexion de différentes fonctions de DSP suivant différents schémas de câblage.

Considérez le côté gauche de chaque bloc comme son entrée, et le côté droit comme sa sortie. Selon l'« algorithme », le signal peut se séparer en deux, permettant à une partie du signal de contourner (bypass) certaines portions de l'« algorithme ». Les circuits séparés peuvent se rejoindre à l'intérieur de l'« algorithme », ou peuvent le traverser comme des signaux séparés.

- ✓ Si le dernier bloc possède 2 circuits en sortie, nous l'appelons « algorithme » à double sortie.
- ✓ S'il ne possède qu'un circuit, c'est un « algorithme » à simple sortie, même s'il y a 2 circuits dans des portions antérieures de l'« algorithme ».

Chaque bloc de l'« algorithme » représente une certaine fonction dans le circuit du signal. Dans tous les « algorithmes » qui ne sont pas en cascade (voir « Alt Input pour « algorithmes » (mode cascade) » § 2.1.3.7.3.7.5 ci-dessous), le signal passe d'abord par une fonction de DSP à un étage qui contrôle la hauteur des échantillons dans la Keymap (cette fonction est représentée par un bloc intitulé PITCH dans le coin supérieur droit de l'écran). En fait, la première fonction de DSP de chaque « algorithme » contrôle toujours la hauteur, même si elle ne s'applique pas toujours et, comme expliqué plus loin dans cette section, elle est contournée 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 intitulé AMP dans le coin supérieur droit de l'écran).

Le nombre de paramètres de fonction que peut avoir une fonction de DSP dépend de la taille relative de son bloc de fonction en page « algorithme » (la plus grande taille de bloc correspond à quatre emplacements). Par exemple, un bloc de fonction à 3 emplacements peut avoir jusqu'à 3 paramètres de fonction, alors qu'un bloc de fonction à 2 emplacements peut avoir jusqu'à 2 paramètres de fonction. Pour chaque paramètre de fonction, il existe une « sous-page » sur les deux pages « DSPCTL » et « DSPMOD ».

- ✓ Sous-pages « DSPCTL » : paramètre Fine de réglage fin et les paramètres fixes vous permettent d'effectuer des réglages fixes du paramètre de fonction.
- ✓ Sous-pages « DSPMOD » : paramètres programmables et assignables à n'importe quelle source de contrôle dans la liste des contrôleurs pour moduler le paramètre de fonction.

Les types de paramètres en italiques ci-dessus sont décrits dans « Paramètres communs de contrôle du DSP » en page 6-29 § 2.1.3.7.3.7.2 ci-dessous.

Vous trouverez plus d'informations sur les sous-pages dans

- ✓ « La page DSP Control (DSPCTL) » § 2.1.3.7.3.8 ci-dessous et
 - ✓ « La page Modulation de DSP (DSPMOD) » § 2.1.3.7.3.9 ci-dessous.
- Surligner n'importe lequel des blocs de fonction en page « ALG » et presser le bouton **EDIT** vous amène à la page « DSPCTL »

2.1.3.7.3.7.2 Paramètres communs de contrôle du DSP

Le type de fonction de DSP disponible pour n'importe quel bloc fonction dépend de l'« algorithme ». Certaines fonctions spécialisées comme le « PANNER » sont toujours situées juste avant la dernière fonction « AMP ». D'autres, comme les fonctions à 2 entrées, n'apparaissent que dans les « algorithmes » structurés pour les fonctions à deux entrées.

Vous pouvez modifier la nature de chaque couche d'un « Programme » en assignant simplement différentes fonctions de DSP à l'« algorithme » de la couche. Mais votre niveau de contrôle va bien plus loin que ça. Chaque fonction de DSP possède un ou plusieurs paramètres auxquels vous pouvez connecter diverses sources de contrôle pour modifier le comportement des fonctions de DSP elles-mêmes.

Les paramètres des diverses pages d'entrée de contrôle sont très similaires ; en fait, il y a 6 paramètres présents sur quasiment toutes les pages. Par conséquent, nous les considérerons comme les paramètres communs de contrôle du DSP. Bien que les paramètres des pages d'entrée de contrôle diffèrent légèrement d'une fonction à l'autre, vous pouvez vous attendre à retrouver tout ou partie des paramètres communs de contrôle du DSP chaque fois que vous choisissez la page d'entrée de contrôle pour n'importe laquelle des fonctions de DSP.



Vous reconnaîtrez les paramètres communs de contrôle du DSP, avec plusieurs autres paramètres. Gardez à l'esprit qu'il y a un jeu de paramètres communs de contrôle pour chacune des fonctions de DSP ; dans ce cas, nous les décrivons uniquement tels qu'ils s'appliquent à la fonction de contrôle de la hauteur (pitch).

Paramètre de fonction

Au contraire des 5 autres paramètres de DSP communs, les paramètres de fonction sont accessibles aussi bien en page « DSPCTL » qu'en page « DSPMOD ». Ils sont listés du côté gauche de chaque page ; tous les changements effectués sur une page se reflètent sur l'autre. La dénomination de chaque paramètre de fonction dépend de son rôle dans l'« algorithme » du « Programme » actuel. Par exemple, le paramètre de fonction de la fonction « Pitch » se nomme « Pitch », alors que les paramètres de fonction de la fonction « Lopass 2 blocs » se nomment « LP Frq » et « LP Res ».

En réglant le paramètre de fonction, vous pouvez ajouter un ajustement fixe à n'importe quelle fonction de DSP. Pour la fonction « Pitch », le réglage du paramètre de fonction modifiera la hauteur par pas d'un demi-ton. Utilisez cela comme point de départ pour régler la hauteur telle que vous la souhaitez normalement. Cela changera la hauteur de la couche actuellement choisie, et affectera la vitesse de lecture des sons échantillonnés. Les sons échantillonnés possèdent une limite supérieure d'ajustement de hauteur (une octave au-dessus de la hauteur d'origine de l'échantillon). Il est normal que la hauteur des sons échantillonnés soit « bloquée »

(ne puisse pas aller plus haut) lorsque vous l'augmentez de façon importante. Les formes d'ondes d'oscillateur peut être réglées plus haut. La hauteur de n'importe quel son peut être baissée sans limite.

L'utilisation principale du paramètre de fonction ou du paramètre « Fine » d'ajustement fin (qui sera expliqué au prochain paragraphe) est de compenser les effets cumulés des autres paramètres de fonction de DSP. Par exemple, vous pouvez définir une valeur élevée de l'asservissement au clavier ou suivi de clavier (KeyTrk, défini ci-dessous) pour obtenir un changement spectaculaire d'effet d'un bout à l'autre du clavier. L'effet peut cependant être trop important à une extrémité du clavier et vous pourrez alors utiliser l'un des paramètres d'ajustement pour réduire l'ampleur initiale de cet effet.

Pour les paramètres réglables, le PC3LE utilise toujours des valeurs réelles de mesure plutôt que des nombres arbitraires. Cela signifie que vous spécifiez la hauteur en demi-tons (ST) et centièmes de demi-ton (ct), et l'amplitude en décibels (dB).

Rappelez-vous que les paramètres des pages d'entrée de contrôle se cumulent—they peuvent s'ajouter ou se soustraire aux effets des autres paramètres de la page en fonction de leurs valeurs. Par exemple, même si vous avez ajusté la hauteur d'un échantillon tellement haut qu'elle bloque, les effets des autres paramètres pourront ramener la hauteur à un niveau exploitable.

Paramètre d'ajustement fin (Fine)

Vous pouvez ajouter un léger désaccord au moyen des paramètres de réglage fin. Remarquez qu'il y a en réalité deux paramètres de réglage fin pour la fonction « Pitch » : l'un modifiant la hauteur par centièmes de demi-ton et l'autre en fonction de sa fréquence (par Hertz – cycles par seconde). Puisque nous parlons ici des sources de contrôle universelles et pas spécialement de la hauteur, restons-en là pour le moment car le paramètre Hz ne s'applique qu'aux fonctions liées à la hauteur. Voir « La page PITCH » en page 6-27 pour une description plus complète de « Hz ».

2.1.3.7.3.7.3 Paramètres fixes

Asservissement au clavier (KeyTrk)

C'est un moyen rapide pour obtenir un contrôle supplémentaire en fonction du numéro de note MIDI de chaque note jouée. L'asservissement au clavier applique à chaque numéro de note une valeur de signal de contrôle différente. Dans le cas de la hauteur, l'asservissement au clavier vous permet de modifier la hauteur de chaque note par rapport à la normale.

Le do médian est le point zéro. Peu importe la valeur d'asservissement au clavier, il n'y a pas d'effet sur le do médian. Si vous fixez une valeur non nulle d'asservissement au clavier, l'effet s'accroît pour chaque note en s'éloignant au-dessus ou en dessous du do médian. Dans le cas de la hauteur, par exemple, imaginons que vous assignez une valeur de 5 centièmes par note au paramètre d'asservissement au clavier. Déclencher le do médian (do 4 sur le PC3LE) fera jouer un do 4 normal. Déclencher un do# 4 fera jouer une note située 5 centièmes au-dessus du do# 4.

Déclencher un ré 4 fera jouer une note située 10 centièmes au-dessus du ré 4 et ainsi de suite. Les notes sous le do médian seront accordées plus bas que leurs hauteurs normales. Si vous donnez une valeur négative à l'asservissement au clavier, ce sont les notes situées au-dessus du do médian qui seront plus basses que leur hauteur normale.

Souvenez-vous que l'asservissement au clavier de la page « PITCH » fonctionne conjointement avec le paramètre d'asservissement au clavier de la page « KEYMAP ». C'est pourquoi vous pouvez régler le paramètre « KeyTrk » de la page « PITCH » sur « 0ct/key » et néanmoins voir la hauteur des notes augmenter de 100 centièmes par note en montant sur le clavier. C'est dû au paramètre « KeyTrk » de la page « KEYMAP » qui est lui réglé sur « 100 ct/key ».

Asservissement à la dynamique (VelTrk)

Une valeur positive d'asservissement à la dynamique augmentera d'autant plus la hauteur que vous jouerez les notes avec des dynamiques d'attaque plus fortes. C'est très utile pour obtenir un soupçon de désaccord basé sur votre dynamique d'attaque, particulièrement dans les « programmes de batterie » où vous pouvez faire légèrement augmenter la hauteur des échantillons de batterie avec des messages « Note On » à plus forte dynamique, exactement comme quand vous jouez plus fort sur des percussions. Des valeurs négatives diminuent d'autant plus la hauteur que vous augmentez la dynamique d'attaque.

2.1.3.7.3.4 Paramètres programmables

Source 1 (Src1)

Ce paramètre prend sa valeur dans une longue liste de sources de contrôle incluant tous les numéros de commande MIDI, de nombreux LFO, enveloppes ASR et autres sources programmables.

« Src1 » fonctionne en tandem avec le paramètre situé sous lui dans la page : « Depth » (ampleur d'action). Choisissez une source de contrôle dans la liste pour « Src1 », puis fixez une valeur pour « Depth ». Quand la source de contrôle assignée à « Src1 » est à son maximum, la hauteur est modifiée avec toute l'ampleur que vous avez fixée pour « Depth ».

Par exemple, si vous réglez « Src1 » sur « MWheel » et « Depth » sur 1200 ct, la hauteur augmentera au fur et à mesure que vous pousserez la **molette de modulation** de votre PC3LE ou contrôleur MIDI, jusqu'à un maximum de 1200 centièmes (12 demi-tons, ou une octave).

Source 2 (Src2)

Celle-ci est encore plus programmable. Comme pour « Src1 », vous choisissez une source de contrôle dans la liste. Mais plutôt que de régler une ampleur d'action fixe, vous pouvez définir un minimum et un maximum d'action, puis assigner une autre source de contrôle pour déterminer l'ampleur de l'action obtenue. Essayez cet exemple (assurez-vous d'abord que « Src1 » est sur OFF, pour que les deux sources n'interfèrent pas).

- Partez du « Programme 199« Programme », et pressez **EDIT**. Pressez le bouton contextuel « PITCH » pour sélectionner la page « PITCH ».
- Réglez le paramètre « Src2 » sur « LFO1 », puis le paramètre « Minimum Depth » sur « 100 ct », et « Maximum Depth » sur « 1200 ct ».
- Réglez ensuite le paramètre « Depth Control » sur « MWheel ». Cela vous permet d'utiliser la **molette de modulation** pour faire varier l'ampleur de l'oscillation de hauteur produite par le LFO.

Maintenant, lorsque la **molette de modulation** est à zéro, la hauteur oscille entre un demi-ton (100 ct) vers le haut et un demi-ton vers le bas (la forme d'onde du LFO1 est par défaut une sinusoïdale, positive et négative). Avec la molette au maximum, la hauteur oscille entre une octave vers le haut et une octave vers le bas.

Comme la **molette de modulation** est un contrôleur continu, vous pouvez obtenir n'importe quelle ampleur d'action entre le minimum et le maximum. Si vous avez réglé « Depth Control »

sur « Sustain », par exemple, alors vous n'obtiendrez que 2 niveaux d'ampleur : le maximum (1200 centièmes) avec la pédale de sustain de votre contrôleur MIDI pressée, ou le minimum (100 centièmes) avec la pédale de sustain relâchée.

2.1.3.7.3.7.5 « Alt Input » pour « algorithmes » (mode cascade)

Le « mode cascade » est une fonction puissante permettant de créer des « algorithmes » d'un haut niveau de complexité. Les 3 illustrations suivantes montrent le trajet du signal d'un « Programme » configuré au moyen du nouveau mode cascade du PC3LE :



En page « ALG » (« algorithme ») de chaque couche, le paramètre « Alt Input » vous permet de sélectionner n'importe quelle autre couche pour qu'elle traverse le DSP de la couche actuelle. Vous pouvez le configurer pour que la « couche 1 » entre dans la « couche 2 » qui entre dans la « couche 3 » (comme illustré ci-dessus). Si vous baissez le volume des « couches 1 et 2 », alors vous entendez la vraie cascade – c'est comme une grande chaîne avec chaque « algorithme » alimentant le suivant, et ce que vous entendez est la sortie de la « couche 3 ». Vous pouvez aussi monter les volumes des trois couches, ce qui mélangera le signal de l'ensemble des 3 couches. Vous pourriez aussi décider de diriger dans le même « Programme » la « couche 4 » dans la 5, dans la 6, dans la 13, dans la 25 si vous le voulez. N'importe laquelle des 32 couches peut entrer dans n'importe quelle autre couche.

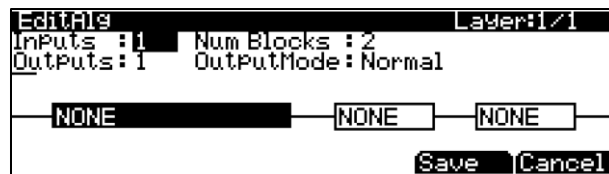
Les « algorithmes » du mode cascade (très proche du mode triple d'un K2600) commencent à l'ID 101. Remarquez dans les illustrations précédentes à quel point l'« algorithme 101 » ressemble à l'« algorithme 1 ». Chaque « algorithme » du mode cascade correspond à son équivalent sans cascade, qui possède le même numéro ID moins 100. Par exemple, l'« algorithme 105 » est la version en mode cascade de l'« algorithme 5 ». En page « Alg », choisissez quelle couche vous souhaitez envoyer dans votre couche en cascade avec le paramètre « Alt Input ». Veillez bien à baisser le volume « Amp » de vos couches sources si vous voulez seulement entendre ce qui sort de la couche finale de cascade.

2.1.3.7.3.7.6 « Dynamic VAST »

L'éditeur Dynamic VAST est encore une autre fonction particulièrement puissante du PC3LE qui vous permet d'éditer le câblage ou circuit de l'« algorithme ». Avec la synthèse Dynamic VAST, ce sont littéralement des milliers de schémas de câblage qui sont réellement possibles.

L'utilisation du « mode cascade » en conjonction avec la synthèse Dynamic VAST vous donne un contrôle presque infini sur le son et le comportement de vos « Programs » en vous permettant de créer vos propres « algorithmes » complexes et uniques.

- Pour accéder à l'éditeur Dynamic VAST, sélectionnez la page « ALG » (Algorithme) en pressant le bouton contextuel « ALG ».
- Surlignez le paramètre « Algorithm », sélectionnez un « algorithme » et pressez le bouton **EDIT**. Cette action appelle la page d'édition d'algorithme (Edit Alg) dans laquelle vous pouvez éditer le câblage de l'« algorithme » sélectionné.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Inputs (entrées)	1, 2	1
Outputs (sorties)	1, 2	1
Num Blocks (nombre de blocs)	1 à 4	2
OutputMode (mode de sortie)	Normal, Sep. L/R	Normal

En plus d'avoir une fonction sélectionnable, chaque bloc de fonction possède 3 paramètres éditables :

- ✓ nombre d'entrées,
- ✓ nombre de sorties et
- ✓ nombre de blocs (le paramètre OutputMode est éditable pour l'« algorithme » dans son ensemble).

Lorsque vous arrivez la première fois en page « EditAlg », un curseur est présent dans le champ de paramètre et le premier bloc de l'« algorithme » est surligné.

- Pour sélectionner un bloc à éditer, descendez le curseur en bas de l'écran jusqu'à ce qu'aucun champ de paramètre ne soit surligné ;
- puis, avec les boutons ◀ et ▶, surlignez le bloc à éditer.
- Pressez le bouton ▲ pour remonter dans les champs de paramètre, et sélectionnez le paramètre à éditer.

Le paramètre « OutputMode » détermine le nombre de sorties de l'« algorithme ». Avec « OutputMode » réglé sur « Normal », l'« algorithme » a une sortie. Avec « OutputMode » réglé sur « Sep. L/R », l'« algorithme » a 2 sorties, chacune d'elles étant envoyée à un canal stéréo distinct.

- Pour éditer le trajet de signal, sélectionnez l'entrée d'un bloc ou bien une sortie de l'« algorithme » entier.
- En faisant défiler avec la molette **ALPHA** ou les boutons - et +, vous pouvez voir toutes les configurations possibles pour le trajet de signal sélectionné.

2.1.3.7.3.8 Page « DSP Control » (DSPCTL)

Avant de poursuivre, soyez sûr d'avoir lu « Principes de base d'un « algorithme » » en page 6-28 et « Paramètres communs de contrôle du DSP » en page 6-29.

- Pressez le bouton contextuel DSPCTL pour appeler la page « DSP Control » (DSPCTL), qui est affichée ci-dessous :



Fonction	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Hauteur	Pitch	-128 à 127 demi-tons (ST)	0
	Fine	± 100 centièmes	0
	Hz	± 10,00 hertz	0
	KeyTrk	± 2400 centièmes/touche	0
	VelTrk	± 7200 centièmes	0

Fonction	Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
(Fonction)	(Paramètre de fonction)	(Dépend de la fonction)	(Dépend de la fonction)
(Fonction)	(Paramètre de fonction)	(Dépend de la fonction)	(Dépend de la fonction)
(Fonction)	(Paramètre de fonction)	(Dépend de la fonction)	(Dépend de la fonction)
(Fonction)	(Paramètre de fonction)	(Dépend de la fonction)	(Dépend de la fonction)
Niveau	Level	-96 à 24 décibels	-6
	KeyTrk	± 2,00 décibels/touche	0
	VelTrk	± 96 décibels	35

Chaque champ dans la colonne de gauche de la page est un paramètre de fonction de l'« algorithme » de la couche sélectionnée. Vous pouvez grossièrement ajuster le paramètre de fonction dans ces champs de gauche – comme indiqué dans Paramètres communs de contrôle du DSP, toutes les modifications des paramètres de fonction effectuées en page « DSPCTL » se reflètent en page « DSPMOD ». Le côté droit de la page « DSPCTL » est la sous-page du paramètre de fonction surligné – elle contient les paramètres de réglage fin et les paramètres fixes.

Pour accéder aux paramètres de la sous-page, surlignez le paramètre de fonction que vous souhaitez éditer et pressez le bouton > pour amener le curseur dans la sous-page.

L'intitulé d'un paramètre de fonction dépend de son bloc de fonction correspondant dans l'« algorithme » de la couche sélectionnée. La page « DSPCTL » ci-dessus correspond à l'« algorithme » suivant :



2.1.3.7.3.9 Page « Modulation de DSP » (DSPMOD)

Avant de poursuivre, soyez sûr d'avoir lu « Principes de base d'un algorithme » en page 6-28 et « Paramètres communs de contrôle du DSP » en page 6-29.

- Pressez le bouton contextuel DSPMOD pour appeler la page « Modulation de DSP » (DSPMOD), qui est affichée ci-dessous :



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Src1 (source 1)	Liste des sources de contrôle	Off
Depth (amplitude d'action)	(Dépend de la fonction)	0
Src2 (source 2)	Liste des sources de contrôle	Off
DptCtl (contrôle d'amplitude d'action)	Liste des sources de contrôle	Off
MinDepth (amplitude minimale)	(Dépend de la fonction)	0
MaxDepth (amplitude maximale)	(Dépend de la fonction)	0

Chaque champ dans la colonne de gauche de la page est un paramètre de fonction de l'« algorithme » de la couche sélectionnée. Vous pouvez grossièrement ajuster le paramètre de fonction dans ces champs de gauche – comme indiqué dans Paramètres communs de contrôle du DSP, toutes les modifications des paramètres de fonction effectuées en page DSPMOD se reflètent en page « DSPCTL ». Le côté droit de la page « DSPMOD » est la sous-page du paramètre de fonction surligné – elle contient les paramètres programmables. Pour

accéder aux paramètres de la sous-page, surlignez le paramètre de fonction que vous souhaitez éditer et pressez le bouton de curseur ► pour amener le curseur dans la sous-page.

Chaque sous-page d'un paramètre de fonction contient les paramètres programmables du paramètre de fonction surligné. En assignant des sources de contrôle pour moduler un paramètre de fonction, vous pouvez avoir un contrôle en temps réel du comportement et du son de votre « Programme ». Vous pouvez assigner « 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 aussi assigner à sa valeur maximum une source de contrôle avec le paramètre « DptCtl ». Vous pouvez alors spécifier l'ampleur d'action de « Src2 » au moyen des paramètres « MinDepth » et « MaxDepth ».

Note : le PC3LE propose un raccourci pratique pour assigner rapidement n'importe quel contrôleur en temps réel du PC3LE (**curseur, molette, bouton**, etc.) au paramètre actuellement sélectionné (comme les paramètres « Src1 » et « Src2 » ci-dessus). Avec un champ de paramètre source sélectionné, maintenez simplement le bouton **ENTER** et bougez le contrôleur désiré pour le sélectionner comme source de contrôle.

L'intitulé d'un paramètre de fonction dépend de son bloc de fonction correspondant dans l'« algorithme » de la couche sélectionnée. La page « DSPMOD » ci-dessus correspond à l'« algorithme » suivant :



2.1.3.7.3.10 Page « OUTPUT »

Pressez le bouton contextuel « OUTPUT » pour obtenir la page « OUTPUT » (sortie), dans laquelle vous réglez le panoramique de la couche avant l'effet (pré-FX). En page « Output », il y a des paramètres pour régler :

- ✓ la position panoramique,
- ✓ le mode de panoramique,
- ✓ la table de panoramique (s'il y en a une),
- ✓ le contrôle de fondu (Crossfade), et
- ✓ le sens du fondu (XFadeSense).

Les couches qui utilisent des « Keymaps » stéréo ont 2 paramètres « Pan » dans leur page « OUTPUT ». Certains « Programs » de batterie ROM d'usine ont des effets propres aux couches, auquel cas la page « OUTPUT » des couches ayant des effets spécifiques auront des paramètres supplémentaires : « Out Gain » (gain de sortie), « Out Pan » (panoramique de sortie), et « Out Pan Mode » (mode de panoramique de sortie). La page suivante concerne un « Programme » à « Keymap » mono :



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pan (ou Pan 1)	± 64	0
(Pan 2)	± 64	63
Pan Mode	Fixed, +MIDI, Auto, Reverse	+MIDI
(Out Pan)	± 64	0

(Out Gain)	-96 à 48 décibels	0
(Out Pan Mode)	Fixed, +MIDI	+MIDI
Pan Table	Liste des tables de panoramique	0 None
Crossfade	Liste des sources de contrôle	Off
XFadeSense	Norm, Rvrs	Norm
Drum Remap	Off, Kurz1, Kurz2	Off
Exclusive Zone Map	Liste des exclusions mutuelles	0 None

Panoramique (Pan)

Utilisez ce paramètre pour positionner le signal « pré-FX » de la couche sélectionnée. Des valeurs négatives placent le signal vers le canal gauche, des valeurs positives vers le canal droit, et la valeur 0 au centre. Pour régler le signal « post-FX », le gain et le panoramique de l'étage final du « Programme » sélectionné, allez en page « COMMON » et réglez les paramètres « Output » (voir La page COMMON en page 6-39).

Un paramètre pan supplémentaire (Pan2) apparaît si le paramètre Stereo de la page KEYMAP est réglé sur On.

```

EditProg:OUTPUT      Prog 999 #Layer:1/1
Pan1 : 0             Crossfade : OFF
Pan2 : 63            XFadeSense: Norm
Pan Mode: +MIDI

Pan Table: 0 None     Drum Remap: Off
Exclusive Zone Map: 2 DrExcl01
more |ALG |DSPCTL |DSPMOD |OUTPUT |more

```

Mode de panoramique (Pan Mode)

- Fixed : la position de panoramique reste telle que définie avec le paramètre « Pan », ignorant les messages MIDI de panoramique.
- +MIDI : les messages MIDI de panoramique (CC 10) décalent le son à gauche ou à droite du réglage du paramètre « Pan ». Les messages d'une valeur inférieure à 64 déplacent le son vers la gauche, alors que ceux supérieurs à 64 le déplacent vers la droite.
- Auto : assigne à chaque note un réglage de panoramique dépendant de son numéro de note MIDI. Dans ce cas, le panoramique du do médian (note MIDI numéro 60) correspond à la valeur du paramètre « Pan ». Plus les notes sont basses, plus elles se déplacent vers la gauche. Plus elles sont hautes, plus elles se déplacent vers la droite.
- Reverse : décale les notes basses vers la droite et les notes hautes vers la gauche.
- Lorsque Auto et Reverse sont sélectionnés, les messages MIDI de panoramique affectent également la position panoramique.

Out Pan, Out Gain et Out Pan Mode

Certains « programmes de batterie » ROM d'usine ont des effets propres aux couches. Pour ces « Programs », trois paramètres supplémentaires apparaissent en page « OUTPUT : Out Pan » (panoramique de sortie), « Out Gain » (gain de sortie), et « Out Pan Mode » (mode de panoramique de sortie).

```

EditProg:OUTPUT      Prog 999 #Layer:1/1
Pan : 0              Crossfade : OFF
Pan Mode: +MIDI      XFadeSense: Norm
Out Gain : 0dB       Out Pan : 0
Out Pan Mode: +MIDI
Pan Table: 0 None     Drum Remap: Off
Exclusive Zone Map: 2 DrExcl01
more |ALG |DSPCTL |DSPMOD |OUTPUT |more

```

Ces paramètres sont analogues aux paramètres de sortie de la page « COMMON » mais sont propres à la couche – les paramètres de sortie « COMMON » s'appliquent à toutes les couches. Vous pouvez utiliser les paramètres de sortie de la page « OUTPUT » pour régler le panoramique et le gain du signal « post-FX » de la couche sélectionnée.

Table de panoramique (Pan Table)

Les tables de panoramique prédéfinies en usine sont des affectations spécifiques de panoramique qui attribuent une valeur de panoramique unique à la note produite par chaque touche. Ces tables sont particulièrement utiles pour reproduire l'image stéréo d'une batterie dans les « programmes de percussion », ou pour recréer l'image stéréo d'un piano dans les « programmes de piano ».

Fondu (Crossfade) et sens de fondu (XFadeSense)

Le paramètre « Crossfade » (fondu) vous permet de sélectionner une source de contrôle pour faire monter graduellement l'amplitude de la couche sélectionnée de zéro jusqu'au maximum. Quand « XFadeSense » est réglé sur « Normal », la couche est à son amplitude maximale quand la commande de « Crossfade » est à son minimum. Quand « XFadeSense » est réglé sur « Reverse », la couche est à son amplitude nulle quand la commande de Crossfade est à son minimum.

Ce paramètre est similaire aux paramètres « Src1 » et « Depth » pour la fonction « Amp » des pages « DSPCTL » et « DSPMOD », mais la courbe d'atténuation du paramètre « Crossfade » est spécialement optimisée pour les fondus.

Pour appliquer un fondu-enchaîné à deux couches d'un même « Programme », assignez la même source de contrôle aux paramètres « CrossFade » des deux couches, puis réglez le paramètre « XFadeSense » de l'une sur « Norm » et celui de l'autre sur « Rvrs ».

Réaffectation de batterie (Drum Remap)

Le paramètre « Drum Remap » ne doit généralement pas être modifié. Ce paramètre permet au PC3LE de savoir comment les « programmes de batterie » sont configurés afin que les sons de batterie soient correctement reconfigurés quand on utilise une configuration de batterie General MIDI (GM) (voir ci-dessous).

- Kurz1 : le « Programme de batterie » sélectionné était à l'origine un « Programme » de PC2 et qu'il utilise l'affectation des sons de batterie au clavier du PC2 (les « Programs » 113-119 utilisent cette affectation).
- Kurz2 : le kit de batterie sélectionné utilise la nouvelle affectation des sons de batterie au clavier du PC3LE (tous les autres « Programs de batterie » d'usine utilisent cette disposition : 120, 241-248, 369-376). La nouvelle disposition sur le clavier (drum map) est similaire à celle du « PC2 », excepté que les sons de toms ont été déplacés sur l'octave do3-do4, pour qu'ils soient plus faciles à jouer avec les sons de grosse caisse et de caisse claire dans cette octave.
- Lors de l'édition d'un kit, assurez-vous de suivre la disposition de la drum map utilisée si vous voulez être capable de reconfigurer correctement le kit selon la drum map GM. Les « Programs » dont le paramètre Drum Remap est réglé sur Off ne seront pas reconnus comme des « programmes de batterie » par le PC3LE et ne seront pas affectés lors de la reconfiguration selon la drum map GM.

Dans la plupart des claviers et synthétiseurs, les « programmes de batterie » sont organisés selon la norme General MIDI (GM). La « drum map GM » n'étant pas vraiment intuitive en termes de jouabilité, nous avons développé notre propre disposition, plus intuitive et qui se prête mieux au jeu. Cependant, la « drum map GM » est si répandue que beaucoup de musiciens se sentent maintenant plus à l'aise pour jouer des « programmes de batterie » avec la « drum map GM ». Nous avons donc conçu le PC3LE de telle sorte que vous puissiez reconfigurer ces « Programs » selon la « drum map GM ». Vous pouvez demander la reconfiguration des « Programs de batterie » selon la « drum map GM » en mode « Master ». En écran « Master Mode 2 », réglez le paramètre « Drum Remap » sur « GM ». Pour que les « Programs de batterie » reviennent à leur disposition d'origine sur le clavier, réglez ce

paramètre sur « None ». Voir « Drum Remap » en page 9-9 dans le chapitre Mode « Master » pour plus d'informations.

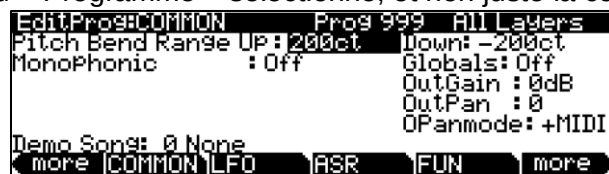
Zones d'exclusions mutuelles (Exclusive Zone Map)

« Exclusive Zone Map » est un autre paramètre qui s'applique principalement aux « Programs de batterie ». Dans un « programme de batterie », vous pouvez souhaiter que le son de la charleston fermée interrompe celui de la charleston ouverte, comme dans la réalité. Puisque vous pouvez réorganiser les affectations au clavier des « Programs de batterie », ce paramètre réorganise les touches qui coupent les sons en conséquence.

Comme « Drum Remap », ce paramètre peut s'utiliser avec n'importe quel « programme », mais vous ne souhaitez probablement pas le faire.

2.1.3.7.3.11 Page « COMMON »

Vous accédez à la page COMMON en pressant le bouton contextuel « COMMON » dans l'éditeur de « Programme ». Vous y trouverez 12 paramètres fréquemment utilisés qui affectent l'ensemble du « Programme » sélectionné, et non juste la couche sélectionnée.



Notez que lorsque le paramètre « Monophonic » est sur Off, sa valeur par défaut, les 5 paramètres associés à « Monophonic » n'apparaissent pas sur la page.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Pitch Bend Range Up	± 7200 centièmes (ct)	200
Pitch Bend Range Down	± 7200 centièmes (ct)	-200
Monophonic	Off, On	Off
(Legato)	Off, On	Off
(Portamento)	Off, On	Off
(Portamento Rate)	1 à 3000 touches par seconde	70
(Att Pt)	Off, On	On
(Mono Sample XFade)	Off, On	Off
Globals	Off, On	Off
OutGain	-96 à 24 décibels	0
OutPan	± 64	0
(OPanmode)	Fixed, +MIDI	+MIDI
Demo Song	Liste des morceaux de démonstration	0 None

Plage d'action du Pitch Bend (Pitch Bend Range Up et Down)

Utilisez ces paramètres pour définir la variation de hauteur obtenue quand vous bougez votre **molette de hauteur** vers le haut (Bend Up) et vers le bas (Bend Down).

- valeurs positives font monter la hauteur et
De grandes valeurs positives peuvent amener des échantillons au-delà de leur limite supérieure de transposition avant que la course de la **molette de hauteur** n'ait atteint son maximum. Il n'y a pas de limite quand on fait varier la hauteur vers le bas.
- des valeurs négatives la font baisser.

Monophonique (Monophonic)

- Off : le programme est polyphonique – il peut jouer jusqu'à 128 notes à la fois.
Notez que lorsque le paramètre Monophonic est sur Off, le paramètre Legato et les trois paramètres de Portamento n'apparaissent pas en page « COMMON ». C'est parce que seuls les « programmes » monophoniques peuvent utiliser le Portamento.
- On : le « Programme » ne joue qu'une seule note à la fois. Il est donc possible d'utiliser le Portamento et de déterminer son comportement.
Ne réglez pas Ignore Release sur On (page 6-26) quand vous utilisez des programmes monophoniques car l'absence de messages Note Off vous empêchera de changer convenablement de « Programme ».

```

EditProg:COMMON   Prog 1   All Layers
Pitch Bend Range UP: 200ct   Down: -200ct
MonoPhonic: On   Legato: On   Globals: Off
Portamento: On   AttPt: Off   OutGain: 0dB
Portamento Rate: 70.0key/s   OutPan: 0
Mono Sample XFade: Off   OParmode: +MIDI
Demo Song: 603 PianoMellow1
more COMMON LFO   ASR   FUN   more

```

Legato

- On : une note ne peut jouer son attaque que lorsque toutes les autres notes ont été relâchées. C'est utile pour des sons réalistes d'instruments.

Portamento

Ce paramètre est soit sur On, soit sur Off.

- Off par défaut signifie que le Portamento est désactivé pour le « Programme » sélectionné.

Le « Portamento » est un glissement de la hauteur entre notes successives. Sur de vrais instruments acoustiques comme le violon et la basse, il est obtenu en faisant glisser un doigt le long de la corde qui vibre. Sur la plupart des claviers qui proposent du « Portamento », il s'obtient en maintenant une touche qui déclenche la note de départ, puis en jouant et en relâchant les autres touches. La hauteur glisse jusqu'à la note déclenchée en dernier, et reste à cette hauteur aussi longtemps que la note est maintenue.

Le PC3LE vous offre deux façons d'obtenir du Portamento. Voir le paramètre « Attaque du Portamento (AttPt) » ci-dessous.

Lorsque vous appliquez du Portamento à des sons multi-échantillonnés (une guitare acoustique, par exemple), le PC3LE joue plus d'un échantillon entre la hauteur de départ et la hauteur finale. Cela peut entraîner un petit clic à chaque changement d'échantillon. Vous pouvez éliminer les clics en utilisant le paramètre « Mono Sample XFade » (voir ci-dessous).

Vitesse du Portamento (Portamento Rate)

Le réglage de ce paramètre détermine la rapidité avec laquelle la note glisse de la hauteur de départ vers la hauteur d'arrivée. La valeur de ce paramètre vous indique combien de secondes sont nécessaires à la note pour glisser d'un demi-ton vers la hauteur d'arrivée.

- 12 keys/s (touches par seconde), par exemple, la hauteur glissera d'une octave chaque seconde.
- La liste des valeurs est non linéaire, plus les valeurs sont élevées, plus les incréments deviennent grands.

Attaque du Portamento (AttPt)

Ce paramètre permet de basculer entre deux types de Portamento.

- On : le PC3LE garde en mémoire la hauteur de départ et vous n'avez donc pas besoin de maintenir la note pour réaliser le Portamento. La hauteur glisse toujours vers la nouvelle note à partir de la note précédemment déclenchée.
- Off : la hauteur ne glissera vers la dernière note déclenchée que si la note précédente est encore tenue (en d'autres termes, vous devez utiliser un phrasé legato).

Fondu-enchaîné d'échantillons (Mono Sample XFade)

Lorsque vous appliquez du Portamento à des sons multi-échantillonnés (une guitare acoustique, par exemple), le PC3LE joue plus d'un échantillon entre la hauteur de départ et la hauteur finale. Cela peut entraîner un petit clic à chaque changement d'échantillon. Vous pouvez éliminer les clics en réglant le paramètre « Mono Sample XFade » sur On.

- On : le PC3LE effectue un fondu-enchaîné entre deux échantillons au moment de leur transition pour éliminer les clics.

Action globale (Globals)

C'est un autre paramètre commutateur qui affecte LFO2, ASR2, FUN 2 et 4. Sur Off, ces 3 sources de contrôle sont locales ; elles affectent chaque note individuelle dans les couches qui les utilisent comme source de contrôle. Elles commencent à agir chaque fois qu'une note de cette couche est déclenchée.

Lorsque le paramètre « Globals » est sur « On », ces sources de contrôle deviennent globales, c'est-à-dire qu'elles affectent chaque note dans toutes les couches du « Programme » sélectionné, elles ne sont pas propres à une couche. Quand ces sources de contrôle sont réglées pour être globales, elles entrent en service dès que le « Programme » est sélectionné. Quand « Globals » est sur On, LFO2, ASR2 et FUN 2 et 4 apparaissent sur leurs pages respectives précédés de la lettre « G » (global).

Vous utiliserez les sources de contrôle globales lorsque vous voudrez affecter toutes les notes d'un « Program » uniformément, et les sources de contrôle locales lorsque vous voudrez affecter chaque note indépendamment.

Par exemple, vous utiliserez un LFO global contrôlant la hauteur pour créer un effet Leslie sur un son d'orgue, puisque vous voulez qu'il s'applique à toutes les notes jouées. Et vous utiliserez un LFO local contrôlant la hauteur pour créer un vibrato sur un violon solo, puisque vous souhaitez pouvoir faire varier la vitesse et la profondeur du vibrato pour chaque note.

Gain, panoramique et mode de panoramique de sortie (OutGain, OutPan, OPanmode)

Les paramètres de sortie (Output) de la page « COMMON » vous permettent de régler le gain et le panoramique de l'étage final du signal « post-FX » pour la totalité du « Programme ». Utilisez le paramètre « OutGain » pour réduire ou augmenter le signal. Utilisez le paramètre « OutPan » pour définir le panoramique du signal ; des valeurs négatives placent le signal audio vers le canal gauche, des valeurs positives vers le canal droit, et la valeur 0 au centre.

Lorsque le paramètre « OPanmode » est réglé sur « Fixed », la position de panoramique reste telle que définie avec le paramètre « OutPan », ignorant les messages MIDI de panoramique. Lorsque « OPanmode » est réglé sur « +MIDI », les messages MIDI de panoramique (CC 10) décalent le son à gauche ou à droite du réglage du paramètre « Pan ». Les messages d'une valeur inférieure à 64 déplacent le son vers la gauche, alors que ceux supérieurs à 64 le déplacent vers la droite.

Morceau de démonstration (Demo Song)

Le paramètre « Demo Song » vous permet de choisir le morceau de démonstration du « Program » actuel. Il s'agit d'un court extrait préprogrammé qui vous donne un aperçu du « Program » dans un contexte musical. Vous pouvez lancer la lecture du morceau de démonstration d'un « Program » dans n'importe quelle page du mode « Program » en pressant le bouton **PLAY/PAUSE**, et stopper le morceau en appuyant sur le bouton **STOP** (les deux boutons sont situés sous les boutons « MODE » du panneau avant).

Lorsque vous êtes sur la page d'entrée du mode « Program », vous pouvez écouter un morceau de démonstration de n'importe quel « Program » en pressant le bouton **PLAY/PAUSE** avec un « Program » sélectionné, puis en choisissant un autre « Program ».

Note : vous pouvez aussi déclencher et arrêter les morceaux de démonstration en pressant simultanément les boutons de curseur ▲/▼.

2.1.3.7.3.12 Page « LFO »

Les LFO sont des oscillateurs basse fréquence (Low Frequency Oscillators). Les LFO servent à automatiser la modulation d'un paramètre d'après la forme et la fréquence d'une forme d'onde audio. Vous utiliserez la page LFO pour définir le comportement des 2 LFO disponibles pour chaque couche. Les LFO sont des sources de contrôle périodiques (répétitives). Les éléments de base sont la vitesse, qui définit à quelle fréquence le LFO se répète, et la forme d'onde, qui définit la forme du signal de modulation qu'il génère.

Avec le PC3LE, vous pouvez régler les limites supérieures et inférieures pour chaque vitesse de LFO, et assigner une source de contrôle pour modifier la vitesse du LFO en temps réel, si vous le souhaitez.

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

- ✓ LFO1 est toujours « local », ce qui signifie qu'il est déclenché à chaque événement « Note On », et qu'il fonctionne indépendamment pour chaque note de la couche.
- ✓ LFO2 est « local » par défaut, mais peut être défini comme « global ». Cela se fait en page « COMMON », en réglant le paramètre « Globals » sur « On », ainsi LFO2, ASR2, FUN2 et FUN4 deviennent tous « globaux ».

Les commandes « globales » affectent uniformément toutes les notes de chaque couche.

EditProg:LFO		Prog 999 #Layer:1/1			
	MnRate	MxRate	RateCtl	Shape	Phase
LFO1	0.00H	0.00H	OFF	None	0deg
LFO2	0.00H	0.00H	OFF	None	0deg
◀ more COMMON LFO ASR FUN more ▶					

Groupe de paramètres (disponible pour chaque LFO1 et LFO2)	Plage de valeurs	Par défaut
MnRate	1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/8 (croche de triolet), 1/16 (double-croche), 0 à 24 Hz	0.00
MxRate	0 à 24 Hz	0.00
RateCtl	Liste des sources de contrôle	Off
Shape	Liste des formes de LFO (Guide de référence)	Sine

Groupe de paramètres (disponible pour chaque LFO1 et LFO2)	Plage de valeurs	Par défaut
Phase	0, 90, 180, 270 degrés	0

Vitesse minimale (MnRate)

C'est la cadence (vitesse) la plus basse à laquelle le LFO fonctionne.

Sur OFF, ou lorsque la source de contrôle qui lui est assignée est à son minimum, le LFO fonctionne à sa vitesse minimale. Comme mentionné précédemment, les valeurs 1/4 (noire), 1/8 (croche), 1/8 tr (croche de triolet) et 1/16 (double-croche) synchronise la vitesse minimale sur le tempo du système du PC3LE. Bien sûr, si vous choisissez de synchroniser votre LFO sur le tempo, alors la vitesse du LFO est fixe, et vous ne pouvez spécifier ni la vitesse maximale (MxRate), ni la commande de vitesse (RateCt). L'écran change ainsi :

EditProg:LFO Prog 999 #Layer:1/1					
	MnRate	MxRate	RateCt	Shape	Phase
LFO1	1/8 tr			None	0deg
LFO2	0.00H	0.00H	OFF	None	0deg
more COMMON LFO ASR FUN more					

Vitesse maximale (MxRate)

C'est la vitesse la plus élevée possible du LFO. Sur ON, ou lorsque la source de contrôle qui lui est assignée est à son maximum, le LFO fonctionne à sa vitesse maximale.

Commande de vitesse (RateCt)

Permet d'assigner n'importe quelle source de contrôle de la liste pour moduler la vitesse du LFO entre son minimum et son maximum. Un contrôleur continu comme la **molette de modulation** est un choix naturel, vous permettant d'obtenir n'importe quelle vitesse entre le minimum et le maximum. Mais vous pouvez également utiliser un contrôleur non continu (commutateur) pour uniquement alterner entre le minimum et le maximum sans valeurs intermédiaires. Assigner « MPress » (pression ou aftertouch) comme commande de vitesse pour un vibrato par LFO vous donne un moyen facile d'augmenter la vitesse du vibrato en temps réel, comme vous le pouvez sur de nombreux instruments acoustiques.

Forme du LFO (Shape)

La forme d'onde du LFO détermine la nature de son effet sur le signal qu'elle module. Une manière simple de vérifier les effets des différentes formes de LFO consiste à choisir LFO1 comme valeur pour le paramètre « Src1 » en page « PITCH », et de régler la valeur « Depth » de « Src1 » sur « 400 centièmes » environ. Puis allez en page « LFO », réglez les vitesses « Min » et « Max » de LFO1 sur 0.00 Hz et 4.00 Hz ou environ, et réglez « RateCt » sur « MWheel ». Jouez maintenant sur votre contrôleur MIDI et vous entendrez la vitesse du LFO changer en bougeant la **molette de modulation**. Sélectionnez différentes formes de LFO avec Shape et observez l'effet produit sur la hauteur.

Phase du LFO (Phase)

Utilisez ce paramètre pour déterminer le point de départ du cycle du LFO. Un cycle complet de LFO fait 360 degrés. Une phase de 0 degré correspond à une valeur de contrôle de signal à 0, devenant positive. Chaque incrément de 90 degrés représente un quart de cycle du LFO.

Lorsqu'un LFO est local, le paramètre de phase vous apporte un contrôle sur le point de départ du LFO pour chaque note (par exemple, vous pouvez faire en sorte que chaque vibrato débute sous la hauteur jouée plutôt qu'à la hauteur jouée). La phase de LFO affecte également les LFO globaux, bien que cela soit souvent imperceptible, puisque les LFO globaux commencent à fonctionner dès qu'un « Programme » les contenant est sélectionné, même si vous ne jouez aucune note.

2.1.3.7.3.13 Page « ASR »

Les ASR sont des enveloppes unipolaires à trois sections – attaque (Attack), maintien (Sustain) et relâchement (Release). Les ASR peuvent être déclenchées par une source de contrôle programmable, et peuvent être retardées. L'ASR1 est toujours un contrôle local. L'ASR2 est locale par défaut, mais devient globale si le paramètre Globals de la page COMMON est réglé sur On. Les ASR sont fréquemment utilisées pour donner une progression de la hauteur ou de l'amplitude de type vibrato ou trémolo, permettant de retarder ces effets. La page ASR se compose de deux rangées de cinq paramètres, une rangée pour chacune des ASR.

```

EditProgASR      Prog 999 #Layer:1/1

      Trigger  Mode  Delay  Attack  Release
ASR1 OFF      Norm  0s    0s     0s
ASR2 OFF      Norm  0s    0s     0s

more COMMON LFO ASR FUN more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Trigger	Liste des sources de contrôle	Off
Mode	Normal, Hold, Repeat	Normal
Delay	0 à 30 secondes	0 seconde
Attack	0 à 30 secondes	0 seconde
Release	0 à 30 secondes	0 seconde

Déclencheur (Trigger)

Définit la source de contrôle qui déclenche les ASR de la couche sélectionnée. L'ASR commence quand le déclencheur bascule de Off à On. Si le paramètre « Trigger » est sur ON, une ASR global démarre immédiatement lorsque vous sélectionnez un « Programme » qui la contient. Une ASR locale démarre dès que vous déclenchez une note de la couche qui la contient. Les contrôleurs de type commutateur sont plus adaptés aux ASR en raison de leur nature binaire (on/off). Un contrôleur continu déclenche les ASR lorsque sa valeur de signal est supérieure à son point médian.

Mode

Ce paramètre détermine la section sustain de l'ASR. Le mode de l'ASR définit l'action de l'ASR à la fin de la section d'attaque. Si le paramètre « Mode » est réglé sur « Normal », l'ASR démarre directement de l'attaque jusqu'au relâchement (pas de « sustain »). Avec un réglage Repeat, l'ASR suit un cycle passant par les sections attaque et relâchement, puis recommence ainsi en boucle jusqu'à ce que le déclencheur « ASR » bascule sur « Off ». Si le mode est réglé sur « Hold », l'ASR maintient sa position à la fin de la section d'attaque jusqu'à ce que le déclencheur ASR bascule sur Off. L'ASR passe alors à sa section relâchement. Si le déclencheur ASR bascule sur Off avant la fin de la section d'attaque, l'ASR passe directement à sa section relâchement.

Retard (Delay)

Quand le déclencheur de l'ASR bascule sur On, l'ASR démarre immédiatement si ce paramètre est à zéro. D'autres valeurs entraînent un retard correspondant entre le déclenchement de l'ASR et son véritable démarrage.

Attaque (Attack)

Définit le temps nécessaire à l'ASR pour monter de son effet minimum à son effet maximum, quelle que soit l'action qui lui a été assignée.

Relâchement (Release)

Définit le temps nécessaire à l'ASR pour descendre de son effet maximum à son effet minimum. Si le déclencheur de l'ASR bascule sur Off avant que l'ASR ait atteint son maximum, le relâchement de l'ASR part de ce niveau.

2.1.3.7.3.14 Page « FUN » (fonctions)

FUN est l'abrégié de fonction (fonction en anglais). Les quatre FUN du PC3LE augmentent grandement la souplesse des sources de contrôle. Chaque FUN accepte en entrée n'importe quelle source de contrôle, applique une fonction sélectionnable sur les deux signaux d'entrée, et envoie le résultat en sortie, qui peut être assigné comme n'importe quelle autre source de contrôle. Utiliser les FUN implique de les configurer sur la page « FUN », puis d'en assigner une ou plus comme sources de contrôle. La page « FUN » ressemble à ceci :

EditProgFUN			Prog 999 #Layer:1/1
	Input a	Input b	Function
FUN1	OFF	OFF	None
FUN2	OFF	OFF	None
FUN3	OFF	OFF	None
FUN4	OFF	OFF	None
more COMMON LFO ASR FUN more			

Il y a 3 paramètres pour chaque « FUN ». Les entrées (Inputs) « a » et « b » peuvent être n'importe quelle source de contrôle de la liste. Les sources de contrôle que vous combinez sont celles que vous allez assigner comme valeurs de ces paramètres.

Le paramètre « Function » détermine quelle fonction mathématique est appliquée aux deux entrées. Lorsqu'une « FUN » a été assignée comme source de contrôle, le PC3LE lit les valeurs des deux sources de contrôle définies comme entrées (Inputs) a et b. Il les traite ensuite en fonction du réglage du paramètre « Function », et la valeur qui en résulte est la sortie de « FUN ».

2.1.3.7.3.15 Page « AMPENV » (enveloppe d'amplitude)

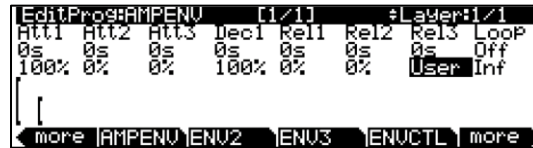
Les enveloppes d'amplitude ont trois sections : attaque (attack), déclin (decay) et relâchement (release). La section d'attaque détermine le temps nécessaire à la note pour atteindre le niveau d'amplitude qui lui est assigné après le déclenchement d'un événement Note On (jeu d'une note). La section de déclin détermine avec quelle rapidité et comment un son tenu va décliner avant le relâchement de la note (événement « Note Off »). La section de relâchement détermine avec quelle rapidité un son va revenir au silence après le relâchement de la note (événement Note Off).

Pressez le bouton contextuel « AMPENV » pour sélectionner la page d'enveloppe d'amplitude. Pour de nombreux « Programs », elle ressemble à l'illustration ci-dessous, qui vous indique que l'enveloppe d'amplitude de la couche sélectionnée est l'enveloppe d'amplitude naturelle (« natural ») par défaut de l'échantillon. De nombreux « Programs » ROM d'usine utilisent l'enveloppe naturelle, qui est personnalisée pour chaque échantillon et forme d'onde durant son processus de développement originel. Une enveloppe naturelle contient généralement plus de détails qu'une enveloppe créée par l'utilisateur, et peut faire sonner les échantillons d'instruments acoustiques de façon plus réaliste.



Si vous voulez façonner votre propre enveloppe d'amplitude, tournez juste d'un clic la molette **ALPHA**. La valeur « Natural » se changera en « User » (utilisateur), et un jeu de paramètres

« AMPENV » apparaîtra. Le son va alors changer, puisque les réglages par défaut de l'enveloppe User, comme illustré 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.



Les paramètres de la page « AMPENV » vont vous permettre de modéliser les caractéristiques d'amplitude de vos sons. Une représentation graphique de l'enveloppe d'amplitude apparaîtra sur l'écran pour vous donner une visualisation des caractéristiques de l'enveloppe. Les points présents le long du dessin d'enveloppe indiquent les points de jonction entre les différents segments de l'enveloppe.

La ligne supérieure de la page « AMPENV » affiche l'habituel rappel du mode, la couche sélectionnée et l'échelle relative de la représentation graphique de l'enveloppe. Le graphique de l'enveloppe se réduit à l'échelle lorsque les durées de segment s'allongent. Cette fonction de zoom automatique optimise l'espace d'affichage disponible. Essayez de rallonger la durée d'un des segments. Le graphique de l'enveloppe s'adapte pour remplir l'écran de gauche à droite. Pour remplir l'écran, sa taille se réduit de moitié, et la ligne supérieure indique que l'échelle a changé (de [1/1] à [1/2], par exemple).

Chaque paramètre de cette page possède deux valeurs, comme indiqué ci-dessous. Pour les segments d'enveloppe, la première valeur (supérieure) est la durée du segment, et la seconde est le niveau d'amplitude à la fin du segment. Pour le paramètre Loop (bouclage), les valeurs définissent de quelle manière et combien de fois l'enveloppe est bouclée.

Groupe de paramètres	Paramètre	Plage de valeurs
Segments d'attaque (Att) 1, 2, 3	Durée	0 à 60 secondes
	Niveau	0 à 100%
Segment de déclin (Dec)	Durée	0 à 60 secondes
	Niveau	0 à 100%
Segments de relâchement (Rel) 1, 2, 3	Durée	0 à 60 secondes
	Niveau	0 à 150% (le segment Rel 3 est toujours réglé sur 0%)
Bouclage (Loop)	Type	Off, avant (F), bidirectionnelle (B)
	Nombre de bouclages	Inf(ini), 1 à 31 fois

Durée des segments d'attaque (Att)

Indiquent le temps (en secondes) nécessaire à l'amplitude de la couche sélectionnée pour atteindre son niveau final à partir de son niveau de départ.

Niveaux des segments d'attaque (Att)

Ce sont les niveaux atteints par les segments une fois écoulés. Les niveaux sont exprimés en pourcentages de l'amplitude maximum possible pour la couche sélectionnée (l'amplitude maximale possible pour la couche sélectionnée peut se régler avec le paramètre Level (niveau) de la page « DSPCTL » en pressant le bouton contextuel « AMP »). Le segment d'attaque 1 commence toujours à zéro et évolue vers son niveau assigné en un temps spécifié par sa valeur de durée. Ainsi les réglages par défaut de 0 seconde et 100% signifient que le premier segment de la section attaque passe instantanément de l'amplitude zéro à l'amplitude

100%. Augmentez la durée du segment d'attaque 1 si vous voulez que le son monte plus lentement.

Les segments d'attaque 2 et 3 n'affectent le son que si vous leur fixez une durée non nulle. Ils passent alors au niveau qui leur est assigné dans le temps spécifié. Leur niveau de départ correspond au niveau de fin du segment précédent.

Segment de déclin (Dec)

La section de déclin n'a qu'un segment. Elle a des valeurs de durée et de niveau, tout comme la section d'attaque. La section de déclin débute dès que la section d'attaque s'est achevée. Elle part du niveau d'amplitude du segment d'attaque qui la précède, et évolue dans le temps spécifié vers le niveau qui lui est assigné. Vous n'entendrez une section de déclin de la note que si la section d'attaque s'est achevée avant qu'un message « Note Off » ne soit produit pour cette note.

Pour créer une enveloppe avec « sustain » (maintien), réglez simplement le niveau du segment de déclin sur une valeur non nulle.

Segments de relâchement (Rel)

Comme les sections d'attaque et de déclin, chacun des trois segments de la section de relâchement possède ses valeurs de durée et de niveau. Chaque segment atteint le niveau qui lui est assigné en un temps qui lui est spécifié. Le segment de relâchement (Rel) 1 débute à l'événement « Note Off » pour chaque note, au niveau d'amplitude actuel de cette note – qu'elle soit encore en section d'attaque ou en section de déclin. Il passe alors dans le temps spécifié au niveau qui lui est assigné. Les segments « Rel 2 et 3 » commencent au niveau final du segment les précédant. Les segments « Rel 1 et 2 » peuvent être réglés sur n'importe quel niveau de 0 à 150%. Le segment « Rel 3 » est toujours à 0%, vous ne pouvez pas régler son niveau. À la place de son paramètre de niveau, vous voyez un paramètre qui vous permet de choisir entre l'enveloppe User (utilisateur) et l'enveloppe naturelle préprogrammée du son.

Type de bouclage (Loop)

Il existe sept valeurs différentes pour ce paramètre.

La valeur Off désactive le bouclage de l'enveloppe d'amplitude pour la couche sélectionnée.

Les valeurs « seg1F », « seg2F » et « seg3F » sont des boucles vers l'avant. Dans chaque cas, l'enveloppe d'amplitude joue les sections d'attaque et de déclin, puis revient respectivement au début du premier, deuxième et troisième segment d'attaque pour accomplir la boucle.

Les valeurs « seg1B », « seg2B » et « seg3B » sont des boucles bidirectionnelles. L'enveloppe d'amplitude joue les sections d'attaque et de déclin, puis s'inverse et joue à l'envers respectivement jusqu'au début du premier, deuxième et troisième segment d'attaque. Quand elle atteint le début du segment d'attaque assigné, elle s'inverse à nouveau, jouant à l'endroit jusqu'à la fin de la section de déclin, et ainsi de suite.

Nombre de bouclages

La valeur Inf maintient le bouclage de l'enveloppe d'amplitude jusqu'au relâchement de la note (événement Note Off). Les valeurs de 1 à 31 indiquent le nombre de bouclages après que l'enveloppe d'amplitude ait effectué une fois son cycle normal.

Quel que soit le type et le nombre de bouclages, chaque note passe à sa section de relâchement dès que le statut de la note est celui d'une note relâchée (c'est-à-dire quand un événement Note Off est produit). L'enveloppe continue à jouer en boucle tant que la note a le statut de note jouée (On), qu'elle soit maintenue par une pédale, par le paramètre IgnRel (décrit dans la section intitulée « La page LAYER » en page 6-22), ou quoi que ce soit d'autre.

2.1.3.7.3.16 Les pages « ENV2 » & « ENV3 »

Le PC3LE offre 2 enveloppes en plus de l'enveloppe d'amplitude « AMPENV ». Comme « AMPENV », « ENV2 » et « ENV3 » peuvent être assignées comme n'importe quelle autre source de contrôle. Cependant, contrairement à « AMPENV », « ENV2 » et « ENV3 » peuvent être bipolaires. Cela signifie que vous pouvez leur donner des valeurs négatives (évidemment, vous ne pouvez avoir une amplitude inférieure à zéro, donc « AMPENV » est unipolaire – les valeurs vont soit de 0 à 100% soit de 0 à 150%). Une enveloppe bipolaire contrôlant par exemple la hauteur pourrait moduler celle-ci au-dessus et en-dessous de son niveau d'origine. Une autre différence est que AMPENV contrôle toujours l'amplitude de la couche, aussi même si vous l'utilisez comme une source de contrôle pour d'autres fonctions, elle affectera toujours l'amplitude de la couche. « ENV2 » et « ENV3 » n'affectent que les couches auxquelles elles sont assignées comme sources de contrôle. De plus, « AMPENV » utilise une attaque exponentielle (l'amplitude augmente plus vite à la fin du segment d'attaque qu'au début), alors qu'« ENV2 » et « ENV3 » ont des attaques linéaires (le segment d'attaque croît à la même vitesse du début à la fin).

Att1	Att2	Att3	Dec1	Rel1	Rel2	Rel3	Loop
0s	0s	0s	0s	0s	0s	0s	Off
100%	0%	0%	100%	0%	0%	0%	Inf

Vous accédez aux pages des enveloppes 2 et 3 au moyen des boutons contextuels « ENV2 » et « ENV3 ». En sélectionnant ces pages, vous obtenez un écran très semblable à celui de la page « AMPENV ». Les seules différences résident dans la possibilité de programmer un niveau pour Rel3, dans les limites de « Rel1 » et « Rel2 », qui sont $\pm 100\%$, et dans le graphique de l'enveloppe qui possède une ligne en pointillés traversant horizontalement l'écran. Elle représente le niveau zéro, des valeurs négatives pour les différents segments d'enveloppe entraînant le passage du graphique sous cette ligne.

2.1.3.7.3.17 Page « ENVCTL » (contrôle d'enveloppe)

La page de contrôle d'enveloppe (ENVCTL) vous donne le contrôle en temps réel des durées de chaque section de l'enveloppe d'amplitude aussi bien pour les enveloppes naturelles que pour celles programmées par l'utilisateur (voir « La page AMPENV (enveloppe d'amplitude) » en page 6-46.) Pressez le bouton contextuel « ENVCTL » pour sélectionner la page de contrôle d'enveloppe (ENVCTL).

Adjust	Keytrk	VelTrk	Source	Depth
Attack: 1.000x	1.000x	1.000x	MIDI73	1.000x
Decay: 1.000x	1.000x		MIDI72	1.000x
Release: 1.000x	1.000x		MIDI71	1.000x
Impact: 0.0dB	0.0dB	0.0dB	MIDI70	0.0dB

La ligne supérieure de l'écran vous rappelle quelle couche est sélectionnée. La colonne de gauche liste les trois types de section de l'enveloppe d'amplitude, et chaque ligne correspondante donne les valeurs des 5 paramètres de contrôle de DSP disponibles pour chaque type de section. Les paramètres de contrôle de DSP sont : « Adjust », « Keytrk », « VelTrk » et « Source/Depth », et sont indiqués en haut de chaque colonne correspondante. Quand « AMPENV » est réglée en mode « User », les sections « Attack » et « Release » de cette page s'appliquent aux sections « Att » et « Rel » de la page « AMPENV ». Il est important de garder à l'esprit que les valeurs des différents paramètres s'accumulent, ce qui signifie par exemple que si vous demandez que l'attaque soit contrôlée par « Keytrk » et « VelTrk », la modification qui en résulte sur « Attack » sera affectée par la somme des valeurs produites par « Keytrk » et « VelTrk ». Notez également qu'à l'inverse des précédents modèles Kurzweil, « ENVCTL » affecte les sections d'attaque des enveloppes naturelles. De plus, la ligne

inférieure de cette page vous permet d'utiliser la fonction « Impact » qui accentue ou atténue l'amplitude des 20 premières millisecondes de l'attaque d'une note.

Les paramètres et valeurs de la liste suivante s'appliquent à chacune des trois sections de l'enveloppe — attaque, déclin et relâchement. Nous les décrivons une seule fois, puisque leurs fonctions sont largement les mêmes pour chaque section. La seule différence concerne l'asservissement à la dynamique (« VelTrk » ou « velocity tracking »), qui n'est disponible que pour contrôler les sections d'attaque de l'enveloppe d'amplitude (vous pouvez cependant assigner la dynamique d'attaque comme valeur pour le paramètre Source dans chacune des sections).

La valeur de chacun de ces paramètres multiplie la vitesse des sections de l'enveloppe qu'ils contrôlent. Les valeurs supérieures à 1.000x accélèrent les sections de l'enveloppe (elles augmentent leur vitesse), alors que les valeurs inférieures à 1.000x les ralentissent. Imaginons par exemple que, sur la page « AMPENV » de la couche sélectionnée, vous avez réglé la durée de la section de déclin (Dec) sur 2.00 s, et son niveau sur 0%. Cela implique que l'amplitude de la couche baisse jusqu'au silence en deux secondes après l'achèvement du dernier segment d'attaque. La durée du déclin est de deux secondes ; la vitesse du déclin est de 50% par seconde. Maintenant, si vous sélectionnez la page « ENVCTL » et si vous réglez le paramètre « Decay » sur 2.000x, vous augmentez la vitesse du déclin d'un facteur deux, le rendant deux fois plus rapide. La vitesse passe à 100% par seconde, et la durée du déclin est maintenant d'une seconde au lieu de deux.

Note : puisque 0 multiplié par n'importe quel nombre est égal à 0, les paramètres d'enveloppe de cette page n'auront aucun effet sur une section « AMPENV » réglée à 0 seconde. Une façon de contourner cela est de modifier n'importe quelle section « AMPENV » de 0 à 0.02 secondes.

Groupe de paramètres (disponible pour chaque Att, Dec, Rel, Imp)	Plage de valeurs
Adjust	0,018 à 50,000x (-24,0 à 24,0 dB pour Imp)
Keytrk	0,018 à 50,000x (-2,00 à 2,00 dB pour Imp)
VelTrk	0,018 à 50,000x (non disponible pour Dec et Rel ; -24,0 à 24,0 dB pour Imp)
Source	Liste des sources de contrôle
Depth	0,018 à 50,000x (-24,0 à 24,0 dB pour Imp)

Ajustement (Adjust)

C'est l'habituel paramètre familier de réglage grossier (Coarse) présent dans de nombreuses autres pages. Utilisez-le ici pour changer la vitesse de l'une des sections d'enveloppe sans reprogrammer l'enveloppe elle-même. Ce paramètre ne vous donne pas de contrôle en temps réel sur l'enveloppe. C'est par contre un bon moyen d'ajuster les enveloppes naturelles sans passer par une « enveloppe User » et essayer de se rapprocher de l'enveloppe naturelle ("Natural").

Asservissement au clavier (Keytrk)

Ce paramètre se sert du numéro de note MIDI comme valeur de contrôle de la section d'enveloppe correspondante de la couche sélectionnée. Lorsque la valeur de ce paramètre est supérieure à 1.000x, les notes supérieures au do 4 génèrent des enveloppes plus rapides, alors que les notes inférieures au do 4 génèrent des enveloppes plus lentes. Lorsque la valeur de ce paramètre est inférieure à 1.000x, les notes supérieures au do 4 génèrent des enveloppes plus lentes, alors que les notes inférieures au do 4 génèrent des enveloppes plus rapides. Cela vous donne un contrôle de l'enveloppe en temps réel directement depuis votre

contrôleur MIDI. Vous pouvez l'utiliser par exemple pour que le déclin d'un son de guitare acoustique soit plus rapide dans l'aigu (réglez le paramètre Keytrk sur une valeur positive).

Asservissement à la dynamique (VelTrk)

Utilisez votre dynamique d'attaque comme valeur de contrôle de la section d'attaque de la couche sélectionnée (ce paramètre ne s'applique pas au déclin ni au relâchement). Quand la valeur de ce paramètre est supérieure à 1.000x, les dynamiques supérieures à 64 accélèrent la section d'attaque, alors que les dynamiques inférieures à 64 la ralentissent. Cela vous donne un contrôle en temps réel sur l'attaque de l'enveloppe.

Source, ampleur d'action (Depth)

Ces deux paramètres fonctionnent ensemble pour vous permettre d'assigner une commande comme la **molette de modulation** afin d'agir en temps réel sur l'enveloppe d'amplitude de la couche sélectionnée.

- Le paramètre « Source » détermine quelle commande affecte la section enveloppe, et
- le paramètre « Depth » définit l'ampleur de la multiplication de la vitesse lorsque la commande est à son maximum (127).

Aucun effet n'est ajouté quand la commande est à sa valeur minimale (0), et les valeurs de « Depth » sont échelonnées pour les valeurs de contrôleur intermédiaires.

Note : pour chaque note déclenchée, vous ne pouvez régler la valeur de contrôleur qui va échelonner le paramètre Depth d'une section d'enveloppe qu'avant que cette section d'enveloppe ne soit déclenchée. Pour les contrôleurs assignés à « Attack », la valeur de contrôleur utilisée sera la dernière reçue avant que la note ne soit déclenchée. Pour les contrôleurs assignés à « Decay », la valeur utilisée sera la dernière reçue avant que la section finale de l'attaque n'ait atteint son amplitude maximale. Pour les **contrôleurs** assignés à « Release », la valeur de contrôleur utilisée sera la dernière reçue avant que la note ne soit relâchée. En d'autres termes, pour chaque section d'enveloppe, vous ne pouvez pas modifier la vitesse de l'enveloppe d'une note une fois que cette section de l'enveloppe a été déclenchée.

Impact

Impact peut amplifier ou atténuer le volume d'une note de jusqu'à 24 dB durant les 20 premières millisecondes de l'attaque d'une enveloppe. Cette fonction est un moyen facile de donner plus de "pêche" à vos sons de basse et de batterie.

2.1.3.7.3.18 « INFO »

- Pressez le bouton contextuel « INFO » pour aller en page « INFO » où vous pouvez éditer les infos d'assignation de contrôleur pour le « Programme » actuel
Chaque entrée d'info est une description d'un paramètre de « Programme » que vous avez assigné pour être commandé par un **contrôleur physique** ou un numéro de CC MIDI.
- Les infos peuvent être visualisées depuis la page principale des modes « Program »/« Setup » en pressant le bouton contextuel « Info »
Les **contrôleurs** avec du texte d'info afficheront aussi les infos sur le côté gauche de la page principale du mode « Program » ou « Setup » quand on les bouge.
- En page « INFO », utilisez les boutons « Chan/Layer » pour faire défiler la liste d'infos sur les assignations de contrôleurs du « Programme » sélectionné
Chaque « entrée d'info » d'assignation contient un numéro de contrôleur MIDI et un paramètre « Texte » pour décrire ce que contrôle cette assignation
Une « entrée d'info » peut être faite pour chaque numéro de CC MIDI.

- Pour éditer le texte d'une assignation de **contrôleur**, pressez le bouton contextuel « Text »
- Pour créer une nouvelle entrée d'info d'assignation de **contrôleur**, pressez le bouton contextuel « New » (un numéro de contrôleur MIDI vous sera demandé).
- Pour créer une nouvelle entrée d'info d'assignation de **contrôleur** avec le même texte que l'entrée d'info sélectionnée, pressez le bouton contextuel « Dup »
(Un nouveau numéro de contrôleur MIDI vous sera demandé, chaque numéro de CC MIDI ne pouvant avoir qu'une seule entrée d'info).
- Pour supprimer l'entrée d'info d'assignation de **contrôleur** sélectionnée, pressez le bouton contextuel « Delete »
(Il vous sera demandé de confirmer ou d'annuler).
- Pour revenir à l'éditeur de « Programme », pressez le bouton contextuel « Done » ou le bouton **EXIT**

Voir « Export » en page 11-11 pour des détails sur l'exportation des infos de « Programme ».

Création automatique d'info

Quand on assigne un contrôleur à un paramètre dans n'importe quelle page de l'« éditeur de programme », une entrée de texte d'info est automatiquement créée. Un « i » apparaît en ligne supérieure de la page pour indiquer qu'un texte d'info a été créé.

Si vous ramenez l'assignation de contrôleur sur « OFF », le « i » disparaît, indiquant que le texte d'info a été supprimé (à moins que vous ne soyez allé en page « INFO », voir la note ci-dessous).

L'info automatiquement créée utilisera le nom du paramètre pour le texte d'info.

- Pour renommer le texte d'info, pressez le bouton **EDIT** tant que le champ d'assignation de contrôleur est encore sélectionné.
Cela vous amènera en page « Éditeur d'info » (voir ci-dessus) et à l'entrée d'info du contrôleur assigné
- Depuis la page « Éditeur d'info », pressez le bouton **EXIT** pour revenir à la page dans laquelle vous avez fait l'assignation de **contrôleur**

Note : après avoir assigné un contrôleur à un paramètre, si vous allez en page « INFO », les entrées de texte d'info pour chaque assignation de contrôleur restent en vigueur tant que vous ne les supprimez pas avec le bouton contextuel « Delete » de la page « INFO ». Si vous changez l'assignation de contrôleur d'un paramètre après être allé en page « INFO », l'ancienne entrée de texte d'info du paramètre restera en plus de la nouvelle entrée de texte d'info automatiquement créée pour la nouvelle assignation. Cela a pour but d'éviter la suppression d'un texte d'info créé par l'utilisateur en cas de changement accidentel d'une assignation de contrôleur durant l'édition d'un « Programme ».

- Pour supprimer une entrée de texte d'info inutile, sélectionnez-la dans la page INFO et utilisez le bouton contextuel « Delete » (supprimer).

2.1.3.7.3.19 Boutons contextuels de fonction

Cette section décrit les boutons contextuels qui accomplissent des fonctions spécifiques, par opposition à la sélection de pages de programmation. Les descriptions ci-dessous sont agencées dans l'ordre d'apparition des boutons contextuels quand vous pressez plusieurs fois le bouton « more> ». Vous pouvez toujours accéder à ces boutons, indépendamment de la page sélectionnée.

Nouvelle couche (NewLyr)

Crée une nouvelle couche dont le numéro suit directement celui de la plus haute couche existante. Les paramètres de la nouvelle couche sont ceux de la simple couche du « Programme » 999, intitulé « Default Program ».

- Lorsque vous pressez ce bouton, le PC3LE vous indique qu'il crée une nouvelle couche puis revient sur la page où vous étiez

La nouvelle couche devient alors la couche sélectionnée, c'est la couche ayant le numéro le plus élevé du « Programme ». Si le « Programme » sélectionné a déjà atteint son nombre maximum de couches, le PC3LE vous informe que vous ne pouvez plus en ajouter.

Le « Programme 999 » constitue une bonne base pour créer des « Programs » à partir de l'« algorithm ». Vous souhaitez peut être éditer le « programme 999 » pour régler un ou plusieurs paramètres sur des valeurs que vous voulez utiliser dans votre modèle de « Programme ».

Cependant, si vous aimez les réglages de la couche par défaut tels qu'ils sont, pensez à ne pas modifier le « programme 999 » de manière permanente.

Dupliquer une couche (DupLyr)

Crée une copie de la couche sélectionnée, en dupliquant les réglages de tous ses paramètres. La copie devient alors la couche sélectionnée, c'est la couche ayant le numéro le plus élevé du « Programme ».

Importer une couche (ImpLyr)

Copie une couche spécifique d'un autre « Programme » dans le « Programme » sélectionné. Ce bouton appelle une boîte de dialogue qui vous demande de sélectionner un numéro de couche et un numéro de « Programme ».

Le dialogue vous indique la couche actuellement sélectionnée et le nombre total de couches dans le « Programme ».

- Utilisez les boutons contextuels « Layer– » ou « Layer+ » (ou la molette **ALPHA**) pour changer le numéro de couche.
Si le « Programme » sélectionné n'a qu'une couche, presser ces boutons n'aura pas d'effet.
- Utilisez les boutons contextuels « Prog– » ou « Prog+ » (ou la molette **ALPHA**) pour changer le numéro de « Programme ».

Lorsque vous êtes dans ce dialogue, vous pouvez écouter la couche que vous avez choisi d'importer, ainsi que toutes les autres couches du « Programme » sélectionné. Si vous voulez n'écouter que la couche à importer, vous devez couper le son des autres couches.

- Une fois que vous avez sélectionné la couche et le « Programme » désirés, pressez le bouton contextuel « Import », et la couche sera copiée à partir du « Programme » choisi, devenant par la même occasion la couche sélectionnée.

L'importation de couches constitue une alternative pratique pour créer des couches à partir de zéro.

- Si vous avez, par exemple, un son de cordes favori que vous voulez utiliser dans d'autres « Programs », importez simplement sa ou ses couches dans le « Programme » que vous construisez
Les enveloppes et tous les réglages de contrôle seront conservés, vous n'aurez pas besoin de les reprogrammer.

Supprimer une couche (DelLyr)

Supprime la couche sélectionnée. Quand vous pressez ce bouton, le PC3LE vous demande si vous voulez supprimer la couche ; pressez le bouton contextuel « Yes » pour lancer le processus de suppression ou le bouton contextuel « No » pour l'interrompre. Cette demande permet d'éviter la suppression accidentelle d'une couche.

2.1.3.7.4 Édition des « Programmes VAST » avec « oscillateurs KVA »

Le PC3LE utilise les « oscillateurs KVA » comme une autre façon de générer des sons dans les « Programmes VAST ». Au contraire des « Keymaps », qui jouent des échantillons enregistrés dans la ROM, les « oscillateurs KVA » créent des formes d'onde générées par DSP à chaque fois qu'ils sont déclenchés. Les « oscillateurs KVA » peuvent créer une grande variété de formes d'onde, des formes d'onde simples de haute qualité familières aux utilisateurs de synthés analogiques classiques jusqu'à des formes d'onde complexes qui profitent de la puissance de traitement interne du PC3LE et de ses capacités sophistiquées de routage du signal. Bien que le PC3LE possède des « Keymaps » contenant des échantillons de formes d'onde basiques de synthé, l'utilisation des « oscillateurs KVA » va vous apporter un meilleur Portamento, plus d'options de modulation, une plus grande qualité sonore et d'autres avantages qui seront expliqués dans cette section.

Apprendre à utiliser les « oscillateurs KVA » à la place des « Keymaps » (lorsque c'est approprié) est simple et va augmenter la polyvalence de vos possibilités d'édition VAST. Les « Programmes VAST » utilisant des couches avec « oscillateurs KVA » peuvent aussi être associés à d'autres couches utilisant des « Keymaps ».

2.1.3.7.4.1	Utilisation de base des « oscillateurs KVA »	96
2.1.3.7.4.2	Réglages minimaux pour l'utilisation de base des « oscillateurs KVA » :	96
2.1.3.7.4.3	Réglages de la hauteur des « oscillateurs KVA »	97
2.1.3.7.4.4	Réglage du type d'« oscillateur KVA »	97
2.1.3.7.4.5	Réglages de l'oscillateur « Sync Square » :	98
2.1.3.7.4.6	Utilisation avancée des « oscillateurs KVA »	99

2.1.3.7.4.1 Utilisation de base des « oscillateurs KVA »

Pour comprendre la configuration élémentaire minimale d'un « Programme » à base de KVA, sélectionnez le « programme 1019 VA1NakedPWMPoly »,

- pressez le bouton **EDIT**, puis
- pressez le bouton contextuel V.A.S.T. pour entrer dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. ».

Si vous êtes familiarisé avec l'édition des « Programmes VAST », la première chose que vous devez noter est que sur la page « KEYMAP », « Keymap » est réglé sur « 999 Silence » (découvrez-en plus à ce sujet dans « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » en page 6-56.)

Ensuite, regardez la page « AMPENV ». Le mode « AMPENV » est réglé sur « User », ce qui vous donne un contrôle sur l'enveloppe d'amplitude (découvrez plus loin des précisions sur le mode Natural).

Enfin, regardez la page « ALG ». Dans l'« algorithme » actuel a été sélectionné l'« oscillateur KVA » à 3 blocs PWM, qui génère le son pour cette couche du « Programme ».

2.1.3.7.4.2 Réglages minimaux pour l'utilisation de base des « oscillateurs KVA » :

Le patch décrit ci-dessous contient les réglages minimaux nécessaires à une couche KVA pour fonctionner dans le style d'un synthé analogique classique. Ces réglages minimaux sont:

- 1. Page « EditProg:KEYMAP : » réglez le paramètre « Keymap » sur « 999 Silence ».
- 2. Page « EditProg:AMPENV : » réglez le « mode » d'enveloppe sur « User », et l'enveloppe d'amplitude à votre convenance (voir La page AMPENV (enveloppe d'amplitude) en page 6-46.).

- 3. Page « EditProg:ALG : » choisissez un « algorithme » et réglez un oscillateur (voir « Réglage du type d'oscillateur KVA » ci-dessous).

Les autres réglages VAST de base que vous pourrez ajuster sont :

- Monophonic On/Off (voir La page COMMON en page 6-39.)
- Asservissement du niveau au clavier (Level, voir La page DSP Control (DSPCTL) en page 6-33.)

Lisez la section « Réglage du type d'oscillateur KVA » 2.1.3.7.4.3 ci-dessous pour apprendre comment régler chaque type d'oscillateur. Après cela, vous pouvez expérimenter la création de « Programs KVA » en suivant les réglages ci-dessus, puis régler et écouter chaque type d'oscillateur.

Une fois que vous avez compris comment procéder, lisez-la section « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » en page 6-56 (voir ci-dessous) pour apprendre comment rendre vos patches plus expressifs grâce à l'utilisation de la modulation de DSP.

2.1.3.7.4.3 Réglages de la hauteur des « oscillateurs KVA »

Chaque oscillateur (excepté pour les fonctions de bruit) possède ses propres paramètres de hauteur (Pitch) et n'est pas affecté par les réglages de hauteur qui s'appliqueraient normalement aux « Keymaps » (comme ceux de la page Keymap). Dans la couche d'un « Programme », le paramètre de réglage « Coarse » de hauteur pour l'oscillateur utilisé se trouve sur les 2 pages « DSPCTL » et « DSPMOD » dans la liste de paramètres sous le paramètre « Pitch standard » des « Keymaps ». Pour chaque oscillateur, son paramètre de réglage « Coarse » de hauteur est indiqué par une abréviation du nom de l'oscillateur suivi de « Pch ».

Par exemple, le paramètre de hauteur pour un oscillateur à onde en dents de scie (Saw) sera nommé « Saw Pch. » Dans la sous-page « DSPCTL » pour n'importe quel paramètre d'oscillateur « Pch. », vous pouvez ajuster finement la hauteur en centièmes et en Hertz, de même que les réglages d'asservissement de la hauteur au clavier (KeyTrk) et à la dynamique (VelTrk).

Note : assurez-vous de bien différencier les différents paramètres « Pitch », chacun étant utilisé uniquement pour les « Keymaps » ou uniquement pour les « oscillateurs KVA ». Le paramètre « Pitch » en haut à gauche des pages « DSPTCL » et « DSPMOD » apparaît toujours dans les « Programmes VAST » mais n'affecte que la hauteur des « Keymaps ». Si un « oscillateur KVA » est utilisé, ce paramètre « Pitch » n'aura pas d'effet sur la hauteur de la couche, auquel cas le paramètre d'oscillateur « Pch. » décrit ci-dessus doit être utilisé pour contrôler la hauteur de l'oscillateur.

2.1.3.7.4.4 Réglage du type d'« oscillateur KVA »

Le PC3LE est livré avec 22 « oscillateurs KVA » différents.

- ✓ Il y a 11 oscillateurs antialiasing (sans artefacts numériques) de haute qualité et
- ✓ 11 oscillateurs qui présentent une certaine quantité d'aliasing (artefacts numériques) sur les octaves les plus hautes.

Les oscillateurs anti-aliasing consomment plus de ressources DSP que les autres, mais l'amélioration de la qualité sonore est assez perceptible. Nous recommandons fortement l'utilisation des oscillateurs anti-aliasing dans la plupart des applications.

Les tableaux ci-dessous listent les « oscillateurs KVA » par type et par nombre de blocs de fonction. Avant de régler un oscillateur, vous devez choisir un « algorithme » comprenant un bloc qui correspond à la taille de bloc de l'oscillateur que vous voulez utiliser.

Voir « La page Algorithme (ALG) » en page 6-27 § 2.1.3.7.3.7 ci-dessus et « Principes de base d'un algorithme » en page 6-28 § pour plus d'informations sur la sélection des « algorithmes ».

- Une fois que vous avez choisi un « algorithme » avec la taille de bloc voulue, surlignez le bloc et utilisez la molette **ALPHA** pour faire défiler les fonctions afin de trouver l'oscillateur désiré

L'oscillateur « SYNC SQUARE » est un oscillateur à 8 blocs qui nécessite l'utilisation de 2 couches (4 blocs chacune) et de la fonction « Alt Input » du « mode cascade ». Voir ci-dessous pour des détails sur le réglage de l'oscillateur « Sync Square ».

Note : si vous placez plus d'un oscillateur dans un « algorithme », vous n'entendrez que la sortie du dernier oscillateur de l'« algorithme », à moins qu'un « algorithme » soit utilisé pour que l'oscillateur précédent contourne le dernier oscillateur et le rejoigne dans un bloc de fonction « MIX », ou que le dernier oscillateur traite son entrée audio.

Oscillateurs anti-Aliasing		Oscillateurs avec Aliasing	
Taille	Nom/Type	Taille	Nom/Type
1 bloc	LPNOIZ (bruit + filtre passe-bas)	1 bloc	SINE
2 blocs	SINE		SAW
	SINE+		TRI
	SAW		SQUARE
	RES NOISE (bruit + filtre passe-bas avec résonance)		NOISE
	SQUARE		SINE+
3 blocs	PWM (Pulse Width Modulation)		SAW+
4 blocs	SYNC SAW		NOISE+
	SUPER SAW		SW+SHP (dents de scie + mise en forme)
	TRIPLE SAW	2 blocs	SHAPED SAW
8 blocs	SYNC SQUARE (maître) >>, >>SYNC SQUARE (esclave) (4 blocs chacun)		PWM (Pulse Width Modulation)

2.1.3.7.4.5 Réglages de l'oscillateur « Sync Square » :

L'oscillateur « Sync Square » est en réalité constitué de 2 oscillateurs, un maître et un esclave, configurés pour imiter la façon dont les oscillateurs à onde carrée synchronisés fonctionnent sur les synthétiseurs analogiques classiques.

- Pour créer un « Programme » utilisant « Sync Square », sélectionnez « Default Program, n°999 ».
- Sélectionnez « none » (aucune) dans la page « Keymap »
- Sélectionnez « user » comme enveloppe d'amplitude en page « AMPENV » ».
- En page « ALG », sélectionnez « Algorithm 5 » en haut de la page.
- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le bloc de fonction et la molette **ALPHA** pour sélectionner la fonction « SYNC SQUARE (master) >> ».
- Ensuite, pressez le bouton contextuel « << » pour changer les pages de boutons contextuels jusqu'à voir « DupLyr ».
- Pressez « DupLyr » pour dupliquer la couche et créer la couche 2.
- Dans la « couche 2 », en page « ALG », changez le bloc de fonction pour « >> SYNC SQUARE (slave) », et réglez le paramètre « Alt Input » sur « Layer 1 ».
- L'étape finale est d'aller en page « DSPCTL » de la couche 1 et de baisser complètement le paramètre « Level » jusqu'à -96 dB (pour garantir que vous

n'entendrez que la sortie de l'oscillateur esclave de la couche 2, ce qui est la fonction attendue de « Sync Square »).

Maintenant l'oscillateur « Sync Square » doit fonctionner. Le paramètre « Sync Off » (Sync Offset ou décalage de synchro), est le principal paramètre pour modeler la tonalité de ce son. « Sync Off » fixe un décalage de synchronisation entre les ondes carrées des oscillateurs maître et esclave, ce qui modifie la forme d'onde produite par l'oscillateur esclave. L'oscillateur « Sync Square » est plus expressif lorsque le paramètre « Sync Off » est modulé pendant le jeu.

- Utilisez la page « DSPMOD » pour assigner une enveloppe ou un contrôleur continu comme la **molette de modulation** à ce paramètre pour entendre l'effet (voir « La page Modulation de DSP (DSPMOD) » en page 6-35 § 2.1.3.7.3.9 ci-dessus, ainsi que La page « DSP Control » (DSPCTL) en page 6-33 § 2.1.3.7.3.8 ci-dessus et « Paramètres communs de contrôle du DSP » dans « Principes de base d'un algorithme » en page 6-28 § , pour des détails sur la mise en œuvre d'une modulation et d'autres façons de contrôler les paramètres, et voir Les pages « ENV2 » et « ENV3 » en page 6-48 pour des détails sur l'emploi d'enveloppes comme sources de modulation).

Lisez « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » § 2.1.3.7.4.6 ci-dessous pour des exemples similaires de la façon de régler et de contrôler la modulation pour les fonctions et autres paramètres propres à l'oscillateur.

Pour ajouter une fonction de DSP à l'oscillateur « Sync Square », vous devez utiliser le « mode cascade ».

- Par exemple, pour ajouter un filtre, dupliquez l'une des couches pour créer une couche 3.
- Sur la couche 3, sélectionnez la page « ALG » et choisissez l'un des « algorithmes » en mode cascade, « algorithmes 101-131 ». Pour cet exemple, utilisons l'« algorithme 105 » avec le filtre « 4pole Mogue LP » sélectionné pour le bloc de fonction.
- Pour le paramètre « Alt Input », sélectionnez « Layer 2 ». Cela route une copie de la sortie de la couche 2 après le paramètre « Level » vers la couche 3.
- Allez en page « DSPCTL » de la couche 2 et baissez son niveau à -96 dB (sinon le son non filtré de la couche 2 sera audible en même temps que le son filtré de la couche 3).
- Vous pouvez maintenant entendre le « Sync Square » des couches 1 et 2 passant par le filtre de la couche 3. Voir « Utilisation avancée des oscillateurs KVA » § 2.1.3.7.4.6 ci-dessous pour des exemples de la façon de régler et de contrôler la modulation des paramètres du filtre.

2.1.3.7.4.6 Utilisation avancée des « oscillateurs KVA »

Veuillez lire les sections « KVA » ci-dessus avant de commencer celle-ci.

Si vous avez essayé le « Programme » décrit ci-dessus dans « Utilisation de base des oscillateurs KVA », vous avez peut-être remarqué qu'il n'y a pas de variation dans les notes jouées à part la hauteur. Les couches et les « Programs » créés avec les « oscillateurs KVA » peuvent devenir beaucoup plus expressifs en introduisant une variation au moyen de la modulation de DSP. Pour une couche à « oscillateur KVA », vous pouvez utiliser la modulation de DSP comme vous le feriez avec les couches « Keymap » (voir Paramètres communs de contrôle du DSP dans « Principes de base d'un algorithme » en page 6-28, La page « DSP Control » (DSPCTL) en page 6-33, et La page « Modulation de DSP (DSPMOD) » en page 6-35.) Plusieurs « oscillateurs KVA » possèdent aussi leurs propres paramètres de modulation auxquels il est possible d'accéder pour contrôler la fonction voulue de l'oscillateur. A côté de

ces méthodes, les couches KVA peuvent aussi être modifiées en utilisant des « Keymaps » avec des enveloppes d'amplitude naturelles. Voir ci-dessous pour des détails sur chaque méthode.

2.1.3.7.4.6.1	Exemples de contrôle et de modulation de DSP simples :	100
2.1.3.7.4.6.2	Paramètres de contrôle et de modulation propres aux oscillateurs :	101
2.1.3.7.4.6.3	Utilisation de « Keymaps » et d'enveloppes d'amplitude naturelles avec les « oscillateurs KVA »	103

2.1.3.7.4.6.1 Exemples de contrôle et de modulation de DSP simples :

Sélectionnez le « programme » « 1019 VA1NakedPWMPoly », pressez le bouton **EDIT**, puis pressez le bouton contextuel « V.A.S.T. » pour accéder à l'« éditeur de programme V.A.S.T. ».

- Pressez le bouton contextuel « ALG » pour voir l'algorithme et les blocs de fonction utilisés
L'oscillateur PWM à 3 blocs que vous voyez génère le son dans ce « Programme ».
- Sélectionnez le bloc de fonction vide à la droite du bloc PWM, et utilisez la molette **ALPHA** pour faire défiler jusqu'à la fonction « LOPASS » (filtre passe- bas).
Vous devez immédiatement entendre une différence de son dans le « Programme » puisque la fonction « LOPASS » est réglée par défaut pour filtrer les fréquences aiguës de n'importe quel signal qui la traverse, dans ce cas le signal PWM.
- Avec la fonction « LOPASS » toujours sélectionnée, pressez le bouton **EDIT**. Cela vous amène au paramètre principal de l'objet « LOPASS » en page « DSPCTL », qui est « LP Frq » (vous pouvez aussi arriver sur cette page en utilisant le bouton contextuel « DSPCTL »).
- Vous pouvez régler ici la valeur initiale de la fonction, dans ce cas la fréquence de coupure du filtre passe- bas. Pour cet exemple, laissez la valeur par défaut. Avec le paramètre « LP Freq » sélectionné,
- pressez sur le bouton de curseur droit pour accéder à la sous-page de cette fonction (la moitié droite de l'écran).
- Sélectionnez le paramètre « Veltrk » et utilisez la molette **ALPHA** ou le **pavé alphanumérique** pour le régler à fond sur « 10800ct ».

Maintenant, la dynamique de jeu au clavier va agir sur le paramètre « LP Frq ».

- ✓ Une dynamique de 127 entraînera la montée de la fréquence de coupure jusqu'à 10 800 centièmes par rapport à sa valeur initiale,
- ✓ une dynamique de 0 n'aura aucun effet, et les valeurs intermédiaires feront monter la fréquence de coupure selon une échelle comprise entre 0 et 10 800 centièmes.

En général, les dynamiques les plus élevées font monter la fréquence de coupure, rendant le son de l'oscillateur plus brillant, et les dynamiques les plus basses font baisser la fréquence de coupure, rendant le son plus sourd. Cette méthode peut être utilisée pour contrôler n'importe quelle fonction de DSP chargée dans un « algorithme ».

Voir « Paramètres communs de contrôle du DSP » dans « Principes de base d'un algorithme » en page 6-28 pour les autres paramètres de contrôle disponibles en page « DSPCTL ».

Sinon, vous pouvez assigner la fréquence de coupure pour qu'elle soit contrôlée par n'importe quel contrôleur continu, comme la **molette de modulation**. Repartez du patch « 1019 VA1NakedPWMPoly » non édité.

- Suivez les mêmes étapes que ci-dessus, mais au lieu de modifier les paramètres de la page « DSPCTL », pressez le bouton contextuel « DSPMOD » pour accéder à la page de modulation de « DSP ».

- Sur la gauche de l'écran, choisissez le paramètre « LP Frq », puis pressez le bouton de curseur ► pour atteindre la sous-page « LP Frq ».
Dans celle-ci, vous pouvez assigner n'importe quel contrôleur continu au contrôle de la fréquence de coupure de la fonction « LOPASS » (ou du paramètre principal de toute fonction chargée dans l'algorithme sélectionné).
- Sélectionnez le paramètre « Src1 », maintenez le bouton **ENTER** et bougez la **molette de modulation** pour choisir rapidement « MWheel » (la **molette de modulation**) comme source de contrôle.
- Ensuite, pressez le bouton de curseur ▼ pour sélectionner le paramètre « Veltrk » et utilisez la molette **ALPHA** ou le **pavé alphanumérique** pour le régler à fond sur « 10800ct ».
Maintenant, la **molette de modulation** va agir sur le paramètre « LP Frq ».
- Pousser la **molette de modulation** à fond vers le haut entraînera la montée de la fréquence de coupure jusqu'à 10 800 centièmes par rapport à sa valeur initiale,
- la ramener tout en bas (valeur de 0) n'aura aucun effet, et les valeurs intermédiaires feront monter la fréquence de coupure selon une échelle comprise entre 0 et 10 800 centièmes.

Vous avez maintenant le même contrôle sur la fréquence de coupure que dans l'exemple précédent, mais avec la **molette de modulation**. En général, pousser la **molette de modulation** vers le hauts fait monter la fréquence de coupure, rendant le son de l'oscillateur plus brillant, et la ramener vers le bas fait baisser la fréquence de coupure, rendant le son plus sourd. C'est utile pour contrôler un son de « balayage de filtre » classique. Cette méthode peut être utilisée pour contrôler n'importe quelle fonction de DSP chargée dans un « algorithme », et vous pouvez choisir n'importe quel contrôleur continu comme source de contrôle.

Note : quand vous ajoutez des « Programs » avec assignations de contrôleur à un « Setup » en mode « Setup », votre « Setup » doit avoir ses **contrôleurs** assignés aux mêmes destinations que les sources de contrôle de votre « Programme ». Un moyen simple pour cela consiste à utiliser le « Setup de contrôle » que vous avez employé pour faire de votre « Programme » un modèle pour votre nouveau « Setup » (voir « Le Setup de contrôle » en page 7-73.)

2.1.3.7.4.6.2 Paramètres de contrôle et de modulation propres aux oscillateurs :

Plusieurs « oscillateurs KVA » possèdent aussi leurs propres paramètres de modulation auxquels il est possible d'accéder pour contrôler la fonction voulue de l'oscillateur. Voici une liste de ces oscillateurs et de leurs paramètres caractéristiques, groupés par taille de bloc. Bien que les paramètres suivants puissent être consignés à un réglage, l'utilisation de l'une des techniques « DSPCTL » ou « DSPMOD » décrites dans les exemples ci-dessus dévoilera une gamme d'expression plus large depuis chaque oscillateur.

1 bloc :

LPNOIZ

Générateur de bruit associé à un filtre passe-bas. Utilisez le paramètre « Noiz Frq » pour contrôler la fréquence de coupure du filtre.

NOISE

Simple générateur de bruit. Utilisez le paramètre « Noise » pour contrôler l'amplitude initiale du bruit.

SW + SHP (dents de scie + mise en forme)

Cet oscillateur permet une synthèse FM basique. Son paramètre caractéristique est « Pch Coar ». Cet oscillateur doit venir après la source sonore dans un « algorithme » (que ce soit

une Keymap ou un oscillateur) afin d'entendre l'effet de « Pch Coar, » qui peut radicalement changer selon ce que reçoit l'oscillateur en entrée. Fonctionne bien après une source Sine (sinusoïdale).

SINE+ [Aliasing (non recommandé)]

Comme la version 2 blocs, mais sans le paramètre « Sine+Am ».

SAW+ [Aliasing (non recommandé)]

Oscillateur en dents de scie qui peut ajouter un signal entrant à sa sortie.

NOISE+ [Aliasing (non recommandé)]

Oscillateur de bruit qui peut ajouter un signal entrant à sa sortie.

2 blocs :

SINE+

Oscillateur à sinusoïdale qui peut ajouter un signal entrant à sa sortie. Les paramètres « Sin+ Pch » et « Sine+ Am » affectent la hauteur et l'amplitude de l'onde sinusoïdale sans affecter la hauteur de la source d'entrée.

RES NOISE

Générateur de bruit associé à un filtre passe-bas avec commande de résonance. Utilisez le paramètre « Noiz Frq » pour contrôler la fréquence de coupure du filtre. Utilisez le paramètre « Noiz Q » pour contrôler l'amplitude de la résonance (accentuation ou atténuation au niveau de la fréquence de coupure). Une technique pour utiliser cette fonction est de choisir une valeur élevée pour « Noiz Q » (pour entendre comment la résonance crée un son) puis, en page « DSPCTL », de régler C4 comme fréquence initiale pour « Noiz Frq », et « Keytrk » sur 100ct/key dans la sous-page « Noiz Frq ». Ainsi, la fréquence de résonance du bruit correspond à la note jouée.

SHAPED SAW

L'oscillateur « Shaped Saw » est un oscillateur en dents de scie capable de transformer sa forme de sortie entre dents de scie et onde sinusoïdale (sans fondu-enchaîné). Le paramètre caractéristique de cet oscillateur est « Shape », qui contrôle la métamorphose.

- 0 : l'oscillateur produit une onde en dents de scie pure.
- 127 : l'oscillateur produit une onde sinusoïdale pure.
- Les valeurs intermédiaires sont des interpolations entre les deux formes d'onde.

PWM (Pulse Width Modulation) [Aliasing (non recommandé)]

Le paramètre caractéristique de cet oscillateur est « PWM Wid », qui règle la largeur de la pulsation ou "facteur de forme" dans la plage 1-99.

Avec PWM Wid sur 50, PWM produit une onde carrée. Plus le paramètre PWM Wid s'éloigne de 50, plus étroite devient la pulsation, ce qui change la forme d'onde en sortie et donc le timbre produit par l'oscillateur.

3 blocs :

PWM (Pulse Width Modulation) [Anti-aliasing (recommandé)]

Comme PWM 2 blocs, voir ci-dessus.

4 blocs :

SYNC SAW

« Sync Saw » se compose de deux ondes en dents de scie, une que vous entendez (l'esclave) et une qui contrôle l'esclave (le maître). Le paramètre caractéristique de cet oscillateur est « SyncOff », qui contrôle le décalage des ondes maître et esclave.

- 0 : le maître n'a aucun effet sur l'esclave.

- Valeur : l'esclave recommence son cycle d'onde chaque fois que l'onde maître a fini un cycle. Ces décalages forcent l'esclave à redémarrer son cycle en cours du cycle à dents de scie normal, ce qui entraîne la modification de la forme d'onde et donc du son de l'esclave.

SUPER SAW

L'oscillateur « Super Saw » se compose de deux ondes en dents de scie. Le paramètre caractéristique de cet oscillateur est « Detune », avec des réglages de 0 à 50 centièmes, vous permettant de désaccorder les deux ondes de jusqu'à 50 centièmes par rapport à la hauteur d'origine de la note jouée. « Detune » affecte les deux ondes, l'une est désaccordée au-dessus de la hauteur d'origine, l'autre en-dessous de la hauteur d'origine.

TRIPLE SAW

L'oscillateur « Triple Saw » se compose de trois ondes en dents de scie. Le paramètre caractéristique de cet oscillateur est « Detune », avec des réglages de 0 à 50 centièmes, vous permettant de désaccorder deux des ondes de jusqu'à 50 centièmes par rapport à la hauteur d'origine de la note jouée. « Detune » affecte deux des ondes, l'une est désaccordée au-dessus de la hauteur d'origine, l'autre en-dessous de la hauteur d'origine. La troisième onde joue toujours la hauteur d'origine et n'est pas affectée par Detune.

8 blocs :

SYNC SQUARE (maître) >>, >>SYNC SQUARE (esclave)

Voir ci-dessus, Réglages de l'oscillateur « Sync Square : » en page 6-55.

2.1.3.7.4.6.3 Utilisation de « Keymaps » et d'enveloppes d'amplitude naturelles avec les « oscillateurs KVA »

Les « Keymaps » sont importantes dans les couches utilisant des « oscillateurs KVA », même si leurs échantillons ne sont habituellement pas entendus dans ces couches (voir la note ci-dessous pour les exceptions). Le choix de la « Keymap » est important car l'amplitude maximale réglée pour chaque touche dans la « Keymap » s'applique à l'oscillateur. Avec la plupart des utilisations des « oscillateurs KVA », vous utiliserez la « Keymap 999 Silence » car chaque touche y est réglée avec la même amplitude maximale, au contraire de beaucoup de « Keymaps » d'instrument. La « Keymap 999 Silence » garantit un comportement uniforme de l'amplitude d'un oscillateur et avec l'enveloppe d'amplitude réglée en mode « user », les utilisateurs peuvent facilement modeler tous les aspects de l'amplitude d'un oscillateur.

Le PC3LE peut également appliquer aux oscillateurs des enveloppes d'amplitude naturelles. Avec une enveloppe d'amplitude en mode « natural », chaque note de l'oscillateur reprend les qualités d'amplitude de chaque échantillon de la « Keymap » (avec chaque note en rapport avec le placement de l'échantillon). Chaque échantillon d'une « Keymap » possède une enveloppe naturelle qui a été créée pendant son processus de développement originel. Les enveloppes naturelles ont beaucoup plus de détails qu'il n'est possible d'en créer avec l'enveloppe d'amplitude de l'utilisateur (user) et elles sont utiles lorsqu'il s'agit d'essayer d'imiter les enveloppes d'amplitude d'un instrument spécifique. En utilisant cette technique, rappelez-vous que l'amplitude maximale de chaque note est définie par la « Keymap » sélectionnée. Vous pouvez toujours contrôler les paramètres généraux d'une enveloppe naturelle en utilisant la page « ENVCTL ».

Voir les « Programs » « 213 Perc>Morph>Bass » et « 315 ElectroPercSynth » pour des exemples de couches KVA qui se servent de cette technique. Chaque « Programme » utilise des Keymaps de percussions avec des enveloppes naturelles pour produire une attaque rapide et percussive. Notez également qu'en utilisant un « oscillateur KVA » et une autre « Keymap » que 999 Silence, la couche utilisera le nom de la « Keymap » dans la boîte d'infos de la page principale du mode « Program », même si ce n'est pas la vraie source de la couche.

Note : les échantillons d'une « Keymap » ne sont pas entendus quand vous utilisez un oscillateur, à moins qu'un « algorithme » ne soit utilisé pour router le signal de la « Keymap » à l'extérieur de l'oscillateur et à destination d'un bloc de fonction « MIX », ou à moins que ce soit un oscillateur qui traite son entrée audio.

2.1.3.7.5 Édition des « programmes KB3 »

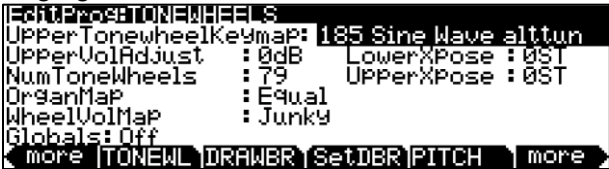
Vous pouvez éditer un large assortiment de n'importe lesquels des paramètres des « Programmes KB3 ». Vous pouvez aussi créer vos propres « Programmes KB3 », même si vous devez partir d'un « Programme KB3 » existant pour cela. Un « programme » ordinaire ne peut pas être transformé en « Programme KB3 ». Si vous n'êtes pas sûr que le « programme » sélectionné soit un « Programme KB3 », vérifiez le voyant du bouton KB3 (situé sous les **encodeurs rotatifs**). Si la LED bleue est allumée, alors le « Programme » sélectionné est un « Programme KB3 ».

- Avec un « Programme KB3 » sélectionné en mode « Program », entrez dans l'éditeur de « Programme KB3 » en pressant le bouton **EDIT**, puis pressez le bouton contextuel « V.A.S.T. » pour accéder à l'éditeur KB3.
Vous constaterez rapidement que l'éditeur KB3 est différent de l'éditeur de « programme VAST » standard.

2.1.3.7.5.1	KB3 : Page « Tone Wheels » (TONEWL)	104
2.1.3.7.5.2	KB3 : Page « Drawbars » (DRAWBR)	106
2.1.3.7.5.3	KB3 : le bouton contextuel de réglage des tirettes SetDBR (Set Drawbars)	107
2.1.3.7.5.4	KB3 : Page « PITCH »	107
2.1.3.7.5.5	KB3 : Page « AMP » (amplitude)	107
2.1.3.7.5.6	KB3 : Page « PERC1 »	107
2.1.3.7.5.7	KB3 : Page « PERC2 »	109
2.1.3.7.5.8	KB3 : Page « KEYCLK » (clic de touche)	109
2.1.3.7.5.9	KB3 : la page « MISC »	111
2.1.3.7.5.10	KB3 : Page « EQ »	113
2.1.3.7.5.11	KB3 : Page « OUTPUT »	113
2.1.3.7.5.12	KB3 : les pages « LFO », « ASR » & « FUN »	114
2.1.3.7.5.13	Astuces de programmation « KB3 »	114

2.1.3.7.5.1 KB3 : Page « Tone Wheels » (TONEWL)

Le mode « KB3 » utilise des formes d'onde générées par DSP pour la moitié inférieure de ses roues phoniques et des échantillons pour la moitié supérieure de ses roues phoniques. En utilisant les paramètres de la page « TONEWL », vous pouvez désigner l'échantillon que vous souhaitez utiliser, le nombre de roues phoniques (ce qui affectera le nombre d'autres voix disponibles) et d'autres réglages connexes.



Paramètre	Plage de valeurs
Upper Tone Wheel Keymap	Liste des échantillons
Upper Vol Adjust	-96 à 96 dB

Paramètre	Plage de valeurs
Num Tone Wheels	24 à 91
Organ Map	Equal, Peck's, Bob's, Eric's
Wheel Vol Map	Equal, Bright, Mellow, Junky
Globals	On, Off
Lower XPose	-120 à 127 demi-tons (ST)
Upper XPose	-168 à 87 demi-tons (ST)

Keymap des roues phoniques supérieures (Upper Tone Wheel Keymap)

Utilisez ce paramètre pour désigner la « Keymap » (et de ce fait les échantillons) à utiliser pour les roues phoniques supérieures.

Vous pouvez utiliser n'importe quelle « keymap » de la ROM, quoique vous deviez spécifier une « Keymap » à base d'échantillons bouclés pour le mode « KB3 » afin que cela fonctionne correctement. En mode « Program », la « Keymap » assignée au « Program » apparaît dans la boîte d'infos.

Réglage du volume supérieur (Upper Vol Adjust)

Ce paramètre permet d'ajuster l'amplitude des roues phoniques supérieures (à base d'échantillons) par rapport à l'amplitude des roues phoniques générées par les formes d'onde. En effet, comme les volumes de l'échantillon peuvent varier alors que le volume des ondes générées par DSP reste constant, on peut avoir à ajuster le niveau des roues phoniques à base d'échantillons.

Nombre de roues phoniques (Num Tone Wheels)

Ce paramètre vous permet de spécifier le nombre de roues phoniques (jusqu'à 91) utilisées par un « programme KB3 ». 79 est un bon choix pour obtenir des imitations d'orgue réalistes, ce qui laisse 88 voix pour les autres « programmes ».

En effet, les orgues à roues phoniques classiques emploient 91 roues phoniques, mais les 12 plus graves soient uniquement dédiées au pédalier.

Le nombre de voix de PC3LE utilisées par un « programme KB3 » est égal au nombre de roues phoniques + 1 divisé par 2, arrondi au nombre entier supérieur si le résultat est une fraction. Donc, par exemple, avec 79 roues phoniques, vous utiliserez 40 voix.

Souvenez-vous que ces voix sont en permanence allouées et en service quand le « programme KB3 » est sélectionné, et qu'elles ne peuvent être récupérées. La voix supplémentaire dont se servent les « programmes KB3 » est destinée au clic de touche.

Affectations des amplitudes d'orgue (Organ Map)

Ce paramètre contrôle l'amplitude relative de chaque note, par tirette. Comme les affectations de volume de roues phoniques (Wheel Volume Map), ces affectations sont basées sur des mesures effectuées avec de vrais orgues.

- Equal : se sert du même volume pour chaque note et tirette, et ne se base pas sur un vrai B3.
- Peck's : bonne affectation normale, basée sur un B3 en bon état.
- Eric's : un peu plus idéalisée, adoucie, mais moins réaliste.
- Bob's : plus inégale, basée sur un vieux B3.

Affectations de volume des roues phoniques (Wheel Vol Map)

Ce paramètre détermine le niveau de volume pour chaque roue phonique. Plusieurs affectations sont proposées ici, d'après des mesures effectuées sur différents orgues. Equal est une affectation du même volume à toutes les roues phoniques. Elle ne se base pas sur un vrai B3.

- Bright » : bonne affectation normale, basée sur un B3 en bon état.
- Junky » : basé sur un B3 dont la réponse est inégale, affaiblie.

- Mellow : se situe quelque part entre Bright et Junky.

Vous pouvez aussi appliquer une correction tonale (égalisation) pour contrôler le volume des roues en fonction de la fréquence de chaque roue phonique. Voir « Éditeur KB3 : la page EQ (égaliseur) » en page 6-69.

Action globale (Globals)

C'est un autre paramètre commutateur qui affecte LFO2, ASR2, FUN 2 et 4.

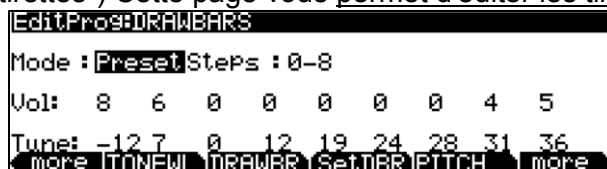
- Off : ces 3 sources de contrôle sont locales ; elles affectent chaque note individuelle dans les couches qui les utilisent comme source de contrôle. Elles commencent à agir chaque fois qu'une note de cette couche est déclenchée.
- On : ces sources de contrôle deviennent globales, c'est-à-dire qu'elles affectent chaque note dans toutes les couches du « Programme » sélectionné, pas seulement celle à laquelle elles sont appliquées. Quand ces sources de contrôle sont réglées pour être globales, elles entrent en service dès que le « Programme » est sélectionné. Quand « Globals » est sur On, « LFO2 », « ASR2 » et « FUN 2 et 4 » apparaissent sur leurs pages respectives précédés de la lettre « G » (global). Vous utiliserez les sources de contrôle globales lorsque vous voudrez affecter uniformément toutes les notes d'une couche donnée, et les sources de contrôle locales lorsque vous voudrez affecter indépendamment chaque note de couche.

Transposition des roues phoniques inférieures/supérieures (Lower Xpose / Upper Xpose)

Ces deux paramètres vous permettent de transposer les roues phoniques supérieures et/ou inférieures par incréments d'un demi-ton par rapport à leurs accordages par défaut.

2.1.3.7.5.2 KB3 : Page « Drawbars » (DRAWBR)

- Pressez le bouton contextuel « Drawbr » pour afficher la page « DRAWBR » (Drawbars ou "tirettes") Cette page vous permet d'éditer les tirettes du « KB3 »



Mode

- « Preset » : les pré-réglages des tirettes de cette page entrent en vigueur à la sélection du « Programme ». Cependant, les valeurs des tirettes changeront immédiatement, dès que vous déplacez les tirettes correspondantes.
- « Live » : les réglages de volume des tirettes à la sélection du « Programme » sont déterminés par la position des **contrôleurs** de tirettes (**encodeurs rotatifs**).

Quel que soit le réglage, toute modification des **contrôleurs** de tirettes après la sélection de « Programme » affectera les volumes des tirettes.

Steps (Paliers)

Ce paramètre vous permet de spécifier l'incrémentation du changement de volume des tirettes. Choisissez 0-8 pour vous rapprocher des réglages des orgues réels ou 0-127 pour une résolution plus fine.

Volume

Ce paramètre n'apparaît que si vous réglez « Mode » (voir ci-dessus) sur « Preset ». Servez-vous du paramètre « Volume » pour pré-régler le volume de chacune des 9 tirettes (0-8 ou 0-

127), selon le réglage du paramètre « Steps ». Voir Tableau 6-3 en page 6-8 pour des détails sur les numéros de CC MIDI et les valeurs que chaque tirette envoie et reçoit.

Tune (Accordage)

Ce paramètre vous permet d'accorder chacune des neufs tirettes vers le haut ou vers le bas, par demi-ton. Les valeurs du paramètre « Tune » dans la page « DRAWBR » illustrée ci-dessus représentent les réglages standards d'un vrai B3, comme indiqué dans le tableau ci-dessous.

Sous-harmoniques		Fondamentale	Harmoniques					
16'	5 1/3'	8'	4'	2 2/3'	2'	1 3/5'	1 1/3'	1'
Bouton 1	Bouton 2	Bouton 3	Bouton 4	Bouton 5	Bouton 6 Rangée 2	Bouton 7 Rangée 2	Bouton 8 Rangée 2	Bouton 9 Rangée 2

2.1.3.7.5.3 KB3 : le bouton contextuel de réglage des tirettes SetDBR (Set Drawbars)

- Pressez le bouton contextuel « SetDBR » pour "capturer" la position actuelle des tirettes, et l'utiliser comme position pré-réglée en page « DRAWBR ».

2.1.3.7.5.4 KB3 : Page « PITCH »

Les paramètres de la page « PITCH » pour les « programmes KB3 » sont presque identiques aux paramètres de la page « PITCH » pour les « programmes VAST ». La seule différence est que, pour les « programmes KB3 », les paramètres « Hz », « KeyTrk » et « VelTrk » sont absents. Pour une description complète des paramètres de la page « PITCH », consultez :

- ✓ « Paramètres communs de contrôle du DSP » en page 6-29,
- ✓ « La page « DSP Control » (DSPCTL) » en page 6-33, et
- ✓ « La page Modulation de DSP (DSPMOD) » en page 6-35.



2.1.3.7.5.5 KB3 : Page « AMP » (amplitude)

Les paramètres de la page « AMP » pour les « programmes KB3 » sont presque identiques aux paramètres de la page « AMP » pour les « programmes VAST ». La seule différence est que, pour les « programmes KB3 », les paramètres « KeyTrk » et « VelTrk » sont absents.

Pour une description complète des paramètres de la page « AMP », consultez :

- ✓ « Paramètres communs de contrôle du DSP en page 6-29,
- ✓ « La page DSP Control (DSPCTL) » en page 6-33, et
- ✓ « La page Modulation de DSP (DSPMOD) en page 6-35.



2.1.3.7.5.6 KB3 : Page « PERC1 »

La percussion est une caractéristique typique des orgues à roues phoniques. Elle est particulièrement appréciable pendant les solos car elle apporte à l'attaque un "plink" (en réalité

un son supplémentaire à une certaine harmonique). Vous pouvez accéder aux paramètres de percussion en pressant les boutons contextuels « Perc1 » et « Perc2 ».

Paramètre	Plage de valeurs
Percussion	Off, On
Volume	Soft, Loud
Decay	Slow, Fast
Harmonic	Low, High
VelTrack	0 à 100%
LowHarm	Drawbar 1 à 9
HighHarm	Drawbar 1 à 9
StealBar	Drawbar 1 à 9

Percussion

C'est là que vous activez ou non l'effet de percussion. La percussion est créée par une enveloppe de déclin appliquée à 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 déclenchera plus tant que toutes les touches (ou quoi que ce soit dont vous vous servez pour déclencher les notes) n'auront pas été relâchées. Ainsi, si aucune touche n'est enfoncée quand vous jouez un accord, la percussion s'applique à toutes les notes de l'accord (et en réalité, à toutes les notes déclenchées pendant la courte durée de l'enveloppe de percussion). Une fois l'enveloppe achevée, aucune note jouée n'aura de percussion tant qu'il restera ne serait-ce qu'une touche de maintenue.

- Vous pouvez activer ou désactiver la percussion en pressant le commutateur assignable **6** (SW6) (marqué Percussion On/Off).
Le commutateur assignable **6** envoie et reçoit aussi le CC MIDI 86 ; valeurs 64-127 = On, valeurs 0-63 = Off.

Volume

Ce paramètre fait alterner la percussion entre les réglages « Loud » et « oft ». L'amplitude réelle est déterminée en page « PERC2 ».

- Vous pouvez alterner entre « Loud » et « Soft » en pressant le commutateur assignable **7** (SW7) (marqué Percussion Loud/Soft).
Le commutateur assignable **7** envoie et reçoit aussi le CC MIDI 87 ; valeurs 64-127 = Loud, valeurs 0-63 = Soft.

Decay

Ce paramètre fait alterner la percussion entre les réglages « Fast » et « Slow ». La vitesse réelle de déclin est déterminée en page « PERC2 ».

- Vous pouvez alterner entre « Fast » et « Slow » en pressant le commutateur assignable **8** (SW8) (marqué Percussion Decay F/S).
Le commutateur assignable **8** envoie et reçoit aussi le CC MIDI 88 ; valeurs 64-127 = Fast, valeurs 0-63 = Slow.

Harmonic

Ce paramètre fait alterner la percussion entre les réglages « High » (harmonique haute) et « Low » (harmonique basse). La hauteur réelle est déterminée par les paramètres « LowHarm » et « HighHarm ».

- Vous pouvez alterner entre « Low » et « High » en pressant le commutateur assignable **9** (SW9) (marqué Percussion Pitch H/L).
Le commutateur assignable **9** envoie et reçoit aussi le CC MIDI 89 ; valeurs 64-127 = High, valeurs 0-63 = Low.

VelTrack (Asservissement de la percussion à la dynamique)

C'est là que vous spécifiez à quel point la dynamique de jeu contrôle le volume de la percussion.

- 0 : aucun asservissement à la dynamique, comme sur un véritable orgue à roues phoniques.
- Les autres valeurs asservissent la percussion à la dynamique de telle sorte qu'une plus grande dynamique entraîne un effet de percussion plus fort.

LowHarm (Harmonique basse)

Détermine la tirette utilisée comme base pour la percussion lorsque « Harmonic » est réglé sur « Low ». Dans un véritable orgue à roues phoniques, c'est la tirette 4 (2e harmonique). La hauteur réelle obtenue dépend de l'accordage de la tirette.

HighHarm (Harmonique haute)

Détermine la tirette utilisée comme base pour la percussion lorsque « Harmonic » est réglé sur « High ». Dans un véritable orgue à roues phoniques, c'est la tirette 5 (3e harmonique). La hauteur réelle obtenue dépend de l'accordage de la tirette.

StealBar

Détermine quelle tirette est désactivée lorsque l'effet de percussion est activé. Sur un orgue à roues phoniques non modifié, il s'agit de la 9^{ème} tirette. N'importe quelle tirette peut être sélectionnée.

2.1.3.7.5.7 KB3 : Page « PERC2 »

EditProg:PERC2			
	PercLevel	DecayTime	OrgLevel
Loud+Fast	4.0dB	0.44s	-2.0dB
Loud+Slow	4.0dB	0.60s	-2.0dB
Soft+Fast	0.0dB	0.24s	0.0dB
Soft+Slow	0.0dB	0.60s	0.0dB
more	AMP	PERC1	PERC2
		KEYCLK	more

Groupe de paramètres (disponible pour chaque combinaison de paramètres Volume et Decay en page PERC1)	Plage de valeurs
PercLevel	0 à 24,0 dB
DecayTime	0,01 à 5,10 secondes, par incréments de 0,02 s
OrgLevel	-12,0 à 12,0 dB

Niveau de percussion (PercLevel), temps de déclin (DecayTime), niveau d'orgue (OrgLevel)

Avec ces paramètres, vous pouvez contrôler l'amplitude et le temps de déclin de l'effet de percussion pour toutes les combinaisons des paramètres « Volume » et « Decay » (en page PERC1). Vous pouvez aussi ajuster le niveau de l'orgue par rapport à la percussion afin d'obtenir une fidèle imitation des orgues classiques.

2.1.3.7.5.8 KB3 : Page « KEYCLK » (clic de touche)

EditProg:KEYCLICK			
KeyClick	: On	Random	: 9%
Volume	: -60.0dB	RetrigThresh	: -31.5dB
Decay	: 0.275s	NoteAttack	: Normal
VelTrk	: 53%	NoteRelease	: Normal
Pitch	: 49		
more	AMP	PERC1	PERC2
		KEYCLK	more

La fonction de clic de touche (Key Click) ajoute à l'attaque des notes une brève salve déclinante de bruit accordé. Au contraire de la percussion, le clic de touche est à "déclenchement multiple", ce qui signifie que toute nouvelle note va le déclencher. Les paramètres de cette page contrôlent principalement le déclin (Decay), le volume et la hauteur (Pitch) du clic de touche.

Paramètre	Plage de valeurs
KeyClick	Off, On
Volume	-96,0 à 0,0 dB, par incréments de 0,5 dB
Decay	0,005 to 1,280 secondes, par incréments de 0,005 seconde
VelTrk	0 à 100%
Pitch	1 à 120
Random	0 à 100%
RetrigThresh	-96,0 à 0,0 dB, par incréments de 0,5 dB
NoteAttack	Normal, Hard, PercHard
NoteRelease	Normal, Hard

KeyClick (Clic de touche)

C'est là que vous activez ou non le clic de touche.

- Off : vous pouvez quand même entendre un clic en fonction de vos réglages de « Note Attack » et « Note Release » (voir ci- dessous).
- Vous pouvez activer ou désactiver le clic de touche en pressant le commutateur assignable 10 (SW10) (marqué Click On/Off). Le commutateur assignable 10 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 90 ; valeurs 64-127 = On, valeurs 0-63 = Off.

Volume

Ce paramètre détermine le niveau du clic de touche ; le bruit décline à partir de ce niveau. Ce niveau est proportionnel aux niveaux des tirettes et au niveau de la pédale d'expression.

Decay

Fixe le temps de déclin de base de l'enveloppe de bruit. De plus petites valeurs produisent une salve plus courte.

VelTrk (Asservissement à la dynamique du clavier)

Contrôle le degré d'action de la dynamique de jeu sur le volume du clic de touche. Une valeur de zéro signifie que la dynamique de jeu n'a aucun effet sur le clic de touche (comme sur un véritable orgue à roues phoniques). Les autres valeurs ajoutent du volume lorsque la dynamique de jeu augmente.

Pitch (Hauteur)

Détermine la hauteur de base du bruit de clic de touche, par rapport à la hauteur de la roue phonique la plus haute. La hauteur est contrôlée par un filtre passe-bas à pente raide appliqué au bruit blanc. La fréquence de coupure du filtre est contrôlée en fonction du numéro de touche, les touches les plus hautes élevant la fréquence de coupure et les plus basses l'abaissant.

Random (Aléatoire)

Contrôle le degré de variation aléatoire d'amplitude qui est ajouté au clic de touche.

ReTrigThresh (Seuil de redéclenchement)

Ce paramètre vous permet de fixer le niveau de volume en-dessous duquel le clic de touche doit redescendre avant qu'il ne soit à nouveau déclenché.

Note Attack (Attaque de note)

Contrôle les caractéristiques d'attaque des notes.

- Normal : attaque adoucie alors que Hard a une attaque instantanée et va produire un clic audible, en plus de tout niveau de clic de touche spécifié avec les autres paramètres de cette page (vous préférerez certainement ne pas spécifier de clic de touche supplémentaire avec ce réglage).
- PercHard : attaque dure pour la percussion uniquement ; les notes sans percussion auront une attaque normale.

Note Release (Relâchement de note)

Contrôle les caractéristiques de relâchement des notes.

- Normal : relâchement doux alors que Hard donne un relâchement instantané.
- Hard : clic audible

2.1.3.7.5.9 KB3 : la page « MISC »

La page MISC contient tout un assortiment de paramètres de contrôle, dont le contrôle de la vitesse de Leslie et la sélection du vibrato/chorus.

```

EditProg:MISC
PreampResp : On      VolAdjust : -9dB
Leakage     : -62.5dB BendRngUp  : 0ct
LeakMode    : TypeA  BendRngDn  : 0ct
SpeedCtl    : Slow   Sustain    : On
VibChorCtl  : On     Sostenuto   : On
VibChorSel  : Chr3   LesliePedal : Sost
more MISC EQ OUTPUT PROGFX more

```

Paramètre	Plage de valeurs
PreampResp	Off, On
Leakage	-96,0 à 0,0 dB, par incréments de 0,5 dB
Leak Mode	None, Type A, Type X, Type Y, Type Z, Type R
SpeedCtl	Slow, Fast
VibChorCtl	Off, On
VibChorSel	Vib1, Vib2, Vib3, Chor1, Chor2, Chor3
VolAdjust	-96 à 96 dB
BendRngUp	± 7200 centièmes (ct)
BendRngDn	± 7200 centièmes (ct)
Sustain	Off, On
Sostenuto	Off, On
LesliePedal	None, Sustain, Sost, Soft

PreampResp (Réponse du préampli)

Réglez ce paramètre sur On ou Off pour activer ou désactiver la partie préampli+pédale d'expression du modèle « KB3 ».

- On (par défaut) : les « Programmes KB3 » fonctionnent comme des orgues d'origine. Dans ce cas, la pédale d'expression est plus qu'une pédale de volume, elle fonctionne en réalité comme une « commande de loudness », faisant varier la réponse en fréquence pour compenser le changement de sensibilité de l'oreille à différents volumes. De plus, le préampli fournit une courbe de désaccentuation pour compenser la pré-accentuation intégrée du volume de roue phonique.

- Off : imite les orgues qui ont été modifiés pour avoir une sortie directe (avant le préampli et la pédale d'expression).

Leakage (Fuite)

Contrôle le niveau de la diaphonie simulée et de la "fuite" de signal en provenance des roues phoniques adjacentes dans le modèle. Cela sert à "salir" le son et à le rendre encore un peu plus réaliste.

- -96 dB : sons les plus purs
- autres valeurs : ajoutent plus de fuite simulée. Ce niveau est proportionnel aux niveaux des tirettes et au niveau de la pédale d'expression. Le niveau de fuite peut être contrôlé durant le jeu avec le bouton rotatif 11 (marqué CTL 11.)

Le niveau de fuite peut aussi être contrôlé par le CC MIDI 24 ;

- 0 = -96 dB,
- 127 = 0 dB,
- entre 0 et 127 échelonnées entre -96 dB et 0 dB.

Quand on utilise le CC 24, la valeur affichée pour le paramètre Leakage ne change pas.

LeakMode (Mode de fuite)

Permet de choisir différents modèles de fuites qui déterminent quelles harmoniques de fuite sont accentuées.

- TypeA : perte globale dans laquelle toutes les roues phoniques fuient un peu.
- TypeX, TypeY, TypeZ et TypeR : simulent différents degrés de fuite de tirette, où les composantes qui s'échappent correspondent aux 9 tirettes harmoniques plutôt qu'à toutes les roues phoniques.

SpeedCtl (Contrôle de vitesse)

Sélectionnez Fast (rapide) ou Slow (lente) pour choisir la vitesse de la simulation de haut-parleur rotatif.

Vous pouvez alterner entre Fast et Slow en utilisant le commutateur assignable 1 (SW1) (marqué Rotary Slow/Fast). Le commutateur assignable 1 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 80 ; valeurs 0-63 = Slow, valeurs 64-127 = Fast.

VibChorCtl (Contrôle de vibrato/chorus)

On ou Off pour activer ou désactiver le vibrato ou le chorus (comme sélectionné par le paramètre VibChorSel).

Vous pouvez alterner entre On et Off en utilisant le commutateur assignable 3 (SW3) (marqué Vibrato On/Off). Le commutateur assignable 3 envoie et reçoit aussi le CC MIDI 82 ; valeurs 64-127 = On, valeurs 0-63 = Off.

VibChorSel (Sélection vibrato/chorus)

Choisissez le « programme » de vibrato ou de chorus (il y en a trois de chaque) que vous voulez utiliser avec le « Programme KB3 ».

Notez que vous devez régler « VibChorCtl » (également en page « MISC ») sur On pour entendre l'effet. Vous pouvez sélectionner le vibrato ou le chorus voulu en utilisant les commutateurs assignables **4 et 5** (SW4 et SW5) (marqués Vibrato Chor/Vib et Vibrato Depth). Les commutateurs assignables **4 et 5** envoient et reçoivent aussi les CC MIDI. Le commutateur **4** utilise le CC MIDI 83 (0-63 = Vibrato, 64-127 = Chorus). Le commutateur **5** utilise le CC MIDI 85 (0-42 = Depth 1, 43-85 = Depth 2, 86-127 = Depth 3).

VolAdjust (Réglage de volume)

Procure un réglage de volume général pour le modèle KB3 ». Utilisez ce paramètre pour aligner le volume des « Programmes KB3 » sur celui des autres « Programs ».

Plage d'action du Pitch Bend vers le haut (BendRngUp) et le bas (BendRngDn)

Contrôlent respectivement les amplitudes de « pitch bend » du « Programme KB3 » vers le haut et vers le bas.

Sustain (Maintien ou pédale forte)

On ou Off pour activer ou désactiver la réponse au sustain MIDI (CC 64). Par défaut, le sustain MIDI (CC 64) est envoyé par la pédale commutateur 1.

Sostenuto (Pédale tonale)

On ou Off pour activer ou désactiver la réponse au sostenuto MIDI (CC 66). Par défaut, le sostenuto MIDI (CC 66) est envoyé par la pédale commutateur 2.

LesliePedal (Pédale de cabine Leslie)

Détermine la source de la pédale (Sustain= pédale commutateur 1, CC 64 par défaut, Sost= pédale commutateur 2, CC 66 par défaut) pour faire alterner entre Fast (rapide) et Slow (lente) la vitesse de rotation dans la cabine Leslie™.

2.1.3.7.5.10 KB3 : Page « EQ »

Les 4 en-têtes de colonnes de cette page représentent deux bandes de correction en plateau (Shelf) et deux bandes paramétriques. Cependant, l'égaliseur du « KB3 » proposé ici n'est pas intégré comme une vraie section de correction ; à la place, elle ajuste le volume des roues phoniques en fonction de la fréquence. Si les roues phoniques sont à base d'ondes sinusoïdales, alors il agit comme un véritable égaliseur.

EditProg:EQ			
Low Shelf	Para Mid	Para Mid	High Shelf
G: 2.2dB	G: 3.4dB	G: 6.8dB	G: 4.8dB
F: 247Hz	F: 415Hz	F: 988Hz	F: 1397Hz
W: 12ST	W: 36ST	W: 12ST	W: 12ST
more	MISC	EQ	OUTPUT PROGFX more

Groupe de paramètres (pour chaque bande de correction)	Plage de valeurs
Gain (G)	-24,0 à 24,0 dB, par incréments de 0,2 dB
Fréquence (F)	16 à 25088 Hz, par incréments variables
Largeur (W)	-128 à 128 demi-tons, par incréments de 2 demi-tons

Chaque section EQ possède des commandes de gain (G), fréquence (F) et largeur (W pour Width en anglais).

- ✓ F contrôle la fréquence centrale de la bande.
- ✓ W contrôle la largeur de la bande.
- ✓ G contrôle l'ampleur de la correction (accentuation ou atténuation).

2.1.3.7.5.11 KB3 : Page « OUTPUT »

Utilisez cette page pour router les signaux post-FX du « programme » sélectionné. Les deux paramètres Pan correspondent à ceux de la page « OUTPUT » de l'éditeur de « programme VAST » (voir page 6-36). Les paramètres « Out Gain » et « Demo Song » correspondent à ceux de la page COMMON de l'éditeur de « programme VAST » (voir page 6-39).



Pédale d'expression (Exp Pedal)

Utilisez ce paramètre pour déterminer si l'entrée **CC Pedal** de la face arrière contrôlera le volume du « Programme KB3 » sélectionné.

- Expression : le volume peut être contrôlé par une pédale CC branchée à l'arrière dans la prise marquée CC (volume)
- None : le contrôle du volume depuis l'entrée pour pédale CC est désactivé.

2.1.3.7.5.12 KB3 : les pages « LFO », « ASR » & « FUN »

Les pages restantes, « LFO », « ASR » et « FUN », sont les mêmes pour les « Programmes KB3 » que pour les « Programmes VAST », nous ne les décrivons donc pas à nouveau ici. Reportez-vous en page 6-42 pour trouver les descriptions de ces pages.

2.1.3.7.5.13 Astuces de programmation « KB3 »

Cette section propose quelques points de départ pour créer vos propres « Programmes KB3 ». Rappelez-vous que vous devez partir d'un des « Programmes KB3 » existants.

Comme décrit plus bas, la différence la plus marquante entre orgues vintage est le nombre de roues phoniques utilisées. Néanmoins, gardez à l'esprit que le son d'un véritable orgue à roues phoniques ne dépendra pas seulement de son âge, mais aussi de la façon dont il a été entretenu.

Repli d'octave

Quand une octave (ou une partie d'une octave) est répétée dans le haut ou le bas du clavier, est pris en charge automatiquement par le mode « KB3 », simulant la "reprise" de notes qui existe sur les vrais orgues à roues phoniques.

Premiers orgues à roues phoniques

Les instruments de cette période possèdent 91 roues phoniques.

- Pour obtenir ce son, allez en page « TONEWL », sélectionnez 91 roues phoniques et réglez la hauteur la plus basse sur C 1.
- Commencez avec « Junky » comme affectation de volume des roues phoniques (Wheel Vol Map) et avec « Bob's » comme affectation des amplitudes d'orgue (Organ Map).
- Vous pouvez aussi vouloir augmenter le niveau du clic de touche car il a tendance à s'accroître sur les orgues plus anciens.

Orgues de la période intermédiaire

Pour modéliser l'un de ces instruments, choisissez 82 roues phoniques et A 1 comme note basse.

- Utilisez « Mellow » comme affectation de volume des roues phoniques (Wheel Vol Map) et
- « Eric's » comme affectation des amplitudes d'orgue (Organ Map). Réglez le clic de touche (Key Click) sur un niveau moyen.

B-3 classique

Pour ce son, choisissez 79 roues phoniques et réglez la note basse sur C 2. Les meilleurs réglages sont ici « Bright » pour « Wheel Vol Map » et « Peck's » pour « Organ Map ». Vous pouvez aussi vouloir réduire le niveau de clic de touche (Key Click).

2.2 Mode « Setup »

En mode « Setup », le PC3LE peut simuler 16 instruments distincts et 16 émetteurs MIDI distincts, chacun d'eux pouvant utiliser les assignations de **contrôleur physique** du « Setup » (ou n'importe quel sous-ensemble de ces assignations de contrôleur).

Par exemple, vous pouvez créer un « Setup » divisé en 16 parties de clavier différentes (appelées « zones »). Chaque « zone » peut jouer son propre « programme », tout en émettant également sur son propre canal MIDI. Chaque « zone » peut aussi avoir un arpégiateur indépendant et un « Riff ». Vous pouvez aussi enregistrer la sortie d'un « Setup » en mode « Song ».

La sélection d'un « Setup » en mode « Setup » ressemble beaucoup à la sélection de « programme » en mode « Program »—utilisez simplement l'une des méthodes normales d'entrée de données pour parcourir la liste des « Setups ». Il y a cependant quelques différences importantes entre un « programme » et un « Setup ». Un « programme » est joué sur une seule « zone » de clavier et sur un seul canal MIDI. Un « Setup » vous permet d'utiliser jusqu'à 16 « zones » du clavier (ou d'un clavier de commande MIDI), chacune pouvant posséder ses propres « programme », canal MIDI et assignations de contrôleur. Les paramètres que vous définissez pour chaque « Setup » n'affectent les « Programs » que lorsque vous êtes en mode « Setup ». Sauf pour le « « Setup » de contrôle », dont nous parlons à la page 7-73.

- Pressez le bouton de mode « Setup » pour passer en mode « Setup » et afficher une liste de « Setups » avec le « Setup » sélectionné surligné dans la liste.
- Sélectionnez un « Setup » en faisant défiler la liste avec la molette **ALPHA**, les **boutons de curseur** ou les boutons -/+, ou entrez le numéro d'un « Setup » avec le **pavé alphanumérique** et pressez le bouton **ENTER**.



Quand vous bougez un **contrôleur physique** (bouton rotatif, commutateur, pad, etc.) qui a été affecté à une destination de contrôle, la boîte « Info » sur le côté gauche de la page principale du mode « Setup » affiche brièvement le « programme » correspondant et l'affectation du dernier **contrôleur** déplacé (voir La page « Controllers » (CTRLS) en page 7-10 pour en savoir plus).

- Pressez le bouton contextuel Info pour afficher une liste de toutes les assignations de contrôleur pour toutes les « zones » du « Setup » sélectionné.
- Sur la page « Info », utilisez la molette **ALPHA**, les **boutons de curseur** ou les boutons -/+ pour faire défiler la liste.

Vous pouvez transposer l'ensemble du « Setup » vers le haut ou le bas par octaves au moyen des deux boutons contextuels Octav. Lorsque vous transposez un « Setup », les points de partage (Split) du clavier entre « zones » restent en place, chaque « programme » est transposé à l'intérieur de sa « zone » respective.

- Utilisez les deux boutons « Xpose » pour transposer le « Setup » vers le haut ou le bas par demi-tons.
- Le bouton contextuel « Panic » envoie des messages « All Notes Off » et « All Controllers Off » à toutes les « zones », et arrête tous les arpégiateurs et « Riffs »

Quand vous sélectionnez un « Setup » en mode « Setup », le PC3LE envoie un certain nombre de messages MIDI sur chacun des canaux MIDI utilisés par le « Setup ». Il s'agit

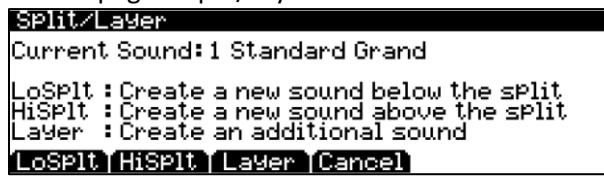
notamment de : messages MIDI « Program Change », de sélection de banque, de panoramique et de volume, et valeurs d'entrée des **contrôleurs physiques** (ce sont les valeurs qui s'appliquent dès que vous sélectionnez le « Setup » ; il y a aussi des valeurs de sortie des **contrôleurs**, qui sont les valeurs qui s'appliquent lorsque vous quittez le « Setup »—que ce soit en sélectionnant un autre « Setup » ou en quittant le mode « Setup »). Les valeurs de tous ces messages dépendent des paramètres que vous avez définis dans l'éditeur de « Setup » pour chaque « Setup ».

En plus de permettre de séparation et de superposer des « zones », le mode « Setup » est un outil puissant pour tirer parti des **encodeurs rotatifs**, **commutateurs**, pads, et autres **contrôleurs** assignables du PC3LE.

2.2.1	BOUTON SPLIT/LAYER	117
2.2.2	BOUTON TAP TEMPO	120
2.2.3	« EDITEUR DE SETUP »	120
2.2.4	« SETUP DE CONTRÔLE »	189

2.2.1 Bouton **SPLIT/LAYER**

- Pressez le bouton **SPLIT/LAYER** (sur le panneau avant, en dessous des boutons de Mode) pour ajouter une « zone Split ou Layer » au « Setup » actuellement sélectionné. Vous serez amené sur la page « Split/Layer » :



- Pressez le bouton contextuel « LoSplt » / « UpSplt » pour ajouter une nouvelle « zone » à la moitié inférieure ou supérieure du clavier,

Ou bien

Pressez le bouton contextuel « Layer » pour ajouter une « zone » superposée.

NB : L'utilisation du bouton **SPLIT/LAYER** crée et édite automatiquement un nouveau « Setup » pour vous, ce qui est pratique pour faire des juxtapositions (splits) ou des superpositions (layers) basiques de « Programs ».

Pour des « Splits » et « Layers » plus complexes, il peut être nécessaire d'utiliser l'éditeur de « Setup », voir L'éditeur de « Setup » en page 7-5 et Chapitre 14, Guide pratique: Mode « Setup » pour plus de détails.

2.2.1.1	Ajouter une « zone Split »	117
2.2.1.2	Ajouter une « zone » Layer	119

2.2.1.1 Ajouter une « zone Split »

Sur la page « Split/Layer », pressez le bouton contextuel « LoSplt » ou « UpSplt » pour ajouter une nouvelle « zone » à la moitié inférieure ou supérieure du clavier, vous serez amené sur la page « Split/ Layer : LOWERSPLIT » ou « UPPERSPLIT ». Les deux pages ont les mêmes paramètres à régler. Jouez sur le clavier pendant que vous ajustez ces paramètres pour trouver les bons réglages. Ci-dessous, la page « Split/Layer : LOWERSPLIT » :



Paramètres sur les pages « Split/Layer » : LOWERSPLIT et UPPERSPLIT :

Programme Lower Split/ Programme Upper Split

Utilisez ce champ pour sélectionner un « programme » qui va devenir la partie inférieure ou supérieure du « Split » de votre « Setup ». Sélectionnez un « programme » dans la liste des « Programs » en utilisant les boutons « CATEGORY », la molette **ALPHA**, les boutons **-/+**. Vous pouvez également saisir le numéro d'un « programme ». Pour cela,

- pressez le bouton « CATEGORY » **SHIFT**
- saisissez le numéro avec le **pavé alphanumérique**, puis
- pressez le bouton **ENTER**.

Transpose (transposition)

Utilisez le paramètre « Transpose » pour modifier la hauteur de la « zone » que vous créez, sans changer sa position sur le clavier. « Transpose » modifie les numéros de note MIDI produits par les touches de cette « zone » de clavier, sans déplacer physiquement la « zone ». L'étendue est de -128 à 127 demi-tons. Puisque il y a 12 demi-tons dans une octave, vous pouvez transposer vers le haut ou le bas de plus de dix octaves. Cependant, si vous transposez au-delà de la tessiture du son actif, aucune note ne sonnera, même si les numéros de note MIDI seront toujours transmis.

Split High/Split Low (limites haute/basse du Split)

Sélectionnez le champ du paramètre « Split High/Split Low » et choisissez votre point de partage (split) en maintenant enfoncé le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et en enfonçant une touche du clavier. Vous pouvez également utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** pour saisir le nom et le numéro d'une note.

Si vous êtes sur la page « Split/Layer : LOWERSPLIT », la touche de Split devient la touche la plus haute de cette « zone ». La « touche de Split » et toutes celles en-dessous d'elle feront jouer la nouvelle « zone » que vous avez créée, mais aucune des touches au-dessus d'elle ne déclenchera cette « zone ».

Si vous êtes sur la page « Split/Layer : UPPERSPLIT », la « touche de Split » devient la touche la plus basse de cette « zone ». La « touche de Split » et toutes celles au-dessus d'elle feront jouer la nouvelle « zone » que vous avez créée, mais aucune des touches en-dessous d'elle ne déclenchera cette « zone ».

Volume

Utilisez le paramètre Volume pour régler le volume MIDI de la nouvelle « zone » que vous avez créée. Un réglage de 127 est le volume maximum, et un réglage de 0 est le volume minimum.

Pan

Utilisez le paramètre « Pan » pour régler le panoramique MIDI de la nouvelle « zone » que vous avez créé. Le paramètre Pan équilibre la balance entre les sorties gauche et droite du PC3LE et donc le volume entre les haut-parleurs gauche et droit dans un système stéréo (ou un casque). Pour une valeur Pan de 64, la « zone » que vous avez créée sortira à volume égal dans les haut-parleurs, donnant l'impression que cette « zone » est située au centre du champ

sonore. Les valeurs entre 64 et 0 font progressivement diminuer le volume du haut-parleur droit, donnant l'impression que le son provient de la gauche du champ sonore. Une valeur Pan de 0 coupe le son de la « zone » que vous avez créée dans le haut-parleur droit et seule la sortie gauche sera audible. Les valeurs entre 64 et 127 font progressivement diminuer le volume du haut-parleur gauche, donnant l'impression que le son provient de la droite du champ sonore. Une valeur « Pan » de 127 coupe le son de la « zone » que vous avez créée dans le haut-parleur gauche et seule la sortie droite sera audible.

2.2.1.2 Ajouter une « zone Layer »

En page « Split/Layer », pressez le bouton contextuel « Layer » pour ajouter une nouvelle « zone » au « Setup » actuellement sélectionné. Vous serez amené en page « Split/Layer : LAYER » (voir ci-dessous). Jouez sur le clavier pendant que vous ajustez ces paramètres pour trouver les bons réglages.



Paramètres de la page « Split/Layer : LAYER : »

Layer Program

Utilisez ce champ pour sélectionner un « programme » qui va devenir une couche (Layer) dans votre nouveau « Setup ».

- Sélectionnez un « programme » dans la liste des « Programs » en utilisant les boutons « CATEGORY », la molette **ALPHA**, les boutons **-/+**. Vous pouvez également saisir le numéro d'un « programme ». Pour cela, pressez le bouton « CATEGORY » **SHIFT**, saisissez le numéro avec le **pavé alphanumérique**, puis pressez le bouton **ENTER**.

Transpose, Volume, Pan

Ces paramètres fonctionnent de la même manière pour les « zones Layer » que pour les « zones Split ». Voir les explications pour ces paramètres dans la section « Paramètres sur les pages Split/Layer : LOWERSPLIT et UPPERSPLIT : » ci-dessus.

LowKey

Le paramètre « LowKey » définit la touche la plus basse qui fera jouer la nouvelle « zone Layer » que vous avez créée.

- Sélectionnez le champ du paramètre LowKey et choisissez votre touche de limite basse en maintenant enfoncé le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et en jouant une touche du clavier. Vous pouvez également utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** pour saisir le nom et le numéro d'une note.

HighKey

Le paramètre « HighKey » définit la touche la plus haute qui fera jouer la nouvelle « zone Layer » que vous avez créée.

- Sélectionnez le champ du paramètre « HighKey » et choisissez votre touche de limite haute en maintenant enfoncé le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et en jouant une touche du clavier. Vous pouvez également utiliser la molette Alpha ou les boutons **- / +** pour saisir le nom et le numéro d'une note.

2.2.2 Bouton TAP TEMPO

Battez les temps sur le bouton **TAP TEMPO** (situé à gauche de l'écran, en dessous des boutons de mode) pour régler le tempo du « Setup » sélectionné. Cela détermine le tempo des arpégiateurs utilisés dans le « Setup » sélectionné, des « Riffs » ayant leur paramètre BPM réglé sur « Setup », des effets basés sur le tempo, et du morceau sélectionné en mode « Song ». Les « Setups » reviennent au tempo avec lequel ils ont été sauvegardés lorsqu'ils sont sélectionnés (le tempo initial d'un « Setup » est fixé dans l'éditeur de « Setup » par le paramètre « Tempo » de la page « COMMON », voir page 7-67. Vous pouvez régler ce paramètre en utilisant le bouton **TAP TEMPO**). Pour en savoir plus sur le fonctionnement du bouton **TAP TEMPO** et de la page « Tap Tempo » voir « Bouton Tap Tempo » en page 6-5).

2.2.3 « Editeur de Setup »

- En mode « Setup », pressez le bouton **EDIT** pour entrer dans l'éditeur de « Setup », où vous pouvez apporter des modifications au « Setup » actuellement sélectionné.
- Utilisez les boutons contextuels pour sélectionner les différentes pages de l'éditeur de « Setup »
La ligne supérieure de chaque page affiche le rappel habituel du mode, ainsi que la page sélectionnée dans l'éditeur de « Setup », et la « zone » sélectionnée.
- Utilisez les boutons « CHAN/ZONE » pour sélectionner l'une des seize « zones » différentes, chacune possédant son propre ensemble de pages d'éditeur de « Setup ».

Les paramètres des pages de l'éditeur de « Setup » définissent ce que chacune des « zones » du « Setup » envoie—tant aux « Programs » internes qu'au port MIDI Out. Elles déterminent aussi comment le PC3LE répond aux signaux MIDI reçus en provenance d'un contrôleur MIDI branché au port MIDI In du PC3LE (lorsque le canal de clavier local (Local Keyboard Channel) correspond au canal d'émission de votre contrôleur MIDI).

Le « Setup de contrôle »

Le « Setup » mémorisé au n°126 : Internal Voices a une fonction spéciale dans le PC3LE, et est appelé « Setup de contrôle ». Ne modifiez pas le « Setup de contrôle », sauf si vous savez ce que vous faites (voir Le « Setup de contrôle » en page 7-73 pour plus de détails).

Comparer

- Une pression sur le bouton **STORAGE** appelle l'éditeur de comparaison, qui rappelle les réglages qu'avait le « Setup » avant l'édition, vous permettant de comparer votre « Setup » édité avec le « Setup » d'origine.
- En pressant à nouveau le bouton **STORAGE** vous revenez à l'éditeur de « Setup ».

L'utilisation de l'éditeur de comparaison n'apporte aucune modification au « Setup » sélectionné.

Court-circuiter les effets (FX Bypass)

- Pressez le bouton **MASTER** pour contourner ou activer les effets du « Setup » lors de l'édition.

Mettre une « zone » en solo

Pour mettre une « zone » en solo, réglez le paramètre Status de la page CH/PROG de l'éditeur de « Setup » (voir ci-dessous) sur « Solo » (ou Solo+Muted). Quand une « zone » est réglée sur « Solo » (ou Solo+Muted), les boutons « CHAN/ZONE » permettent de faire défiler les « zones » du « Setup » sélectionné, mettant chaque « zone » en solo. Ramenez le paramètre Status de la « zone » sélectionnée sur Active afin d'arrêter le solo des « zones ».

De plus, vous pouvez configurer un « Setup » de manière à pouvoir mettre en solo des « zones » en temps réel (en dehors de l'éditeur) en assignant un contrôleur à la destination « 162 SoloZn » sur la « zone » souhaitée. Voir La page « Controllers » (CTRLS) en page 7-10 pour plus d'informations sur les assignations de destination de contrôleur en mode « Setup ». Voir « MUTES » (Commandes de coupure de « zone ») en page 7-71 pour un moyen d'affecter automatiquement les **commutateurs assignables** à la coupure du son des « zones ».

« Programmes KB3 » en Mode « Setup »

En mode « Setup », les **commutateurs assignables** servent par défaut à couper et rétablir le son des « zones ». Si vous voulez que les **commutateurs assignables** contrôlent les fonctions d'un « Programme KB3 » dans un « Setup », vous pouvez éditer le « Setup » et affecter automatiquement les commandes « KB3 » en utilisant le bouton contextuel « KB3CTL » dans l'éditeur de « Setup ». Voir « KB3CTL (commandes KB3) » en page 7-70.

2.2.3.1	Page « Canal/Programme » (CH/PROG)	121
2.2.3.2	Page « Controllers » (CTRLS)	126
2.2.3.3	Page « Panoramique/Volume » (PAN-VOL)	143
2.2.3.4	Page Touches/Dynamique (KEY-VEL)	144
2.2.3.5	Pages « ARPEGGIATOR » & « ARPEGGIATOR 2 » (ARP1, ARP2)	149
2.2.3.6	« Riffs »	165
2.2.3.7	Page « BEND »	176
2.2.3.8	Pages FX : « FX », « AUXFX1 », « AUXFX2 »	177
2.2.3.9	Page « COMMON »	183
2.2.3.10	Page « TRIGGER KEYS » (KEYTRG)	184
2.2.3.11	Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de Setup »	185
2.2.3.12	Sauvegarder un « Setup » en mode « Song »	187

2.2.3.1 Page « Canal/Programme » (CH/PROG)

Il s'agit de la première page que vous voyez en entrant dans l'éditeur de « Setup ». Ici, vous pouvez sélectionner les « Programs », canaux MIDI et numéros de banque MIDI pour chacune des 16 « zones » du « Setup ». Vous pouvez aussi mettre en solo ou couper le son de chaque « zone ».

```

SetupMode:CH/PROG          +Zone:1/1
Program      : 1 Standard Grand
Destination: USBMIDI+MIDI+LOCAL
Channel      : 1           InputChannel: None
MidiBank     : 0           BankMode    : Ctl 0/32
MidiProg     : 1           EntryProgChg: On
Status       : Active      Arpeggiator : On
more |CH/PRG|CTRLS |PANVOL|KEYVEL |more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Program	Liste des programmes	1 Standard Grand
Destination	Liste des destinations	USB_MIDI+MIDI+Local
Channel	1 à 16	Égal au numéro de zone
MIDIBank	0 à 127	0
MidiProg	(dépend de BankMode)	1
Status	Muted, Active, Solo, Solo+Muted	Active
InputChannel	None, 1-16 L+M, 1-16 M	None
BankMode	Liste des modes de banque MIDI	Ctl 0/32
EntryProgChg	On, Off	On
Arpeggiator	On, Off	On

Program

Permet de sélectionner un « programme » interne à jouer sur chaque « zone ». Lorsque vous changez la valeur de Program, notez que « MIDIProg » et « MIDIBank » suivent les numéros de « programme » et de banque locaux (programmes 1-127 en banque MIDI 0, 128-255 en banque MIDI 1, etc – les banques MIDI comme les banques du PC3LE peuvent contenir 128 « Programs »). Si vous voulez transmettre des numéros de « programme » et de banque différents par MIDI, sélectionnez « MIDIProg » ou « MIDIBank » et choisissez une nouvelle valeur. Notez que si vous changez à nouveau le paramètre Program, les deux paramètres « MIDIProg » et « MIDIBank » reprennent les numéros de « programme » et de banque « local ». Vous pouvez passer à l'« éditeur de programme » pour éditer le « programme » de la « zone » actuellement sélectionnée en sélectionnant le champ « Program » et en pressant le bouton **EDIT** à gauche de l'écran. Quittez l'« éditeur de programme » pour revenir à l'éditeur de « Setup » du « Setup » sélectionné.

Destination

La « zone » actuellement sélectionnée contrôle :

- Local : uniquement le PC3LE,
- MIDI : transmet uniquement par le port **MIDI**,
- USB_MIDI : transmet uniquement par le port **USB**,
- MIDI+Local, USB_MIDI+Local, ou USB_MIDI+MIDI : transmet à 2 destinations,
- USB_MIDI+MIDI+Local : transmet à toutes les destinations

Channel (canal)

Le paramètre Channel détermine le canal d'émission MIDI de la « zone » sélectionnée. Vous pouvez le régler sur n'importe lequel des 16 canaux MIDI. Normalement, vous souhaiterez que chaque « zone » ait son propre canal MIDI. C'est nécessaire si vous voulez combiner différents « Programs » dans le « Setup ».

Si deux « zones » possèdent le même canal MIDI (et la même destination), mais qu'elles sont réglées sur des « Programs » différents, il y aura des conflits : aucun appareil MIDI, y compris le PC3LE, ne peut répondre correctement à deux messages « Program Change » différents et simultanés sur un même canal. Il en résultera qu'un seul « changement de programme » sera pris en compte, et que chaque note sera jouée en double (si Note Map est activé). Cela peut créer des effets de timing étranges et imprévisibles, et réduira votre polyphonie de 50%.

Néanmoins, il y aura des occasions où « empiler » des « zones » sur le même canal MIDI pourra être pratique. Supposons que vous voulez qu'un **contrôleur physique** du PC3LE envoie des données pour deux commandes MIDI de numéros différents sur le même canal. Dans ce cas, vous devez créer deux « zones » assignées au même canal, mais avec des assignations de contrôleur différentes.

Voici un exemple : si un synthé récepteur utilise le contrôleur 1 pour l'intensité de modulation et le contrôleur 13 pour la vitesse de modulation, vous pouvez augmenter à la fois l'intensité et la vitesse avec le bouton rotatif **A**. Commencez par assigner le bouton **A** de la « zone 1 » à « MWheel » et de la « zone 2 » à MIDI 13 ; puis assignez les deux « zones » au même canal MIDI (vous pouvez vouloir vous assurer que vous n'envoyez pas de doubles notes. En page KEY/VEL, réglez le paramètre « Note Map » d'une « zone » sur « Linear » et celui de l'autre « zone » sur Off).

Autre exemple : créer deux « zones » ou plus qui sont identiques à l'exception de leur réglage de transposition. Vous pouvez maintenant jouer des intervalles parallèles (ou des accords) avec une seule touche.

MidiBank (banque MIDI)

Les « Programs » du PC3LE sont divisés en 17 « banques MIDI », numérotées de 0 à 16. Le « programme 46 » de la banque MIDI 3, par exemple, est « 430 Lead Oboe ». Le paramètre « MidiBank » affiche la banque à laquelle le « programme » sélectionné est assigné, et change automatiquement en fonction de la valeur choisie pour « Program ».

Vous pouvez aussi envoyer des messages de sélection de banque à des appareils MIDI externes, en réglant le paramètre « Destination » sur une destination incluant MIDI ou USB_MIDI, puis en changeant « MidiBank ». Certains instruments peuvent avoir plus de banques que le PC3LE. Le changement de banque par MIDI facilite pour l'utilisateur du PC3LE la sélection de sons sur des instruments externes, quel que soit le nombre de banques qu'ils peuvent avoir.

Quand vous changez la valeur du paramètre « Program », la valeur de « MidiBank » change automatiquement en conséquence. Si vous voulez transmettre un numéro de banque MIDI différent de celui correspondant au « programme » local, sélectionnez d'abord le « programme » local, puis changez la banque MIDI.

Si vous sélectionnez une banque vide (comme la banque 53), la « zone » produira encore du son sur le PC3LE, à condition que « Destination » soit réglé sur une destination incluant « Local ». Le paramètre « Program » affichera tout « programme » interne que vous aurez choisi, mais le numéro de banque transmis par le port **MIDI Out** sera différent du numéro de banque du « programme » interne.

MidiProg (programme MIDI)

« MidiProg » détermine le numéro de « programme » transmis par le port **MIDI Out** sur le canal MIDI de la « zone » sélectionnée.

Lorsque vous changez la valeur du paramètre « Program », la valeur de « MidiProg » change automatiquement en conséquence. Si vous voulez transmettre un numéro « Program Change » MIDI différent de celui correspondant au « programme local », sélectionnez d'abord le « programme local », puis changez le « programme MIDI ».

Des « Programs » différents sont accessibles en fonction de la valeur du paramètre « BankMode » :

Valeur de BankMode	Programmes disponibles
Ctl 0 ou Ctl 32	0 à 127
Ctl 0/32	0 à 127
K2600	0 à 99
None	Aucun

Status (statut)

Ce paramètre détermine ce que fait la « zone » sélectionnée lorsque vous sélectionnez son « Setup » en mode « Setup ».

- Muted : signifie que la « zone » envoie et reçoit des changements de « programme » et des valeurs d'entrée/sortie de contrôleur, mais ne joue pas de notes. Si le réglage est Active, la « zone » envoie et reçoit normalement via MIDI.
- Solo : seule la « zone » sélectionnée joue, toutes les autres « zones » sont “en retrait” (ces « zones » envoient et reçoivent des changements de « programme » et des valeurs d'entrée/sortie de contrôleur, mais ne jouent pas de notes).
- Solo+Muted : la « zone » sélectionnée est à la fois en solo et coupée (lorsque la « zone » n'est pas en solo, elle ne produit pas de son).

Voir « MUTES (Commandes de coupure de « zone ») » en page 7-71 pour un moyen d'affecter automatiquement les **commutateurs assignables** à la coupure du son des « zones ».

InputChannel (canal d'entrée)

En mode « Setup », un appareil MIDI externe (comme un clavier ou un séquenceur) fera jouer par défaut les notes d'un seul « programme » (si le paramètre « Local Keyboard Channel » est réglé sur off, voir page 9-21 pour plus de détails). Le « programme » joué sera celui de la « zone » ayant son paramètre Channel (en page « CH/PROG ») réglé sur le canal sur lequel émet l'appareil MIDI externe (si aucune « zone » n'a un paramètre Channel qui correspond, l'appareil externe fera jouer les notes du dernier « programme » ayant utilisé ce canal en mode « Program » ou d'un morceau ou « Setup » précédemment chargé).

Lorsque le « programme » d'une « zone de « Setup » est joué par un appareil MIDI externe, les paramètres MIDI du « Setup » (plus particulièrement la tessiture et la transposition) ne sont pas appliqués. Si vous voulez que ces paramètres s'appliquent, réglez le paramètre « Input Channel » sur le canal sur lequel transmet l'appareil MIDI externe. Voir la section « Réglages de canal d'entrée » ci-dessous pour plus de détails sur le réglage d'un canal d'entrée (pour jouer l'ensemble du « Setup » à partir d'un appareil MIDI externe, voir « LocalKbdCh » en page 9-21). Lorsque « Local Keyboard Channel » (canal de clavier local) est réglé sur une autre valeur que « Off », le paramètre « Input Channel » n'a pas d'effet et apparaît entre parenthèses.

« Input Channel » a fondamentalement le même effet que « Local Keyboard Channel », excepté que vous pouvez choisir de faire jouer seulement une ou certaines « zones » du « Setup » depuis un appareil externe, au lieu de toutes les « zones ». Pour faire jouer plusieurs « zones » à partir d'un appareil externe, réglez le paramètre « Input Channel » de chaque « zone » souhaitée sur le canal sur lequel transmet l'appareil MIDI externe. Il est également possible d'utiliser le paramètre « Input Channel » pour utiliser plusieurs appareils externes qui font jouer chacun une ou des « zones » spécifiques.

Pour plus de détails sur les assignations de commande des **contrôleurs physiques** du PC3LE (**encodeurs rotatifs, commutateurs, molette de modulation**, etc.) à partir d'un appareil MIDI externe lorsque vous utilisez un canal d'entrée, voir Messages « Control Change » (CC) venant d'appareils MIDI externes en page 9-22.

Réglages de canal d'entrée

Si on règle le paramètre « Input Channel » sur un numéro de canal MIDI, par exemple le canal 1, vous pouvez choisir « 1 L+M » ou « 1 M » (faites défiler jusqu'à 16 L+M pour voir tous les choix).

- L+M : la « zone » sera jouable à partir du clavier du PC3LE (« L » pour Local) et à partir du contrôleur MIDI externe (« M » pour MIDI).
- M : la « zone » sera jouable uniquement à partir du contrôleur MIDI externe, et non à partir du clavier du PC3LE.
- Any L+M / Any M : permet à la « zone » de recevoir les données MIDI de n'importe quel canal sur lequel transmet un appareil MIDI externe. C'est utile si vous utilisez un seul contrôleur MIDI externe et que vous n'êtes pas sûr du canal sur lequel il émet.

BankMode (mode de banque MIDI)

Le paramètre « BankMode » détermine comment les numéros de banques sont envoyés par MIDI lorsque le « Setup » est sélectionné, et à quel format. Il affecte également le nombre de banques et de « Programs » MIDI que vous pouvez choisir.

None	aucun numéro de banque n'est envoyé, juste le numéro de programme.
Ctl 0	signifie que le numéro de banque est envoyé comme un message de contrôleur MIDI n°0
Ctl 32	signifie qu'il est envoyé comme un message de contrôleur MIDI n°32.

Ctl 0/32	signifie qu'il est envoyé comme un message de commande double (deux valeurs), avec la valeur la plus significative (octet de poids fort ou MSB) du numéro de banque envoyée comme contrôleur 0 et la moins significative (octet de poids faible ou LSB) comme contrôleur 32. Les messages de sélection de banque vous permettent de spécifier les banques numérotées de 0 à 127 La norme MIDI est un petit peu ambiguë en matière de messages de sélection de banque, quant à savoir s'il ne devrait être y avoir que le contrôle 0, que le contrôle 32 ou les 2 contrôles envoyés comme une paire. Différents fabricants conçoivent leurs instruments pour répondre à différents procédés, et si vous envoyez une sélection de banque sous une forme que l'instrument n'aime pas, il peut l'ignorer ou l'interpréter de façon incorrecte. Le paramètre « BankMode » est conçu pour permettre la plus grande souplesse dans la communication avec d'autres instruments MIDI. Habituellement, vous pouvez regarder dans le tableau d'équipement MIDI du mode d'emploi de votre instrument de quelle manière il reçoit les messages de sélection de banque, puis régler « BankMode » pour chaque « zone » d'une façon convenant à l'instrument récepteur. Le réglage par défaut, qui fonctionne avec le plus grand nombre d'instruments, est « Ctl 0/32 »
K2600	destinée à une utilisation avec un Kurzweil K2000, K2500 ou K2600. Le message « Bank Select » est envoyé comme contrôleur 32, avec une valeur comprise entre 0 et 127. Les K2000, K2500 et K2600 ne supportent que 10 banques, avec 99 « Programs » par banque, donc les changements de programme 100 ou supérieurs sont envoyés sous forme de sélection de la banque 1, suivie par les deux derniers chiffres comme changement de programme. Par exemple, si le programme 124 est assigné à la « zone », il sera transmis par le port MIDI Out comme sélection de banque (contrôleur 32) 1, puis changement de programme 24

EntryProgChg (changement de programme à la sélection)

Ce paramètre active ou désactive les commandes de changement de banque et de « programme » envoyées aux « Programs » internes ou à la sortie MIDI Out lorsque vous sélectionnez des « Setups ».

- On : les numéros de programme pour les « Programs » des 16 « zones » sont envoyés via MIDI lorsqu'un « Setup » est sélectionné
- Off : vous pouvez sélectionner un « Setup » du PC3LE sans modifier les « Programs » internes ni ceux des appareils MIDI qui reçoivent les messages du PC3LE. C'est utile si vous voulez ne transmettre que des données de contrôleur au PC3LE ou aux appareils MIDI, sans changer les assignations de programme.

Arpeggiator (arpégiateur)

Le paramètre « Arpeggiator » détermine si la « zone » sélectionnée peut être jouée par un arpégiateur.

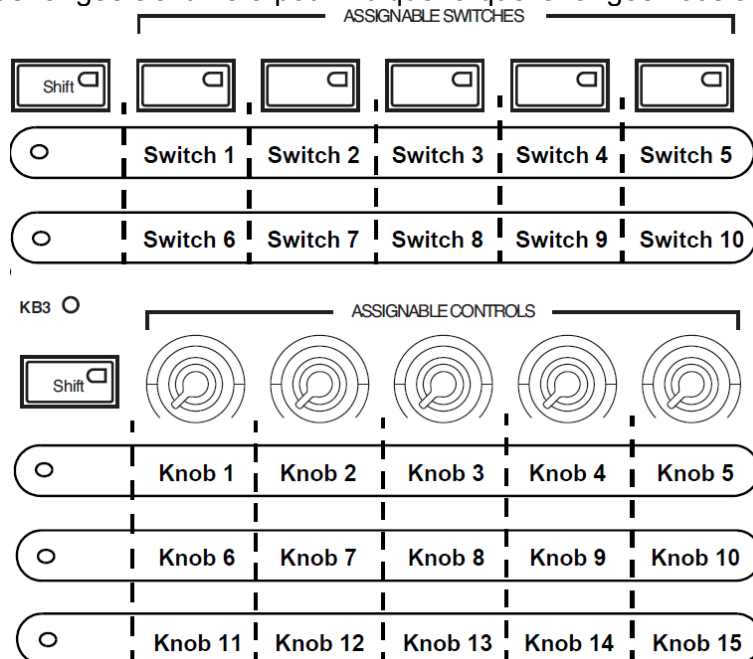
- Normalement, le paramètre Arpeggiator doit être réglé sur On, et l'arpégiateur doit être activé ou désactivé pour chaque « zone » avec le paramètre Active en page « ARPEGGIATOR » (voir « La page ARPEGGIATOR » en page 7-37 pour plus de détails).
- Si le paramètre « Arpeggiator » est réglé sur Off, la « zone » ne sera pas arpégée même si le paramètre Active de la page ARPEGGIATOR est réglé sur On.

Lorsqu'un « arpégiateur global » est utilisé, le paramètre « Arpeggiator » peut être réglé sur « Off » pour exclure une « zone » afin qu'elle ne soit pas jouée par l'arpégiateur global. Voir « ArpGlobal » en page 7-68 pour plus de détails sur le réglage d'un « arpégiateur global ».

2.2.3.2 Page « Controllers » (CTRLS)

- Pressez le bouton contextuel « CTRLS » pour afficher la page « Controllers » afin d'assigner un **contrôleur physique** au contrôle d'un paramètre du « programme » ou un numéro de contrôleur MIDI pour la « zone » sélectionnée
(Boutons, pads, **commutateurs**, **molettes de modulation et de hauteur**, **pédales commutateurs** et **pédale d'expression**)
- Tout d'abord, utilisez les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone » à laquelle vous voulez assigner un contrôleur.
- Ensuite, en page « Controllers », utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le champ « Controller », maintenez le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** puis déplacez l'un des **contrôleurs physiques** du PC3LE. Cela sélectionnera ce contrôleur et affichera ses paramètres disponibles (vous pouvez également faire défiler la liste des **contrôleurs** dans le champ « Controller » en sélectionnant ce champ avec les **boutons de curseur** et en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons - / + pour faire défiler la liste).

Voici comment chaque rangée d'accès aux différents **commutateurs** ou boutons correspond aux noms des **commutateurs** et boutons dans l'éditeur de « Setup ». Pressez le bouton **SHIFT** à gauche des **commutateurs** ou boutons pour accéder à chaque rangée. La LED à gauche de chaque rangée s'allumera pour indiquer à quelle rangée vous accédez

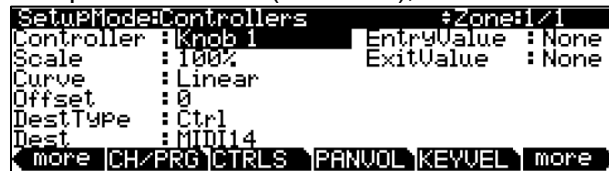


Quand vous avez sélectionné le contrôleur souhaité dans le champ « Controller », utilisez les **boutons de curseur** pour régler la destination de ce contrôleur et les autres paramètres disponibles. Voir ci-dessous pour des explications sur les paramètres de chaque contrôleur.

2.2.3.2.1 Knobs, CC Pedal, Modwheel, Pitchbend up/dn, Pressure

Les paramètres pour les **encodeurs rotatifs** (Knobs), la **pédale de contrôle continu** (CC Pedal), la **molette de modulation** (Modwheel), et la pression/**Aftertouch** (Pressure) sont les mêmes (voir l'exemple de la page « Knob 1 » ci-dessous). Les paramètres pour la **molette de hauteur** (Pitch Bend) sont les mêmes, mais il y a des pages de paramètres distinctes pour le déplacement de la **molette de hauteur** vers le haut (Pitchbend up) et vers le bas (Pitchbend dn).

Le PC3LE est sensible à la pression mono (Pressure), communément appelée “aftertouch”.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Scale	±300%	100%
Curve	Linear, Compress, Expand	Linear
Offset	-128 à +127	0
DestType	Ctrl, Param	Dépendant du contrôleur
Dest	Liste des destinations de commande	Dépendant du contrôleur
EntryValue	None (aucune), 0 à 127	None
ExitValue	None (aucune), 0 à 127	None

Un mot au sujet de la pression (Pressure) : le paramètre « Key Range » d’une « zone » ne définit pas les notes qui vont produire la pression dans cette « zone ». Si la pression est activée pour une « zone », jouer avec de l’aftertouch n’importe où sur le clavier produira des données de pression. Par exemple, si le paramètre « Key Range » de la « zone 1 » est C3–C5 (do3–do5) et que vous jouez la touche C2 (do2) puis appuyez sur la touche, les messages de pression seront envoyés à partir de la « zone 1 ». Cependant, comme avec n’importe quel autre **contrôleur physique**, vous pouvez désactiver la pression dans n’importe quelle « zone », ou l’échelonner (Scale), ou la décaler (Offset) différemment dans les diverses « zones ». Il peut être utile de considérer la pression comme une “molette supplémentaire” – les molettes opèrent sur une « zone » indépendamment du paramètre Key Range, tout comme la pression.

Note : en plus des réglages de pression en page « Controllers », les valeurs de pression MIDI peuvent être affectées par les réglages que vous faites sur d’autres pages :

- ✓ voir Courbe de pression (Press Map) (Master) en page 9-5 pour un réglage « overall » affectant toutes les valeurs de pression MIDI reçues dans le PC3LE, et toutes les valeurs de pression MIDI envoyées au générateur de sons interne et aux ports **USB** ou **MIDI Out** (sauf pour l’envoi des valeurs de pression en Mode « Song »).
- ✓ Voir « PressMap » (courbe de transmission de pression) en page 9-15 pour les réglages affectant uniquement les valeurs de pression MIDI envoyées aux ports **USB** ou **MIDI Out** (sauf pour l’envoi des valeurs de pression en Mode « Song »).
- ✓ Voir « PressMap » (courbe de réception de pression) en page 9-19 pour les réglages affectant uniquement les valeurs de pression MIDI reçues par les ports **USB** ou **MIDI in**. Sur chacune des pages mentionnées ci-dessus, regardez le synoptique du signal MIDI pour voir quelles courbes de pression (pressure maps) peuvent affecter votre jeu en fonction des sources MIDI, des destinations MIDI et du mode de fonctionnement que vous utilisez.

Scale (échelonnement)

Après avoir sélectionné un **contrôleur physique à variation continue**, vous pouvez modifier la réponse du contrôleur de la même manière que vous pouvez modifier la réponse de la dynamique. Reportez-vous aux graphiques à partir de la page 7-31 pour des illustrations des paramètres d'échelonnement de la dynamique.

Scale vous permet d'amplifier ou de diminuer l'action du contrôleur. L'échelle complète équivaut à 100%. Des valeurs élevées rendront le contrôleur plus sensible, et inversement. En réglant l'échelonnement sur un chiffre négatif, l'action du contrôleur est inversée. Comme avec la dynamique, vous pouvez utiliser un contrôleur pour passer d'une « zone » à une autre en réglant un échelonnement positif pour une « zone » et négatif pour l'autre. Les valeurs maximales sont +300% et -300%.

Curve (courbe)

Ce paramètre vous permet de proportionner la réponse du contrôleur.

Linear	(Par défaut) la réponse suit une ligne droite quand vous déplacez le contrôleur
Expand	la courbe est moins raide que la courbe linéaire pour des dynamiques de jeu inférieures à 64, et plus raide que la courbe linéaire pour des dynamiques supérieures à 64. En d'autres termes, dans la plage de jeu doux, vous remarquez moins de différences de dynamique qu'avec une courbe linéaire, alors qu'en plage de jeu fort, vous remarquez plus de différences de dynamique.
Compress	la courbe de dynamique est l'opposée de la courbe « Expand » – c'est-à-dire que vous remarquerez plus de différences de dynamique dans la plage de jeu doux qu'en plage de jeu fort

Vous pouvez aussi créer des versions "inverses" des 3 courbes décrites. D'abord, sélectionnez la courbe désirée. Puis réglez le paramètre « Scale » sur -100% et le paramètre « Offset » sur 127. Ainsi, le contrôleur envoie une valeur de 127 quand il est au minimum et une valeur de 0 lorsqu'il est au maximum.

Pour avoir une idée de la manière dont ces courbes affectent la réponse du contrôleur, référez-vous aux tableaux de courbe de dynamique qui commencent en page 7-31.

Offset (décalage)

Ce paramètre ajoute ou soustrait une constante au contrôleur, et détermine en même temps les valeurs minimale et maximale (il n'y a pas besoin de paramètres « Max » et « Min » séparés). (-128 à 127)

25	la valeur minimale du contrôleur sera 25
-25	(et avec « Scale » sur 100%), le premier cinquième du mouvement du contrôleur ($25/127 \approx 1/5$) produira une valeur 0, et la valeur maximale du contrôleur sera 102 (= $127-25$). Comme avec la dynamique, « Scale » est une modification proportionnelle du contrôleur, tandis qu'« Offset » est une modification linéaire

DestType (type de destination)

Ce champ détermine le type des destinations de contrôle qui seront listées dans le champ Dest (voir ci-dessous).

Param	Pour contrôler un des paramètres de « programme » sur la zone de « Setup » sélectionnée, tel qu'un paramètre d'effet dans la chaîne d'effets du « programme », ou un paramètre d'une fonction de synthétiseur comme un filtre ou un LFO utilisé par le « programme ». Les paramètres listés dépendent des paramètres existant pour le « programme » et la chaîne d'effets de la « zone » sélectionnée (voir Dest (destination) ci-dessous pour des détails sur les paramètres disponibles)

Ctrl	Pour piloter un numéro de CC (changement de commande) MIDI (lorsque Param est sélectionné, chaque paramètre envoie également une valeur de CC MIDI, voir la note sous Dest, ci-dessous pour plus de détails). Par défaut, les valeurs de CC MIDI sont envoyées en interne au « programme » sur la « zone » du contrôleur, ainsi qu'aux ports USB et MIDI Out. Pour modifier cela, voir Destination en page 7-7

Dest (destination)

En fonction du champ « DestType » (voir ci-dessus), utilisez ce paramètre pour sélectionner une destination soit à partir de la liste des paramètres pour le « programme » de la « zone » sélectionnée, soit à partir de la liste de destinations de contrôleur MIDI (voir page 7-18). La liste des paramètres affiche tous les paramètres de la page « PARAMETERS » du mode « Program » pour le « programme » de la « zone » sélectionnée, notamment les paramètres de synthé, d'effet inséré et auxiliaire (voir page 6-9 pour plus de détails sur la page « PARAMETERS »).

Lorsque « DestType » est réglé sur « Param », les paramètres d'effet inséré sont précédés par « FXInsert1: » dans le champ « Dest » et les paramètres d'effet auxiliaire par « FXAux1: ». Les paramètres de synthé spécifiques du « programme » n'auront pas de préfixe.

Si le « Setup » a un « Aux1 ou Aux2 Override » (de substitution) chargé (voir page 7-66), les paramètres pour les effets auxiliaires de substitution n'apparaîtront pas dans la liste des paramètres « Dest ». Les paramètres d'effet « Aux Override » ne peuvent pas être assignés aux **contrôleurs**. Seul un « effet Aux1 » non substitué peut être assigné aux **contrôleurs**. Si vous voulez contrôler un paramètre d'effet « Aux1 ou Aux2 Override », éditez un des « Programs » du « Setup » pour utiliser la chaîne d'effets souhaitée comme effet auxiliaire du « programme » (voir La page « EFFECTS » en page 6-13). Ensuite, réglez le canal « Aux FX » du « Setup » (voir « AuxFXChan » en page 7-68) sur le canal de la « zone » qui contient votre « programme » nouvellement édité. Maintenant, vous utilisez la « chaîne d'effets » qui était votre « Aux Override », mais vous pouvez assigner des **contrôleurs** à ses paramètres puisque c'est désormais un « effet Aux » ordinaire, non substitué.

Note : lorsque « DestType » est réglé sur « Param », les paramètres du champ « Dest » envoient des valeurs de CC MIDI pour contrôler chaque paramètre. Il peut être utile de connaître le numéro ou le nom du CC utilisé pour chaque paramètre, car c'est la façon dont les mouvements de contrôleur sont marqués lorsqu'ils sont enregistrés dans le mode « Song » du PC3LE (voir Éditeur de morceau : la page « EVENT » en page 10-33) ou dans un séquenceur externe. Pour voir le numéro de CC utilisé pour un paramètre, vous pouvez temporairement régler le paramètre « DestType » sur « Ctrl » afin de voir le numéro de CC dans le champ « Dest ». Certains numéros de CC affichent un nom au lieu de leur numéro sur le PC3LE. Vous pouvez trouver le numéro correspondant à un nom de CC dans La liste de destinations de contrôleur en page 7-18. Voir page 7-71 pour plus de détails sur l'enregistrement d'un « Setup » en mode « Song ».

Entry/ExitValue (valeurs d'entrée/de sortie)

La valeur d'entrée (EntryValue) vous permet de spécifier dans un « Setup » pour un contrôleur une valeur initiale qui sera envoyée à chaque fois que vous sélectionnez ce « Setup ». Par exemple, si vous voulez être sûr que toute la modulation d'une « zone » soit désactivée lorsque vous sélectionnez un « Setup », affectez un **contrôleur physique** à une destination MIDI 01 (MWheel) et réglez la valeur d'entrée sur 0.

Les valeurs d'entrée ignorent la position qu'a le **contrôleur physique** lorsque le « Setup » est sélectionné. En fait, si le **contrôleur physique** est au-dessus ou en-dessous de la valeur d'entrée lorsque le « Setup » est sélectionné (ce qui est souvent le cas), bouger le contrôleur

n'a aucun effet tant qu'il ne rejoint pas sa valeur d'entrée. Dans l'exemple ci-dessus avec la modulation, le déplacement du contrôleur assigné n'activera aucune modulation avant qu'il ne soit complètement abaissé, puis à nouveau remonté.

Une valeur d'entrée « None » est tout à fait différente d'une valeur 0. None signifie qu'il n'y aura pas de message initial de contrôleur à la sélection du « Setup », et que tout mouvement ultérieur du **contrôleur physique** sera effectif.

La valeur de sortie (ExitValue) dit au PC3LE d'envoyer une valeur pour ce contrôleur à chaque fois que vous quittez le « Setup », par sélection d'un autre « Setup » ou d'un mode complètement différent. Cela peut être très utile lorsqu'un contrôleur agit sur le son, et que vous ne voulez pas que l'effet continue après avoir quitté le « Setup ». Par exemple, si vous voulez être sûr que la hauteur (pitch) d'une « zone » revienne à la normale à chaque fois que vous quittez un « Setup », vous réglerez la valeur de sortie sur 64 pour tout contrôleur dont le paramètre Dest est réglé sur PitchUp. À nouveau, None signifie qu'aucune commande n'est envoyée.

2.2.3.2.2 [SW Pedal 1 et 2, Arp. Switch, Arp. Latch sw, Switch 1-10](#)

Les paramètres sont les mêmes pour « SW Pedal 1 & 2 » (**pédales commutateurs** 1 et 2), Arp. Switch (commutateur d'arpégiateur), « Arp. Latch sw » (commutateur de verrouillage d'arpégiateur), et « Switch 1-10 » (**commutateurs** 1-10).

Voyez l'exemple de la page Switch 1 ci-dessous.

Utilisez « SW Pedal 1 et 2 » pour assigner des paramètres aux **pédales commutateurs** qui peuvent être branchées aux prises **SW1** et **SW2** de la section « Pedals » en face arrière du PC3LE. Le PC3LE est livré avec une pédale commutateur de « sustain » de style piano (pédale forte), voir « Pédales » en page 1-4 pour des informations sur les pédales compatibles. Les **pédales commutateurs** 1 et 2 servent souvent à contrôler le « sustain » (pédale forte) et le « sostenuto » (pédale tonale), bien qu'elles puissent être assignées à toute autre fonction de commutation on/off.

Le PC3LE a 12 **commutateurs** auxquels vous pouvez assigner des fonctions. Ces **commutateurs** comprennent le commutateur d'arpégiateur (Arp. switch) et le commutateur de verrouillage d'arpégiateur (Arp. latch sw) (qui se trouvent au-dessus des molettes de Pitch Bend et de modulation) ainsi que les 5 boutons marqués « Assignable Switches » qui se trouvent au-dessus des **encodeurs rotatifs** assignables (Assignable Knobs). Chacun des 5 boutons au-dessus des **encodeurs rotatifs** peut accomplir les fonctions de 2 **commutateurs** différents ; vous accédez à la 2^{ème} fonction à l'aide du bouton **SHIFT** à gauche de ces **commutateurs**).

- ✓ Quand le voyant du bouton **SHIFT** du haut est allumé, les **commutateurs** servent aux fonctions SW1-5.
- ✓ Quand le voyant du bouton **SHIFT** du bas est allumé, les **commutateurs** servent aux fonctions « SW6-10 ».

Vous pouvez utiliser un commutateur pour le contrôle MIDI ou d'autres fonctions sur le PC3LE. Pour les pédales comme pour les **commutateurs**, vous pouvez utiliser le champ Type pour que la commande s'exerce de façon fugitive (Momentary) ou soit maintenue après relâchement du commutateur (Toggled). Si vous choisissez SW (Momentary) dans le champ Type, la commande enverra la valeur fixée par son paramètre OnValue quand on la presse et celle fixée par son paramètre « OffValue » quand on la relâche. Si vous choisissez « SW » (Toggled) dans le champ « Type », la commande alternera entre la valeur fixée par son paramètre « OnValue » et celle fixée par son paramètre « OffValue » à chaque fois qu'on la

presse et qu'on la relâche. En dehors de cette différence, les paramètres ont le même comportement pour « SW » (Momentary) et « SW » (Toggled).

- SW (Momentary) : convient à l'emploi avec des fonctions qui doivent être rapidement commutées on et off sur de courtes périodes de temps, comme le sustain ou le portamento.
- SW (Toggled) : convient à l'emploi avec des fonctions que vous souhaitez laisser plus longtemps sur on ou off, comme la commutation on/off de l'arpégiateur. Voir ci-dessous les explications des paramètres pour les deux types de commutateur :

```

SetupMode:Controllers          +Zone:1/1
Controller :Switch 1          EntryState :None
Type       :Toggled           ExitState  :None
OnValue    :127               DestType  :Ctrl
OffValue    :0
OnControl   :MIDI80
OffControl  :MIDI80
more [CH/PRG]CTRLS [PANVOL]KEYVEL more

```

DestType (type de destination)

Ce champ détermine le type des destinations de contrôle qui seront listées dans les champs « OnControl » et « OffControl » (voir ci-dessous).

- Params : Pour contrôler un des paramètres de programme sur la zone de « Setup » sélectionnée, tel qu'un paramètre d'effet dans la chaîne d'effets du programme, ou un paramètre d'une fonction de DSP comme un filtre ou un LFO utilisé par le programme. Les paramètres listés dépendent des paramètres existant pour le programme et la chaîne d'effets de la « zone » sélectionnée.
- Ctrl : Pour contrôler un numéro de CC MIDI. Par défaut, cette valeur de CC MIDI est envoyée en interne au programme sur la « zone » du contrôleur, ainsi qu'aux ports **USB** et **MIDI Out**. Pour modifier cela, voir Destination en page 7-7.

OnControl

OnControl détermine la commande de paramètre ou le message de CC MIDI qui est envoyé quand le commutateur est mis en service—c'est-à-dire quand il est maintenu pressé ou quand il bascule de la position Off à la position On. La liste des destinations disponibles dépend du réglage du champ « DestType » (voir ci-dessus). Pour plus d'informations sur les contrôleurs MIDI, voir la « liste de destinations de contrôleur MIDI » en page 7-18.

OnValue

Le paramètre OnValue fixe la valeur de paramètre ou de contrôleur MIDI envoyée quand le commutateur doit envoyer une valeur correspondant à son activation. Dans le cas de fonctions à commutation conventionnelle, comme le sustain, « OnValue » doit être réglé sur 127 pour avoir un effet.

OffControl

OffControl détermine la commande de paramètre ou le message de CC MIDI qui sera envoyé quand le commutateur est mis hors service—c'est-à-dire quand il est relâché ou quand il bascule de la position On à la position Off. La liste des destinations disponibles dépend du réglage du champ « DestType » (voir ci-dessus). Pour plus d'informations sur les contrôleurs MIDI, voir la « liste de destinations de contrôleur MIDI » en page 7-18.

OffValue

Le paramètre « OffValue » fixe la valeur de paramètre ou de contrôleur MIDI envoyée quand le commutateur doit envoyer une valeur correspondant à sa désactivation.

Dans le cas de fonctions à commutation conventionnelle, comme le sustain, OffValue doit être réglé sur 0 pour avoir un effet.

EntryState et ExitState (états d'entrée et de sortie)

« EntryState » détermine si un réglage initial pour le commutateur est envoyé lorsque le « Setup » est sélectionné, et quel sera ce réglage initial. Il y a trois choix :

- None : (aucun réglage n'est envoyé lorsque le « Setup » est chargé),
- Off : (la valeur Off est envoyée lorsque le « Setup » est chargé) et
- On (la valeur On est envoyée lorsque le « Setup » est chargé).

« ExitState » détermine si un réglage pour le commutateur est envoyé lorsque vous quittez le « Setup » (que ce soit pour un autre « Setup » ou pour le mode Program), et quel sera ce réglage. Il y a trois choix :

- None : (aucun réglage n'est envoyé lorsque vous quittez le « Setup »),
- Off : (la valeur Off est envoyée lorsque vous quittez le « Setup »), et
- On : (la valeur On est envoyée lorsque vous quittez le « Setup »).

Usages courants d'EntryState et ExitState

Pour une utilisation basique, la plupart des utilisateurs voudront régler « EntryState » sur On ou Off de sorte que le commutateur soit toujours dans l'état souhaité (allumé ou éteint) lorsque le « Setup » est sélectionné.

Un « Setup » ayant son paramètre « EntryState » réglé sur « None » convient mieux au jeu live.

Par exemple, si vous utilisez un commutateur pour contrôler un paramètre commun à plusieurs « Setups » que vous utilisez (comme un commutateur de reverb employé dans plusieurs « Setups »), vous pouvez régler « EntryState » sur « None », de façon à ce que le statut de la reverb (on ou off) reste le même quand vous changez de « Setup ». Dans cette situation, vous souhaiterez que vos « Setups » qui utilisent le même commutateur de reverb aient un état de sortie (ExitState) réglé sur None. Pour ces « Setups », un ExitState sur On ou Off peut servir à des situations spéciales dans lesquelles vous savez que vous voudrez commuter la reverb on ou off quand vous choisissez un autre « Setup ».

2.2.3.2.3 Pads

Vous pouvez assigner chacun des 8 pads à une note, un accord, une destination de contrôleur MIDI, un paramètre de « programme » ou un « Riff ».

- Tout d'abord, utilisez les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone » à laquelle vous voulez assigner un pad.
- Ensuite, utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le champ Controller, et sélectionnez un pad en maintenant le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** et en pressant le pad désiré.
- Avec le champ Controller sélectionné, vous pouvez également choisir le pad désiré avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**.
- Ensuite, utilisez les **boutons de curseur** pour passer au champ Type, et sélectionnez une des options avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**.
- Dans le champ « Type », sélectionnez « Note » pour assigner une note, « Chord » pour assigner un accord, « Switch » pour assigner une destination de CC MIDI ou un paramètre de « programme », ou « Riff » pour assigner un « Riff »
- Enfin, utilisez le champ « zone » pour définir la « zone » que vous voulez contrôler avec le **pad** sélectionné. Vous pouvez contrôler la « zone » sélectionnée ou toutes les « zones ».

Voir ci-dessous des explications sur les paramètres de chaque type de commande par **pad** :

Note, Chord

Avec « Note » ou « Chord » sélectionné dans le champ « Type », vous pouvez assigner le **pad** au jeu d'une seule note ou d'un accord allant jusqu'à 8 notes.

```

SetupMode:Controllers      #Zone:1/1
Controller : Switch 1      EntryState : None
Type       : Toggled       ExitState : None
OnValue    : 127           DestType  : Ctrl
OffValue   : 0
OnControl  : MIDI80
OffControl : MIDI80
more CH/PRG CTRLS PANVOL KEYVEL more
  
```

```

SetupMode:Controllers      #Zone:1/1
Controller : Drum Pad 2    Velocity: Auto
Type       : Chord         Zone      : This Zone
KeyNum1    : C3            KeyNum5 : E 4
KeyNum2    : F#3           KeyNum6 : G 4
KeyNum3    : G3            KeyNum7 : C 5
KeyNum4    : C 4           KeyNum8 : E 5
more CH/PRG CTRLS PANVOL KEYVEL more
  
```

KeyNum (numéro de touche)

Utilisez le champ « KeyNum » pour sélectionner la note à jouer. La note est indiquée par son nom de note MIDI.

- Pour choisir une note, sélectionnez le champ « KeyNum » avec les **boutons de curseur**, maintenez le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique**, puis jouez la note souhaitée sur le clavier.
- Vous pouvez également changer la note dans le champ avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**.

zone

Utilisez le champ « zone » pour définir la « zone » que vous voulez contrôler avec le **pad** sélectionné. Un réglage sur

- This Zone : permet au pad de contrôler la « zone » actuellement sélectionnée (vous pouvez voir la « zone » actuellement sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran)
- All Zones : permet au pad de contrôler toutes les « zones »

Velocity (dynamique)

Utilisez le champ Velocity pour sélectionner une dynamique d'attaque MIDI (0-127) fixe pour la ou les notes désignées dans les champs KeyNum. Sinon, réglez le champ Velocity sur Auto et la dynamique de la note changera à chaque déclenchement selon la force avec laquelle le pad sera frappé.

Destination de CC MIDI ou paramètre de programme : commutateur (SW (Momentary) ou SW (Toggled))

Avec « Switch » sélectionné dans le champ « Type », le **pad** sélectionné fonctionnera comme les **commutateurs assignables** du PC3LE.

Voir ci-dessus, « SW Pedal 1 et 2 », « Arp. Switch », « Arp. latch sw », « Switch 1-10 » en page 7-14 pour des explications sur les paramètres de cette page. Lorsqu'un **pad** est utilisé comme un commutateur, l'activer l'allume en rouge.

Riff

Réglez le champ « Type » sur « Riff » afin d'utiliser le **pad** comme un commutateur pour lancer ou arrêter le « Riff » sur la « zone » sélectionnée (si un « Riff » est assigné à la « zone » sélectionnée, voir « Riffs » en page 7-51 pour en savoir plus).

Lorsqu'un **pad** est assigné au jeu d'un « Riff », il s'allume en bleu lorsque le « Riff » a démarré.

```

SetupMode:Controllers      #Zone:1/1
Controller : Drum Pad 3    EntryState : Off
Type       : Riff          ExitState : Off
Trig. Mode : Start/Stop
more CH/PRG CTRLS PANVOL KEYVEL more
  
```

Trig. Mode (mode de déclenchement)

- Start/Stop : le **pad** agit comme un commutateur à bascule, ce qui signifie qu'il alterne entre le démarrage et l'arrêt du « Riff » chaque fois qu'il est pressé et relâché.

- One Shot : le « Riff » redémarre à chaque fois que le **pad** est pressé et relâché.

EntryState et ExitState (état d'entrée et de sortie)

« EntryState » détermine si un réglage initial pour le « Riff » est envoyé ou non lorsque le « Setup » est sélectionné, et si oui, quel sera ce réglage initial. Il y a trois choix :

- None : aucun réglage n'est envoyé lorsque le « Setup » est chargé
- Off : le « Riff » s'arrête lorsque le « Setup » est chargé
- On : le « Riff » démarre lorsque le « Setup » est chargé

« ExitState » détermine si oui un réglage pour le « Riff » est envoyé ou non lorsque vous quittez le « Setup » (que ce soit pour un autre « Setup » ou pour le mode « Program »), et si oui, quel sera ce réglage. Il y a trois choix :

- None : aucun réglage n'est envoyé lorsque vous quittez le « Setup »
- Off : le « Riff » s'arrête lorsque vous quittez le « Setup »
- On : le « Riff » démarre lorsque vous quittez le « Setup »

2.2.3.2.4 La liste de destinations de contrôleur

Le tableau ci-dessous contient les valeurs possibles pour les destinations de CC (changement de commande) MIDI. Les **contrôleurs physiques** peuvent envoyer des valeurs MIDI à ces destinations afin de contrôler les paramètres des « Programs » du PC3LE ou d'un équipement MIDI externe. En mode « Setup », ces destinations peuvent être assignées pour chaque contrôleur dans la page « Controllers » de l'éditeur de « Setup » avec le paramètre « Dest », si le paramètre « DestType » est réglé sur « Ctrl ». Par défaut, les CC MIDI envoyés par les **contrôleurs physiques** le sont en interne au « programme » de leur « zone » et par les sorties MIDI et USB au canal MIDI de leur « zone » (pour changer ces réglages, voir Destination en page 7-7 et Channel (canal) en page 7-7).

Les destinations des CC MIDI sont d'une plus grande utilité pour contrôler des équipements MIDI externes. Si vous voulez contrôler un paramètre de « programme », réglez le paramètre « DestType » sur « Param » dans la page « Controllers » de l'éditeur de Setup ». Cela donne le même résultat que d'envoyer un CC MIDI pour contrôler un paramètre de « programme », mais vous économise beaucoup d'étapes (les paramètres envoient aussi leurs propres numéros de CC par défaut aux ports de sortie MIDI et USB). Si des messages CC MIDI pour les destinations 0- 127 sont envoyés en interne aux « Programs », les « Programs » ne répondront qu'à certaines destinations de ces CC.

Pour les messages de contrôleur envoyés à un équipement externe via les ports de sortie MIDI ou USB, les destinations 0-127 n'accomplissent leur fonction nominale que si l'équipement externe a la capacité de le faire. La plupart de ces fonctions nominales correspondent à la norme MIDI pour les destinations de CC.

Les numéros de destination de contrôleur supérieurs à 127 sont envoyés selon un protocole propre au PC3LE et ne sont donc pas envoyés comme données MIDI par les ports de sortie **MIDI** ou **USB**. La plupart des « Programs » du PC3LE répondent aux destinations de contrôleur supérieures à 127, bien que certains comme « 163 RiffOn » ou « 176 ShKeyNum » nécessitent des conditions ou configurations supplémentaires.

N° de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
0	OFF/Bank	Par défaut, lorsque vous réglez le paramètre « Destination » sur « 0 » ou « Clear », la destination sera assignée sur « OFF ». Pour sélectionner « Bank » comme destination, utilisez la molette ALPHA ou les boutons -/+
1	MWheel	Assignment par défaut de la molette de modulation
2	Breath	Assignment par défaut du contrôleur par souffle sur les synthés compatibles
3	MIDI 03	Contrôleur MIDI 3
4	Foot	Assignment par défaut de la pédale de contrôle à variation continue sur les synthés compatibles
5	PortTim	Les programmes monophoniques du PC3LE répondent à ce contrôleur si le portamento est activé
6	Data	Quasiment tous les programmes du PC3LE ont ce contrôleur assigné à la fréquence du filtre ou à la brillance du son
7	Volume	Volume MIDI
8	Balance	Balance MIDI
9	MIDI 09	Contrôleur MIDI 9
10	Pan	Panoramique MIDI — les programmes qui utilisent le « PANNER » dans leur chaîne d'effets répondront en temps réel aux ajustements de panoramique ; tous les autres programmes en tiendront compte au début de la note suivante, voir « <i>La page Panoramique/Volume (PAN-VOL)</i> » en page 7-28
11	Express	Expression MIDI — Assignment par défaut de la pédale CC 1 . Dans la plupart des programmes, elle agit comme commande de volume. Elle varie du minimum (0) jusqu'à la valeur actuelle de volume
12	MIDI 12	Contrôleur MIDI 12
13	MIDI 13	
14	MIDI 14	Destination par défaut du bouton rotatif 1 (Timbre)
15	MIDI 15	Destination par défaut du bouton rotatif 2 (Mod)
16	Ctl A	Destination par défaut du bouton rotatif 3 (Envelope)
17	Ctl B	Destination par défaut du bouton rotatif 4 (Effect)
18	Ctl C	Destination par défaut du bouton rotatif 5 (Reverb)
19	Ctl D	Destination par défaut du bouton rotatif 6 (CTL6)
20-28	MIDI 20-28	Destination par défaut des encodeurs rotatifs 7-15 (CTL7-CTL15)
29-31	MIDI 29-31	Contrôleurs MIDI 29-31
32	Banque	
33-63	MIDI 33-63	Contrôleurs MIDI 33-63

N° de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
64	Sustain	Destination par défaut pour la pédale commutateur 1 (voir « <i>SW Pedal 1 et 2, Arp. switch, Arp. latch sw, Switch 1-10</i> » en page 7-14)
65	MIDI 65	
66	Sostenut	Destination par défaut pour la pédale commutateur 2 — maintient les notes des touches actuellement enfoncées, mais pas celles jouées ensuite
67	Soft	Sourdine. Baisse le volume d'une valeur préréglée et peut aussi adoucir le timbre (voir « <i>SW Pedal 1 et 2, Arp. switch, Arp. latch sw, Switch</i> » 1-10 en page 7-14)
68	Legato	Force la reproduction en mono
69	Freeze	Les enveloppes se figent dans leur état actuel
70-79	MIDI 70-79	Contrôleurs MIDI 70-79
80-83	MIDI 80-83	Contrôleurs MIDI 80-83. Destination par défaut des commutateurs 1-4 (SW1-SW4)
84	Portamen	Contrôleur MIDI standard pour régler la note de démarrage du Portamento
85-90	MIDI 85-90	Contrôleurs MIDI 85-90. Destination par défaut des commutateurs 5-10 (SW1-SW4)
91	GM Reverb	Quand le PC3LE est en mode General MIDI, contrôle le niveau de départ vers la Reverb
92	MIDI 92	Contrôleur MIDI 92
93	GM Chorus	Quand le PC3LE est en mode General MIDI, contrôle le niveau de départ vers le Chorus
94-95	MIDI 94-95	Contrôleurs MIDI 94-95
96	Data Inc	Équivalent de la pression du bouton Plus
97	Data Dec	Équivalent de la pression du bouton Moins
98	NRegParL	Octet de poids faible de paramètre non référencé (NRPN)
99	NRegParM	Octet de poids fort de paramètre non référencé (NRPN)
100	RegParL	Octet de poids faible de paramètre référencé (RPN)
101	RegParM	Octet de poids fort de paramètre référencé (RPN)
102-108	MIDI 102-108	Contrôleurs MIDI 102-108
109	MIDI 109	Contrôleur MIDI 109. Règle la dynamique de l'arpégiateur quand Vel est réglé sur MIDI 109 en page « ARPEGGIATOR »
110-119	MIDI 110-119	Contrôleurs MIDI 110-119
120	Sound Off	Arrête tous les sons sur le canal correspondant
121	RstCtls	Ramène les contrôleurs à leur valeur par défaut sur le canal correspondant
122	Local	
123	Notes Off	Envoie un message de relâchement (Note Off) à toutes les notes en cours sur le canal correspondant
124	Poly	
125	Omni	
126	Mono On	

N° de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
127	Mono Off	
128	Pitch	Les valeurs supérieures et inférieures à 64 agissent sur la hauteur en la faisant varier respectivement vers le haut et le bas
129	PitchRev	Les valeurs supérieures et inférieures à 64 agissent sur la hauteur en la faisant varier respectivement vers le bas et le haut
130	PitchUp	Les valeurs supérieures à 0 font varier la hauteur vers le haut
131	PitchDwn	Les valeurs supérieures à 0 font varier la hauteur vers le bas
132	Pressure	Pression (aftertouch)
133	Tempo	Tempo
134	KeyNum	Déclenche le jeu des notes par leur numéro — par ex., C4 (do4) a le 60. Envoyez d'abord une valeur de dynamique avec « Destination135 », « KeyVel »
135	KeyVel	Dynamique de jeu de la note
136	ProgInc	Incrémentation du numéro de programme — fait passer au numéro de programme supérieur
137	ProgDec	Décrémentation du numéro de programme — fait passer au numéro de programme inférieur
138	ProgGoto	Aller au programme — sélectionne le programme
139	SetupInc	Incrémentation du numéro de « Setup » — fait passer au numéro de Setup supérieur
140	SetupDec	Décrémentation du numéro de « Setup » — fait passer au numéro de Setup inférieur
141	SetpGoto	Aller au Setup — sélectionne un « Setup »
142	Start	Fonction du séquenceur
143	Stop	Fonction du séquenceur
144	Continue	Fonction du séquenceur
145	TransUp	Transpose vers le haut (demi-tons)
146	TransDown	Transpose vers le bas (demi-tons)
147	ArpOn	N'importe quelle valeur active l'arpégiateur. (Voir « La page ARPEGGIATOR » en page 7-37)
148	ArpOff	N'importe quelle valeur désactive l'arpégiateur. (Voir « La page ARPEGGIATOR » en page 7-37)
149	MuteZn	Désactive la zone – les valeurs supérieures à 64 réduiront la zone au silence, les valeurs inférieures ou égales à 64 rétabliront la zone
150	ArpOrder	Ordre de jeu de l'arpégiateur (Play Order), chaque plage de valeurs sélectionne l'une des neuf options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-14, 15-28, 29-42, 43-56, 57-70, 71-84, 85-98, 99-112, 113-127 (voir « La page ARPEGGIATOR » en page 7-37)

N° de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
151	ArpBeats	Unités rythmiques (Beats) de l'arpégiateur, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des sept options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-18, 19-36, 37-54, 55-72, 73-90, 91-108, 109-127 (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
152	ArpShift	Les 88 pas de transposition (ShiftAmount) de l'arpégiateur sont échelonnés sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 0 pas et 127 = 88 pas (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
153	ArpLimit	Les 60 pas de limite de transposition (ShiftLimit) de l'arpégiateur sont échelonnés sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 0 pas et 127 = 60 pas (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
154	ArpLmtOp	Option en cas d'atteinte de la limite de transposition (LimitOpt) de l'arpégiateur, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 7 options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-18, 19-36, 37-54, 55-72, 73-90, 91-108, 109-127 (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
155	ArpVel	Dynamique de l'arpégiateur (Vel) de l'arpégiateur, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des vingt-trois options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-5, 6-10, 11-15...101-105, 106-110, 111-127 (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
156	ArpDur	Les valeurs de % de durée (Duration) de l'arpégiateur sont échelonnées sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 1% et 127 = 100% (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
157	Latch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
158	Latch2	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
159	ArpGliss	Pour le glissando (Gliss) de l'arpégiateur, 0-63 = off, 64-127 = on (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
160	SusLatch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
161	Panic	Panique
162	SoloZn	Mise en solo de la zone
163	RiffOn	Riff On (voir <i>Riffs</i> en page 7-51)
164	RiffOff	Riff Off (voir <i>Riffs</i> en page 7-51)
165	RiffDur	Durée de Riff (Dur, voir <i>Riffs</i> en page 7-51)
166	RiffVel	Dynamique de Riff (Vel, voir <i>Riffs</i> en page 7-51)
167	RiffDly	Retard de Riff (Offset, voir <i>Riffs</i> en page 7-51)

N° de contrôleur	Nom de la destination correspondante	Description
168	TapTempo	Battue manuelle du tempo (Tap Tempo, voir « <i>Bouton Tap Tempo</i> » en page 7-5)
169	KB3Mutes	En mode « Setup », les valeurs de 63 et moins affectent les commutateurs aux commandes de KB3 pour ce Setup, et les valeurs de 64 et plus les affectent à la coupure du son des zones (voir « <i>KB3CTL (commandes KB3)</i> » en page 7-70)
170	-Arp Shift	Négative les valeurs de Shift pour l'arpégiateur. 0-63 = off, 64-127 = on (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
171	ShiftPatt	Sélectionne un des 128 patterns dans la banque ShiftPatt d'arpégiateur sélectionnée (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
172	ShiftPBank	Une valeur de contrôleur sélectionne la banque « ShiftPatt » correspondante pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur. Par exemple, la valeur de contrôleur 2 sélectionne la banque 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque 7 (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
173	VelPatt	Sélectionne un des 128 patterns dans la banque « VelPatt » d'arpégiateur sélectionnée (voir <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page 7-37)
174	VelPBank	Une valeur de contrôleur sélectionne la banque « VelPatt » correspondante pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur. Par exemple, la valeur de contrôleur 2 sélectionne la banque 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque 7 (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> en page » 7-37)
175	VelFixed	Règle la dynamique de l'arpégiateur quand Vel est réglé sur Fixed en page « ARPEGGIATOR » (voir « <i>La page ARPEGGIATOR</i> » en page 7-37)
176	ShKeyNum	Numéro de touche de « Shift Pattern » (voir ci-dessous, « <i>Numéro de touche de Shift Pattern, tonalité de Shift Pattern (ShKeyNum, ShiftKey)</i> » en page 7-24)
177	ShiftKey	Tonalité de Shift Pattern (voir ci-dessous, « <i>Numéro de touche de Shift Pattern, tonalité de Shift Pattern (ShKeyNum, ShiftKey)</i> » en page 7-24)
178	ShKeyNuV	Comme « 176 ShKeyNum », mais la dynamique du « Shift Pattern » sera modifiée par le pattern de dynamique actuel de la zone

4 -Tableau 7-1 Liste de destinations de contrôleur

2.2.3.2.5 [Numéro de touche de « Shift Pattern », tonalité de « Shift Pattern » \(ShKeyNum, ShiftKey\)](#)

Ces destinations de **contrôleur** vous permettent de jouer des patterns de gammes et de notes seules depuis n'importe quel contrôleur continu programmable dans un « Setup », sans avoir besoin d'enfoncer les touches physiques du clavier. Ces destinations peuvent être pilotées depuis n'importe quel **contrôleur continu**, un **bouton**, une **pédale d'expression**, la **pression** sur les touches, etc. Ces fonctions sont particulièrement utiles pour jouer des « arpèges » rapides. Ces destinations ne fonctionnent que lorsqu'elles sont associées à d'autres destinations et fonctions, assurez-vous donc de lire l'intégralité de cette section pour une compréhension totale.

« Shift Key Number » (ShKeyNum, destination de contrôleur 176) fonctionne de la même manière que « Key Number » (KeyNum, destination de contrôleur 134). Les deux contrôleurs génèrent en fait une succession monophonique de notes. La différence est que « KeyNum » joue toutes les notes de manière chromatique, alors que « ShKeyNum » ne joue que les notes d'un « Shift Pattern ».

Par exemple, en contrôlant ShKeyNum à partir d'un bouton, les notes d'un « Shift Pattern » sont déclenchées dans l'ordre croissant en tournant le bouton dans le sens horaire, et dans l'ordre décroissant en tournant le bouton dans le sens inverse. Si dans notre « zone » nous avons choisi le « Shift Pattern 2 » : minor, les notes jouées par le bouton seront uniquement la fondamentale, la tierce mineure et la quinte dans la tonalité choisie, déclenchant les notes dans n'importe quelle octave supérieure ou inférieure du clavier (Voir Tonalité de « Shift Pattern » (ShiftKey ci-dessous pour plus de détails sur la sélection de la fondamentale et de l'octave).

Sélection des notes souhaitées :

Vous devez sélectionner un « Shift Pattern » pour la « zone » souhaitée afin que le numéro de touche de « Shift Pattern » (ShKeyNum) ait un effet.

Afin de sélectionner un « Shift Pattern » pour la « zone » sélectionnée dans un « Setup »,

- passez dans l'éditeur de « Setup » et allez en page Arpeggiator en pressant le bouton contextuel « ARP1 ».
- Sélectionnez un « Shift Pattern » dans le champ « ShiftPatt ».

Si vous utilisez plusieurs « zones », un pattern différent peut être choisi pour chacune.

Le champ « ShiftPatt » sert généralement avec l'arpégiateur, mais peut aussi être utilisé en combinaison avec les destinations de contrôleur « ShKeyNum », « ShiftKey » et « KeyVel ». Ces destinations peuvent utiliser un « Shift Pattern » de « zone » sans conflit, que l'arpégiateur soit ou non actif.

Pour plus d'informations comme l'édition et la sauvegarde des « Shift Patterns », voir « Shift Pattern » (ShftPattrn) en page 7-43 (notez que les options « ShiftPatt Up » ou « Down », tout comme n'importe lequel des paramètres de l'arpégiateur autre que « ShftPattrn », n'ont pas d'effet sur « ShKeyNum »). Vous pouvez aussi régler les contrôleurs sur la destination 171 (ShiftPatt) pour sélectionner un pattern de la banque actuelle de 128 « Shift Patterns », et sur la destination (ShiftPBank) pour sélectionner une banque parmi les banques de 128 « Shift Patterns ».

Sélection de la dynamique souhaitée :

Dans le but d'obtenir un son de note en utilisant « ShKeyNum », vous devez d'abord envoyer un message « Key Velocity » (KeyVel, dynamique de jeu de la note, destination de contrôleur 135) avec une dynamique non nulle. Vous devez définir un contrôleur pour cette destination ; il est pratique de choisir un bouton ou un autre contrôleur continu afin de contrôler la

dynamique tout en jouant. Les notes suivantes déclenchées par « ShKeyNum » seront jouées avec la dernière dynamique « KeyVel » reçue. Une note déclenchée par ces contrôleurs sonne jusqu'à ce qu'une autre note soit déclenchée ou qu'un message « KeyVel » avec une dynamique 0 soit envoyé.

Sélection de la tonalité souhaitée (note fondamentale) :

« Shift Key » (ShiftKey, tonalité de « Shift Pattern », destination de contrôleur 177) permet à l'utilisateur de choisir la tonalité (note fondamentale) pour le « Shift Pattern » déclenché par le numéro de touche « ShKeyNum ».

Un « Shift Pattern » est un « pattern » relatif basé sur une note fondamentale. Toutes les notes déclenchées par un « Shift Pattern » sont dérivées de la note fondamentale en fonction de la valeur de chaque pas du pattern (par demi-tons).

Réglages « Shift Key »

Valeur	Tonalité (note fondamentale)
0-9	C (do)
10-19	C# (do#)
20-29	D (ré)
30-39	D# (ré#)
40-49	E (mi)
50-59	F (fa)
60-68	F# (fa#)
69-78	G (sol)
79-88	G# (sol#)
89-98	A (la)
99-108	A# (la#)
109-118	B (si)
119-127	Dernière note jouée

Quand vous utilisez un « Shift Pattern » avec « ShKeyNum », vous pouvez sélectionner la tonalité avec un ou plusieurs contrôleurs réglés sur la destination « Shift Key ». Vous pouvez utiliser un contrôleur continu comme un bouton pour faire défiler les tonalités, ou des **commutateurs** réglés sur des tonalités prédéterminées.

Par exemple, si vous jouez un morceau qui module entre 2 ou 3 tonalités, une paire de **commutateurs** peut être programmée pour envoyer le message « Shift Key » approprié à chaque changement de tonalité. Ainsi, toutes les notes déclenchées avec un contrôleur « ShKeyNum » seront dans la gamme appropriée. Vous pourriez aussi créer un « Setup » pour un morceau avec plusieurs « zones », chacune avec sa propre tonalité préréglée et son « Shift Pattern » approprié. Ainsi, pour chaque changement d'accord, vous pourriez bouger un contrôleur différent qui créerait la bonne harmonie.

Une autre façon de choisir une tonalité consiste à régler « Shift Key » en mode « Dernière note jouée », dans lequel la dernière note jouée dans la « zone » va définir la tonalité. Par exemple, vous pourriez régler la « zone » utilisée pour « ShKeyNum » afin que sa tessiture (Key Range) ne couvre que quelques-unes des octaves les plus graves du clavier. Cela vous permettrait de jouer des lignes de basse avec les fondamentales qui changeraient la tonalité dans laquelle joue « ShKeyNum », tout en laissant libres les octaves supérieures du clavier pour d'autres « zones ».

Si « Shift Key » est réglé sur « Dernière note jouée » et qu'aucune note n'est jouée, la tonalité par défaut est do. Chaque « zone » peut avoir une tonalité (Shift Key) différente, vous pouvez ainsi avoir des « zones » préprogrammées avec les tonalités que vous voulez utiliser, ou les avoir toutes dans la même tonalité, ou simplement changer les tonalités en temps réel pendant que vous jouez.

Une note au sujet des octaves :

En utilisant « ShKeyNum », les « Shift Patterns » ayant plus de 12 pas commencent à déclencher les notes dans les octaves les plus hautes. La raison en est que les « Shift Patterns » plus longs consomment une plus grande part de variation du contrôleur, ce qui limite le nombre d'octaves qu'un seul contrôleur peut déclencher. Puisque l'octave la plus grave d'un « programme » est souvent trop basse pour être utile musicalement, le PC3LE commence automatiquement le déclenchement des notes des « Shifts Patterns » les plus longs dans les octaves supérieures. Cela économise de la place dans la plage de valeurs du contrôleur pour le déclenchement d'octaves plus utiles.

Consultez le tableau ci-dessous pour les plages de pas de « Shift Pattern » et les octaves de départ correspondantes.

Changement d'octave par défaut

Nombre total de pas de « Shift Pattern »	Octave de départ
1-12	C0-C1 (do0-do1)
13-24	C1-C2 (do1-do2)
25-36	C2-C3 (do2-do3)
37-48	C3-C4 (do3-do4)

Sélection de la plage d'octaves souhaitée :

L'octave de départ se règle manuellement au moyen du paramètre « Offset » en page « Setup » du contrôleur correspondant. Dans le champ « Offset », l'addition ou la soustraction du nombre de pas de votre « Shift Pattern » actuel va augmenter ou baisser votre octave de départ par rapport à l'octave de départ par défaut.

Par exemple, dans un « Shift Pattern » à 3 pas, avec une valeur Offset de 9, une valeur de contrôleur 0 forcera « ShKeyNum » à déclencher les notes dans l'octave C3-C4, 3 octaves au dessus de l'octave par défaut, C0-C1. Des valeurs « Offset » qui ne sont pas des multiples du nombre de pas du « Shift Pattern » sélectionné modifieront le pas de départ pour une valeur de contrôleur 0, décalant ainsi le rapport entre toutes les valeurs de contrôleur et les pas du « Shift Pattern » sélectionné.

Réglage de plage du contrôleur :

Quand on utilise « ShKeyNum », le nombre de pas du « Shift Pattern » affecte aussi la plage des valeurs qui feront qu'un contrôleur va déclencher un pas de « Shift Pattern », ce qui affecte à son tour la plage utile du **contrôleur physique**.

- Avec un « Shift Pattern » de 12 notes, les 128 notes différentes que le PC3LE peut déclencher sont également espacées sur la plage du contrôleur.
- Les patterns avec moins de 12 pas déclencheront les notes dans chaque octave sur une plage plus courte du contrôleur.

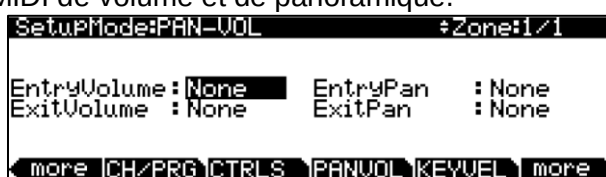
Par exemple, dans un « Shift Pattern » à 3 pas, les valeurs de contrôleur 0 à 2 déclencheront par défaut les notes dans l'octave la plus basse possible, et les valeurs de contrôleur 27 à 30 déclencheront les notes dans l'octave complète la plus haute possible. En utilisant un bouton pour ce contrôleur, un quart seulement de la rotation du bouton déclenchera les notes. Cette plage d'action réduite rend le contrôleur plus difficile à utiliser avec précision. Pour remédier à cela, vous pouvez régler le comportement d'un contrôleur avec le paramètre Scale en page « Setup » du contrôleur correspondant (voir « Scale » (échelonnement) ci-dessous). Réglez la valeur « Scale » pour étirer les valeurs utiles du contrôleur sur toute sa plage de variation physique. Une valeur « Scale » de moins de 100% sera utile pour les patterns ayant moins de 12 pas. Essayez en réglant la valeur « Scale » jusqu'à ce que la note la plus haute voulue soit déclenchée au point le plus haut de la course physique du contrôleur.

Voir « Scale » dans la section « Paramètres de contrôleur continu » de ce chapitre pour plus de détails sur le paramètre « Scale ».

- Pour les « Shift Patterns » ayant plus de 12 pas, vous serez à court de valeurs de contrôleur avant que votre « Shift Pattern » n'ait pu déclencher chaque octave. Si vous voulez pouvoir accéder à toutes les octaves disponibles, vous pouvez y arriver en affectant plusieurs contrôleurs à « ShKeyNum ». Ensuite, utilisez les paramètres « Scale » et « Offset » pour chaque contrôleur, en ajustant chacun pour qu'il déclenche les octaves souhaitées.

2.2.3.3 Page « Panoramique/Volume » (PAN-VOL)

En modifiant les paramètres dans cette page, vous pouvez définir comment chaque « zone » envoie les messages MIDI de volume et de panoramique.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
EntryVolume	None, 0-127	None
ExitVolume	None, 0-127	None
EntryPan	None, 0-127	None
ExitPan	None, 0-127	None

Volumes à la sélection/désélection (Entry Volume, Exit Volume)

Entry Volume vous permet de contrôler le réglage du volume MIDI initial pour chaque « zone » du « Setup » sélectionné. Quand vous sélectionnez un « Setup » en mode « Setup », les canaux MIDI des « zones » dont la valeur « Entry Volume » est autre que « None » recevront cette valeur comme message MIDI de commande de volume (contrôleur MIDI 07). Cela fixe le niveau de volume de démarrage pour chaque « zone ». Les messages MIDI de commande de volume envoyés ensuite aux canaux MIDI du « Setup » affectent normalement le volume.

Quand vous quittez le « Setup » actuel, chaque « zone » envoie un autre message de commande de volume (contrôleur MIDI 07) pour régler les volumes sur les canaux MIDI du PC3LE, conformément à la valeur du paramètre « Exit Volume » (sauf si « Exit Volume » est réglé sur « None »).

Panoramique à la sélection/désélection (Entry Pan, Exit Pan)

Entry Pan vous permet de contrôler le réglage du panoramique MIDI initial pour chaque « zone » du « Setup » sélectionné. Quand vous sélectionnez un « Setup » en mode Setup, les canaux MIDI des « zones » dont la valeur « Entry Pan » est autre que « None » recevront cette valeur comme message MIDI de commande de panoramique (contrôleur MIDI 10). Cela fixe la position panoramique de démarrage pour chaque « zone ». Les messages MIDI de commande de panoramique envoyés ensuite aux canaux MIDI du « Setup » affectent normalement le panoramique.

Quand vous quittez le « Setup » actuel, chaque « zone » envoie un autre message de commande de panoramique (contrôleur MIDI 10) pour régler les positions panoramiques sur les canaux MIDI du PC3LE, conformément à la valeur du paramètre « Exit Pan » (sauf si « Exit Pan » est réglé sur « None » (aucun)).

La plupart des « Programs » ne répondent aux messages de panoramique qu'au prochain enfoncement de touche. Cela signifie que si vous maintenez une note et changez le panoramique, la note actuelle gardera sa position jusqu'à ce que vous la jouiez à nouveau. Par contre, un « programme » du PC3LE qui utilise l'effet « PANNER » dans une chaîne d'effets répondra en temps réel aux réglages de panoramique.

2.2.3.4 Page Touches/Dynamique (KEY-VEL)

La page « KEY-VEL » vous permet de régler la tessiture, la plage de dynamique, la transposition et l'affectation des touches (Note Map) pour chaque « zone ».

Note : en plus des réglages de cette page, des réglages que vous faites sur d'autres pages peuvent affecter les dynamiques MIDI :

- ✓ Voir « Courbe de dynamique (VelMap) (Master) » en page 9-3 pour un réglage « overall » affectant toutes les dynamiques MIDI reçues dans le PC3LE, et toutes les dynamiques MIDI envoyées au générateur de sons interne et aux ports USB ou MIDI Out (sauf pour l'envoi des valeurs de dynamique en Mode « Song »).
- ✓ Voir « VelMap (courbe de transmission de dynamique) » en page 9-14 pour les réglages affectant uniquement les valeurs de dynamique MIDI envoyées aux ports USB ou MIDI Out (sauf pour l'envoi des valeurs de dynamique en Mode « Song »).
- ✓ Voir « VelMap (courbe de réception de dynamique) » en page 9-18 pour les réglages affectant uniquement les valeurs de dynamique MIDI reçues par les ports USB ou MIDI in. Dans chacune des pages mentionnées ci-dessus, regardez le synoptique du signal MIDI pour voir quelles courbes de dynamique peuvent affecter vos dynamiques de jeu en fonction des sources MIDI, des destinations MIDI et du mode de fonctionnement que vous utilisez.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
LoKey	C -1 à G9 (<i>do-1</i> à <i>sol9</i>)	C -1 (<i>do-1</i>)
HiKey	C -1 à G9 (<i>do-1</i> à <i>sol9</i>)	G9 (<i>sol9</i>)
LoVel	1 à 127	1
HiVel	1 à 127	127
Transpose	-128 à +127 demi-tons	0-
Notemap	Liste des affectations de touches	Linear
VelScale	± 300%	100%
VelOffset	-128 à +127	0
VelCurve	Liste des courbes de dynamique (voir <i>Courbe de dynamique (VelCurve)</i> en page 7-34)	Linear

Touche limite basse (LoKey), touche limite haute (HiKey)

Les paramètres « LoKey » et « HiKey » définissent la tessiture de la « zone » sélectionnée.

- La manière la plus simple de changer ces valeurs est d'appuyer sur le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et de presser la touche de la note que vous souhaitez choisir. Vous pouvez bien sûr définir ces valeurs avec les méthodes normales de saisie de données.

Vous pouvez aussi créer des tessitures « négatives ». Pour cela, sélectionnez le paramètre « HiKey » et réglez cette limite plus bas que la limite « LoKey ». Le résultat est que la « zone »

est active dans le haut et le bas du clavier, mais reste silencieuse entre les deux limites. Cela vous permet de créer une couche avec un "trou" au milieu, que vous pouvez alors remplir avec un son différent sur une autre « zone ».

Les limites du MIDI sont C-1 (do-1) et G9 (sol9). La tessiture de 88 notes non transposée va de A0 (la0) à C8 (do8). La tessiture de 76 notes non transposée va de E1 (mi1) à G7 (sol7).

Transposition (Transpose)

Ce paramètre modifie la hauteur de la « zone », sans changer sa position sur le clavier. Il modifie les numéros de note MIDI générés par le clavier dans la « zone », sans déplacer physiquement la « zone ». L'étendue est de -128 à 127 demi-tons. Puisque il y a 12 demi-tons dans une octave, vous pouvez transposer vers le haut ou le bas de plus de dix octaves. Cependant, si vous transposez en dehors de l'étendue de la voix active, aucune note ne sera produite ; les numéros de note MIDI seront transmis mais les notes ne seront pas jouées.

Affectation des touches (Note Map)

Note Map vous permet de changer la façon dont les notes sont envoyées à partir du PC3LE.

- Linear : (par défaut) toutes les notes sortent telles qu'elles sont jouées. En appuyant sur le bouton Moins, le réglage passe sur Off ; aucune note n'est envoyée, mais les contrôleurs et autres données hors note le sont
- Inverse : le clavier bascule effectivement à l'envers, avec la0 comme note la plus haute et do9 comme note la plus basse
- Constant : toutes les touches du clavier vont jouer la même note. La note par défaut est do4, mais vous pouvez la modifier avec le paramètre Transpose. Cela fonctionne bien lorsque vous voulez jouer le son d'une même touche avec toutes les notes d'une autre « zone » – par exemple jouer une cymbale ride avec toutes les notes d'une ligne de basse.

Il y a ensuite des « Note Maps » alternatives qui vous permettent de diviser le clavier de manières uniques. Si vous utilisez deux appareils MIDI ou plus (y compris le PC3LE), vous pouvez augmenter la polyphonie en assignant chaque « zone » à une « Note Map » alternative. Par exemple, si vous avez deux PC3LE, vous pouvez assigner deux « zones » pour que chacune joue le même « programme » sur un PC3LE différent, doublant de cette façon la polyphonie.

- Pour partager une « zone » en une ou deux « Note Maps » alternatives, réglez « Note Map » sur 1 of 2 ; la « zone » joue maintenant toutes les deux touches en partant de do, mais pas les autres touches.
- Placez une autre « zone » sur 2 of 2, et cette « zone » va jouer toutes les deux touches en partant de do#, couvrant ainsi les notes restantes.

Les « Note Maps » alternatives à 3 et 4 « zones » fonctionnent de la même manière : chaque « zone » joue uniquement sur toutes les 3^{ème} et 4^{ème} touches, respectivement.

Les « Note Maps » sont aussi utilisées pour créer des patterns « rythmiques » avec l'« arpégiateur ». Plusieurs des « Setups » d'usine inclus se servent de cette fonction.

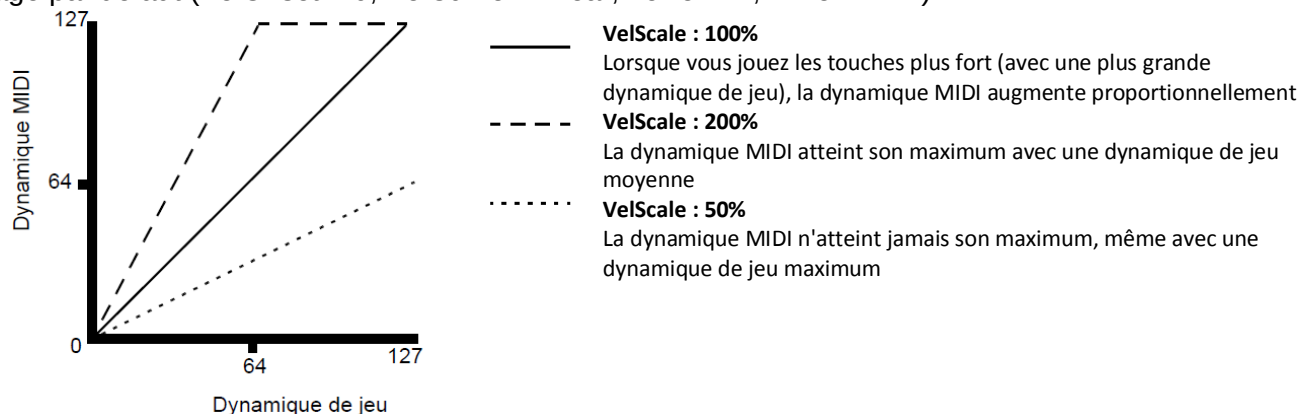
Pente de courbe de dynamique (VelScale)

Ce paramètre vous permet d'amplifier ou de diminuer la réponse à la dynamique.

- La réponse normale est 100%.
- Des valeurs plus élevées rendent le clavier plus sensible (vous n'avez pas besoin de jouer aussi fort pour obtenir des dynamiques MIDI plus grandes) alors que
- des valeurs plus basses le rendent moins sensible (jouer plus fort ne modifie pas autant la dynamique MIDI).

- Vous pouvez aussi régler la pente de courbe sur une valeur négative, auquel cas la dynamique est inversée : jouer plus fort produit un son plus doux et vice versa. C'est utile pour créer des fondus basés sur la dynamique entre les « zones ». Voir la section suivante sur le décalage de dynamique (VelOffset) pour des idées sur les pentes de courbe négatives.

L'illustration suivante montre ce qui se passe quand vous changez « VelScale ». Notez que « VelScale » est le seul paramètre modifié dans cet exemple ; les autres paramètres ont leur réglage par défaut (VelOffset = 0, VelCurve = linear, LoVel = 1, HiVel = 127).

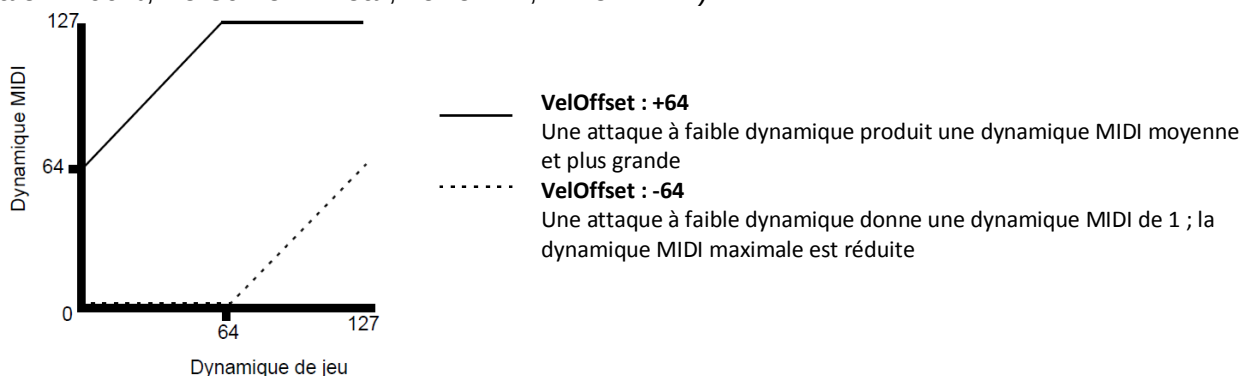


Décalage de dynamique (VelOffset)

VelOffset modifie également la réponse, mais d'une façon plus directe, en ajoutant ou en retranchant une constante à la dynamique de jeu.

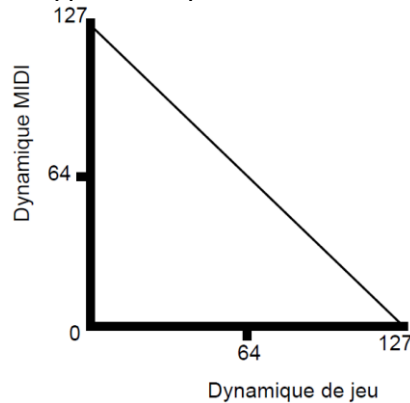
- Par exemple, s'il est réglé sur 25 (en supposant une pente (VelScale) de 100%), alors 25 est ajouté à la dynamique de chaque note jouée, rendant habituellement le son beaucoup plus fort. Le toucher le plus doux possible aura une valeur de 25, alors qu'une attaque avec dynamique de 102 produira le même son qu'une note à dynamique de 127 ($102+25=127$).
- Les valeurs négatives diminuent la réponse : un réglage de -25 signifie que la dynamique la plus forte sera 102, alors que n'importe quelle attaque de 25 ou moins produira une dynamique de 1 (la dynamique 0 a une signification particulière en MIDI et ne peut être utilisée pour les messages Note On).

Vous pouvez considérer « Scale » comme une modification proportionnelle de la dynamique, alors qu'« Offset » est un changement linéaire. Les valeurs maximales pour « Offset » sont ± 127 . L'illustration suivante montre les effets de « VelOffset ». Notez que « VelOffset » est le seul paramètre modifié dans cet exemple ; les autres paramètres ont leur réglage par défaut (VelScale = 100%, VelCurve = linear, LoVel = 1, HiVel = 127).



« Offset » et « Scale » travaillent ensemble. Si la pente amène la dynamique hors de la plage – par exemple, si vous voulez la régler sur 300% mais que cela amène toutes vos notes à la

dynamique maximale – l'utilisation d'un offset négatif, disons -60, peut toujours permettre de jouer à différents volumes, bien que votre courbe soit encore bien plus raide que la normale. Si vous utilisez une pente négative, alors vous devez utiliser un offset : sinon toutes vos dynamiques vont finir à zéro (en réalité à un, puisqu'un messages « Note On » MIDI avec une dynamique de zéro sert en fait au relâchement ou « Note Off »). Ainsi, pour obtenir une vraie pente inverse (c'est-à-dire, moins 100%), vous devez définir un offset de 127 afin de disposer de toute l'étendue des dynamiques. Le réglage de l'offset sur 127 et de la pente sur -100% produit une pente comme celle-ci (qui correspond à l'inverse de la courbe linéaire) :

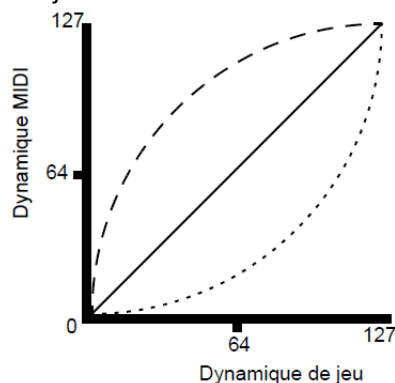


Notez que « Offset » et « Scale » n'affectent que les dynamiques MIDI ; c'est-à-dire que ces paramètres ne modifient pas l'asservissement à la dynamique (VelTrk) des « Programs » eux-mêmes. Ainsi, certains « Programs » (comme les sons d'orgue, qui ont souvent des valeurs VelTrk faibles) pourront ne répondre que subtilement voire pas du tout aux changements d'Offset et de Scale.

Courbe de dynamique (VelCurve)

VelCurve vous permet d'infléchir la réponse à la dynamique.

- Le réglage par défaut est Linear (linéaire), ce qui signifie que la dynamique de sortie change de façon directement proportionnelle à la dynamique de jeu.
- Expand : courbe moins forte que la courbe linéaire pour les dynamiques inférieures à 64, et plus forte que la courbe linéaire pour les dynamiques supérieures à 64. En d'autres termes, dans la plage de jeu doux, vous remarquez moins de différences de dynamique qu'avec une courbe linéaire, alors qu'en plage de jeu fort, vous remarquez plus de différences de dynamique.
- Compress : courbe de dynamique opposée à la courbe Expand – c'est-à-dire que vous remarquerez plus de différences de dynamique lorsque vous jouerez doucement que lorsque vous jouerez fort.



Courbe de dynamique : Linear

Lorsque vous jouez plus fort (augmentation de la dynamique de jeu), la dynamique MIDI augmente proportionnellement

- - - Courbe de dynamique : Compress

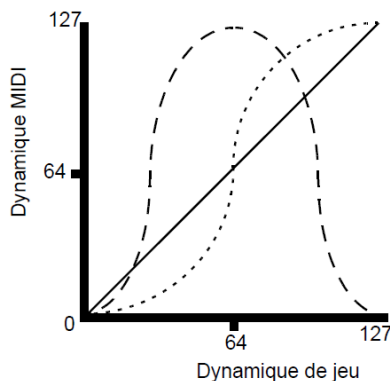
La dynamique MIDI, à dynamique de jeu moyenne, est plus élevée qu'avec la courbe Linear

... Courbe de dynamique : Expand

La dynamique MIDI, à dynamique de jeu moyenne, est moindre qu'avec la courbe Linear

- Crossfade : conçue pour être utilisée en tandem avec la courbe « Reverse Crossfade », vous permettant d'exécuter des transitions douces entre des « Programs » différents.

- **Bump :** façon la réponse de dynamique pour qu'elle ressemble à une courbe en cloche, ainsi les notes sont les plus fortes lorsque votre dynamique de jeu est à 64. Les notes deviennent plus douces au fur et à mesure que la dynamique de jeu se rapproche de 0 ou de 127



Courbe de dynamique : Linear

Lorsque vous jouez plus fort (augmentation de la dynamique de jeu), la dynamique MIDI augmente proportionnellement

Courbe de dynamique : Bump

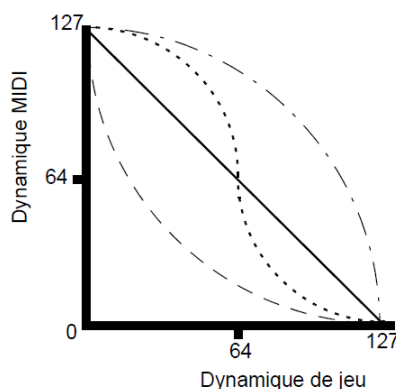
La dynamique MIDI est la plus grande avec une dynamique de jeu moyenne

Courbe de dynamique : Crossfade

Au-dessous de la dynamique de jeu moyenne, la dynamique MIDI est moindre qu'avec la courbe linéaire ; au-dessus de la dynamique de jeu moyenne, la dynamique MIDI est plus grande

Les 4 courbes de dynamique suivantes sont « Reverse Linear » (Rvrs Linear), « Reverse Expand » (Rvrs Expand), « Reverse » Compress (Rvrs Compress) et « Reverse Crossfade » (Rvrs Crossfade).

Elles inversent la dynamique des 5 courbes dont nous venons de parler. Par exemple, avec la réponse de « Reverse Linear », un jeu plus fort produira un volume plus faible et un jeu plus faible produira un volume plus élevé, et ainsi de suite. Cela fournit un bon moyen d'obtenir des pentes négatives, en vous permettant de ne définir qu'un paramètre au lieu de deux.



Courbe de dynamique : Reverse Linear

Lorsque vous jouez plus fort (augmentation de la dynamique de jeu), la dynamique MIDI diminue proportionnellement

Courbe de dynamique : Reverse Compress

La dynamique MIDI est plus élevée avec une dynamique de jeu moyenne que pour la courbe « Reverse Linear »

Courbe de dynamique : Reverse Expand

La dynamique MIDI est moindre avec une dynamique de jeu moyenne que pour la courbe « Reverse Linear »

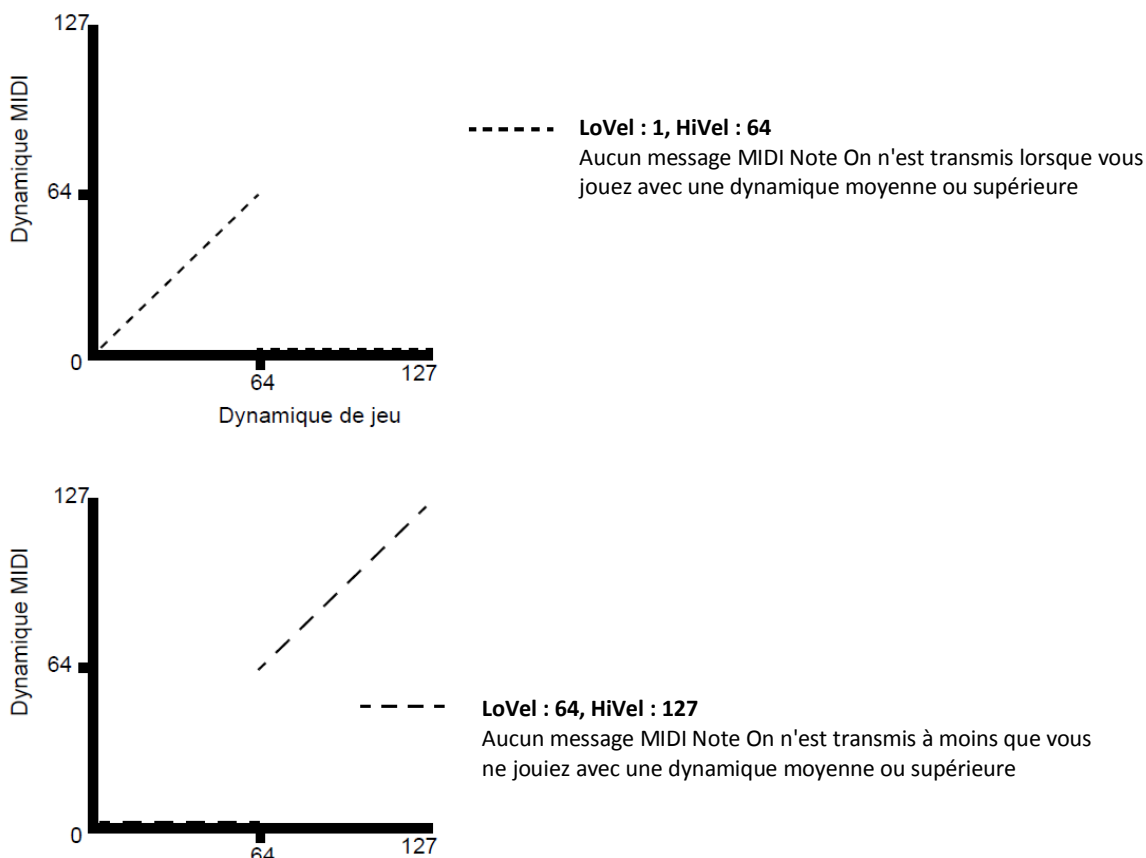
Courbe de dynamique : Reverse Crossfade

Au-dessous de la dynamique de jeu moyenne, la dynamique MIDI est plus grande qu'avec la courbe « Reverse Linear » ; au-dessus de la dynamique de jeu moyenne, la dynamique MIDI est moindre que pour la courbe « Reverse Linear »

Limite dynamique basse (LoVel), limite dynamique haute (HiVel)

LoVel et HiVel déterminent les dynamiques minimale et maximale transmises par la « zone » sélectionnée. Un enfoncement de touche dans la zone sélectionnée dont la dynamique – après action des paramètres de pente (VelScale) et décalage (VelOffset) – est inférieure au minimum ne génère pas de message « Note On ». Tout comme un enfoncement de touche dont la dynamique après traitement est au-dessus du maximum. Ces paramètres sont utiles pour la "commutation par la dynamique" (changement de son avec une même touche en fonction de la dureté de jeu).

Les valeurs peuvent être n'importe lesquelles de 1 à 127. Comme avec d'autres paramètres, les « zones » peuvent se chevaucher ou être totalement discrètes, ou encore être identiques. Généralement, « LoVel » aura une valeur plus petite que « HiVel », mais comme avec « LoKey » et « HiKey », vous pouvez aussi créer un vide dans la réponse de la dynamique, en optant pour des plages de dynamique négatives.



2.2.3.5 Pages « ARPEGGIATOR » & « ARPEGGIATOR 2 » (ARP1, ARP2)

- ✓ Chaque « zone » dans un « Setup » possède son propre « arpégiateur ». Quand il est activé, chaque « arpégiateur » reçoit les notes MIDI venant du clavier du PC3LE (ou du MIDI) et les transforme en un « pattern rythmique » de notes MIDI.
- ✓ Vous pouvez contrôler la vitesse et la nature du pattern en temps réel.
- ✓ Chaque « arpégiateur » peut affecter aussi bien le PC3LE que des instruments MIDI externes.
- ✓ Les notes produites par l'arpégiateur dans une « zone » donnée vont vers toutes les destinations de cette « zone » : locale, MIDI, ou les deux.
- ✓ Vous pouvez aussi configurer l'arpégiateur d'une « zone » pour prendre le pas sur les arpégiateurs des autres « zones » en utilisant le paramètre « ArpGlobal » en page « COMMON » du mode « Setup ».

Le concept à la base des « arpégiateurs » du PC3LE est assez simple, bien que les options soient considérables. Vous pouvez comparer chaque « arpégiateur » à un "processeur de notes" générant une sortie complexe à partir d'informations reçues relativement modestes. Vous pouvez sélectionner n'importe quel nombre de notes en entrée, et demander à l'arpégiateur de les reconnaître et de les mémoriser. Cela s'appelle le "blocage" (latch) des notes. L'« arpégiateur » les traite alors en les jouant de manière répétitive et/ou en les transposant vers le haut et le bas du clavier. Vous contrôlez plusieurs paramètres de traitement : dynamique, ordre, durée, transposition, orchestration, simultanéité des notes et remplissage chromatique des intervalles entre les notes. Vous pouvez aussi indiquer à l'arpégiateur comment traiter les nouvelles informations provenant du clavier quand l'arpégiateur est déjà en train de traiter des notes.

L'« arpégiateur » comprend également des « séquenceurs » pas à pas pour le changement de note et de dynamique, vous permettant de contrôler plus précisément comment votre note MIDI entrante est traitée. Réglez les paramètres de l'arpégiateur dans les pages « ARPEGGIATOR » et « ARPEGGIATOR2 » :

2.2.3.10.1	Page « ARPEGGIATOR »	150
2.2.3.10.2	Page « ARPEGGIATOR 2 »	158
2.2.3.10.3	Contrôle en temps réel des paramètres de l'arpégiateur	163

2.2.3.5.1 Page « ARPEGGIATOR »

Note : en mode « Program », presser le bouton « Arp » vous amènera à un écran Arpeggiator similaire pour le « programme » sélectionné.



Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Active	On, Off	Off
Beats	1/1 (rondes) à 1/384 (96 notes par temps)	1/16 (doubles-croches)
Play Order	Played, Upwards, Downwards, UpDown, UpDown Repeat, Random, Shuffle, Walking, Simultaneous	Played
Duration	1% à 100%	100%
Vel	First, Played, Last, Aftertouch, MIDI 109, Fixed, Pattern (<i>patterns d'usine 1-74, patterns créés par l'utilisateur</i>), Human1-4, Chimp1-4, MissNotes1-9	Played
ShiftAmount	± 88 demi-tons	0
Active	On, Off	Off
Beats	1/1 (rondes) à 1/384 (96 notes par temps)	1/16 (doubles-croches)
Play Order	Played, Upwards, Downwards, UpDown, UpDown Repeat, Random, Shuffle, Walking, Simultaneous	Played
Duration	1% à 100%	100%
Vel	First, Played, Last, Aftertouch, MIDI 109, Fixed, Pattern (<i>patterns d'usine 1-74, patterns créés par l'utilisateur</i>), Human1-4, Chimp1-4, MissNotes1-9	Played
ShiftAmount	± 88 demi-tons	0

Active

Le premier paramètre du menu « Arpeggiator » est « Active », qui spécifie si l'arpégiateur est actif ou non pour la « zone » sélectionnée.

Le réglage de ce paramètre peut être changé en page « ARPZON », ou pour un contrôle en temps réel, il peut être activé en utilisant le contrôleur numéro 147 (ArpOn) et désactivé avec

le contrôleur numéro 148 (ArpOff) ; ces contrôleurs peuvent, bien sûr, être assignés comme destination d'un **contrôleur physique** du PC3LE.

- On : affecte les « zones » dont les valeurs « ZoneArpeg » sont également réglées sur On. En plaçant le paramètre « ZoneArpeg » (en page « CH/PRG ») sur Off ou On dans les « zones » individuelles d'un « Setup », vous pouvez choisir quelles « zones » seront contrôlées par l'arpégiateur quand celui-ci est actif.

Beats

Définit le nombre de notes par battement (temps). Le tempo est basé sur des noires.

- 1/4: une note par battement de l'horloge
- 1/16 : 4 notes par battements,
- et ainsi de suite jusqu'à 96 notes par battement (1/384),

La plupart des tempos, les divisions inférieures à 1/64 sonnent assez identiquement. Pour trouver une valeur « Beats », multipliez par 4 le nombre de notes que vous voulez par battement.

Par exemple,

- ✓ 4 notes par battement (doubles-croches) donneront $4 \times 4 = 16$, soit une valeur de Beats de 1/16.
- ✓ Trois notes par battement (croches de triolet) donneront $3 \times 4 = 12$, soit une valeur de Beats de 1/12.
- ✓ Six notes par battement (doubles-croches de triolet) donneront $6 \times 4 = 24$, soit une valeur de Beats de 1/24.

Notez qu'en enregistrant des « arpèges » sur une piste MIDI du PC3LE, vous devez activer la quantification en temps réel et la régler sur la même valeur de grille (Grid) afin que la valeur sélectionnée pour « Beats » se synchronise correctement avec la grille de tempo (voir Quant et Grid en page 10-19).

Play Order

Ce paramètre détermine dans quel ordre le PC3LE joue les notes arpégées.

Played	notes jouées dans l'ordre chronologique dans lequel vous les avez jouées
Upwards	notes jouées dans l'ordre ascendant de leur hauteur, quel que soit leur ordre chronologique
Downwards	ordre descendant de leur hauteur
UpDown	notes jouées de la hauteur la plus basse à la plus haute, puis de la plus haute à la plus basse, en répétant le cycle jusqu'à l'arrêt de l'arpégiation. La note la plus haute et la note la plus basse ne sont jouées qu'une fois
UpDown Repeat	similaire à « UpDown » excepté que la note la plus haute et la note la plus basse sont jouées deux fois (répétées) lorsque l'« arpège » change de direction.
Random	notes jouées dans un ordre complètement aléatoire
Shuffle	notes jouées au hasard, mais garde la trace des notes produites afin qu'aucune note ne se répète avant que toutes les autres notes aient été jouées
Walk	« marche aléatoire » : chaque note produite est la suivante ou la précédente (dans l'ordre chronologique) de celle qui l'a été avant. Supposons par exemple que vous avez verrouillé quatre notes – sol4, si4, ré5 et fa5 – dans cet ordre. La première note jouée par l'arpégiateur est sol4. La seconde sera si4 (chronologiquement la note suivante) ou fa5 (chronologiquement la note « précédente », c'est-à-dire la dernière note jouée). Si la deuxième note est si4, la troisième sera ré5 ou sol4. Si la deuxième note est fa5, la troisième sera sol4 ou ré5

Simultaneous	fait que l'arpégiateur bloque chaque note jouée et la répète au rythme du tempo, une sorte de delay numérique sans déclin. Si vous jouez un do et que vous le maintenez en jouant mi et sol, l'arpégiateur jouera ces trois notes en même temps et au même tempo
Simultaneous	fonctionne également bien avec « Shift » et « Limit », vous permettant de décaler plusieurs notes simultanément.

Duration

Ce paramètre détermine la durée de chaque note arpégée.

- 100% signifie qu'une note dure jusqu'à ce que la prochaine sonne – très legato.
- 50% signifie que la note remplit la moitié du temps entre elle-même et la prochaine note.
- La valeur la plus basse est 1%—staccatissimo.

Ce paramètre n'a aucun effet sur les sons de percussion ou les autres sons dont la durée est fixe.

Vel

Vel définit la dynamique d'attaque des notes jouées.

First,	toutes les notes ont la même dynamique.
Played	chaque note est répétée à la dynamique avec laquelle vous l'avez jouée.
Last	toutes les notes jouent à la dynamique de la dernière note jouée.
Aftertouch	les dynamiques sont contrôlées par la pression du clavier : si après avoir enfoncé une touche, vous la maintenez enfoncée et appuyez dessus, les dynamiques augmentent, et en appuyant moins fort, elles baissent.
MIDI 109	le contrôleur MIDI 109 règle continuellement la dynamique de l'arpégiateur. Cela fonctionne bien quand le contrôleur MIDI 109 est affecté à un bouton ou à une pédale d'expression
Fixed	toutes les notes sont jouées avec la même dynamique. La dynamique par défaut de Fixed est de 100. Comme pour MIDI 109, vous pouvez contrôler cette dynamique en temps réel en assignant un contrôleur à « VelFixed », le numéro de destination de contrôleur est 175 L'entrée de n'importe quel contrôleur physique assigné pour envoyer « VelFixed » (ou n'importe quelle valeur d'entrée pour un contrôleur assigné à VelFixed) supplante la valeur programmée du paramètre Vel, la désactivant jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre « Setup » (ou en mode Program, jusqu'à ce que vous sélectionniez un « Setup » de contrôle différent en page TRANSMIT du mode MIDI).
Pattern	active un séquenceur pas à pas pour les patterns de dynamique de l'arpégiateur, qui modifie la dynamique de chaque note arpégée en fonction d'un pattern séquencé. Il y a 74 patterns de dynamique préprogrammés que vous pouvez choisir dans le champ « VelPatt », dont certains créent des rythmes en utilisant les valeurs de dynamique de -127 ou "none" (aucune) pour garder des silences dans l'arpégiation. Le séquenceur utilise la dynamique reçue de la première note jouée comme valeur de référence (position centrale) pour modifier la dynamique vers le haut ou vers le bas. Si aucune autre note n'est jouée, les patterns démarrent chaque fois qu'une touche est pressée (il existe quelques exceptions lors de l'utilisation de paramètres « ARPEGGIATOR Latch » autres que « Keys », bien qu'un pattern nouvellement déclenché commence toujours au pas 1). Lors du déclenchement de patterns de dynamique à partir de plus d'une touche à la fois, chaque pas consécutif du pattern décale la dynamique à partir d'une touche différente, l'ordre étant décidé par le paramètre order sur la page « ARPEGGIATOR »

Note : pour les patterns avec des dynamiques négatives, si la dynamique de la première note jouée est tellement basse qu'un pas du pattern lui donne une dynamique de zéro, alors certaines notes peuvent avoir une dynamique nulle et ne produire ainsi aucun son.

- Vous pouvez éditer les « patterns » inclus en pressant sur **EDIT** avec un pattern sélectionné dans le champ « VelPatt » (voir illustration ci-dessous).

EditVelocityPatt1:PseudoSine Steps:24			
Stp1: 0	Stp7: -32	Stp13: -1	Stp19: 33
Stp2: 16	Stp8: -16	Stp14: -15	Stp20: 18
Stp3: 32	Stp9: 1	Stp15: -33	Stp21: 0
Stp4: 16	Stp10: 18	Stp16: -19	Stp22: -16
Stp5: 0	Stp11: 34	Stp17: -2	Stp23: -28
Stp6: -16	Stp12: 14	Stp18: 16	Stp24: -12
Step- Step+ Delete Rename Save More			

La ligne supérieure de la page « EditVelocityPatt » affiche le nom du « pattern » et le nombre total de pas (Steps). Cette page permet d'afficher le nom complet du pattern lorsqu'il ne tient pas en page « ARPEGGIATOR ». Chaque pattern peut avoir jusqu'à 48 pas, et chaque pas peut décaler les dynamiques de ± 127 pas. Vous pouvez insérer un pas ayant comme valeur "none" (aucune) en saisissant -127 puis en descendant encore d'un niveau. Avec un pas à la valeur "none", l'arpégiateur ne joue rien pour ce pas, vous permettant de créer des « patterns rythmiques » en utilisant "none" pour laisser des silences.

- Une pression sur « Step- » supprime le dernier pas de la liste,
- une pression sur « Step+ » insère un nouveau pas de dynamique à la fin de la liste (l'éditeur de pattern garde en mémoire les valeurs des pas supprimés jusqu'à ce que vous sauvegardiez ou quittiez).
- Utilisez le curseur pour vous déplacer dans les pas du pattern,
- utilisez la molette **ALPHA**, le **pad alphanumérique** ou les boutons +/- pour programmer la valeur de dynamique de chaque pas.
- Pressez « More » pour visualiser la seconde page des patterns ayant plus de 24 pas.
- Pressez « Delete » pour supprimer le pattern de la mémoire
- Pressez « Rename » pour renommer le pattern et sauvegarder.
- Presser « Save » vous donne la possibilité de sauvegarder le pattern ou de le renommer et de le sauvegarder.

Pour créer un nouveau « VelPatt » ,

- éditez un pattern existant et
- choisissez « Rename » en sauvegardant.
- Pressez **EXIT** pour revenir à la page « ARPEGGIATOR ». Quand vous quittez l'éditeur, il vous donne automatiquement la possibilité de sauvegarder le pattern s'il a subi des modifications.

Pour des instructions plus détaillées sur ces fonctions, voir « Sauvegarde et appellation » § 1.6.3 ci-dessus.

- ✓ Les réglages « Human1 » à « Human4 modifient de manière aléatoire la dynamique de chaque note jouée dans une plage donnée afin que l'« arpège » sonne de façon plus "humaine", la dynamique de chaque note variant légèrement. Les réglages Human utilisent la dynamique de la première note jouée comme centre de la plage de randomisation. Chaque note de l'arpégiateur choisira aléatoirement une dynamique à l'intérieur de la plage donnée (voir tableau ci-dessous).
- ✓ Les réglages « Chimp1 » à « Chimp4 » fonctionnent de la même manière que les réglages « Human » (voir ci-dessus). Comme les réglages « Human », les réglages « Chimp » modifient aléatoirement la dynamique des notes jouées à l'intérieur d'une plage, mais ces réglages possèdent des plages de randomisation plus grandes. Les réglages « Chimp » utilisent la dynamique de la première note jouée comme centre de la plage de randomisation. Chaque

note de l'arpégiateur choisira aléatoirement une dynamique à l'intérieur de la plage donnée (voir tableau ci-dessous).

- ✓ Note : pour les modes « Human » et « Chimp », si la dynamique de la première note jouée est tellement basse que la randomisation choisie lui donne une dynamique de zéro, alors certaines notes peuvent avoir une dynamique nulle et ne produire ainsi aucun son.

Réglages Vel	Plages de randomisation de dynamique
Human1	± 3
Human2	± 6
Human3	± 10
Human4	± 15
Chimp1	± 25
Chimp2	± 35
Chimp3	± 50
Chimp4	± 64

- ✓ « MissNotes1 » à « MissNotes9 » font que le PC3LE "oublie" aléatoirement de jouer un pourcentage de notes entrées. Voir le tableau ci-dessous pour les pourcentages et leurs réglages équivalents.

Chacun de ces réglages modifie aussi aléatoirement certaines dynamiques de ± 5 , dans le but d'imiter un jeu plus humain.

Note : les notes oubliées sont en fait produites comme notes à dynamique nulle.

Réglages Vel	% approximatif de notes oubliées
MissNotes1	10 %
MissNotes2	20 %
MissNotes3	30 %
MissNotes4	40 %
MissNotes5	50 %
MissNotes6	60 %
MissNotes7	70 %
MissNotes8	80 %
MissNotes9	90 %

ShiftAmount

Vous pouvez demander à l'arpégiateur de transposer toutes les notes tenues à chaque nouveau passage par elles.

« ShiftAmount » détermine la valeur de transposition qui s'applique à chaque cycle de notes.

Par exemple, si vous avez joué do4 et fa4, et avez réglé « Shift » sur 2, l'arpégiateur jouera do4, fa4, ré4, sol4, mi4, la4 et ainsi de suite jusqu'à atteindre la valeur choisie avec « ShiftLimit ».

« ShiftAmount » peut aller de -88 à 88, le 0 (par défaut) correspondant à l'absence de transposition.

ShiftLimit

Détermine jusqu'à quel point l'arpégiateur transpose la note d'origine vers le haut ou vers le bas.

La valeur minimale est 0 et la maximale est 60. Lorsque l'arpégiateur atteint la limite, il réagit en fonction du réglage du paramètre « LimitOpt » (option de limite).

LimitOpt

Ce paramètre détermine ce que fait l'arpégiateur quand il a transposé les notes jouées jusqu'à la valeur fixée par « ShiftLimit ».

Stop	l'arpégiateur s'arrête quand il atteint la limite fixée par « ShiftLimit »
Reset	l'arpégiateur revient à sa hauteur d'origine et répète le cycle de notes tenues, en transposant chaque cycle en fonction des réglages « ShiftAmount » et « ShiftLimit ». Si la limite permet aux notes de sortir de l'étendue MIDI (par exemple, si « ShiftAmount » est sur 12, « ShiftLimit » sur 60, et que vous jouez do6), alors ces notes "fantômes" ne sonneront pas, mais elles garderont leur place rythmique : l'arpégiateur attend que le cycle se finisse pour repartir
Unipolar	signifie qu'après avoir atteint la limite, l'arpégiateur commence à transposer les notes dans le sens opposé, jusqu'à revenir à la hauteur d'origine, où il s'inverse à nouveau. Pour déterminer la note suivante quand il atteint la limite, l'arpégiateur calcule l'intervalle entre la limite et ce que serait la prochaine note si la limite n'existait pas. Il joue alors la note qui correspond à l'intervalle calculé en dessous de la dernière note avant la limite. La même chose se produit à l'inverse quand les notes arpégées reviennent à la hauteur d'origine. Le <u>tableau ci-dessous</u> facilite la visualisation en montrant le résultat de l'arpégiation d'une note (do4) en mode « Unipolar », avec « ShiftAmount » réglé sur 3 ST (3 demi-tons) et plusieurs valeurs pour « ShiftLimit »

ShiftLimit	Arpégiation résultante (avec "LimitOpt" sur "Unipolar")			Commentaires
	Montée	Descente	Montée	
6 ST (fa#4)	do4, ré#4, fa#4,	ré#4, do4	ré#4, ...	Les mêmes notes sont jouées dans les deux sens lorsque ShiftLimit est un multiple de « ShiftAmount »
7 ST (sol4)	do4, ré#4, fa#4,	mi4, do#4,	ré#4, ...	La dernière note vers le haut avant la limite est fa#4, la prochaine note vers le haut serait la4, qui est à 2 demi-tons de la limite (sol4) de transposition, donc la première note vers le bas est mi4 (2 demi-tons sous la dernière note vers le haut)
8 ST (sol#4)	do4, ré#4, fa#4,	fa4, ré4,	ré#4, ...	la4 est à 1 demi-ton de la limite de transposition, donc la première note vers le bas est fa4 (1 demi-ton plus bas que la dernière note vers le haut)
9 ST (la4)	do4, ré#4, fa#4, la4	fa#4, ré#4, do4,	ré#4, ...	A nouveau entièrement symétrique, la4 est maintenant dans la limite de transposition
10 ST (la#4)	do4, ré#4, fa#4, la4,	sol4, mi4, C#4,	ré#4, ...	La prochaine note vers le haut serait do5, à 2 demi-tons de la limite de transposition
11 ST (si4)	do4, ré#4, fa#4, la4,	sol#4, fa4, ré4,	ré#4, ...	do5 est à 1 demi-ton de la limite de transposition
12 ST (do5)	do4, ré#4, fa#4, la4, do5,	la4, fa#4, ré#4, do4,	ré#4, ...	À nouveau symétrique, incluant do5

Bipolar	démarre de la même façon que « Unipolar », mais durant la transposition des notes vers le bas, il continue au-delà de la hauteur d'origine jusqu'à ce qu'il atteigne la limite de transposition dans le sens opposé, où il s'inverse à nouveau
Float Res	ajoute un caractère apparemment aléatoire au processus. « Float Res » (réinitialisation flottante) signifie que lorsque l'arpégiateur atteint la limite de transposition, il se remet à zéro – mais pas à sa hauteur originale comme avec le Reset simple. Comme Unipolar et « Bipolar », il recherche la première note qui devrait dépasser la limite de transposition et calcule l'intervalle séparant cette note de la limite. Il recommence alors le cycle de notes jouées, en transposant le cycle entier de l'intervalle qu'il vient de calculer, et transpose chaque cycle suivant de la valeur « ShiftAmount », jusqu'à atteindre à nouveau la limite de transposition <u>Voici un exemple très simple.</u> Supposons que la seule note dans le cycle de l'arpégiateur est do4, que « Shift Amount » soit sur 4 (une tierce) et « ShiftLimit » sur 7 (les notes ne seront pas décalées au-dessus de sol4). L'arpégiateur joue do4, puis mi4. La note suivante devrait être sol#4, mais c'est au-dessus de la limite – le PC3LE calcule donc l'écart entre sol#4 et la limite (sol4) : un demi-ton. Il ajoute cette différence à la note de départ d'origine (do4) et joue ensuite cette note —do#4. La note suivante (fa4) ne dépasse pas la limite de transposition, mais la suivante (la4) oui, elle est donc remplacée par ré4 – et ainsi de suite.
Float Uni	part du même concept et l'applique au mode Unipolar : quand l'arpégiateur atteint la limite de transposition, il calcule l'écart entre la note qui aurait dû être la suivante et la limite, et transpose vers le bas le cycle de notes suivant avec cet intervalle, puis transpose vers le bas chaque cycle suivant jusqu'à atteindre la hauteur d'origine. Float Bip est similaire à Float Uni, mais la limite de transposition vers le bas n'est pas la hauteur d'origine, c'est le négatif de la valeur « ShiftLimit »

L'arpégiateur peut être très amusant, même si vous ne comprenez pas toujours exactement ce qu'il fait. Souvenez-vous que plus vous réglez étrangement l'« algorithme », plus il est probable que les notes s'éloigneront d'une tonalité, donc si vous voulez créer quelque chose qui sonne bien diatonique, restez simple.

Shift Pattern (ShftPattrn)

Active un séquenceur pas à pas pour les patterns de notes de l'arpégiateur. Le numéro de note reçu de chaque touche jouée est décalé selon un pattern de décalage, appelé « Shift Pattern ».

Le PC3LE possède des « Shift Patterns » pré-programmés incluant un grand nombre d'accords, intervalles et rythmes utiles. Vous pouvez aussi créer vos propres « Shift Patterns » (voir ci-dessous pour des détails).

Chaque « Shift Pattern » peut avoir jusqu'à 48 pas, et chaque pas peut transposer les notes de ± 127 demi-tons ou ne rien jouer.

Les pas sont joués à la cadence définie par « Beats » en page « ARPEGGIATOR ». Souvenez-vous que les « Shift Patterns » sont affectés par tous les paramètres de la page « ARPEGGIATOR », ce qui peut être la cause de variations inattendues, ou un moyen d'ajouter des variations intéressantes à un pattern.

Les « Shift Patterns » s'utilisent et se comprennent mieux lorsqu'ils ne sont déclenchés que par une touche à la fois. Un moyen d'éviter le déclenchement par plusieurs touches est d'utiliser un des réglages « Latch »= « 1NoteAuto », « 1NoteAutoLow » ou « 1NoteAutoHi » quand vous utilisez un « Shift Pattern » (voir « Latch » en page 7-45, ci-dessous). Cela permet aux « Shift Patterns » préprogrammés de sonner comme leur nom peut le laisser supposer. Si

aucune autre note n'est jouée, les « patterns » démarrent chaque fois qu'une touche est pressée (il existe quelques exceptions lors de l'utilisation de paramètres « ARPEGGIATOR » « Latch » autres que « Keys », bien qu'un pattern nouvellement déclenché commence toujours au pas 1).

Lors du déclenchement de « Shift Patterns » à partir de plusieurs touches, chaque pas consécutif du « pattern » transpose la note à partir d'une touche différente, l'ordre étant décidé par le paramètre « Play Order » sur la page « ARPEGGIATOR ». Cela signifie que chaque touche ne sera pas transposée par tous les pas du « pattern » et que vous n'entendrez donc qu'une partie du « pattern » à partir de chaque touche, rendant souvent le « pattern » méconnaissable. Bien que le déclenchement d'un « Shift Pattern » à partir de plusieurs touches puisse être utilisé de manière créative, il peut aussi être difficile de prévoir ce qu'il en sortira.

Vous pouvez éditer les « patterns » inclus en pressant **EDIT** avec un pattern sélectionné dans le champ « ShftPatttn » (voir « écran Edit » ci-dessous). Les « Shift Patterns » ne peuvent être édités que dans l'éditeur de « Setup » (les « Shift Patterns » édités dans l'éditeur de « Setup » peuvent être utilisés par l'arpégiateur en mode « Program »).

La ligne supérieure de la page « EditShiftPatt » montre le nom complet d'un « pattern » dont le nom ne tient pas dans la page « ARPEGGIATOR ». Cette page affiche également le nombre total de pas de ce « pattern », ainsi que son sens.

- Une pression sur « Step- » supprime le dernier pas de la liste,
- une pression sur « Step+ » insère un nouveau pas à la fin de la liste (l'éditeur de « pattern » garde en mémoire les valeurs des pas supprimés jusqu'à ce que vous sauvegardiez ou quittiez).
- Utilisez le curseur pour vous déplacer dans les pas du pattern,
- utilisez la molette **ALPHA**, le **pavé alphanumérique** ou les boutons **+/-** pour saisir la transposition de note pour chaque pas.
- Pressez « More » pour visualiser la seconde page des « patterns » ayant plus de 24 pas.
- Vous pouvez insérer un pas ayant comme valeur "none" (aucune) en saisissant -127 puis en descendant encore d'un niveau. Avec un pas à la valeur "none", l'arpégiateur ne joue rien pour ce pas, vous permettant de créer des patterns rythmiques en utilisant "none" pour laisser des silences. Lorsque l'arpégiateur détermine l'étendue des notes du pattern jouées avec le paramètre Limit (voir ci-dessous), les pas avec une valeur "none" seront calculés comme ayant une valeur de 0.
- Utilisez les boutons « CHAN/ZONE » ▲/▼ pour changer le sens dans lequel les pas du pattern sont joués (indiqué par « Up », « Down », ou « Flat » à droite de la ligne supérieure)
 - Up : le pattern joue comme attendu, débutant au pas 1 et avançant de pas en pas jusqu'au pas 48.
 - Down : le pattern commence au pas 1, mais se déplace alors au dernier pas et continue à revenir en arrière à travers les pas jusqu'au pas 1. De plus, les patterns réglés sur « Down » basent dans l'octave inférieure à celle de la première note jouée toutes les notes jouées après le premier pas.
Ces réglages sont plus utiles pour arpéger des patterns d'accord vers le haut ou la bas à partir de la note d'origine.
 - Flat : Le « pattern » ne fait aucune répétition dans d'autres octaves comme ceux réglés sur « Up » ou « Down » (en fonction du paramètre « Limit »).
Les « patterns » réglés sur « Flat » jouent sans transposition, le paramètre « Limit » ne transposera pas le « pattern » mais il peut toujours restreindre l'étendue des notes.

```

EditShiftPatt1 1:major Steps:3 :UP
Stp1 : 0
Stp2 : 4
Stp3 : 7

Step- Step+ Delete Rename Save More

```

- Pressez « Delete » pour supprimer le pattern de la mémoire.
- Pressez « Rename » pour renommer le « pattern » et sauvegarder.
- Presser « Save » vous donne la possibilité de sauvegarder le « pattern » ou de le renommer et de le sauvegarder.
- Pour créer un nouveau « Shift Pattern », éditez un pattern existant et choisissez « Rename » en sauvegardant. Pressez **EXIT** pour revenir à la page ARPEGGIATOR. Quand vous quittez l'éditeur, il vous donne automatiquement la possibilité de sauvegarder le pattern s'il a subi des modifications.

Pour des instructions plus détaillées sur ces fonctions, voir « Sauvegarde et appellation » en § 1.6.3 ci-dessus.

2.2.3.5.2 Page « ARPEGGIATOR 2 »

```

SetupMode:ARPEGGIATOR 2 :Zone:1/2
Latch:Keys SyncTo :First Avail.
LoKey:C -1 SyncType:None
HiKey:G 9 Num Beats:4
Gliss:Off

more ARP1 ARP2 RIFF1 RIFF2 more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Latch	Keys, Overplay, Arpeg, Add, Auto, Pedals, Autohold, 1NoteAuto	Keys
LoKey	C -1 à G9 (<i>do-1</i> à <i>sol9</i>)	C -1 (<i>do-1</i>)
HiKey	C -1 à G9 (<i>do-1</i> à <i>sol9</i>)	G9 (<i>sol9</i>)
Gliss	Off, On	Off
SyncTo	First Avail., Riff1-16, Main Seq., Arp1-16, FirstRiff.Av., FirstArp.Av.,	First Avail.
SyncType	None, DownBeat, AnyBeat, DownBeatWait, AnyBeatWait	None
Num Beats	1-32	4

Latch

Détermine comment répond l'arpégiateur aux notes lorsqu'elles sont déclenchées.

Keys	signifie que l'arpégiateur ne joue que lorsque vous maintenez une ou plusieurs touches enfoncées (ou déclencheurs de notes). En jouant différentes notes, elles sont ajoutées à l'arpégiateur, et dès que vous relâchez les notes, elles sont retirées. Si vous jouez des notes plus rapidement que le tempo actuel de l'arpégiateur, chaque note suivante sera ajoutée à l'arpégiation à la prochaine division rythmique. Cela peut causer un retard entre le moment où vous jouez la note et celui où vous l'entendez dans l'arpégiation.

Dans les 3 modes suivants, l'arpégiateur ne joue les notes que lorsque le contrôleur MIDI 157 (Latch) envoie une valeur On (64 ou plus). Une manière simple d'expérimenter ces modes consiste à assigner la **molette de modulation** pour envoyer la commande MIDI 157

Overplay	l'arpégiateur joue toutes les notes qui étaient tenues au moment où « Latch » a été réglé sur « On », et continue à les jouer, même après relâchement, jusqu'à ce que « Latch » soit réglé sur « Off ». Toutes les notes jouées après que « Latch » ait été activé ne seront pas arpégées, même si elles sont dans la plage de l'arpégiation
Arpeg	similaire, toutes les notes qui étaient tenues au moment où « Latch » a été activé sont jouées et arpégées, et continuent jusqu'à ce que « Latch » soit désactivé. Toutes les notes en dehors de la plage de l'arpégiation sont jouées normalement. Les notes situées dans la plage d'arpégiation ne sont pas jouées normalement ; à la place, si vous les maintenez, elles prennent part à l'arpégiation. Elles quittent l'arpégiation dès que vous les relâchez.
Add	Comme « Overplay » et « Arpeggiation », avec « Add » toutes les notes qui étaient tenues au moment où « Latch » a été activé sont jouées, et continuent de l'être jusqu'à ce que « Latch » soit désactivé (même si vous avez relâché les notes). Toutes les notes jouées après que « Latch » ait été activé ne seront pas arpégées
Auto est indépendant de Latch	chaque note jouée est automatiquement tenue, et l'arpégiateur fonctionne aussi longtemps que vous maintenez au moins une note arpégée. Aussi longtemps que vous maintenez au moins une note (il n'est pas nécessaire que ce soit la même note tout le temps), chaque note jouée dans la plage de l'arpégiation sera maintenue
Pedals	sorte de combinaison des modes « Keys », « Add » et « Overplay ». Il s'appuie à la fois sur « Latch » (MIDI 157) et « Latch 2 » (MIDI 158). Si aucun contrôleur « Latch » n'est actif, les notes ne seront arpégées que si vous maintenez les touches enfoncées (comme en mode « Keys »). Si vous activez le contrôleur 158, les touches enfoncées seront verrouillées, de même que n'importe quelles touches supplémentaires jouées tant que le contrôleur 158 est actif (comme en mode « Add ») Quand le contrôleur 158 est désactivé, toutes les notes qui ne sont plus maintenues sont retirées de l'arpégiation. Si vous activez le contrôleur 157, les notes maintenues seront verrouillées, et toutes les notes supplémentaires jouées tant que le contrôleur 157 est actif seront jouées normalement (comme en mode « Overplay »). Ce mode est appelé « Pedals » parce que vous pouvez vouloir assigner la pédale commutateur 1 à « Latch » (contrôleur 157) et la pédale commutateur 2 à « Latch2 » (contrôleur 158) afin que les pédales fonctionnent de la même manière que des pédales sustain (pédale forte) et sostenuto (pédale tonale). De plus, vous pouvez assigner une pédale commutateur à « SusLatch » (contrôleur 160) pour que la pédale commutateur agisse comme une pédale de sustain quand « Arp » est sur Off et comme une pédale Latch quand « Arp » est sur On
Autohold	semblable à « Auto ». Maintenir au moins une note arpégée et jouer d'autres notes verrouillera ces dernières. Au contraire du mode « Auto », si vous arrêtez de maintenir au moins une note arpégée, l'arpégiation continue (bien que vous ne puissiez pas verrouiller d'autres notes). Dans ce cas, si vous jouez une autre note au sein de la plage d'arpégiation du « Setup », vous démarrez une nouvelle « séquence d'arpégiation ». « Autohold » est pratique pour arpéger des accords : lorsque vous jouez un accord, il est verrouillé, et continue à être arpégé une fois qu'il est relâché. Quand vous jouez un autre accord, le précédent accord est remplacé par le nouveau. Vous pouvez utiliser le bouton contextuel « Panic » pour arrêter l'arpégiation à n'importe quel moment

NoteAuto	similaire à « Autohold », excepté que seule la dernière note jouée est verrouillée (même si les notes précédentes sont toujours tenues). 1NoteAuto est spécifiquement destiné à être utilisé avec les « Shift Patterns » (voir ci-dessus) puisque les « Shift Patterns » sont conçus pour être joués à partir d'une note à la fois (bien que vous puissiez utiliser « 1NoteAuto » aussi sans « Shift Pattern »). L'utilisation de « 1NoteAuto » pour les « zones » qui utilisent un « Shift Pattern » assure que les « Shift Patterns » sonneront correctement en ne permettant le déclenchement du pattern que par une seule note à la fois. Vous pouvez utiliser le bouton contextuel « Panic » pour arrêter l'arpégiation à n'importe quel moment. « 1NoteAutoLow » et « 1NoteAutoHi » sont aussi conçus pour l'emploi avec les « Shift Patterns ». Ils fonctionnent comme « 1NoteAuto », sauf que « 1NoteAutoLow » verrouille toujours la note la plus basse de toutes les notes tenues, et « 1NoteAutoHi » la note la plus haute. Vous pouvez aussi, si vous le désirez, utiliser ces types de verrouillage sans « Shift Pattern »

Limite basse (LoKey) et limite haute (HiKey)

L'arpégiateur traite les notes au sein de la plage déterminée par ces deux paramètres. Les notes extérieures à la plage spécifiée sont jouées normalement et n'entrent pas dans la « séquence d'arpégiation ». Réglez les paramètres « LoKey » et « HiKey » en utilisant la molette ou les boutons de saisie de données.

Gliss

Quand le paramètre « Glissando » (Gliss) est sur « On », l'arpégiateur remplit chromatiquement l'espace séparant les notes jouées. Quand le paramètre « Glissando » est sur On, l'arpégiateur ignore les paramètres « ShiftAmount », « ShiftLimit » et « LimitOpt ».

Vous devez tenir au moins 2 notes pour obtenir un résultat. Lorsque le « Glissando » est activé, toutes les notes jouées dans la plage d'arpégiation sont verrouillées, bien que toutes les notes jouées ne donnent pas forcément de résultat significatif. En général, essayez que la prochaine note tenue soit toujours un changement de direction.

Par exemple, essayez de jouer la « séquence de notes » suivante : do4, do5, sol4, sol5, do5, do6, sol4, sol5. Le "glissando" change de direction à chaque changement de direction des notes tenues.

SyncTo

Détermine ce sur quoi se synchronisera un arpégiateur. Un arpégiateur peut se synchroniser sur un autre arpégiateur, un « Riff » ou un morceau lu en mode « Song ». Vous pouvez en réglant SyncTo sur

Arp 1–16 ou Riff 1-16	Pour choisir un arpégiateur ou « Riff » spécifique sur lequel vous synchroniser et l'arpégiateur se synchronisera toujours sur cet arpégiateur ou « Riff » Par exemple, si vous avez un arpégiateur sur un son de basse en « zone 1 » et un arpégiateur sur un son solo en « zone 2 », vous pouvez vouloir que l'« arpège » de son solo en « zone 2 » se synchronise toujours sur l'« arpège de basse » de la « zone 1 ». Dans ce cas, vous devrez régler le paramètre « SyncTo » de la « zone 2 » sur « Arp 1 »

FirstArp.Av	Vous pouvez vouloir un peu plus de liberté et ne pas être lié à l'arpégiateur de la « zone 1 » comme « maître du temps ». Imaginons que vous voulez commencer par l'« arpège » de son solo en « zone 2 » et faire démarrer plus tard l'« arpège de basse » en « zone 1 ». Dans ce cas, vous devrez régler le paramètre « SyncTo » de la « zone 2 » sur « FirstArp.Av » (premier arpégiateur disponible). Avec ce réglage, l'arpégiateur recherchera le premier arpégiateur disponible sur lequel se synchroniser. Donc si les arpégiateurs de basse et de son solo ont tous les deux ce paramètre réglé sur « FirstArp.Av. », l'arpégiateur qui a démarré en premier sera le principal « maître du temps ». ✓ Si c'est l'arpégiateur de son solo qui démarre en premier, l'arpégiateur de basse le percevra comme le premier arpégiateur disponible sur lequel se synchroniser et le fera. ✓ Si c'est l'arpégiateur de basse qui démarre en premier, l'arpégiateur de son solo le percevra comme le premier arpégiateur disponible sur lequel se synchroniser et le fera. Cela peut être très pratique si vous utilisez plusieurs arpégiateurs et voulez un peu improviser en live ; vous pouvez lancer et arrêter différents arpégiateurs et tant qu'il y en a un qui joue, tous les autres dont le paramètre « SyncTo » est réglé sur « FirstArp.Av. » se synchroniseront dessus lorsqu'ils seront redéclenchés
FirstRiff.Av.	(premier « Riff » disponible), qui se comporte de la même façon que « FirstArp.Av. », sauf que votre arpégiateur recherchera le premier « Riff » disponible sur lequel se synchroniser. Un réglage « Main Seq. » synchronisera l'arpégiateur sur le morceau actuellement chargé en mode « Song ». Vous pouvez sélectionner un morceau en mode « Song », puis le jouer depuis le mode « Setup » avec le bouton Play/Pause de la face avant (cela remplace temporairement les « Programs » des « zones » de votre « Setup » par le « programme » utilisé pour chaque canal dans le morceau, donc il vaut mieux faire un « Setup » qui utilise les mêmes « Programs » que votre morceau sur les mêmes canaux MIDI. Si vous envisagez de synchroniser des « Riffs » avec un morceau, il peut être plus facile de commencer par créer un « Setup », puis d'enregistrer le « Setup » dans un morceau. Voir Enregistrement d'un « Setup » en mode « Song » en page 7-71 pour des détails)
First Avail.	synchronisera l'arpégiateur sur le premier arpégiateur, « Riff », ou morceau du mode « Song » disponible

Note : si vous avez déjà plusieurs arpégiateurs ou « Riffs » en cours de jeu quand vous utilisez « FirstArp.Av. », « FirstRiff.Av. », ou « First Avail. » pour l'arpégiateur sélectionné, ce dernier se synchronisera sur l'arpégiateur ou le « Riff » en service dans la « zone » de plus bas numéro.

SyncType

Permet de choisir comment votre arpégiateur se synchronisera sur les autres arpégiateurs, « Riffs » ou sur un morceau lu en mode « Song ».

None	votre arpégiateur commence à jouer dès qu'il est déclenché. Il ne se synchronisera sur rien
DownBeat	s'il y a déjà quelque chose en lecture sur quoi se synchroniser, l'arpégiateur sélectionné attendra le temps fort de la prochaine mesure avant de commencer ; ainsi, vous pouvez déclencher l'arpégiateur en avance, et le voir commencer en synchro sur le temps fort de la mesure suivante Si vous vous synchronisez sur un arpégiateur, voir « Num Beats » en page 7-48 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur

AnyBeat	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, l'arpégiateur n'attendra que jusqu'au prochain temps. En fonction du moment où vous déclenchez l'arpégiateur, il se synchronisera, mais cela peut être sur un temps fort ou un temps faible
DownBeatWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, l'arpégiateur attendra jusqu'au temps fort de la prochaine mesure. La différence avec « DownBeat » est qu'en l'absence de maître sur lequel se synchroniser, l'arpégiateur ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous voulez lancer plusieurs arpégiateurs synchronisés sur quelque chose d'autre. Par exemple, vous pouvez avoir un arpégiateur de basse réglé sur DownBeatWait, et déclencher l'arpégiateur alors qu'aucun autre arpégiateur n'est en service. Dès que vous lancerez quoi que ce soit permettant la synchronisation, l'arpégiateur de basse démarrera aussi (à condition qu'il soit réglé pour se synchroniser sur quelque chose d'autre ou sur le premier disponible). Si une source de synchronisation est déjà lancée, « DownBeatWait » se comporte comme « DownBeat »
AnyBeatWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, l'arpégiateur attendra jusqu'au prochain temps pour démarrer. La différence avec « AnyBeat » est qu'en l'absence de maître sur lequel se synchroniser, cet arpégiateur ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous voulez lancer plusieurs arpégiateurs synchronisés sur quelque chose d'autre. Par exemple, vous pouvez avoir un arpégiateur de basse réglé sur « AnyBeatWait », et déclencher l'arpégiateur alors qu'aucun autre arpégiateur n'est en service. Dès que vous lancerez une source de synchronisation, l'arpégiateur de basse démarrera aussi (à condition qu'il soit réglé pour se synchroniser sur quelque chose d'autre ou sur le premier disponible). Si un autre arpégiateur est déjà lancé, « AnyBeatWait » se comporte tout comme « AnyBeat »
Loop	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, l'arpégiateur sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de démarrer (voir Loop en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et Loop en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi vous pouvez déclencher à l'avance l'arpégiateur qui ne démarrera cependant qu'au début de la boucle du « Riff » ou du morceau (à condition qu'il soit réglé pour se synchroniser sur un « Riff », un morceau ou sur le premier disponible)
Stop	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, l'arpégiateur sélectionné attendra pour démarrer que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance l'arpégiateur qui ne démarrera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez
StartWait	s'il n'y a pas de source de synchronisation en cours de lecture, l'arpégiateur sélectionné attendra que démarre d'abord une source sur laquelle il pourra se synchroniser avant de démarrer lui-même. C'est similaire à « DownBeatWait », sauf que l'arpégiateur n'est déclenché que la première fois où sa source de synchronisation démarre. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance l'arpégiateur qui ne démarrera en synchronisation qu'au lancement du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. Si vous arrêtez l'arpégiateur et essayez de le faire redémarrer pendant que la source de synchronisation joue toujours, « StartWait » ne fera plus démarrer l'arpégiateur

LoopWait	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, l'arpégiateur sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de démarrer (voir Loop en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et Loop en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance l'arpégiateur qui ne démarrera en synchronisation qu'au démarrage de la boucle du « Riff » ou du morceau lu. La différence avec Loop est qu'en l'absence de jeu du maître sur lequel se synchroniser, l'arpégiateur ne démarrera pas. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « LoopWait » se comporte tout comme « Loop »
StopWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, l'arpégiateur sélectionné attendra pour démarrer que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance l'arpégiateur qui ne démarrera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. La différence avec Stop est qu'en l'absence de jeu du maître sur lequel se synchroniser, l'arpégiateur ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous souhaitez que votre arpégiateur soit prêt à la synchro avant de lancer votre source de synchronisation, quelle qu'elle soit. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « StopWait » se comporte tout comme « Stop »

Num Beats

Cela affecte la synchronisation des autres « zones d'arpégiateur ou de « Riff » « zone » sur la « zone » actuelle, seulement si ces autres « zones » ont un réglage « SyncType » = « Downbeat » ou « DownbeatWait ». Pour les « zones » synchronisées sur l'arpégiateur de la « zone » sélectionnée, cela détermine combien de notes doivent être jouées par ce dernier avant qu'un temps fort ne survienne.

En diminuant ou en augmentant la valeur du paramètre « Num Beats », vous pouvez créer des « zones » avec un réglage « Downbeat » ou « DownbeatWait » du paramètre « SyncType » qui se comporte comme si les temps forts arrivaient moins ou plus fréquemment.

2.2.3.5.3 Contrôle en temps réel des paramètres de l'arpégiateur

Vous pouvez avoir un contrôle en temps réel sur plusieurs paramètres de l'arpégiateur, en assignant des **contrôleurs physiques** à des destinations de contrôleur propres à l'arpégiateur. N'importe quelle valeur d'un **contrôleur physique** assigné à une destination de contrôleur de l'arpégiateur supplante les valeurs programmées pour les paramètres de l'arpégiateur dans la « zone » de ce contrôleur. Cette priorité reste en vigueur jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre « Setup » (ou un autre « programme » en mode « Program »). Rappelez-vous que chacune des destinations de contrôleur suivantes n'affecte que l'arpégiateur de la « zone » à laquelle votre contrôleur est assigné.

Numéro de contrôleur	Paramètre d'arpégiateur correspondant	Fonctionnement
147	ArpOn	N'importe quelle valeur active l'arpégiateur.
148	ArpOff	N'importe quelle valeur désactive l'arpégiateur.
150	ArpOrder	Play Order (ordre de jeu), chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 9 options dans l'ordre de la liste des paramètres : 0-14 (Played), 15-28 (Upwards, etc.), 29-42, 43-56, 57-70, 71-84, 85-98, 99-112, 113-127 (Simultaneous).

Numéro de contrôleur	Paramètre d'arpégiateur correspondant	Fonctionnement
151	ArpBeats	Beats, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 7 options dans l'ordre de la liste des paramètres : 0- 18 (noires,) 19-36 (croches, etc.) 37-54, 55-72, 73-90, 91-108, 109-127 (triples-croches de triolet).
152	ArpShift	Les 88 pas de transposition (ShiftAmount) de l'arpégiateur sont échelonnés sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 0 pas et 127 = 88 pas.
153	ArpLimit	Les 60 pas de limite de transposition (ShiftLimit) de l'arpégiateur sont échelonnés sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 0 pas et 127 = 60 pas.
154	ArpLmtOp	Option en cas d'atteinte de la limite de transposition (LimitOpt) de l'arpégiateur, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 7 options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-18 (Stop), 19-36 (Reset, etc.), 37-54, 55-72, 73-90, 91-108, 109-127 (FloatBip).
155	ArpVel	Dynamique de l'arpégiateur (Vel) de l'arpégiateur, chaque plage de valeurs sélectionne l'une des 23 options dans l'ordre sur la liste de paramètres : 0-5 (First), 6-10 (Played, etc.), 11-15...101-105, 106-110, 111-127 (MissNotes9).
156	ArpDur	Les valeurs en % de Duration sont échelonnées sur les 128 valeurs de contrôleur MIDI, donc 0 = 1% et 127 = 100%.
157	Latch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on.
158	Latch2	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on.
159	ArpGliss	Pour le glissando (Gliss) de l'arpégiateur, 0-63 = off, 64- 127 = on.
160	SusLatch	Pour le verrouillage (Latch) de l'arpégiateur en mode Pedals, 0-63 = off, 64-127 = on.
170	-Arp Shift	Négative les valeurs de Shift pour l'arpégiateur. 0-63 = off, 64-127 = on.
171	ShiftPatt	Sélectionne un des 128 patterns de la banque « ShiftPatt » pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur.
172	ShiftPBank	Une valeur de contrôleur sélectionne la banque « ShiftPatt » correspondante pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur. Par exemple, la valeur de contrôleur 2 sélectionne la banque 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque 7.
173	VelPatt	Sélectionne un des 128 patterns de la banque « VelPatt » pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur.
174	VelPBank	Une valeur de contrôleur sélectionne la banque « VelPatt » correspondante pour la page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur. Par exemple, la valeur de contrôleur 2 sélectionne la banque 2, la valeur de contrôleur 7 sélectionne la banque 7.

Numéro de contrôleur	Paramètre d'arpégiateur correspondant	Fonctionnement
175	VelFixed	Règle la dynamique de l'arpégiateur quand « Vel » est réglé sur « Fixed » en page « ARPEGGIATOR » d'une zone de contrôleur.

2.2.3.6 « Riffs »

Les « Riffs » sont des morceaux complets ou des pistes individuelles d'un morceau créés dans le mode « Song » du PC3LE et que vous pouvez déclencher en mode « Setup ». Des fichiers MIDI standard (SMF) peuvent aussi être importés dans le mode « Song » puis utilisés comme « Riffs » dans des « « Setup »s ». Chaque « zone » d'un « Setup » peut avoir son propre « Riff », à savoir une « séquence » complètement indépendante. Vous pouvez utiliser un « Setup » avec de nombreux « Riffs » pour déclencher et arrêter les « séquences » bouclées de différentes parties instrumentales. Sinon, un simple « Riff » peut jouer plusieurs parties instrumentales. Chaque « Riff » peut être employé comme une section de morceau d'accompagnement.

Compléments d'information disponible dans le tutoriel § 2.9 ci-dessous

Travaux pratiques de configuration des « « Riff »s » en utilisation de base	« Bases de l'emploi des Riffs » dans le tutoriel en page 14-35
Solutions à des problèmes courants	« Guide d'assistance pour les Riffs » dans le tutoriel en page 14-52

Pour utiliser un « Riff » :

- allez d'abord en mode « Song » et notez le numéro de la section de morceau et la piste que vous emploierez dans votre « Riff ».
- Passez ensuite en mode « Setup » et créez un « Setup ».
- En page « CH/PRG » de l'éditeur de « Setup », choisissez le « programme » que vous voulez utiliser pour le « Riff » dans la « zone » sélectionnée.
Les changements de « programme » enregistrés en mode « Song » sont ignorés quand le morceau est employé comme « Riff » dans un « Setup ».
Vous pouvez aussi paramétrer le filtre de lecture d'événement en mode « Song » pour ignorer aussi d'autres types d'événements.
- Une fois que vous avez sélectionné votre « programme », pressez le bouton contextuel more jusqu'à l'obtention des pages « RIFF1 » et « RIFF2 ».

Les sections suivantes décrivent le contenu de ces pages.

Note : par défaut, régler une « zone » pour qu'elle déclenche un « Riff » désactive la capacité du clavier à faire jouer des notes du « programme » de cette « zone ». Pour retrouver cette possibilité, voir « Local » en page 7-55.

2.2.3.11.1	Page « RIFF1 »	166
2.2.3.11.2	Page « RIFF2 »	168
2.2.3.11.3	Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff »	175

2.2.3.6.1 Page « RIFF1 »

```

SetupMode:RIFF1          +Zone:1/2
Riff      :On
Song      :27 NylonRiff1
Start: 1 : 1 : 0      SrcTrack : ALL
Stop: 4 : 1 : 0      Re Channel : Off
Transpose : Off
Root Note : C 4
more ARP1 ARP2 RIFF1 RIFF2 more

```

La première page « Riff » apparaît comme représentée ci-dessous, et a les paramètres suivants :

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Riff		Off, On	Off
Song		Liste des morceaux	0 None (aucun)
Start	(Mesure)	(en fonction de la séquence)	1
	(Temps)	1 à (en fonction de la mesure)	1
	(Tic)	0 à 959	0
Stop	(Mesure)	(en fonction de la séquence)	2
	(Temps)	1 à (en fonction de la mesure)	1
	(Tic)	0 à 959	0
Transpose		Off, On	Off
Root Note		C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C4 (do4)
SrcTrack		ALL, 1 à 128	ALL
Re Channel		Off, On	Off

Riff

Le réglage du paramètre « Riff » sur On active la fonction « Riff » pour la zone sélectionnée en mode « Setup ». Sur Off, le « Riff » est désactivé pour cette « zone ».

Song

- Sélectionnez le morceau que vous souhaitez utiliser pour le paramètre « Song » avec la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou le **pavé alphanumérique**.

Start

Pour spécifier le point de départ du « Riff ».

Le format de temps est Mesure : Temps : Tic.

- ✓ Mesure permet de choisir n'importe quelle mesure dans la « séquence », et
- ✓ Temps permet de choisir n'importe quel temps dans cette mesure (en fonction du format de la mesure).
- ✓ Tic peut se régler de 0 à 959. Puisqu'il y a 960 points de départ possibles dans un temps, vous pouvez fixer le point de départ de votre « Riff » sur n'importe quelle subdivision de temps courante (et sur quelques autres moins ordinaires).

Les valeurs de Tic suivantes correspondent aux subdivisions de temps suivantes :

Subdivision de temps	Position de la subdivision dans le temps	Valeur en tics
Noire	1re	0
Croche	1re	0
	2e	480
Croche de triolet	1re	0
	2e	320
	3e	640

Subdivision de temps	Position de la subdivision dans le temps	Valeur en tics
Double-croche	1re	0
	2e	240
	3e	480
	4e	720
Double-croche de quintolet	1re	0
	2e	192
	3e	384
	4e	576
	5e	768
Double-croche de triolet	1re	0
	2e	160
	3e	320
	4e	480
	5e	640
	6e	800

Tableau 7-2 Valeurs de subdivision

Stop

Utilisez le paramètre « Stop » pour spécifier le point d'arrêt du « Riff ». Comme le paramètre « Start », le format de temps est Mesure : Temps : Tic.

- ✓ « Mesure » permet de choisir n'importe quelle mesure dans la « séquence », et
- ✓ « Temps » permet de choisir n'importe quel temps dans cette mesure (en fonction du format de la mesure).
- ✓ « Tic » peut se régler de 0 à 959. Reportez-vous au Tableau 7-2 pour les valeurs en tics.

Le PC3LE restreint les valeurs sélectionnables pour le paramètre « Stop » de telle sorte que le « Riff » sélectionné dure au moins un temps.

Transpose/Root Note

Avec le paramètre « Transpose (transposition) sur On, le « Riff » sera transposé de la valeur définie pour le paramètre « Root Note » (note de base). Ainsi, si vous avez un « Riff » dont la note de base est do4, vous pouvez définir une nouvelle note de base dans le « Setup » pour que le « Riff » soit joué dans la bonne tessiture. Avec ce scénario, si vous voulez déclencher votre « Riff » en do1 alors qu'il a été enregistré en do4, vous pouvez régler « Transpose » sur On et « Root Note » sur C1 (do1). Votre « Riff » sera ainsi lu dans la bonne tessiture lorsqu'il sera déclenché à partir de la touche do1, qui correspond maintenant à la note do4.

SrcTrack (Source Track)

Ce paramètre détermine la piste source du « Riff » (dans la « séquence » d'origine du « Riff » en mode « Song »). Avec les paramètres « Start » et « Stop », « SrcTrk » vous permet d'utiliser une simple « séquence » comme « Riff » pour plusieurs « zones », et de sélectionner une piste source et des réglages de paramètres « Start/Stop » différents pour chaque « zone », afin d'éviter d'avoir à créer une « séquence » spéciale pour chaque « Riff ».

Pour créer un « Setup » avec plusieurs « Riffs » jouant chacun une seule partie instrumentale, réglez le paramètre SrcTrack sur une simple piste et cette piste de la « séquence » fera jouer le « programme » de la « zone » sélectionnée. Répétez le processus sur les autres « zones »

en utilisant le même morceau pour le « Riff », mais une piste source (SrcTrack) différente pour chaque « zone ».

Pour créer un « Setup » avec un seul « Riff » jouant plusieurs parties instrumentales, réglez « SrcTrack » sur « ALL » (toutes). Chaque piste de la « séquence » sera jouée par les « zones » dont les canaux MIDI correspondent (les canaux MIDI sont réglés pour chaque « zone » en La page Canal/Programme (CH/ PROG) de l'éditeur de « Setup », voir page 7-6.)

Re Channel

Utilisez ce paramètre de réaffectation de canal lorsque le canal MIDI de la « zone » sélectionnée et le canal sur lequel le « Riff » a été enregistré ne sont pas les mêmes.

Quand « Re Channel » est réglé sur « On », la piste sélectionnée par le paramètre « SrcTrack » jouera sur le canal MIDI de la « zone » sélectionnée.

Par exemple, si vous voulez utiliser un « Riff » sur la « zone 2 » (canal MIDI 2) alors que le « Riff » a été enregistré sur la piste 4 (canal MIDI 4), vous devez activer « Re Channel ». Si vous le faisiez en laissant « Re Channel » sur « Off », le « Riff » serait joué par le programme de la « zone 4 » et non celui de la « zone 2 ».

Quand « Re Channel » est réglé sur « On » et « SrcTrack » sur « ALL », toutes les pistes de la « séquence » sont jouées sur le canal MIDI de la « zone » sélectionnée.

Note : les numéros de piste n'ont pas à correspondre aux numéros de canal MIDI en mode « Song » (bien que ce soit le cas par défaut). Un morceau qui utilise pour ses pistes d'autres canaux MIDI que ceux par défaut peut causer une certaine confusion lorsqu'on l'utilise comme « Riff ». Par exemple, si vous utilisez un « Riff » en « zone 1 », vous pouvez régler le paramètre SrcTrack du « Riff » sur 1, et vous attendre à ce que le « Riff » joue en « zone 1 » (s'il est réglé sur le canal MIDI 1). Mais en mode « Song », si le morceau que vous utilisez pour le « Riff » a sa piste 1 réglée sur un autre canal MIDI que le 1, le « Riff » jouera sur la « zone » dont le canal MIDI correspond à cette piste. Dans ce cas, réglez Re Channel sur On afin que le « Riff » fasse jouer le « programme » de la « zone du riff ».

2.2.3.6.2 Page « RIFF2 »

La deuxième page « Riff » apparaît comme représentée ci-dessous, et a les paramètres suivants :



Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Trigger	(Note limite haute)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C -1 (do-1)
	(Note limite basse)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9 (sol9)
Release	(Note limite haute)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	C -1 (do-1)
	(Note limite basse)	C -1 à G9 (do-1 à sol9)	G9 (sol9)
CondRel		Off, On	Off
Local		Off, On	Off
Loop		Once, Forever	Forever
BPM		Sequence, Setup, External, 20 à 400	Sequence
SyncZone		First Avail., Riff 1-16, Main Seq, Arp 1-16, FirstRiff.Av., First Arp.Av	First Avail.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
SyncType	None, DownBeat, AnyBeat, DownBeatWait, AnyBeatWait, Loop, Stop, StartWait, LoopWait, StopWait	None
RelSynZn	First Avail., Riff 1-16, Main Seq, Arp 1-16, FirstRiff.Av., First Arp.Av	First Avail.
RelSynTyp	None, DownBeat, AnyBeat, DownBeatWait, AnyBeatWait, Loop, Stop, StartWait, LoopWait, StopWait	None
Dur	1 à 1000%	100%
Vel	0 à 255%	100%
Offset	-32768 à 32767	0

Trigger

Il y a plusieurs manières de déclencher des « Riffs » en mode « Setup ». En page « Riff2 », vous pouvez utiliser le champ Trigger pour définir les touches du clavier qui déclencheront le « Riff ». N'importe quel **contrôleur physique** peut aussi être assigné à la destination de contrôleur « 163 RiffOn ».

Enfin, voyez la section « Pad » de La page « Controllers » (CTRLS) en page 7-10 pour déclencher et relâcher un « Riff » depuis un **pad**.

Pour régler la tessiture de clavier qui déclenchera votre « Riff »,

- utilisez les **boutons de curseur** afin de sélectionner la valeur de gauche du champ « Trigger » (ce sera la limite basse de la tessiture de déclenchement).
- Maintenant, vous pouvez sélectionner le numéro de note en tournant la molette **ALPHA** ou pour un choix plus intuitif, vous pouvez presser et maintenir le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et presser la touche désirée sur le clavier. Vous verrez cette valeur changer quand vous enfoncez une touche.
- Ensuite, déplacez votre curseur sur la droite pour surligner la seconde valeur du champ « Trigger » (ce sera la limite haute de la tessiture de déclenchement).
- Sélectionnez une valeur de note pour ce champ de déclenchement en suivant une des méthodes décrites ci-dessus.
- Si vous voulez qu'un « Riff » ne puisse être déclenché que par une seule note, réglez la tessiture de « Trigger » par exemple de A#0 à A#0 et votre « Riff » ne sera déclenché que par l'enfoncement de la touche A#0 (la#0).
- Si vous souhaitez une tessiture de déclenchement plus large, réglez « Trigger » par exemple sur A#0 à A#1. Maintenant, n'importe quelle touche enfoncée dans cette plage déclenchera le « Riff ».

Note : les valeurs « LoKey » et « HiKey » de la page « KEY-VEL » affectent le « Riff ». Si les notes de déclenchement et de relâchement de votre « Riff » ne se trouvent pas dans la plage délimitée par les paramètres « LoKey » et « HiKey » de la page « KEY-VEL », votre « Riff » ne pourra pas être déclenché depuis le clavier.

Release

La façon dont vous relâchez les « Riffs » est similaire à la façon dont vous les déclenchez. Vous pouvez assigner un **contrôleur physique** à la destination « 164 RiffOff », ou vous pouvez sélectionner une touche ou une plage de touches avec le paramètre « Release » (relâchement).

Ce réglage se fait comme celui de la plage ou tessiture de déclenchement.

- Déplacez votre curseur pour que le champ gauche du paramètre « Release » soit surligné (ce sera la limite basse de la tessiture de relâchement).
- Sélectionnez maintenant une valeur de note avec la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou la saisie intuitive au clavier.
- Déplacez votre curseur sur le champ de droite et répétez ce processus (ce sera la limite haute de la tessiture de relâchement).
Si vous réglez les deux valeurs « Release » sur A0, le « Riff » s'arrête quand vous relâchez A0 (la0).

Donc, si vous utilisez les réglages décrits ci-dessus et dans la section « Trigger » précédente, le « Riff » de votre « Setup » démarre quand vous pressez A#0, et s'arrête quand vous pressez et relâchez A0.

Note : les valeurs « LoKey » et « HiKey » de la page « KEY-VEL » affectent le « Riff ». Si les notes de déclenchement et de relâchement de votre « Riff » ne se trouvent pas dans la plage délimitée par les paramètres « LoKey » et « HiKey » de la « page « KEY-VEL », votre « Riff » ne pourra pas être déclenché depuis le clavier.

CondRel

Permet d'avoir un « Riff » qui n'est lu que lorsqu'une touche est pressée et maintenue, et rien n'arrêtera ou ne fera redémarrer ce « Riff » tant que la touche n'aura pas été relâchée. Pour utiliser le relâchement conditionnel, réglez la même tessiture pour les paramètres « Trigger » et « Release » de la page « RIFF2 ». N'importe quelle touche pressée et maintenue dans cette plage fera jouer le « Riff » sélectionné. Relâchez la touche et le « Riff » s'arrêtera. Jouer n'importe quelle autre touche de cette « zone » pendant le déclenchement d'un « Riff » avec « CondRel », même si c'est dans les tessitures de « Trigger » et « Release », ne redéclenchera ni n'arrêtera le « Riff » de la « zone ».

Local

- Off : Convient pour déclencher le « Riff » sans faire jouer le programme de la « zone » sélectionnée (réglage par défaut puisque la plupart des utilisateurs ne veulent pas jouer avec le programme de la « zone » qu'ils utilisent pour un « Riff », mais seulement entendre le programme de cette « zone » comme une piste d'accompagnement)
- On : pour faire jouer le « Programs » des « zones » sélectionnées à chaque enfoncement de touche. Cela peut créer des « notes d'ornement » indésirables si vous déclenchez un « Riff » qui a un temps fort au moment où vous jouez une note.

Loop

- Forever : Si vous voulez que votre « Riff » soit joué en boucle (loop) indéfiniment
- Once : Si vous souhaitez qu'il soit joué une fois puis qu'il s'arrête jusqu'à ce que vous le redéclenchiez

BPM

Il existe là 4 options qui déterminent ce qui contrôle le tempo de votre « Riff »

Sequence	le tempo d'origine auquel le « Riff » a été enregistré sera utilisé
Setup	c'est le tempo réglé dans les pages « COMMON » ou « Tap Tempo » qui sera utilisé. Quand on synchronise plusieurs « Riffs », il est commode de régler le paramètre BPM de chaque « Riff » sur « Setup ». Ainsi, vous pouvez changer le tempo de tous les « Riffs » d'un coup avec le bouton TAP TEMPO ou en page « Tap Tempo » (voir « Bouton Tap Tempo » en page 7-5.) La valeur « Setup » est aussi utile pour synchroniser des « Riffs » sur l'arpégiateur d'une « zone »
External	le « Riff » se synchronisera sur l'horloge MIDI externe.

20 à 400	pour choisir manuellement un tempo. Utilisez la molette ALPHA ou les boutons - / + pour choisir entre les options ou le réglage d'un tempo. Vous pouvez aussi utiliser le pavé alphanumérique suivi d'une pression du bouton ENTER pour programmer un tempo

SyncZone

Détermine la « zone » sur laquelle se synchronise un « Riff ».

Riff 1–16/ Arp1-16	Vous pouvez opter pour la synchronisation sur un « Riff » ou un « arpège » d'une « zone » spécifique en réglant SyncZone sur « Riff 1–16 » ou « Arp1-16 », auquel cas le « Riff » sélectionné se synchronisera toujours sur le « Riff »/« arpège » de la « zone » ainsi fixée. Par exemple, si vous avez un « Riff de batterie » en « zone 1 » et « riff de basse » en « zone 2 », vous pouvez vouloir que le « riff de basse » de la « zone 2 » se synchronise sur le « Riff de batterie » de la « zone 1 ». Dans ce cas, vous devrez régler le paramètre « SyncZone » du « riff de basse » sur « Riff 1 »
FirstRiff.Av	Pour avoir un peu plus de liberté et ne pas être lié au « Riff de batterie » de la « zone 1 » comme « maître du temps » Commencez par exemple par le « Riff de basse » et faites arriver le « Riff de batterie » plus tard. Avec ce réglage, le « Riff » recherchera le premier « Riff » disponible sur lequel se synchroniser. Donc si les « Riffs » de batterie et de basse ont tous les deux ce paramètre réglé sur « FirstRiff.Av. », le « Riff » qui a démarré en premier sera le maître ✓ Si c'est le « Riff de basse » qui démarre en premier, le « Riff de batterie » le percevra comme le premier « Riff » disponible sur lequel se synchroniser et le fera. ✓ Si c'est le « Riff de batterie » qui démarre en premier, le « Riff de basse » le percevra comme le premier « Riff » disponible sur lequel se synchroniser et le fera. Cela peut être très pratique si vous avez plusieurs « Riffs » et voulez faire un remix live ; vous pouvez couper la batterie et, tant qu'un « Riff » joue, la retrouver synchronisée quand vous la rappelez.
FirstArp.Av	(premier arpégiateur disponible) Se comporte de la même façon que « FirstRiff.Av. », sauf que « Riff » votre recherchera le premier arpégiateur disponible sur lequel se synchroniser
Main Seq.	synchronise le « Riff » sur le morceau actuellement chargé en mode « Song ». Vous pouvez sélectionner un morceau en mode « Song », puis le jouer depuis le mode « Setup » avec le bouton PLAY/PAUSE de la face avant (cela remplace temporairement les « Programs » des « zones » de votre « Setup » par le « programme » utilisé pour chaque canal dans le morceau, donc il vaut mieux faire un « Setup » qui utilise les mêmes « Programs » que votre morceau sur les mêmes canaux MIDI. Si vous envisagez de synchroniser des « Riffs » avec un morceau, il peut être plus facile de commencer par créer un « Setup », puis d'enregistrer le « Setup » dans un morceau. Voir Enregistrement d'un « Setup » en mode « Song » en page 7-71 pour des détails)
First Avail.	synchronisera le « Riff » sur le premier « Riff », arpégiateur ou morceau du mode « Song » disponible

Note : si vous avez déjà plusieurs « Riffs » ou arpégiateurs en cours de jeu quand vous utilisez « FirstRiff.Av. », « FirstArp.Av. », ou « First Avail. » pour le « Riff » sélectionné, ce dernier se synchronisera sur le « Riff » ou l'arpégiateur en service dans la « zone » de plus bas numéro.

SyncType

Permet de choisir comment votre « Riff » se synchronisera sur les autres « Riffs », arpégiateurs et morceaux (selon vos réglages du paramètre SyncZone). Avec SyncType sur None, votre « Riff » commencera à jouer dès qu'il est déclenché. Il ne se synchronisera sur rien.

DownBeat	s'il y a déjà quelque chose en lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra le temps fort de la prochaine mesure avant de commencer ; ainsi, vous pouvez déclencher le « Riff » en avance, et le voir commencer en synchro sur le temps fort de la mesure suivante. Si vous vous synchronisez sur un arpégiateur, voir « Num Beats » en page 7-48 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur
AnyBeat	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » n'attendra que jusqu'au prochain temps. En fonction du moment où vous déclenchez le « Riff », il se synchronisera, mais cela peut être sur un temps fort ou un temps faible
DownBeatWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » attendra jusqu'au temps fort de la prochaine mesure pour démarrer La différence avec « DownBeat » est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous voulez lancer plusieurs « Riffs » synchronisés sur un « Riff ». Par exemple, vous pouvez avoir un « Riff basse » réglé sur « DownBeatWait », et déclencher le « Riff » alors qu'aucun autre « Riff » n'est en service. Dès que vous lancerez un autre « Riff », le « Riff de basse » démarrera aussi (à condition qu'il soit réglé pour se synchroniser sur un autre « Riff » ou sur le premier « Riff » disponible). Si un autre « Riff » est déjà lancé, « DownBeatWait » se comporte tout comme « DownBeat »
AnyBeatWait	le « Riff » attendra le prochain temps pour démarrer. La différence avec AnyBeat est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous voulez lancer plusieurs « Riffs » synchronisés sur un « Riff ». Par exemple, vous pouvez avoir un « Riff de basse » réglé sur AnyBeatWait », et déclencher le « Riff » alors qu'aucun autre « Riff » n'est en service. Dès que vous lancerez un autre « Riff », le « Riff » de basse démarrera aussi (à condition qu'il soit réglé pour se synchroniser sur un autre « Riff » ou sur le premier disponible). Si une quelconque source de synchronisation possible joue déjà, « AnyBeatWait » se comporte tout comme « AnyBeat »
Loop	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de démarrer (voir « Loop » en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et « Loop » en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le « Riff » qui ne démarrera en synchronisation qu'au démarrage de la boucle du « Riff » ou du morceau lu
Stop	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » sélectionné attendra pour démarrer que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le « Riff » qui ne démarrera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez

StartWait	s'il n'y a pas de source de synchronisation en cours de lecture, le « Riff » sélectionné attendra que démarre d'abord une source sur laquelle il pourra se synchroniser avant de démarrer lui-même. C'est similaire à « DownBeatWait », sauf que le « Riff » n'est déclenché que la première fois où sa source de synchronisation démarre. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le « Riff » qui ne démarrera en synchronisation qu'au lancement du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. Si vous arrêtez le « Riff » et essayez de le faire redémarrer pendant que la source de synchronisation joue toujours, « StartWait » ne fera plus démarrer le « Riff »
LoopWait	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de démarrer (voir « Loop » en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et « Loop » en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le « Riff » qui ne démarrera en synchronisation qu'au démarrage de la boucle du « Riff » ou du morceau lu. La différence avec « Loop » est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne démarrera pas. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « LoopWait » se comporte tout comme « Loop »
StopWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » sélectionné attendra pour démarrer que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le « Riff » qui ne démarrera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. La différence avec « Stop » est qu'en l'absence de jeu du maître sur lequel se synchroniser, le « Riff » ne démarrera pas. Cela peut être utile si vous souhaitez que votre « Riff » soit prêt à la synchro avant de lancer votre source de synchronisation, quelle qu'elle soit. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « StopWait » se comporte tout comme « Stop »

RelSynZn

« RelSynZn » (zone de synchro de relâchement) dispose des mêmes réglages que « SyncZone » (voir « SyncZone », ci-dessus) mais « RelSynZn » détermine sur quoi se synchronise le relâchement (l'arrêt) du « Riff » sélectionné quand un réglage autre que « None » est sélectionné pour le paramètre « RelSynTyp » (voir ci-dessous).

RelSynTyp

RelSynTyp (type de synchro de relâchement) dispose des mêmes réglages que « SyncType » (voir SyncType, ci-dessus) mais « RelSynTyp » détermine comment le relâchement (l'arrêt) du « Riff » sélectionné se synchronisera sur les autres « Riffs », arpégiateurs et morceaux (selon vos réglages du paramètre RelSynZn).

None	votre « Riff » s'arrête de jouer dès qu'il est relâché. Il ne se synchronisera sur rien
DownBeat	s'il y a déjà quelque chose en lecture sur quoi se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra le temps fort de la prochaine mesure pour s'arrêter après relâchement ; ainsi, vous pouvez déclencher l'arrêt du « Riff » à l'avance, et le voir s'arrêter en synchro sur le temps fort de la mesure suivante. Si vous vous synchronisez sur un arpégiateur, voir « Num Beats » en page 7-48 pour des détails sur le changement au moment du temps fort d'un arpégiateur

AnyBeat	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » n'attendra que jusqu'au prochain temps pour s'arrêter après relâchement. En fonction du moment où vous relâchez le « Riff », il s'arrête sur un temps, mais cela peut être sur un temps fort ou un temps faible
DownBeatWait	le « Riff » attendra jusqu'au temps fort de la prochaine mesure pour s'arrêter après relâchement. La différence avec « DownBeat » est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas au relâchement. Si un autre « Riff » est déjà lancé, « DownBeatWait » se comporte tout comme « DownBeat »
AnyBeatWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » attendra jusqu'au prochain temps pour s'arrêter après relâchement. La différence avec « AnyBeat » est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas après relâchement. Cela peut être utile si vous ne voulez arrêter un « Riff » de façon synchronisée que lorsqu'un autre « Riff » est joué. Si une quelconque source de synchronisation possible joue déjà, « AnyBeatWait » se comporte tout comme « AnyBeat »
Loop	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de s'arrêter après relâchement (voir Loop en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et Loop en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez relâcher à l'avance le « Riff » qui ne s'arrêtera en synchronisation qu'au démarrage de la boucle du « Riff » ou du morceau lu
Stop	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » sélectionné attendra pour s'arrêter que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le relâchement du « Riff » qui ne s'arrêtera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez
StartWait	s'il n'y a pas de source de synchronisation en cours de lecture, le « Riff » sélectionné attendra que démarre d'abord une source sur laquelle il pourra se synchroniser avant de s'arrêter lui-même. C'est similaire à « DownBeatWait », sauf que le « Riff » n'est relâché que la première fois où sa source de synchronisation démarre. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le relâchement du « Riff » qui ne s'arrêtera en synchronisation qu'au lancement du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. Si vous relancez le « Riff » et essayez de le faire s'arrêter à nouveau pendant que la source de synchronisation joue toujours, « StartWait » ne fera plus s'arrêter le « Riff »
LoopWait	s'il y a déjà en lecture un « Riff » ou un morceau sur lequel se synchroniser, le « Riff » sélectionné attendra que le « Riff » ou le morceau en cours redémarre sa boucle (s'il est lu en boucle) avant de s'arrêter (voir « Loop » en page 7-56 pour le bouclage des « Riffs », et « Loop » en page 10-12 pour le bouclage des morceaux). Ainsi, vous pouvez relâcher à l'avance le « Riff » qui ne s'arrêtera en synchronisation qu'au démarrage de la boucle du « Riff » ou du morceau lu. La différence avec « Loop » est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas après relâchement. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « LoopWait » se comporte tout comme « Loop »

StopWait	s'il y a déjà en lecture une source de synchronisation, le « Riff » sélectionné attendra pour s'arrêter que ce qui est joué s'arrête. Ainsi, vous pouvez déclencher à l'avance le relâchement du « Riff » qui ne s'arrêtera en synchronisation qu'au relâchement (à l'arrêt) du « Riff », de l'arpégiateur ou du morceau sur lequel vous vous synchronisez. La différence avec Stop est qu'en l'absence de jeu d'une source sur laquelle se synchroniser, le « Riff » ne s'arrêtera pas après relâchement. Si le « Riff » ou le morceau sur lequel vous vous synchronisez est déjà en lecture, « StopWait » se comporte tout comme « Stop »

Note : pour tous les réglages « RelSynTyp » sauf « Stop », « StartWait » et « StopWait », un « Riff » peut synchroniser son relâchement sur lui-même. Par exemple, vous pouvez utiliser « Riff 1 » et le synchroniser sur lui-même en réglant « Riff 1 » pour son paramètre « RelSynZn ». Ensuite, si vous réglez le paramètre « RelSynTyp » sur « DownBeat », au relâchement, le « Riff » attend toujours le prochain temps fort pour s'arrêter.

Dur

« Duration » change la durée de chaque note MIDI. Les durées d'origine des notes de la « séquence » sont multipliées par le pourcentage sélectionné.

- 100% ne donne aucun changement, les valeurs inférieures à 100% entraînent des durées plus courtes,
- les valeurs supérieures à 100% entraînent des durées plus longues.

Vel

Vel change la dynamique de chaque note MIDI. Les dynamiques d'origine des notes de la « séquence » sont multipliées par le pourcentage sélectionné.

- 100% ne donne aucun changement, les valeurs inférieures à 100% entraînent des dynamiques plus basses,
- les valeurs supérieures à 100% entraînent des dynamiques plus grandes.

Offset

Vous pouvez régler finement le point de départ de votre « Riff » au tic près en utilisant le paramètre « Offset ».

- Une valeur positive retardera le point de départ, alors qu'
- une valeur négative avancera le point de départ.

2.2.3.6.3 Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff »

Vous pouvez avoir un contrôle en temps réel sur plusieurs paramètres de « Riff », en assignant des **contrôleurs physiques** à des destinations de contrôleur propres au « Riff ». N'importe quelle valeur d'un **contrôleur physique** assigné à une destination de contrôleur de « Riff » supplante les valeurs programmées pour les paramètres du « Riff » dans la zone de ce contrôleur. Cette priorité reste en vigueur jusqu'à ce que vous sélectionniez un autre « Setup ». Rappelez-vous que chacune des destinations de contrôleur suivantes n'affecte que le « Riff » de la zone à laquelle votre contrôleur est assigné.

Numéro de contrôleur	Paramètre de « Riff » correspondant	Fonctionnement
163	RiffOn	Riff déclenché. N'importe quelle valeur déclenche le riff de la zone si « Riff » est réglé sur On en page "RIFF1"

Numéro de contrôleur	Paramètre de « Riff » correspondant	Fonctionnement
164	RiffOff	« Riff » arrêté. N'importe quelle valeur arrête la lecture du « Riff » de la zone.
165	RiffDur	Durée du « Riff », règle le paramètre Dur (voir plus haut). La durée est calculée en multipliant la valeur de contrôleur reçue par 1000 et en divisant le résultat par 128 (toute décimale est retirée du résultat final). Voici quelques exemples de valeurs : 7 = 54%, 13 = 101%, 19 = 148%, 32 = 250%, 64 = 500%, 127 = 992%
166	RiffVel	Dynamique du « Riff », règle le paramètre Vel (voir plus haut). La valeur de dynamique est calculée en multipliant la valeur de contrôleur reçue par 2. Par exemple, 25 = 50%, 50 = 100%, 100 = 200%, 127 = 254%.
167	RiffDly	Retard de « Riff », contrôle le paramètre Offset (voir plus haut). Valeur 64 du contrôleur = 0 tic de décalage. Chaque unité de valeur du contrôleur au-dessus ou au-dessous de 64 = 512 tics de décalage. Par exemple, 63 = -512 tics de décalage, 65 = +512 tics de décalage, 0 = -32768 tics de décalage, 127 = +32256 tics de décalage.

2.2.3.7 Page « BEND »

Les paramètres de la page « BEND » définissent la plage de variation de hauteur pour les messages de « Pitch Bend ».

```

SetupMode:BEND #Zone:1/1
BendRangeUp(ST) : 2ST
BendRangeUp(ct) : 0ct

BendRangeDown(ST) : 2ST
BendRangeDown(ct) : 0ct
more |BEND |FX |AUXFX1 |AUXFX2 |more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
BendRangeUp (demi-tons)	Prog, 0 à 127 demi-tons (ST)	2
BendRangeUp (centièmes)	Prog, 100 centièmes (ct)	0
BendRangeDown (demi-tons)	Prog, 0 à 127 demi-tons (ST)	2
BendRangeDown (centièmes)	Prog, 100 centièmes (ct)	0

Bend Range (demi-tons/ST) et Bend Range (centièmes/ct) : Up et Down

BendRangeUp(ST) et BendRangeDown(ST) envoient un message de plage d'action du « Pitch Bend » à un « programme » interne ou à un appareil MIDI, lui indiquant comment interpréter les messages de « Pitch Bend » à venir. Certains « Programs » peuvent se comporter étrangement lorsque vous changez la valeur « Bend Range », car ils se servent de fonctions DSP pour affecter la molette de « Pitch Bend ». Dans ce cas, vous devez soit régler la valeur « Bend Range » sur « Prog », soit éditer le « programme » lui-même.

NOTE : les réglages de « BendRangeUp / Down » ne se reflètent qu'en mode « Setup ». Même si vous spécifiez des valeurs de « BendRangeUp et Down » pour le « Setup » de contrôle (le « Setup 126 Internal Voices », qui définit les assignations de contrôleur employées en mode « Program »), elles ne se refléteront dans aucun autre mode que le mode « Setup ».

et les messages de « Pitch Bend » pour le « programme » sélectionné (en mode « Program ») entraîneront le comportement spécifié par les paramètres de plage d'action du « Pitch Bend » de la page « BASIC » dans l'« éditeur de programme ».

« BendRangeUp(ct) » et « BendRangeDown(ct) » vous permettent d'affiner la valeur de « Bend Range » définie en demi-tons. 100 centièmes valent un demi-ton ; vous pouvez régler ce paramètre sur n'importe quelle valeur située entre 0 et 100 centièmes.

- ✓ « BendRangeUp », aussi bien en demi-tons qu'en centièmes, affecte tous les contrôleurs réglés sur « PitchUp » (dans les réglages par défaut du « Setup de contrôle » (« Setup 126 Internal Voices »), le paramètre « Pitchbend up » (pour la **molette de Pitch Bend**) de la page « Controllers » est assigné à « PitchUp »).
- ✓ « BendRangeDown », aussi bien en demi-tons qu'en centièmes, affecte tous les contrôleurs réglés sur « PitchDwn » (dans les réglages par défaut du « Setup de contrôle » (« Setup 126 Internal Voices »), le paramètre « Pitchbend dn » (pour la **molette de Pitch Bend**) de la page « Controllers » est assigné à « PitchDwn »). Tout **contrôleur physique** qui utilise la liste des destinations de commande peut être assigné à « PitchUp » ou « PitchDwn ». Pourtant, pour rester simple, vous utiliserez normalement « PitchUp » et « PitchDwn » (destinations de contrôleur 130 et 131) comme destinations de la **molette de Pitch Bend** (voir page 7-11 pour des détails).

Gardez à l'esprit que tous les appareils MIDI ne répondent pas aux messages « Bend Range ». Avec beaucoup d'instruments MIDI anciens, vous devez régler la plage d'action du « Pitch Bend » sur les appareils eux-mêmes.

« Program Change » envoie un message « Bend Range » avec les valeurs actuelles du « programme » sélectionné. C'est aussi ce que fait « Panic », qui est la manière la plus rapide de réinitialiser votre PC3LE ou vos esclaves MIDI si vous avez utilisé un contrôleur pour moduler la plage d'action du Pitch Bend.

Une remarque sur les contrôleurs à variation continue et la page BEND :

Contrairement à la **molette de Pitch Bend**, les autres **contrôleurs à variation continue** tels que les **encodeurs rotatifs** ne reviennent pas automatiquement à la hauteur centrale d'origine. Cela peut rendre difficile le retour manuel précis du contrôleur en position centrale. Dans ces cas, il est utile d'utiliser deux contrôleurs différents, l'un pour monter la hauteur, l'autre pour la descendre. Par exemple, pour qu'un **bouton rotatif** ne puisse que faire monter la hauteur, réglez « Offset » sur 64, Scale sur 50%, et « Curve » sur « Linear ». Le minimum de la plage de ce bouton correspondra alors à la hauteur centrale, et le maximum au maximum de la plage d'action du « Pitch Bend ». Pour qu'un bouton rotatif ne puisse que faire descendre la hauteur, réglez « Offset » sur -127, Scale sur 150%, et « Curve » sur « Linear ». Le maximum de la plage de ce bouton correspondra alors à la hauteur centrale, et le minimum au minimum de la plage d'action du « Pitch Bend ». Voir page 7-11 pour en savoir plus sur le réglage des paramètres de contrôleur à **bouton rotatif**.

2.2.3.8 Pages FX : « FX », « AUXFX1 », « AUXFX2 »

Le PC3LE contient un processeur d'effets polyvalent qui, combiné avec le mode « Setup », vous met sous les doigts la puissance de tout un studio d'effets audio. Cette section contient tout ce qu'il vous faut savoir pour utiliser les effets du PC3LE en mode « Setup », ainsi qu'en mode « Song ».

Avant de commencer, lisez la section « Vue d'ensemble des effets » pour une description élémentaire de la façon dont fonctionnent les effets dans le PC3LE. Lisez la section sur la « page FX » pour apprendre comment allouer la puissance de traitement aux effets, et la

section sur les pages « AUXFX » pour apprendre comment rapidement changer vos chaînes d'effets Aux depuis l'éditeur de « Setup » (ou en mode « Song »).

2.2.3.13.1	Vue d'ensemble des effets	178
2.2.3.13.2	Page « FX » :	180
2.2.3.13.3	Pages « AUXFX1 » & « AUXFX2 »	182

2.2.3.8.1 [Vue d'ensemble des effets](#)

Cette section donne une vue d'ensemble des types d'effets de base dans le PC3LE, ainsi que des descriptions des concepts fondamentaux des étages d'effets et de leur routage. Lisez les sections « Effets insérés » et « Effets auxiliaires » pour apprendre comment peuvent s'appliquer les deux types d'effets à différentes étapes du parcours du signal d'un « programme ». Lisez la section « Chaînes » pour apprendre où se choisit chaque type d'effet.

2.2.3.13.1.1	Effets insérés	178
2.2.3.13.1.2	Effets auxiliaires (Aux)	178
2.2.3.13.1.3	Chaînes	178
2.2.3.13.1.4	Trajet du signal	179

Effets insérés

Les effets insérés sont directement placés sur le trajet du signal en sortie d'un simple « programme » (comme décrit dans le chapitre sur le mode « Program »). Chaque « programme » d'une « zone »/piste peut disposer de son propre effet inséré (en fonction de la puissance de traitement disponible, voir « La page FX » : en page 7-65 pour des détails).

Effets auxiliaires (Aux)

Les « effets Aux », contrairement aux effets insérés, ne s'appliquent pas à la totalité de la sortie d'un « programme », mais sont mélangés avec le son d'origine du « programme », non traité. Chaque « Setup » a deux « départs Aux stéréo » à destination des « effets Aux 1 et Aux 2 ». Les « effets Aux » sont globaux (disponibles sur toutes les « zones » ou pistes en même temps) et il ne peut y avoir qu'un seul jeu d'« effets Aux » (Aux 1 et Aux 2) chargé à la fois. Chaque « effet Aux » peut être réglé pour s'appliquer soit pré- soit post-effet inséré (voir Trajet du signal ci-dessous pour des détails).

Chaînes

L'objet utilisé pour les « effets insérés et Aux » est appelé une « Chaîne ». Une chaîne est une « séquence » pouvant contenir jusqu'à 8 unités d'effet connectées en série. Chaque « programme » peut avoir une chaîne insérée générale et chaque « Setup » (ou morceau en mode « Song ») peut employer 2 « chaînes Aux » à la fois (qui sont accessibles à tous les « Programs » du « Setup » ou morceau).

Les chaînes du PC3LE contiennent une variété d'effets incluant différents types de reverb, chorus, delay, flanger, phaser, trémolo, panoramique, leslie, distorsion, égaliseur, compression, filtre, filtre suiveur d'enveloppe, stimulateur de fréquence, modulateur en anneau, décalage de fréquence, LFO de hauteur et stereoizer. Les chaînes 1 à 81 contiennent de nombreuses configurations de ces effets, qui sont utiles pour rapidement trouver l'effet qui convient. Les chaînes restantes servent aux « Programs », « Setups » et « séquences » d'usine du PC3LE, bien qu'elles puissent être utilisées aussi pour tous les « Programs », « Setups » ou « séquences » personnels. Si vous trouvez un « programme », « Setup » ou « séquence » qui utilise un effet que vous aimez, regardez son numéro de chaîne dans l'« éditeur de programme », « Setup » ou « séquence » pour pouvoir l'utiliser ultérieurement dans

vosre propre « programme », « Setup » ou « séquence ». Vous trouverez une liste complète des chaînes d'effets du PC3LE sur kurzweil.com.

Chaque « programme » de « zone » (ou de piste en mode « Song ») est mémorisé avec ses réglages pour une chaîne d'effets Aux, ainsi que pour une chaîne d'effets insérés (chacune peut être changée en éditant le « programme »). Utilisez le paramètre AuxFXChan (voir page 7-68) en page COMMON de l'éditeur de « Setup » pour déterminer quel canal verra ses réglages d'effets Aux utilisés pour la totalité du « Setup » (voir FX Track en page 10-21 pour le réglage de la piste en mode « Song »). Sinon, les effets Aux peuvent être directement choisis dans les pages AUXFX1 et AUXFX2 du mode « Setup » (et du mode « Song »). Cela s'appelle la « substitution d'Aux ou Override » (voir « Override » en page 7-66.) Chaque « zone » ou piste peut utiliser ses propres effets insérés en même temps (s'il y a suffisamment d'unités de DSP disponibles pour charger tous les effets, voir La page FX : en page 7-65, ci-dessous).

Trajet du signal

Quand on utilise des effets, il est important de comprendre comment le signal est traité. Pour chaque « zone » (ou piste en mode « Song »), votre signal peut être envoyé aux effets Aux avant ou après avoir été traité par les effets insérés du « programme ».

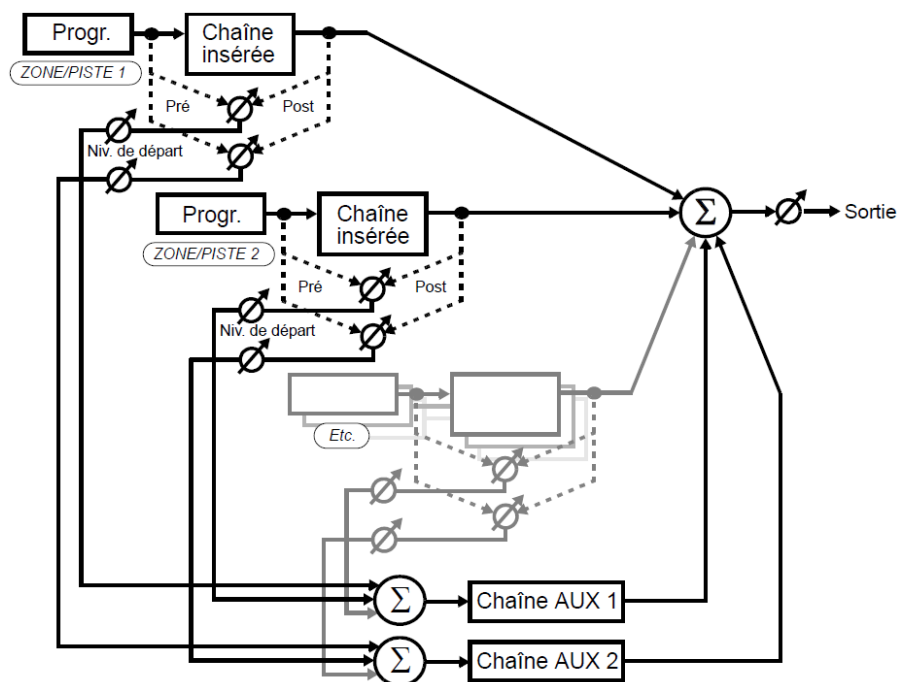
Le schéma synoptique ci-dessous montre les routes possibles que le signal d'un « programme » peut emprunter pour atteindre les différents types d'effets. Suivez la route appropriée pour vous aider à visualiser les étages de traitement du signal. Les deux premières « zones » (ou pistes en mode « Song ») sont schématisées à titre d'exemple (représentées par des lignes noires). Les 14 « zones » supplémentaires disponibles (ou pistes en mode « Song ») sont représentées par des lignes grises (marquées Etc.). Les lignes en pointillés représentent vos options pour choisir un « départ Aux pré- ou post-insert » pour chaque « zone »/piste.



Un cercle avec une flèche qui le traverse indique un point où le niveau du signal peut être réglé.



Une lettre sigma (Σ) dans un cercle indique un endroit où les signaux sont mélangés ensemble (mixés).



Quand on utilise des effets, la première décision à prendre est de savoir si on veut insérer un effet ou utiliser un effet Aux (voir les sections Effets insérés et Effets auxiliaires (Aux) ci-dessus). Si vous utilisez les deux types d'effets pour une « zone » (ou pour une piste en mode « Song »), vous avez le choix d'envoyer votre signal aux « effets Aux » avant ou après son traitement par les effets insérés.

- ✓ Signal envoyé aux « effets Aux » après avoir été traité par les effets insérés dans le « programme » = application post-insert des « effets Aux ».
- ✓ Signal envoyé aux « effets Aux » avant d'avoir été traité par les effets insérés dans le « programme » = application pré-insert des « effets Aux »
- ✓ Quand un « effet Aux » est appliqué post-insert, le « signal Aux d'effet » (son traité ou "wet") se voit appliquer une série d'effets, c'est-à-dire des « effets en cascade ». Cela signifie que le signal mélangé suite à l'application de l'effet Aux contient aussi le résultat de l'effet inséré.
- ✓ Quand un « effet Aux » est appliqué pré-insert, le « signal Aux » d'effet (son traité ou "wet") n'a pas subi l'effet inséré et la sortie finale a des effets parallèles, c'est-à-dire distincts. Cela signifie que le signal mélangé suite à l'application de l'effet Aux ne contient pas le résultat de l'effet inséré.

2.2.3.8.2 Page « FX » :

Utilisez la page « FX » pour répartir la puissance de traitement (unités de DSP) entre les effets de la ou des « zones » (ou pistes en mode « Song ») assignées à chaque canal MIDI (voir « Channel (canal) » en page 7-7 et « Canaux de piste » en page 10-8 pour des détails sur le réglage du canal MIDI de chaque « zone »/piste respectivement en mode « Setup »/Song). Chaque « chaîne d'effets » est composée d'un effet ou d'une série d'effets. Chaque effet consomme une certaine partie de la puissance de traitement d'effets du PC3LE. La quantité de puissance de traitement utilisée par un effet ou une chaîne dépend de la complexité de l'« algorithme » de l'effet—les effets plus complexes nécessitent plus de puissance de traitement. En conséquence, chaque chaîne et effet utilise un certain nombre d'« unités de DSP »—vous pouvez utiliser un maximum de 10 unités de DSP simultanément dans le « Setup » ou morceau sélectionné. Le nombre d'unités de DSP requis pour charger les effets du canal surligné par le curseur est affiché en haut de la page, suivi du nombre total d'unités

de DSP requis pour charger tous les effets du « Setup » ou morceau. Si vous tentez d'utiliser plus de 10 unités de DSP, le PC3LE vous prévient que vous avez dépassé la limite en affichant (Max 10) en ligne supérieure de la page.

Les effets sont alors chargés pour autant de canaux que possible jusqu'à ce que toutes les unités de DSP aient été employées. Dans les modes « Setup » et « Song », le canal MIDI de la plus basse « zone »/ piste utilisée aura priorité pour l'emploi des unités de DSP. Cette « zone »/piste utilisera autant d'unités de DSP qu'il lui en faut pour ses effets, puis le canal MIDI de la « zone »/piste immédiatement supérieure utilisera les unités de DSP pour charger ses effets, et ainsi de suite jusqu'à ce que toutes les unités de DSP soient consommées.

Si vous tombez à court d'unités de DSP, voici quelques méthodes utilisables pour la gestion en vue de libérer des unités de DSP supplémentaires. D'abord, vous pouvez tout simplement supprimer l'attribution d'effets aux canaux MIDI de « zones »/pistes de moindre importance. Cela se fait en page FX (en mode « Setup » ou « Song ») qui procure un contrôle par canal des allocations d'effets (voir ci-dessous).



Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner un numéro de canal (seuls sont affichés les numéros des canaux utilisés dans le « Setup »/morceau sélectionné). Le canal sélectionné aura son « Y » (Yes) ou « N » (No) surligné. Le numéro de canal encadré est le canal d'effet Aux spécifié en mode « Setup » ou « Song » (voir « AuxFXChan » en page 7-68 pour le mode « Setup » et « FX Track » en page 10-21 pour le mode « Song »). Chaque canal peut être réglé sur « Y » pour allouer les effets aux « zones »/pistes assignées à ce canal MIDI ou sur N pour ne pas allouer d'effet à ce canal. Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** pour alterner entre « Y » et « N ». Certains canaux réglés sur « Y » peuvent être affichés avec (Y). Cela signifie qu'il n'y a pas assez de ressources de traitement pour ce canal et que ses effets ne seront pas chargés. Quand on déplace le curseur de gauche à droite, le numéro et le nom des chaînes d'effets Aux et insérées sont affichés pour chaque canal sélectionné en moitié basse de la page (la chaîne « Aux » n'est affichée que si le canal d'effets Aux spécifié est sélectionné).

Sinon, si vous ne voulez pas désactiver d'effets pour libérer des unités de DSP, vous pouvez éditer certains « Programs » pour qu'ils utilisent d'autres effets moins gourmands en unités de DSP (voir « La page EFFECTS » en page 6-13).

Vous pouvez accéder à l'« éditeur de programme » pour le « programme » d'une « zone » depuis l'éditeur de « Setup ».

- Pour cela, sélectionnez le champ « Program » en page « CH/PROG » de l'éditeur de « Setup » et pressez le bouton **EDIT** à gauche de l'écran.
- Une fois terminé, quittez l'« éditeur de programme » pour revenir à l'éditeur de « Setup » du « Setup » sélectionné.

En mode « Song », vous pouvez vouloir n'allouer qu'un seul canal à la fois quand vous enregistrez les pistes une par une sur un enregistreur multipiste externe. En enregistrant séparément chaque canal, chaque canal pourra exploiter les 10 unités de DSP pour ses effets.

2.2.3.8.3 Pages « AUXFX1 » & « AUXFX2 »

- Presser le bouton contextuel « AUXFX1 » ou « AUXFX2 » appelle respectivement la page AUXFX1 ou AUXFX2. Utilisez ces pages pour substituer ("override") la sélection de « chaîne Aux » et autres paramètres d'effets Aux, qui vous permettent de changer un « effet Aux » et ses paramètres sans éditer le « programme » d'une « zone »/piste (voir Override ci-dessous).

Chaque page « AUXFX » apparaît comme illustré ci-dessous (la page représentée ici est la page AUXFX1) :

```

Setup AUX1
Override: Yes Chain: 8 Opera House

Send Levels and Pre/Post Ins.:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
[p] -10 [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p]
[p] [p] Pre [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p]
more BEND FX AUXFX1 AUXFX2 more

```

Si « Override » est réglé sur No, la ligne supérieure de la page affiche la « chaîne Aux » qui est chargée conformément au réglage du paramètre « AuxFXChan » (voir page 7-68). Dans l'exemple d'écran suivant, la « chaîne Aux » de la « zone »/piste sélectionnée pour le paramètre « AuxFXChan » est « 904 Sax Chamber2 ».

```

Setup AUX1 loaded(ch2) 904 Sax Chamber2
Override: No

Send Levels and Pre/Post Ins.:
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16
[p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p]
[p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p] [p]
more BEND FX AUXFX1 AUXFX2 more

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Override	No, Yes	No
Chain	Liste des chaînes	0 None (aucune)
Send Level	[p], -96 à 24 dB	[p]
Pre-/Post Ins.	[p], pst, pre	[p]

Override

Ce paramètre commute la substitution d'Aux On ou Off.

- Yes pour sélectionner une « chaîne Aux de substitution » dans cette page.
- No pour autoriser la « chaîne d'effets Aux » du « programme » pour la « zone » sélectionnée (ou la piste en mode « Song »).

Normalement, les « chaînes d'effets Aux » sont spécifiées par le « programme » sur le canal d'effets Aux spécifié (voir « AuxFXChan » en page 7-68 pour le mode « Setup » ou FX Track en page 10-21 pour le mode « Song »). Quand « Override » est réglé sur Yes, le paramètre « Chain » apparaît, vous permettant de choisir un autre « effet Aux » (appliquant aussi des niveaux de départ et autres paramètres différents). Voir « Dest (destination) » en page 7-13 pour des détails sur le contrôle des paramètres d'effets de substitution Aux ».

Chain

Quand « Override » est réglé sur Yes, vous pouvez sélectionner une « chaîne Aux de substitution » pour l'« effet Aux » correspondant de la page. Ce paramètre n'est pas visible si « Override » est réglé sur No.

Send Levels & Pre/Post Ins.

Ce sont deux paramètres pour chacun des 16 canaux MIDI disponibles du « Setup » ou morceau : « Send Level » (niveau de départ, rangée supérieure) et « Pre-/Post-Insert » (départ avant/après insert, rangée inférieure).

Le réglage du paramètre « Send Level » détermine si le niveau de « départ Aux » du « programme » du canal MIDI/« zone » sélectionné est remplacé, et si oui par quel valeur.

- [p]: (par défaut) “pas de substitution” (c’est-à-dire que la valeur spécifiée dans le « programme » est utilisée).
- Pour remplacer la valeur de niveau de départ, sélectionnez le paramètre « Send Level » (rangée du haut) pour le canal désiré, et saisissez une nouvelle valeur avec la molette **ALPHA**, les boutons +/- ou avec le **pavé alphanumérique** suivi d'une pression du bouton **ENTER**.

Le réglage du paramètre « Pre-/Post-Insert » détermine si le « routage Aux » choisi pour le « programme » du canal MIDI/« zone » sélectionné est remplacé, et si oui par quel routage.

- [p]: (valeur par défaut) “pas de substitution” (c’est-à-dire que la valeur spécifiée dans le « programme » est utilisée).
- Pour remplacer le réglage du paramètre « Pre-/Post-Insert », sélectionnez le paramètre « Pre-/ Post-Insert » (la rangée du bas) pour le canal désiré, et changez la valeur avec la molette **ALPHA** ou les boutons +/-.
- Pre : le départ Aux se fait avant toute application d’effet inséré
- Pst : le « départ Aux » se fait « post-effet inséré » (bien sûr, si le « programme » du canal n’a pas d’effet inséré chargé, ce paramètre n’a pas d’importance).

Voir Trajet du signal en page 7-63 pour des détails sur les « effets Aux pré et post-insert ».

2.2.3.9 Page « COMMON »

La page « COMMON » contient des paramètres qui affectent toutes les « zones » du « Setup » sélectionné.

```
SetupMode:COMMON
Tempo      :120.00
ClockSource:Internal
AuxFXChan  :1
KB3Chan    :1
ArpGlobal  :Off
more Name Save Delete COMMON more
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Tempo	20 à 300	120
ClockSource	Internal, External	Internal
ArpGlobal	Off, Arp 1 à 16	Off
AuxFXChan	1 à 16	1
KB3Chan	1 à 16	1

Tempo

Quand « ClockSource » est réglé sur « Internal », le paramètre « Tempo » détermine le tempo système du PC3LE. Le paramètre « Tempo » est exprimé en bpm (battements par minute). Cela détermine le tempo des arpégiateurs utilisés dans le « Setup » sélectionné, des « Riffs » ayant leur paramètre BPM réglé sur « Setup », des effets basés sur le tempo, et du morceau sélectionné en mode « Song ».

- Vous pouvez aussi fixer le tempo en battant le temps à l'aide du bouton **TAP TEMPO** (en façade sous les boutons Mode) durant une ou deux mesures
La page « Tap Tempo » s'ouvre pendant ce temps (voir « Bouton Tap Tempo » en page 7-5).

ClockSource

Avec le paramètre « ClockSource », vous pouvez régler le PC3LE—dans le « Setup » sélectionné—pour qu'il génère son propre tempo en réglant « ClockSource » sur « Internal », ou vous pouvez régler le PC3LE pour qu'il se synchronise sur le tempo d'un autre appareil—à condition que cet appareil envoie des messages d'horloge MIDI au PC3LE par MIDI ou USB—en réglant « ClockSource » sur « External ». Quand « ClockSource » est réglé sur « External », le paramètre « Tempo » disparaît de l'écran

ArpGlobal

Avec le paramètre « ArpGlobal » (arpégiateur global), vous pouvez régler l'arpégiateur d'une seule « zone » pour qu'il fasse jouer toutes les « zones » du « Setup ». Par exemple, si « ArpGlobal » est réglé sur « Arp 3 », toutes les « zones » seront jouées par l'arpégiateur de la « zone 3 » (si l'arpégiateur de la « zone 3 » est activé). En plus de « OFF », il existe autant de réglages « ArpGlobal » qu'il y a de « zones » dans le « Setup » sélectionné. Par exemple, dans un « Setup » à 7 « zones », vous pouvez choisir les valeurs « OFF » ou Arp 1–7 pour « ArpGlobal ».

Pour exclure une « zone » du champ d'action de l'arpégiateur global, réglez le paramètre « Arpeggiator » sur « Off » dans la page CH/PROG de cette « zone » (voir Arpeggiator (arpégiateur) en page 7-10 pour des détails).

Pour des détails sur l'arpégiateur de chaque « zone », voir Les pages ARPEGGIATOR & ARPEGGIATOR 2 (ARP1, ARP2) en page 7-37.

AuxFXChan

AuxFXChan détermine le canal d'effet au travers duquel sont envoyés les « départs Aux » de toutes les « zones » du « Setup » sélectionné. Par exemple, si la « zone 2 » d'un « Setup » a un « programme » avec « 25 Basic Delay 1/8 » comme « effet Aux », et si la « zone 2 » est assignée au canal 5, alors régler « AuxFXChan » sur 5 envoie les « Programs » de toutes les « zones » du « Setup » dans l'effet Aux du « programme » de la « zone 2 » (donc au travers de « 25 Basic Delay 1/8 »).

KB3Chan

Avec ce paramètre, vous pouvez spécifier le canal « KB3 » dans le « Setup » sélectionné (car les « Programmes KB3 » ne peuvent jouer que sur un canal/« zone » à la fois, voir page 6-5 pour plus d'informations sur le mode « KB3 ».)

2.2.3.10 Page « TRIGGER KEYS » (KEYTRG)

La page « TRIGGER KEYS » (touches de déclenchement, voir ci-dessous) vous permettent de choisir une destination de **contrôleur** à déclencher par le jeu d'une touche spécifique.



En plus de produire un message MIDI « Note On » standard, chaque touche du PC3LE peut être réglée pour déclencher une destination de **contrôleur**. « TRIGGER KEYS » peut être réglé indépendamment pour chaque « zone ».

En utilisant des « zones » dont les tessitures se chevauchent, une même touche peut déclencher plusieurs destinations de contrôleur.

- En page « TRIGGER KEYS », sélectionnez le champ « Key » (touche) et choisissez une note en maintenant pressé le bouton **ENTER** et en jouant la touche désirée sur le clavier (vous pouvez aussi utiliser la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou le **pavé alphanumérique** pour choisir la note).

- Une fois la note désirée sélectionnée, utilisez le champ « Dest » pour sélectionner une destination de contrôleur (voir La liste de destinations de contrôleur en page 7-18 pour des détails).
- Avec le champ « Value », fixez la valeur à envoyer à la destination du contrôleur.

Une fois la destination et la valeur définies, jouer cette touche enverra cette valeur à cette destination de contrôleur sur le canal MIDI de la « zone » (voir Channel (canal) en page 7-7 pour des détails sur le réglage du canal MIDI de chaque « zone »). Cela peut aussi servir à envoyer un message MIDI de changement de commande (CC) par les ports de sortie MIDI ou USB, selon le réglage du paramètre « Destination » de la « zone » (voir Destination en page 7-7 pour des détails).

2.2.3.11 Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de Setup »

En plus des pages de l'« éditeur de Setup », il existe des boutons contextuels d'édition et de bibliothèque de base. Leurs fonctions sont décrites ci-dessous.

- **Name (Nom)**
- Vous permet de renommer le « Setup » sélectionné. Utilisez n'importe quelle méthode de saisie de données pour cela, y compris les lettres du **pavé alphanumérique**.

Save (Sauvegarder)

- Presser Save appelle la fenêtre standard de sauvegarde (Save). Quand vous choisissez un numéro d'identification, presser simultanément les boutons - et + (sous la molette **ALPHA**) fait alterner la sauvegarde du « Setup » entre le premier emplacement mémoire vide disponible et le remplacement d'un « Setup » existant. Pour des instructions plus détaillées sur la sauvegarde, voir Sauvegarde et appellation en page 5-3.

- **Delete (Supprimer)**

- Efface un « Setup » de la mémoire, libérant ainsi de l'espace pour mémoriser des « Setups » à d'autres emplacements (vous pouvez à tout moment vérifier la mémoire encore libre dans le PC3LE, en ligne supérieure des pages de mode « Master »). Pressez « Delete » et il vous sera proposé au choix de supprimer (Delete) ou d'annuler (Cancel). Pressez à nouveau « Delete » et un message « Are You Sure? » apparaîtra. Pressez « Yes » pour supprimer le « Setup », ou « No » pour annuler.

Les « Setups » ROM d'usine ne peuvent pas être supprimés.

NewZn (Nouvelle zone)

- Pressez « NewZ » pour créer une nouvelle « zone » avec les paramètres par défaut. Le PC3LE importe cette « zone » depuis la « Zone 1 » de « 128 Default Setup ».

S'il y a des paramètres ou des pages entières que vous utilisez souvent, vous pouvez créer votre propre « Default Setup » (« Setup » par défaut) et le sauvegarder en mémoire 128.

- pressez alors « NewZn » pour importer les « zones » de votre « Default Setup » personnel

DupZn (Dupliquer la zone)

- Ajoute une nouvelle « zone » ayant les mêmes paramètres que la « zone » actuellement sélectionnée.

ImpZn (Importer une zone)

- Vous pouvez importer, ou “amener”, n'importe quelle « zone » de n'importe quel « Setup » en mémoire. Pressez « ImpZn » et utilisez n'importe quel méthode de sélection pour choisir un « Setup » depuis lequel importer. Puis utilisez les boutons « CHAN/ZONE » pour sélectionner une des « zones » de ce « Setup ». Pressez maintenant « Import » et la « zone » que vous avez sélectionnée sera ajoutée au « Setup » actuel.

Note : si vous utilisez les 16 « zones » dans un « Setup » et essayez d'ajouter, dupliquer ou importer une « zone », un message « No More « zones » (plus d'autres « zones ») apparaît. Vous devez supprimer une « zone » existante avant de pouvoir en ajouter, dupliquer ou importer une autre.

DelZn (Supprimer la zone)

- Supprime la « zone » sélectionnée du « Setup ». Utilisez « DelZn » pour libérer des « zones » pour pouvoir en ajouter ou en importer de nouvelles.

KB3CTL (commandes KB3)

- Pressez ce bouton si vous voulez affecter les **encodeurs rotatifs** et **commutateurs** du « Setup » au contrôle de fonctions de l'orgue (si vous avez un « programme » d'orgue « KB3 » dans le « Setup » sélectionné). Les fonctions d'orgue pour « Programmes KB3 » sont marquées en face avant sous les **commutateurs** et **encodeurs rotatifs**. Quand vous pressez le bouton contextuel « KB3CTL », il vous est demandé de continuer en pressant « OK », ou d'annuler et de revenir à l'écran précédent en pressant « CANCEL ». Attention : cela effacera toute assignation existante des **encodeurs rotatifs** et **commutateurs**.

Pour les « Setups » ayant des « Programmes KB3 et V.A.S.T. », vous pouvez programmer un commutateur pour faire alterner le fonctionnement des **encodeurs rotatifs** et **commutateurs assignables** entre fonctions pour « Programmes KB3 » et coupure (mute) de « zone ».

- Pour cela, dans l'éditeur de « Setup », commencez par utiliser le bouton contextuel « KB3CTL » comme expliqué ci-dessus. Ensuite, allez en page « Controllers » (en pressant le bouton contextuel « CTRLS »). En page « Controllers », sélectionnez le champ « Controllers », maintenez le bouton **ENTER** du **pavé alphanumérique** et pressez le bouton « ArpLatch » (au-dessus de la **molette de modulation**) pour choisir le commutateur « Arp. latch sw » dans le champ de contrôleur (sinon, le bouton « Arp Enable » (Arp. switch) peut être employé). En page « Controllers » pour « Arp. latch sw », utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner le champ « DestType » et réglez-le sur « Ctrl ». Ensuite, sélectionnez le champ « OnControl » et réglez-le sur « KB3Mutes » en saisissant 169 et en pressant le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique**. Faites la même chose pour le champ « OffControl ». Laissez les autres champs sur leur valeur par défaut : Type=Toggled, OnValue=127, OffValue=0. Faites ces réglages de page « Controller » pour toutes les « zones » du « Setup ». Maintenant, quand vous pressez et allumez le bouton « ArpLatch », les **commutateurs assignables** fonctionnent comme des boutons de coupure de « zone » (voir ci-dessous). Quand vous pressez et éteignez le bouton **ARPLATCH**, les **commutateurs assignables** fonctionnent comme des commandes « KB3 ». Pensez bien à sauvegarder votre « Setup » pour conserver ces changements. Attention : cela effacera toute assignation existante des **encodeurs rotatifs** et **commutateurs**.

MUTES (Commandes de coupure de zone)

- Pressez ce bouton si vous voulez assigner les **commutateurs** du « Setup » au contrôle de la coupure des « zones ». Les **commutateurs** 1 à 10 couperont respectivement le son des « zones » 1 à 10. La LED allumée d'un commutateur signifie

que la « zone » lui correspondant est active, une LED éteinte signalant une « zone » coupée. Quand vous pressez le bouton contextuel « MUTES », il vous est demandé de continuer en pressant « OK », ou d'annuler et de revenir à l'écran précédent en pressant « CANCEL ». Attention : cela effacera toute assignation existante des **commutateurs**.

2.2.3.12 Sauvegarder un « Setup » en mode « Song »

La sortie MIDI d'un « Setup » peut être enregistrée dans un morceau en mode « Song ». Chaque canal MIDI produit par un « Setup » est enregistré dans une piste d'un morceau (si les pistes ont les canaux MIDI correspondants). Les « Programs » de chaque « zone » de votre « Setup » sont automatiquement assignés aux pistes en mode « Song ». Suivez ces étapes pour bien enregistrer un nouveau morceau depuis un « Setup » :

- 1. Passez en mode « Song » en pressant le bouton Mode « Song ».
- 2. En page principale (MAIN) du mode « Song », sélectionnez « 0*New Song* » (nouveau morceau) dans le champ « CurSng » (morceau actuel) en saisissant 0 sur le **pavé alphanumérique** et en pressant le bouton **ENTER**. Cela charge un fichier de morceau vide par défaut.
- 3. En page « MAIN » du mode « Song », sélectionnez « Mult » dans le champ « RecTrk » (piste d'enregistrement).
- 4. Pressez le bouton **SETUP** pour passer en mode « Setup » et choisissez le « Setup » désiré.
- 5. Pressez le bouton **TAP TEMPO** (sous les boutons « MODE ») pour atteindre la page « Tap Tempo ». Programmez un tempo en le battant sur le bouton **TAP TEMPO** ou en saisissant sa valeur dans le champ Tempo. Quand vous avez fini, pressez le bouton contextuel « Done » (terminé) pour revenir à la page principale du mode « Setup ».
- 6. Pressez le bouton **RECORD** puis le bouton **PLAY/PAUSE** pour commencer l'enregistrement. Le métronome battra une 1 mesure puis l'enregistrement commencera (vous pouvez faire les réglages de métronome et autres paramètres d'enregistrement en mode « Song »).
- 7. Pressez le bouton **STOP** pour arrêter l'enregistrement. Vous verrez l'habituel dialogue de sauvegarde des changements du mode « Song » dans lequel vous pouvez vérifier, réessayer ou sauvegarder votre morceau (voir Le dialogue « Save Changes » en page 10-9).
- 8. Après sauvegarde de votre morceau, vous retournerez en page « MAIN » du mode « Song », où sera chargé le morceau que vous venez de sauvegarder. Vous pouvez continuer d'enregistrer ou d'éditer le morceau en mode « Song » comme vous le feriez avec tout autre morceau (voir Mode « Song » et éditeur de morceau en page 10-1). Chaque « programme » de chaque « zone » de votre « Setup » est automatiquement assigné à une piste (changez le réglage du paramètre « RecTrk » pour n'enregistrer que sur une seule piste). Vous pouvez aussi continuer à enregistrer depuis le mode « Setup » en revenant à l'étape 3 ci-dessus. N'oubliez pas de régler le tempo (étape 5 ci-dessus) avant d'enregistrer, car le tempo du morceau changera si votre « Setup » est sauvegardé avec un autre tempo.

Remarques sur l'enregistrement d'un « Setup » en mode « Song »

Tempo : le tempo d'un « Setup » se règle en page « COMMON » du mode « Setup » (voir en page 7-49). Si vous envisagez d'enregistrer plusieurs fois un morceau depuis le même « Setup », il est pratique de régler le tempo que vous désirez en page « COMMON » du mode « Setup » et de le sauvegarder avec votre « Setup ». Ainsi, vous n'aurez pas à ramener le tempo de votre « Setup » sur le tempo désiré pour le morceau chaque fois que vous chargerez votre « Setup » (comme à l'étape 5 ci-dessus).

Riffs

Si vous utilisez des « Riffs » dans votre « Setup », faites ce qui suit pour que chaque « Riff » joue au tempo de votre « Setup » (qui devient aussi le tempo de votre morceau). Pour chaque « zone » ayant un « Riff », allez en page « RIFF2 » du mode « Setup » (voir La page « RIFF2 » en page 7-54) et réglez le paramètre BPM sur « Setup ». N'oubliez pas de sauvegarder les changements apportés à votre « Setup » quand vous quittez l'éditeur de « Setup ».

Effets :

Quand vous enregistrez un « Setup » en mode « Song », le morceau ne retient pas les réglages d'effets Aux de votre « Setup ». Si vous souhaitez que votre morceau utilise les mêmes effets que votre « Setup », copiez les réglages des pages « FX » et « AUX1 » de votre « Setup » dans les pages « FX » et « AUX1 » de votre morceau. Sinon, lire votre morceau depuis le mode « Setup » vous permettra d'entendre les bons effets. Pour cela, chargez votre morceau, pressez le bouton Mode « Setup » pour passer en mode « Setup » et choisissez votre « Setup » puis pressez le bouton **PLAY/PAUSE**. Cela fera jouer votre morceau depuis le mode « Setup » et les effets seront intacts.

Pression (Aftertouch) mono :

En enregistrant un « Setup » en mode « Song » avec Mult sélectionné pour « RecTrk » en mode « Song », vous pouvez remarquer que chaque piste a enregistré des messages de pression (Aftertouch) mono, même si rien d'autre n'est enregistré sur une piste. Si cela vous dérange, vous pouvez régler le paramètre « MonoPress » sur Off dans la page « Song:Event Filter Recording » (voir Mode « Song » : les pages « Filter » (RECFLT et PLYFLT) en page 10-16). Cela évitera que les messages de pression mono ne soient enregistrés sur une quelconque piste. Sinon, vous pouvez effacer les messages de pression mono dans les pistes voulues après l'enregistrement.

- Pour cela, allez en page « EditSong: Track » (voir Éditeur de morceau : la page « TRACK » en page 10-22).
- En page « EditSong: Track », utilisez les boutons « CHAN/ZONE » pour choisir la piste à éditer (visible dans le champ « Track » du coin supérieur droit de l'écran).
- Réglez le paramètre « Function » sur « Erase » et le paramètre « Events » sur « MonoPress »
- Avec les champs « From et To », sélectionnez toute la longueur de votre morceau et pressez le bouton contextuel « Go » pour effacer les messages de pression mono de la piste sélectionnée.
- Répétez cela pour chaque piste désirée.
- Vous pouvez aussi choisir « ALL » pour le paramètre « Track » afin d'effacer les messages de pression mono de toutes les pistes.

Messages de contrôleur :

En enregistrant un « Setup » en mode « Song » avec « Mult » sélectionné pour « RecTrk », vous risquez de souvent enregistrer plus de messages de contrôleur que vous ne le réalisez. Cela peut venir du fait que plusieurs « zones » de « Setup » répondent souvent aux mêmes **contrôleurs physiques**. C'est le cas lorsque vous utilisez un « Setup » créé par duplication de « zones » et que vous ne changez pas les assignations de destination de contrôleur pour chaque nouvelle « zone ». C'est souvent le comportement voulu, notamment quand vous utilisez les « zones » pour créer des couches se superposant.

Par exemple, si la « zone 1 » envoie des messages de « Pitch Bend » depuis la **molette de Pitch Bend**, et si vous dupliquez cette « zone » pour créer une « zone 2 » superposée, vous souhaiterez sans doute que la « zone 2 » envoie les mêmes messages par la **molette de Pitch Bend**. De cette manière, la hauteur des ces « zones » superposées change parallèlement

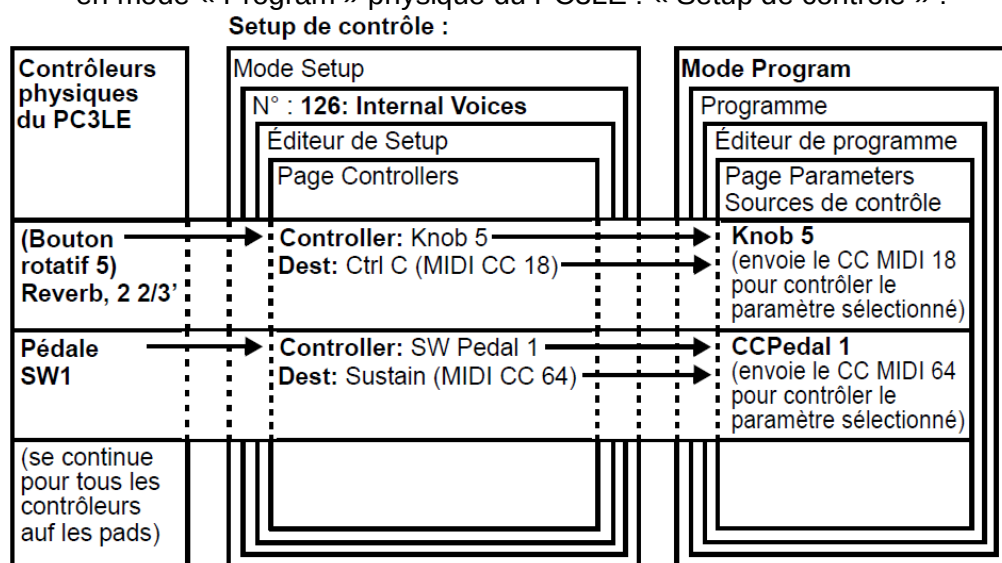
quand on utilise la **molette de Pitch Bend**. Mais disons, par exemple, que vous avez aussi une « zone 3 » dont la tessiture est différente de celle des « zones 1 et 2 », mais qui envoie les mêmes messages à partir de la **molette de Pitch Bend**. Quand vous faites jouer et enregistrez votre « Setup », la fonction de la **molette de Pitch Bend** sera évidente, mais une certaine confusion peut surgir lorsque vous avez enregistré votre « Setup » et que vous continuez à enregistrer d'autres pistes en mode « Song ». Comme vous avez enregistré avec « Mult » sélectionné pour « RecTrk », la piste de la « zone 3 » aura des messages de « Pitch Bend » enregistrés partout où les « zones 1 et 2 » bénéficient de ces messages de « Pitch Bend », même si la « zone 3 » ne joue aucune note à ce moment là. Par exemple, disons que les « zones 1 et 2 » subissent une variation de hauteur à la mesure 1. Si vous voulez enregistrer séparément la « zone 3 » sur les mesures 1 et 2, vous voudrez probablement effacer les messages de « Pitch Bend » présents sur la piste de la « zone 3 ». Vous pouvez le faire depuis la page « EditSong: Track » (voir « Éditeur de morceau : la page « TRACK » en page 10-22, et un exemple de son utilisation dans le paragraphe « Pression (Aftertouch) mono » précédent). Ou bien, s'il n'y a rien à conserver sur la piste de la « zone 3 », vous pouvez l'enregistrer avec le paramètre « Mode » de morceau réglé sur « Erase » (effacer), ce qui effacera tout événement existants sur la piste pendant le temps où vous enregistrez. Rappelez-vous simplement de changer le paramètre « RecTrk » pour enregistrer une seule piste.

2.2.4 « Setup de contrôle »

Le « Setup de contrôle » est un « Setup » qui définit les assignations de contrôleur pour tous les « Programs » en mode « Program » (ces assignations sont les numéros de CC MIDI sur lesquels les **contrôleurs physiques** du PC3LE envoient leurs informations de changement en mode « Program ». Les paramètres de la page « Parameters » de l'« éditeur de programme » peuvent alors être assignés pour répondre aux messages portant ces numéros de CC).

Le « Setup de contrôle » est mémorisé en mode « Setup » sous le n°126 et se nomme « Internal Voices ». Voir le schéma ci-dessous pour une description visuelle du rôle du « Setup de contrôle » en mode « Program ». Ne modifiez pas le « Setup de contrôle », sauf si vous êtes un utilisateur expérimenté du MIDI et savez ce que vous faites (lire ci-dessous pour plus de détails).

Exemples de la façon dont le « Setup de contrôle » définit les assignations de contrôleur p en mode « Program » physique du PC3LE : « Setup de contrôle » :



Tous les « Programs » d'usine en ROM (et tous les « Programs » de l'utilisateur créés avant édition du « Setup de contrôle ») utilisent les assignations de contrôleur voulues par les réglages par défaut du « Setup de contrôle ». Par conséquent, éditer le « Setup de contrôle » peut “casser” les assignations de source de contrôle faites pour les « Programs » en page « Parameters » de l'éditeur de programme. Comme les **contrôleurs physiques** du PC3LE n'envoieront plus leurs CC MIDI par défaut, les paramètres de « programme » qui ont leur source de contrôle réglée sur un des CC MIDI par défaut ne seront plus contrôlés par les **contrôleurs physiques** du PC3LE. Ces « Programs » peuvent être “réparés” en ré-assignant une source de contrôle à chaque paramètre pour que les paramètres soient contrôlés par les nouveaux numéros de CC choisis dans le « Setup de contrôle ».

N'éditez pas le « Setup de contrôle » à moins d'être un utilisateur expérimenté du MIDI ayant besoin d'envoyer des CC MIDI spécifiques à un équipement externe. Vous pouvez sauvegarder plusieurs versions de « Setup de contrôle » en enregistrant une copie d'un « Setup de contrôle » édité dans un autre numéro de mémoire utilisateur libre puis en copiant le « Setup » désiré dans le n°126, écrasant ainsi le « Setup » existant au n°126. Vous pourrez toujours rappeler le « Setup de contrôle » d'origine en supprimant le « Setup » mémorisé au n°126. Vous pouvez supprimer un « Setup » depuis l'éditeur de « Setup » au moyen du bouton contextuel « Delete » (supprimer), voir « Delete (Supprimer) » en page 7-69.

Quand vous éditez « Setup de contrôle » **rôle**, seule la « zone 1 » a un effet en mode « Program » (les « zones 2– 16 » ne concernant pas le mode « Program » puisque les **contrôleurs physiques** du PC3LE ne peuvent contrôler qu'un seul canal MIDI à la fois en mode « Program »). Voir dans le tableau suivant quels pages et paramètres de l'éditeur de « Setup » pour le « Setup de contrôle » ont un effet sur les « Programs » en mode « Program ».

« Setup de contrôle » : Mode « Setup » : n°126: Internal Voices : Éditeur de Setup zone 1 Page :	Paramètres agissant sur le mode « Program »
Page « Controllers » (CTRLS)	Tous les paramètres sauf : Entry Value, Exit Value, On Value, Off Value, tous les paramètres pour les pages de pad de batterie
CH/PROG	Destination, BankMode
KEY/VEL	Tous

En dehors d'assigner les destinations de CC MIDI des **contrôleurs physiques** du PC3LE, le « Setup de contrôle » vous permet de régler d'autres paramètres disponibles pour chaque **contrôleur physique**, tels que « Scale », « Curve », « Offset » et « Switch Type » (voir La page « Controllers » (CTRLS) en page 7-10).

En page « CH/PROG » (voir page 7-6) du « Setup de contrôle », vous pouvez régler le paramètre « Bank Mode », qui détermine comment le mode « Program » envoie les messages MIDI de banque. Ici, vous pouvez aussi utiliser le paramètre « Destination » pour régler la destination MIDI pour le canal actuellement sélectionné en mode « Program » (bien qu'il vaille mieux garder le réglage par défaut et régler la destination MIDI avec le paramètre « Destination » de la page « MIDI Transmit » du mode « Master » (voir page 9-12 pour des détails)).

En page « KEY/VEL » du « Setup de contrôle », vous pouvez régler les paramètres qui déterminent les tessitures et plages de dynamiques utilisables, la transposition, et les options de dynamique, bien qu'il vaille mieux garder leurs réglages par défaut. Pour le mode « Program », il est préférable de régler la transposition avec les boutons contextuels « Xpose » ou « Octav » en page générale du mode « Program » (voir « La page ProgramMode (mode

« Program ») » en page 6-2). Il vaut mieux faire un réglage général de la réponse dynamique avec le paramètre « VelMap » en page 1 du mode « Master » (voir « Courbe de dynamique (VelMap) (Master) » en page 9-3).

Assignations par défaut du « Setup de contrôle »

Nom des contrôleurs physiques du PC3LE en page Controllers (et en face avant)	Numéro et nom de changement de commande (CC)
Mod Wheel	1 (MWheel)
Pitchbend up	130 (PitchUp)
Pitchbend dn	131 (PitchDwn)
SW Pedal 1	64 (Sustain)
SW Pedal 2	66 (Sostenut)
CC Pedal 1	11 (Express)
Pressure	132 (Pressure)
Arp. Switch (Arp Enable)	147 (ArpOn,) 148 (ArpOff)
Arp. latch sw (Arp Latch)	157 (Latch)
Knob 1 (Timbre,) Knob 2 (Mod)	14-15 (MIDI14-15)
Knob 3 (Envelope,) Knob 4 (Effect,) Knob 5 (Reverb,) Knob6 (CTL6)	16-19 (CtlA-D)
Knob 7-15 (CTL7-15)	20-28 (MIDI20-28)
Switch 1-4 (SW1-4)	80-83 (MIDI80-83)
Switch 5-10 (SW5-10)	85-90 (MIDI85-90)

2.3 Mode « Quick Access »

Le mode « Quick Access » (accès direct), permet de sélectionner des « programmes » ou « Setups » par simple pression d'un bouton **alphanumérique** (ou d'autres méthodes d'entrée de données).

Le PC3LE offre plusieurs façons de faire rapidement des sélections tout en jouant, mais seul le mode « Quick Access » permet de regrouper dans l'ordre souhaité une collection de « programmes » et/ou « Setups » qui pourront être rappelés par la pression d'un unique bouton. Il existe plusieurs banques « Quick Access » d'usine qui sont organisées en groupes de sons utiles et nous pensons que vous les trouverez pratiques. Ci-dessous, la page « QA » :

```
QuickAccessMode +Bank: 1 Leads
VA1 Emerson Le MaroonSynBass MwhlClubsweepP
VA1Distlead CC SquareChirPLE Downes Lead
NewOrderPulse Fitty-Fitty Le VA1 Saw Lead
Mono Trekkies
XPose: 0ST Standard Grand Ch:1
Octav-|Octav+|Chan+|Info|XPose-|XPose+
```

La ligne supérieure de la page – de gauche à droite – vous indique le mode et la « banque QA ».

L'utilisation du mode « Quick Access » implique de sélectionner des banques « Quick Access » (QA) dans la liste de banques pré-réglées en usine ou programmées par utilisateur.

- Utilisez les boutons « Chan/Zone » pour faire défiler les « banques QA ».
 - Ou bien utiliser le raccourci de sélection de banque en pressant les boutons **+/-** ou **CLEAR** (pavé **alphanumérique**) pour saisir le numéro souhaité sur le **pavé alphanumérique**,
 - Pressez **ENTER** pour sélectionner cette banque et revenir à la page du mode « Quick Access »
- Chaque banque contient 10 emplacements mémoire (ou entrées) contenant une collection de « programmes » et/ou « Setups » dans l'ordre voulu par l'utilisateur
- Chaque « entrée QA » peut être rappelée par la pression d'un unique **bouton numériques 0 à 9**.
- Le champ en bas à droite de la page affiche :
- ✓ le canal de transmission si c'est un « programme »
(Ce actuel en mode « Program »)
 - ✓ Le mot « Setup » si la sélection est un « Setup »,

Les messages MIDI de « changement de programme » que reçoit le PC3LE en mode « Quick Access » peuvent différer de ceux reçus en mode « Program » ou « Setup ». Cela dépend du réglage du paramètre « PrgChgMode » en page « MIDI Receive » du mode « Master » :

- Extended ou K2600 : le PC3LE répond aux messages de « changement de programme » comme il ferait en mode « Program » ou « Setup »
- QAccess : le PC3LE répond aux messages « Program Change » en appelant l'entrée correspondante dans la banque « QA » sélectionnée, et non pas le numéro de « programme » réel de l'entrée

2.3.1 LES BOUTONS CONTEXTUELS DU MODE QUICK ACCESS

193

2.3.2 L'ÉDITEUR QA

193

2.3.1 Les boutons contextuels du mode « Quick Access »

- Utilisez les boutons contextuels « OCTAV- » et « OCTAV+ » pour transposer par octave vers le bas ou le haut.
- Pressez simultanément les boutons « OCTAV » pour annuler la transposition
- Pressez le bouton contextuel « INFO » pour afficher les assignations de contrôleur du « programme » actuel.
- Faites défiler la page vers le bas avec la molette **ALPHA**, les **boutons de curseur** ou **-/+**
- Pressez les 2 boutons « XPOSE +/- » simultanément pour une transposition par demi-tons jusqu'à 3 octaves du PC3LE, mais aussi de tout appareil MIDI branché au port de sortie **MIDI Out**
(Une transposition avec les boutons contextuels change aussi le réglage de transposition en page de transmission MIDI du mode « Master »)
La ligne inférieure indique la valeur de transposition (Xpose) actuelle
- Presser simultanément les deux boutons « XPOSE +/- » pour annuler la transposition

2.3.2 L'« éditeur QA »

Utilisez l'« éditeur QA » pour personnaliser les « banques QA » existantes. Pour accéder à l'« éditeur QA », pressez le bouton **EDIT**.

EditQA	Bank: 1 Leads	#Entry: 0
1 Standard Grand		
2 Studio Grand		
3 RubensteinSWComp	Type: Program	
4 Horowitz Grand	Chan 1	
5 NYC Jazz Grand		
Name	Save	Delete Type

L'écran indique :

- ✓ Ligne supérieure : mode d'utilisation, banque QA et entrée sélectionnée (bouton **numérique** correspondant à l'objet surligné).
- ✓ Le curseur surligne l'objet (« programme » ou « Setup ») enregistré dans l'entrée sélectionnée

Sélection d'une « entrée Quick Access » à éditer

- Presser les boutons « Chan/Zone » pour faire défiler les 10 entrées
(Le numéro de l'entrée sélectionnée est affiché dans le coin supérieur droit)
Lorsque le numéro d'entrée change, l'objet surligné au centre de la page change également, vous montrant ce qui est enregistré dans chaque entrée. Dans la page ci-dessus, par exemple, c'est l'entrée 0 qui est sélectionnée

Sélection d'un « programme » pour une « entrée Quick Access »

Sur le côté, le champ « Type » indique que l'objet enregistré dans l'entrée 0 est un « programme ». Le curseur surligne l'ID et le nom du « programme ».

- Utilisez la molette **Alpha** ou les boutons **+/-** pour faire défiler les « programmes ».
Ou bien pressez un des boutons « Category » pour afficher la liste de « programmes » dans cette catégorie
ou bien pressez le bouton « Category » **All** pour afficher tous les « programmes »

Sélection d'un « Setup » pour une « entrée Quick Access »

- Pour enregistrer un « Setup » à la place d'un « programme » dans l'entrée sélectionnée, pressez le bouton contextuel « Type »
(Remarquez que le champ passe de « Program » à « Setup », et que l'indicateur de canal disparaît, puisque les « Setups » peuvent transmettre sur plusieurs canaux).
La liste des objets passe de la liste des « programmes » à la liste des « Setups »
Comme avec les « programmes », le curseur surligne l'ID et le nom du « Setup »
- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **+/-** pour faire défiler les « Setups ».
- Ou bien utilisez le **pavé alphanumérique** puis le bouton **Enter** pour saisir un « Setup » par n°ID

Gardez à l'esprit que vous pouvez avoir à la fois des « Setups » et des « programmes » dans la même banque QA.

Appellation et sauvegarde d'une « banque Quick Access »

- Lorsque vous avez rempli chaque entrée avec l'objet souhaité, pressez le bouton contextuel « Name » pour renommer la banque, ou pressez le bouton contextuel « Save » pour lancer la sauvegarde
Ou encore pressez le bouton **Exit** pour quitter l'« éditeur QA » et afficher la boîte de dialogue « Save Changes? »

2.4 Mode « Master »

Pressez le bouton de mode « Master » pour passer en mode « Master », qui contient des paramètres affectant le fonctionnement général du PC3LE et la configuration du système. Vous pouvez accéder aux options générales d'accordage, de transposition et de sortie audio. Vous pouvez aussi accéder aux réglages de transmission et de réception MIDI, aux réglages des courbes de dynamique et de pression (aftertouch), et aux options de « changement de programme ». Vous pouvez utiliser la fonction de réinitialisation « Reset » pour effacer tous les objets utilisateur et restaurer les réglages d'usine dans la mémoire du PC3LE ou la fonction de suppression « Delete » pour supprimer la « table Master », ce qui rappelle les réglages d'usine du mode « Master ».

Quand vous quittez le mode « Master », le PC3LE sauvegarde une « table Master ». La « table Master » garde en mémoire les réglages des pages « Master », aussi bien que le statut du PC3LE, comme les assignations des « programmes » à chaque canal.

2.4.1	PAGE 1 DU MODE « MASTER » (MAST 1)	195
2.4.2	PAGE 2 DU MODE « MASTER » (MAST 2)	200
2.4.3	MIDI TRANSMIT (XMIT)	203
2.4.4	MIDI RECEIVE (RECV)	207
2.4.5	FORMATS DE CHANGEMENT DE « PROGRAMME »	215
2.4.6	LES BOUTONS CONTEXTUELS EN MODE « MASTER »	216
2.4.7	UTILITIES	216

2.4.1 Page 1 du mode « Master » (MAST 1)

En page 1 du Mode « Master », vous trouverez les paramètres pour le réglage global de l'accordage, de la transposition et de l'intonation (tempérament) du PC3LE, ainsi que de la réponse à la dynamique et à la pression (aftertouch). Vous pouvez aussi régler le tempo maître.

```
Master Mode 1 Memory available:99%
Tune      :0ct      VelMap   :Linear
Transpose:0ST      PadVelMap:Linear
Tempo     :120.00   Press Map:Linear
Int.Key    :C        Intonation:1 Equal
```

```
MAST 1 MAST 2 XMIT RECV Reset Delete
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Tune	± 100 centièmes (ct)	0
Transpose	-128 à 127 demi-tons (ST)	0
Tempo	20,00 à 300,00 BPM	120.00
VelMap	Liste des courbes de dynamique	Linear
PadVelMap	Liste des courbes de dynamique	Linear
Press Map	Liste des courbes de pression (aftertouch)	Linear
Intonation	Liste des tempéraments	Equal
Int.Key	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	C

Accordage (Tune)

Ajuster la valeur de ce paramètre change l'accordage de chaque « programme » du PC3LE de la valeur spécifiée. L'accordage peut être changé de 100 centièmes de demi-ton vers le haut ou le bas par incréments d'un centième. Ce paramètre est utile pour être accordé avec les enregistrements et les instruments acoustiques. L'accordage en mode « Master » ne change pas les réglages de la page « PITCH » des « programmes » individuels mais s'y ajoute.

Les réglages d'accordage du mode « Master » n'affectent que la sortie audio du PC3LE et pas les notes envoyées par MIDI.

Transposition (Transpose)

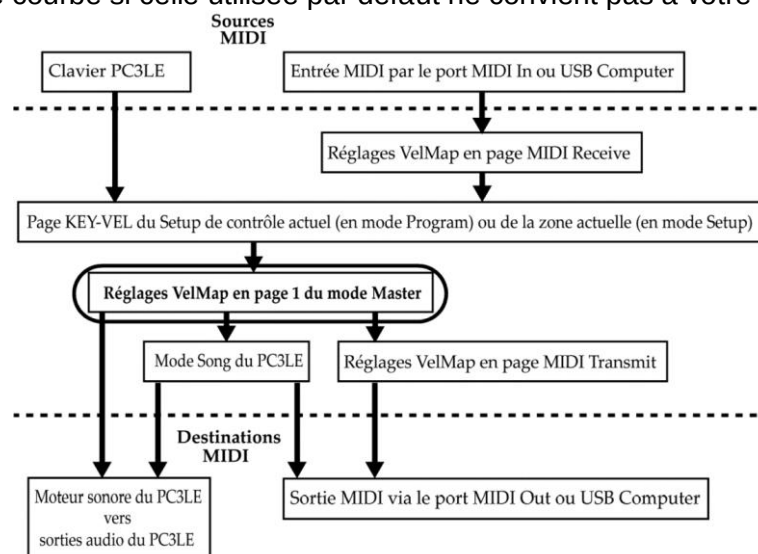
Comme le paramètre « Tune » ci-dessus, Transpose affecte tous les « programmes » du PC3LE, mais pas les notes envoyées par le port **MIDI Out**. Vous pouvez régler la transposition MIDI des messages produits en sortie **MIDI OUT** dans la page des réglages de transmission MIDI.

Tempo

Quand le paramètre « Clock Source » est réglé sur « Internal », le paramètre Tempo détermine le tempo système du PC3LE. Le tempo système définit le tempo pour tous les modes, excepté pour le mode « Setup » qui possède ses propres réglages de tempo. De même, en mode « Song », le fait de changer pour un nouveau morceau outrepassera le tempo système. Le paramètre « Tempo » est exprimé en bpm (battements par minute). Vous pouvez aussi utiliser le bouton « Tap Tempo » pour régler le tempo depuis les autres modes (voir Bouton Tap Tempo en page 6-5).

Courbe de dynamique (VelMap) (Master)

Changez le réglage Master « VelMap » si vous trouvez que le PC3LE ne produit pas le niveau voulu (trop fort ou trop faible) avec votre style de jeu (dynamique d'enfoncement des touches). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



Sources MIDI

La « courbe de dynamique Master » est une commande générale des dynamiques MIDI utilisées dans le PC3LE. Les dynamiques MIDI sont des valeurs créées pour chaque note en fonction de la force (vitesse) d'enfoncement des touches. La « courbe de dynamique Master » affecte les valeurs de dynamique MIDI pour toutes les sources et destinations MIDI utilisées dans le PC3LE (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI).

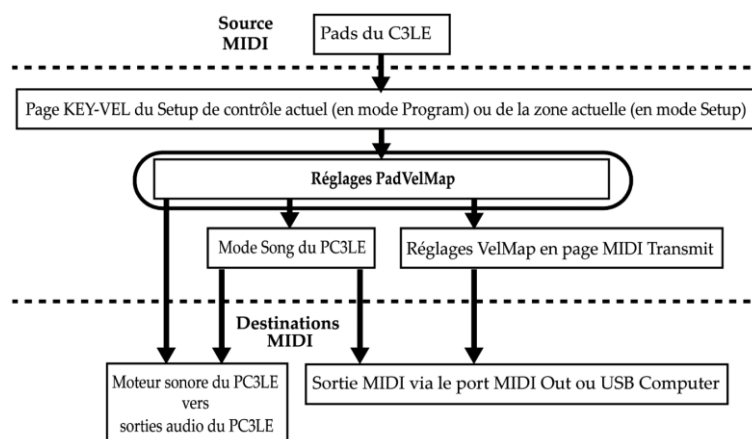
Différentes « courbes de dynamique Master » donnent des valeurs de dynamique différentes pour une même force physique (rapidité) d'enfoncement de touche. Chaque courbe applique une conversion différente aux dynamiques d'attaque MIDI reçues et change leur valeur avant de les laisser passer. La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient

pas à votre jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la dynamique d'attaque MIDI avant et après passage par la « courbe de dynamique Master ».

Linear	La courbe par défaut laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer
Light 1-3	Courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (Light 3 donnant la sensation de toucher le plus "léger"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu léger
Hard 1-3	Courbes rendant de plus en plus dure la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (Hard 3 donnant la sensation de toucher le plus "lourd"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu lourd
Piano Touch	simule la réponse dynamique générale d'un piano acoustique, et convient le mieux pour jouer des « programmes » de piano acoustique
Easy Touch	semblable aux réglages « Light », rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir, mais elle permet un contrôle plus délicat sur les hautes dynamiques en ne gonflant pas autant la dynamique MIDI pour les dynamiques fortes que pour les dynamiques moyennes
GM Receive	imite la courbe de dynamique communément utilisée par les claviers qui utilisent un ensemble de sons General MIDI (GM). Par rapport à la courbe Linear, la courbe « GM Receive » donne des dynamiques MIDI plus élevées pour les frappes moyennes. « GM Receive » affecte aussi bien les notes venant du clavier du PC3LE que celles reçues par le port d'entrée MIDI in . Cette courbe est automatiquement utilisée quand le PC3LE est en mode « GM » (voir General MIDI en page 9-9), bien que les utilisateurs puissent vouloir utiliser la courbe « GM Receive » pour produire du MIDI hors du mode « GM » mais plus tard lu par un système GM.

Courbe de dynamique des pads (PadVelMap)

Changez le réglage « Master PadVelMap » si vous trouvez que les pads du PC3LE ne produisent pas le niveau voulu (trop fort ou trop faible) avec votre style de jeu (dynamique de jeu des pads). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



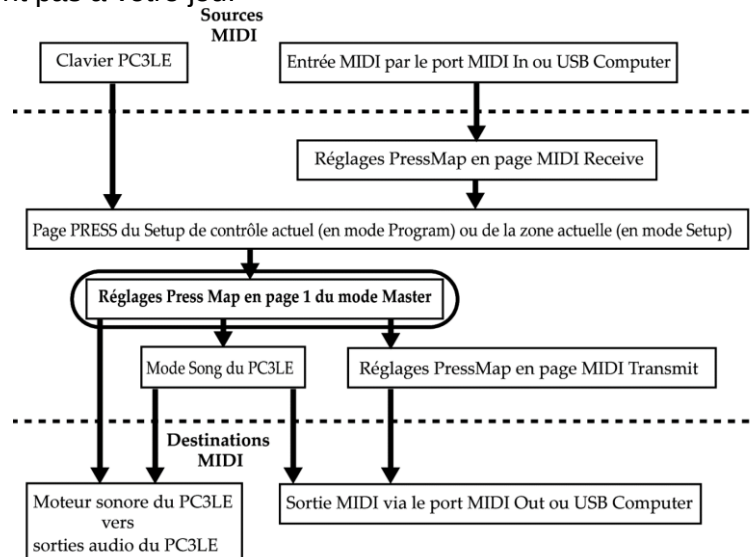
Source MIDI

La courbe de dynamique des pads affecte les valeurs de dynamique MIDI pour toutes les sources et destinations MIDI utilisées dans le PC3LE (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Différentes courbes de dynamique des pads donnent des valeurs de dynamique différentes pour une même force physique (rapidité) de frappe de pad. Chaque courbe applique une conversion différente aux dynamiques d'attaque MIDI reçues et change leur valeur avant de les laisser passer. La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres

pages qui affectent la dynamique d'attaque MIDI avant et après passage par la courbe de dynamique des pads. Voir le dernier paragraphe de « Courbe de dynamique (VelMap) » (Master) ci-dessus pour une description des types de courbe de dynamique.

Courbe de pression (Press Map) (Master)

Changez le réglage « Master Press Map » si vous trouvez que le PC3LE ne produit pas le niveau de pression (aftertouch) voulu (trop haut ou trop bas) avec votre style de jeu (force de pression des touches après leur enfoncement). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



Sources MIDI

La « courbe de pression Master » est une commande générale des valeurs de pression (aftertouch) MIDI utilisées dans le PC3LE. Les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sont créées pour chaque note en fonction de la force appliquée à la pression d'une touche après son enfoncement. La « courbe de pression Master » affecte les valeurs de pression (aftertouch) MIDI pour toutes les sources et destinations MIDI utilisées dans le PC3LE (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Différentes « courbes de pression Master » donnent des valeurs de pression (aftertouch) différentes pour une même force physique de pression sur la touche. Chaque courbe applique une conversion différente aux valeurs de pression (aftertouch) MIDI reçues et les change avant de les laisser passer. La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression (aftertouch), mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle par défaut ne convient pas à votre style de jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la pression (aftertouch) MIDI avant et après passage par la « courbe de pression Master ».

Linear,	La courbe par défaut, laisse passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer
2-4	courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus "souple")
4-7	courbes rendant de plus en plus difficile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus "dure").

Intonation

La plupart des musiques modernes occidentales se servent de ce que l'on connaît comme le tempérament égal ou gamme tempérée. Cela signifie que l'intervalle entre chaque demi-ton

de l'octave à 12 notes est précisément le même que chaque autre demi-ton. Cependant, beaucoup d'intervalles d'intonation (tempéraments) différents se sont développés au cours des siècles et selon les cultures et instruments, donc le tempérament égal ne conviendra pas à certains styles de musique. Le PC3LE vous propose un choix de 17 tempéraments différents utiles dans différents styles. En modifiant la valeur de ce paramètre, vous choisissez parmi les tempéraments enregistrés dans la mémoire du PC3LE. Chacun de ces tempéraments définit différents intervalles entre les demi-tons d'une seule octave (et qui sont reproduits sur toutes les octaves) en décalant la hauteur de chaque note en centièmes de demi-ton.

Faites défiler la liste des tempéraments, et écoutez les différences entre demi-tons. Certains intervalles peuvent être tout à fait différents du tempérament égal, mais vous remarquerez que toutes les notes sont précisément accordées avec les notes séparées d'une ou plusieurs octaves. C'est parce que les tempéraments définissent les intervalles à l'intérieur d'une seule octave, et appliquent ces intervalles à toutes les octaves.

Comme beaucoup d'instruments avant l'adoption du tempérament « éga », la plupart de ces tempéraments ont été conçus pour mieux sonner dans une tonalité spécifique. Bien que certaines aient été historiquement dans une tonalité différente, tous les tempéraments d'usine du PC3LE sont réglés par défaut sur la tonique C (do). Vous pouvez modifier la tonique du tempérament actuel au moyen du paramètre Int.Key (voir la section « Tonique du tempérament (Int.Key) » ci-dessous).

Liste et description des tempéraments

0	None	Aucun tempérament n'est utilisé, le tempérament est égal mais ne peut pas être édité.
1	Equal	Aucun désaccord des intervalles. La norme en musique occidentale moderne.
2	Classic Just	Les accordages sont basés sur le rapport des fréquences entre intervalles. C'est l'accordage d'origine de la musique classique européenne.
3	Just Flat 7th	Semblable à Classic Just, mais avec la 7e de dominante abaissée de 15 centièmes.
4	Harmonic	La quarte juste, le triton et la 7e de dominante sont fortement abaissés.
5	Just Harmonic	Approximation d'un tempérament historique.
6	Werkmeister	Du nom de son inventeur, Andreas Werckmeister. Assez proche du tempérament égal, ce tempérament a été développé pour permettre la transposition avec moins de dissonance.
7	1/5th Comma	Approximation d'un tempérament historique basé sur le système des commas.
8	1/4th Comma	Approximation d'un tempérament historique basé sur le système des commas.
9	Indian Raga	Basé sur les accordages destinés à la musique traditionnelle indienne.
10	Arabic	Orienté vers les accordages de la musique moyen-orientale.
11	BaliJava1	Basé sur la gamme pentatonique de la musique balinaise et javanaise.
12	BaliJava2	Une variation de BaliJava1, globalement un peu plus subtil.
13	BaliJava3	Une variation plus extrême.
14	Tibetan	Basé sur la gamme pentatonique chinoise.
15	CarlosAlpha	Développé par Wendy Carlos, une innovatrice en accordage microtonal, ce tempérament abaisse de plus en plus chaque intervalle, donnant une octave avec des intervalles d'un quart de ton.
16	Pyth/aug4	C'est un accordage pythagoricien, basé sur la gamme pentatonique grecque. Le triton est plus haut de 12 centièmes.
17	Pyth/dim5	C'est un accordage pythagoricien, basé sur la gamme pentatonique grecque.

Le triton est plus bas de 12 centièmes.

En général, vous devez choisir un tempérament non standard lorsque vous jouez des mélodies simples (et non pas des accords) dans un style de musique particulier. Quand vous utilisez des tempéraments basés sur des gammes pentatoniques, vous jouerez normalement des gammes pentatoniques pour reproduire plus précisément ces styles.

Tonique du tempérament (Int.Key)

Détermine la tonique, ou note de base, à partir de laquelle le tempérament choisi calcule ses intervalles.

- Si vous sélectionnez par exemple « G » (sol) comme tonique avec « Int.Key », et que le tempérament choisi abaisse la seconde mineure de 50 centièmes, alors G# sera un quart de ton plus bas par rapport au tempérament égal.
- Si vous réglez « Int.Key » sur « D », alors D# sera un quart de ton plus bas.
- Si vous utilisez des tempéraments non standard, vous voudrez régler « Int.Key » sur la tonalité dans laquelle vous jouez.
- Si le paramètre « Intonation » est réglé sur « Equal », changer « Int.Key » n'a aucun effet.

2.4.2 Page 2 du mode « Master » (MAST 2)

En page 2 du mode « Master », vous trouverez les réglages de la sortie numérique du PC3LE, du mode d'effet et du morceau par défaut. Vous y voyez les versions d'OS et d'objets, les réaffectations de « programmes » de batterie (Drum Remap), et pouvez y activer/désactiver le mode « General MIDI » et les démonstrations de « programme ».

```
Master Mode 2 Memory available:99%
Clock Source:Internal Output Clock:Off
Dig.Out Vol :Variable Drum Remap :None
FX Mode :Performance General MIDI :Off
O/S Version :0.20.12882 Demo Button :On
Object Ver :1.41.38 Buttons Mode:Off
Default Song:1 New Song
MAST 1 MAST 2 XMIT RECV Reset Delete
```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Clock Source	Internal, External	Internal
Dig.Out Vol	Variable, Fixed	Variable
FX Mode	Performance, Multitrack	Performance
O/S Version/Object Ver	Version actuelle d'O/S et d'objet	Version actuelle d'O/S et d'objet
Default Song	Liste des morceaux	1 New Song
Output Clock	Off, On	Off
Drum Remap	None, GM	None
General MIDI	Off, On	Off
Demo Button	On, Off	On
Buttons Mode	On, Off	Off

Clock Source

- Internal : le PC3LE génère son propre tempo
- External : le PC3LE peut se synchroniser sur le tempo d'un autre appareil à condition que celui-ci envoie des données d'horloge MIDI aux ports d'entrée **MIDI** ou **USB** du PC3LE. Voir Note importante à propos des séquenceurs externes : en page 10-9 pour des informations à ce sujet.

Dig.Out Vol

Le paramètre Dig.Out Vol (volume de sortie numérique) spécifie le comportement de la sortie numérique du PC3LE.

- Variable : la sortie numérique répond aux changements apportés par le curseur de volume
- Fixed : la sortie numérique produit un signal à volume fixe.

FX Mode

Avec FX Mode réglé sur « Performance », le PC3LE minimise l'interruption des effets existants lors des « changements de programme », et les valeurs de départ (paramètres de type Entry) n'interrompent pas les notes tenues lors des « changements de programme » en mode « Program » ou « Quick Access ». Lorsque le PC3LE est contrôlé par un séquenceur externe en mode « Program », régler « FX Mode » sur « Multitrack » minimisera l'interruption d'effet. « FX Mode » est réglé par défaut sur « Performance », à quelques exceptions près. En mode « Song », le mode « Multitrack » est toujours utilisé, quel que soit le réglage de ce paramètre en mode « Master ». Le paramètre « FX Mode » n'affecte pas non plus le mode « Setup » qui utilise son propre réglage « FX mode ».

O/S Version/Object Ver

Ces lignes affichent les numéros de version du système d'exploitation (OS) et du jeu d'objets actuellement installés.

Default Song

Utilisez le paramètre « Default Song » pour choisir le morceau qui sera par défaut chargé en mode « Song » à chaque mise sous tension du PC3LE.

Output Clock

Pour envoyer les messages d'horloge MIDI au port de sortie **MIDI Out**, réglez ce paramètre sur « On ». Sinon, réglez-le sur « Off ».

Drum Remap

Ce paramètre réaffecte tous les « programmes » de batterie conformément à la norme « General MIDI » (GM) selon une configuration de batterie (drum map) standard employée par de nombreux claviers et synthétiseurs. La « drum map GM » n'étant pas très intuitive en termes de jouabilité, le PC3LE utilise par défaut une disposition, plus intuitive et qui se prête mieux au jeu. Cependant, la « drum map GM » est si répandue que beaucoup de musiciens se sentent maintenant plus à l'aise pour jouer des « programmes » de batterie avec la « drum map GM ». Pour cette raison, le PC3LE est conçu de façon à pouvoir reconfigurer ces « programmes » selon la « drum map GM ».

Quand Drum Remap est réglé sur « None » en page « Master », aucune réaffectation ne se fait en mode « Program ». Quand « Drum Remap » est réglé sur « GM » en page « Master », le PC3LE reconfigure les « programmes » de batterie selon la « drum map GM ».

General MIDI

Ce paramètre active ou désactive le mode General MIDI (GM). Vous ne pouvez pas accéder au mode « Setup » ni au mode Quick Access en mode GM. En dehors de ce qui est indiqué dans cette section, toutes les autres fonctions du PC3LE restent normales en mode GM. En mode GM, le PC3LE se conforme spécifiquement à la norme General MIDI (GM1).

Présentation du General MIDI

Le General MIDI est une norme créée par l'association des fabricants d'instruments MIDI (MIDI Manufacturers Association) qui définit les caractéristiques spécifiques qu'un instrument MIDI doit avoir (voir le site web de la MMA : www.midi.org pour plus d'informations). Entre autres choses, la norme GM impose une banque standard de noms et numéros de « programmes », ainsi qu'une disposition (drum map) standard des sons de batterie sur le clavier pour que les séquences créées sur n'importe quel instrument GM soient jouées avec les bons instruments sur tout autre instrument GM, quel qu'en soit le fabricant. Le GM a de nombreux usages, par exemple il facilite l'utilisation par les musiciens de fichiers MIDI (SMF) pour partager des idées et collaborer bien qu'ayant des équipements différents. De plus, de nombreuses versions instrumentales de morceaux du domaine public peuvent être trouvées gratuitement sur internet sous la forme de fichiers MIDI files compatibles GM. Ces fichiers, comme tous les fichiers MIDI, offrent certains avantages par rapport à l'audio comme leur petite taille, la possibilité d'édition, d'orchestration, ou de modification du tempo pour travailler les séquences, ou même la conversion des notes en notation musicale standard avec une application tierce.

Vue d'ensemble du mode General MIDI

Une fois activé, le mode « Program » affichera l'ensemble des 128 noms de « programme GM » standard à la droite de l'écran (voir ci-dessous). En dehors d'une disposition et d'un choix de « programmes » différents, le mode « Program » fonctionne normalement (voir ci-dessous des infos sur le côté gauche de l'écran). Une séquence GM par défaut sera chargée, définissant les départs d'effet vers la réverb et le chorus, qui font partie de la norme GM. Les « programmes » de batterie seront aussi réorganisés selon la « drum map GM ». Les « programmes » standards du PC3LE ne seront pas visibles tant que le mode GM ne sera pas désactivé.

```

ProgramMode XPrst GM:1 #Ch:1
127 Applause
128 Gunshot
Program assigned:
4096 GM Piano 1 → 1 Ac Grand Piano
2 Bright Ac Piano
3 El Grand Piano
Octav- Octav+ Panic Reset XPose- XPose+

```

Remplacement des « programmes » General MIDI par défaut

Les sons GM du PC3LE sont des « programmes » du PC3LE adaptés pour bien fonctionner avec toutes les séquences GM, mais vous pouvez aussi éditer ou échanger ces « programmes » selon vos goûts. Le PC3LE a un éditeur qui vous permet de remplacer les « programmes » GM par défaut du PC3LE par n'importe quel autre programme d'usine ou personnel.

Par exemple, vous pourriez choisir un « programme » piano d'usine ou personnel pour remplacer le « programme GM 1 » par défaut, « Ac Grand Piano ». Ainsi, toute séquence GM qui emploie le « programme GM 1 » utilisera maintenant le nouveau « programme » de piano que vous avez choisi. Sinon, vous pouvez même choisir un instrument différent pour remplacer le « programme GM 1 » par défaut, comme le « programme » « 47 Harpsichord » du PC3LE. Ainsi, toute séquence GM qui emploie le « programme GM 1 » utilisera maintenant le nouveau « programme » de clavecin que vous avez choisi.

L'utilisation d'un « programme » du PC3LE qui ne ressemble pas à l'instrument nommé dans le « programme GM » sélectionné pourrait techniquement rendre le PC3LE incompatible avec le GM, mais certains utilisateurs le feront pour "remixer" les séquences GM.

Il est facile de remplacer les « programmes GM » par défaut afin de constituer un jeu de sons GM personnalisé. Une fois en mode « GM », le côté droit de l'écran « Program Mode » affiche une liste des « programmes GM » avec leur nom GM standard. Le côté gauche de l'écran vous montre quel « programme » du PC3LE est utilisé pour le « programme GM » sélectionné.

- Une pression sur le bouton curseur ◀ vous amène sur ce champ.

- Utilisez les boutons de curseur ▲/▼, le pavé **alphanumérique**, les boutons +/-, ou la molette **ALPHA** si vous souhaitez sélectionner un autre « programme » du PC3LE pour le « programme GM » sélectionné.
N'utilisez pas les boutons de « programme » ou de catégorie car ils changeront le « programme GM » actuellement sélectionné. C'est le « programme » nouvellement sélectionné dans le PC3LE qui sera utilisé par le « programme GM » actuel, bien que le nom de ce dernier ne change pas.
- Pour sauvegarder ces réglages, vous devez passer en mode « Master » puis en sortir. Les réglages sauvegardés peuvent être rappelés après la mise hors tension ou après avoir quitté le mode « GM ».
- Pour restaurer les « programmes » sélectionnés en usine pour le mode GM, pressez le bouton contextuel « Reset » (voir ci-dessous).

Demo Button

Le paramètre Demo Button détermine si une pression sur le bouton **PLAY/PAUSE** en mode « Program » lit ou non un morceau de démonstration pour le « programme » sélectionné. Réglez-le sur « Off » quand les boutons de transport servent à contrôler un séquenceur externe en mode « Program ».

Buttons Mode

- On : presser n'importe quel bouton du PC3LE produira des messages exclusifs de système (System Exclusive ou SysEx) envoyés par le port MIDI Out. Cela vous permet deux choses : contrôler à distance un autre PC3LE, et/ou enregistrer des séquences de programmation de pressions de bouton dans un séquenceur ou un ensemble logiciel spécialisé dans le SysEx.

Si le port **MIDI In** d'un autre PC3LE est connecté au port **MIDI Out** du premier, le second instrument répondra à chaque bouton pressé sur le premier instrument comme si vous pressiez ses propres boutons. Gardez à l'esprit que les deux appareils doivent être exactement dans les mêmes conditions (même page dans le même mode, avec des listes d'objets de RAM identiques) quand vous démarrez. Sinon, les pressions de boutons sur le premier instrument peuvent commander d'autres fonctions sur le second instrument.

À nouveau, il est important de garder à l'esprit que votre PC3LE doit être dans les mêmes conditions que quand vous avez enregistré la séquence de pressions de bouton. Si vous avez par exemple ajouté ou effacé des objets quelconques dans la RAM, la séquence de pressions de bouton sélectionnera d'autres objets quand vous lirez cette séquence.

2.4.3 MIDI Transmit (XMIT)

Utilisez les paramètres de la page de transmission MIDI (MIDI Transmit ou XMIT) pour contrôler la façon dont le PC3LE envoie les informations MIDI à son port **USB** ou **MIDI Out**. Ces réglages affectent dans une certaine mesure la réponse du PC3LE à ses propres claviers et contrôleurs, mais ils affectent principalement les réponses des autres appareils MIDI qui reçoivent des messages MIDI du PC3LE sur le canal spécifié par le paramètre « Channel » de cette page.

Quand un « programme » est sélectionné, aussi bien en mode « Program » qu'en mode « Quick Access », tous les réglages de la page « MIDI Transmit » sont effectifs, sauf « ChgSetups », qui ne s'applique qu'au chargement d'un « Setup ».

Quand un « Setup » est sélectionné, aussi bien en mode « Setup » qu'en mode « Quick Access », tous les réglages de la page « MIDI Transmit » sont effectifs, sauf « Channel » et « ProgChang » (voir ci-dessous pour des détails).

Quand du MIDI est envoyé au port USB ou MIDI Out en mode « Song », le mode « Song » ignore tous les réglages de la page MIDI Transmit.

```

MIDI Transmit
Destination:USB_MIDI+MIDI+LOCAL
Channel :0 VelMap :Linear
Transpose :0ST PressMap :Linear
ProgChange:On ChgSetups:Immediate
MAST 1 MAST 2 XMIT RECV Reset Delete

```

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Destination	USB_MIDI, MIDI, Local	USB_MIDI+MIDI+Local
Channel	1 à 16	1
Transpose	± 60 demi-tons (ST)	0
VelMap	Liste des courbes de dynamique	1 Linear
PressMap	Liste des courbes de pression	1 Linear
ProgChange	Off, On	On
ChgSetups	Immediate, KeyUp	Immediate

Destination

Le paramètre Destination indique au PC3LE quels sont les ports qui font passer l'information MIDI, et détermine si le générateur sonore du PC3LE reçoit des données MIDI. Choisissez la destination ou la combinaison de destinations voulue selon vos besoins.

- Local : désactive les ports USB et MIDI Out. Utilisez ce réglage si vous voulez faire jouer le PC3LE mais sans envoyer d'informations MIDI à d'autres instruments MIDI (commande locale uniquement).
- MIDI ou USB_MIDI : pour envoyer les données MIDI qu'à d'autres instruments MIDI par le port **MIDI** ou le port **USB**, et pas localement au générateur de sons du PC3LE.
- MIDI+Local : pour envoyer les données MIDI qu'au port MIDI Out et au générateur de sons du PC3LE.

Pour le mode « Setup », ce paramètre agit comme un filtre final des ports qui enverront les informations MIDI. Par exemple, si ce paramètre est réglé sur MIDI_USB+MIDI, et si le paramètre « Destination » d'une « zone » de « Setup » est sur « MIDI+Local » en page « SetupMode:CH/PRG », les données MIDI ne seront transmises que par le port MIDI traditionnel. Les deux paramètres « Destination » de « MIDI Transmit » et de « Setup » en page « SetupMode:CH/PRG » agissent comme des filtres et les deux sont actifs en mode « Setup ».

Note : ce paramètre n'a aucun effet en mode « Song ». En mode « Song », chaque destination de piste ignore ce paramètre.

Channel

Détermine le canal MIDI qu'utilise le PC3LE pour transmettre les messages MIDI sans utiliser un « Setup » ou le mode « Song » (chaque « zone » le détermine dans un « Setup », chaque piste le détermine dans un morceau ou séquence). La valeur de ce paramètre correspond au canal MIDI actuel affiché sur la ligne supérieure de la page « Program Mode ». Si vous changez le canal MIDI actuel en mode « Program », le réglage de ce paramètre change parallèlement, et vice versa.

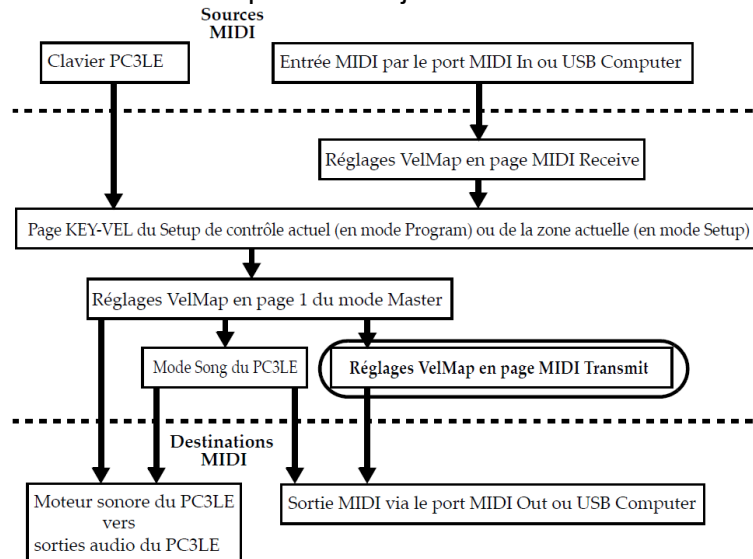
Transpose

Ce paramètre affecte la transposition qui est appliquée au flux de données MIDI. Le réglage de ce paramètre transpose les notes du PC3LE, tout comme celles reçues du PC3LE par des esclaves. Ce réglage de transposition reflète les réglages de transposition des pages principales « Program » et « Setup ». Sa valeur est ajoutée aux réglages de transposition faits

ailleurs. Ce paramètre n'a aucun effet sur les données MIDI envoyées à partir du mode « Song ».

VelMap (courbe de transmission de dynamique)

Changez le réglage « VelMap » de « MIDI Transmit » si vous trouvez que l'équipement MIDI externe que vous déclenchez ne produit pas le niveau de note voulu (trop fort ou trop faible) avec votre style de jeu (dynamique d'enfoncement des touches). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



Destinations MIDI

La courbe de transmission de dynamique affecte la façon dont le PC3LE envoie les valeurs de dynamique MIDI à son port **USB** ou **MIDI Out** (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de dynamique différentes pour la même dynamique d'attaque MIDI reçue. Chaque courbe applique une conversion différente aux dynamiques d'attaque MIDI reçues et change leur valeur avant de les transmettre au port USB ou MIDI Out (ce paramètre n'a aucun effet sur les données MIDI envoyées à partir du mode « Song » ou au générateur de sons (moteur sonore) du PC3LE).

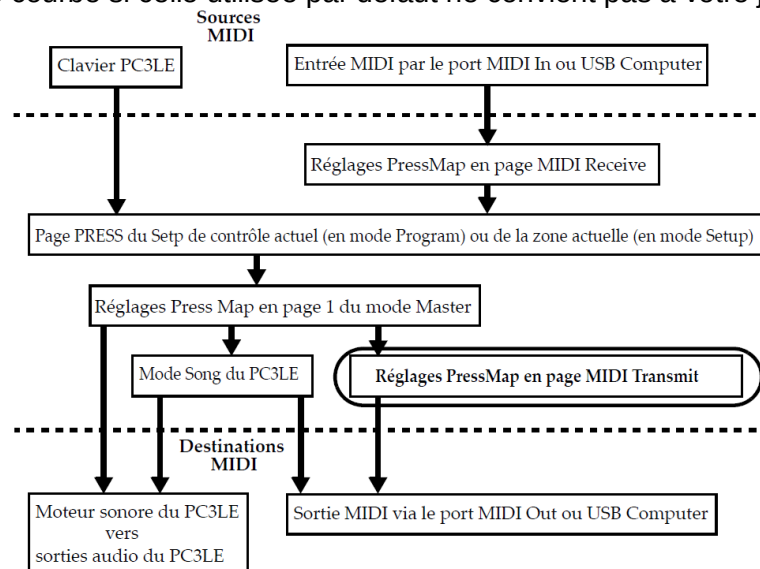
La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la dynamique d'attaque MIDI avant passage par la courbe de transmission de dynamique « VelMap ».

Linear	(par défaut) laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer
Light 1-3	courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (« Light 3 » donnant la sensation de toucher le plus "léger"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu léger
Hard 1-3	Courbes rendant de plus en plus dure la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (« Hard 3 » donnant la sensation de toucher le plus "lourd"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu lourd
Piano Touch	simule la réponse dynamique générale d'un piano acoustique, et convient le mieux pour jouer des sons de piano acoustique
Easy Touch	semblable aux réglages « Light », rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir, mais elle permet un contrôle plus délicat sur les hautes dynamiques en ne gonflant pas autant la dynamique MIDI pour les dynamiques fortes que pour les dynamiques moyennes

GM Receive | imite la courbe de dynamique communément utilisée par les claviers qui utilisent un ensemble de sons General MIDI (GM). Par rapport à la courbe Linear, la courbe « GM Receive » donne des dynamiques MIDI plus élevées pour les frappes moyennes

PressMap (courbe de transmission de pression)

Changez le réglage « PressMap » de « MIDI Transmit » si vous trouvez que l'équipement MIDI externe que vous déclenchez ne produit pas la pression (aftertouch) voulue (trop forte ou trop faible) avec votre style de jeu (force de pression sur les touches après l'enfoncement). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



La courbe de transmission de pression affecte la façon dont le PC3LE envoie les valeurs de pression (aftertouch) MIDI à son port **USB** ou **MIDI Out** (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de pression (aftertouch) différentes pour la même pression MIDI reçue. Chaque courbe applique une conversion différente aux valeurs de pression MIDI reçues et les change avant de les transmettre au port **USB** ou **MIDI Out** (ce paramètre n'a aucun effet sur les données MIDI envoyées à partir du mode « Song » ou au générateur de sons (moteur sonore) du PC3LE). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression (aftertouch), mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle par défaut ne convient pas à votre style de jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la pression (aftertouch) MIDI avant passage par la courbe de transmission de pression.

- Linear : Courbe par défaut laissant passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer.
- 2-4 : Courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus "souple").
- 4-7 : Coubes rendant de plus en plus difficile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus "dure").

ProgChange

- On : le PC3LE envoie des messages de « changement de programme » à son port **USB** ou **MIDI Out** quand vous sélectionnez des « programmes » ou des « Setups » depuis la face avant ou votre contrôleur MIDI.
- Off : pour changer les « programmes » sur le PC3LE sans pour autant envoyer de messages de « changement de programme » au port **USB** ou **MIDI Out**. Ce paramètre n'affecte pas le type de message de « changement de programme » qui est envoyé ; il détermine juste si ces messages sont ou non envoyés (le type de message de « changement de programme » est déterminé par le paramètre « BankMode » de la page « CH/PROG » dans l'« éditeur de Setup » de votre « Setup de contrôle ». Voir « L'éditeur de Setup » en page 7-5 pour plus de détails).

Note : le paramètre « ProgChang » s'applique à tous les modes sauf aux modes « Song » et « Setup » (ou quand un « Setup » est chargé depuis le mode « Quick Access »). Les « Setups » ignorent le réglage « ProgChang » et utilisent à la place le paramètre « EntryProgChg » de la page « SetupMode:CH/PROG » (voir « Page Canal/« programme » (CH/PROG) » en page 7-6). Les morceaux ou séquences ignorent ce réglage « ProgChang » et utilisent à la place le paramètre « ProgChang » de la page « Song:Event Filter Playback », accessible grâce au bouton contextuel « PLYFLT » en mode « Song ».

ChgSetups

Ce paramètre détermine le timing exact des changements de « Setup » quand vous sélectionnez un autre « Setup », soit par une méthode d'entrée de donnée normale, soit via des messages MIDI de « changement de programme ».

- KeyUp : pour que les changements de « Setup » n'interviennent que lorsque vous aurez relâché toutes les notes actuellement tenues.
- Immediate : pour que ces changements s'effectuent dès que vous sélectionnez le « Setup ».

2.4.4 MIDI Receive (RECV)

```

MIDI Receive
Basic Chan :1          VelMap      :Linear
MIDI Mode   :Multi     PressMap    :Linear
PrgChgMode  :Extended  SysExID     :0
BankSelect  :Ctl 0/32  AllNotesOff :Normal
LocalKbdCh  :None
MAST 1 MAST 2 XMIT RECV Reset Delete

```

La page de réception MIDI (MIDI Receive ou RECV) est l'endroit où vous définissez la réponse du PC3LE aux signaux MIDI entrants (à une exception près concernant le mode « Quick Access », que nous expliquerons plus tard).

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Basic Chan	1 à 16	1
MIDI Mode	Omni, Poly, Multi	Multi
VelMap	Liste des courbes de dynamique	1 Linear
PressMap	Liste des courbes de pression	1 Linear
PrgChgMode	Liste des types de changement de programme	Extended
SysExID	0 à 127	0
BankSelect	Ctl 0, Ctl 32, Ctl 0/32	Ctl 0/32
AllNotesOff	Normal, Ignore	Normal
LocalKbdCh	None, 1 à 16	None (aucun)

Basic Chan

Le canal de base (Basic Chan) détermine le canal qui sera toujours disponible pour recevoir les informations MIDI. En fonction du mode de réception MIDI (ci-après), le canal de base peut être le seul canal de réception, ou un parmi plusieurs.

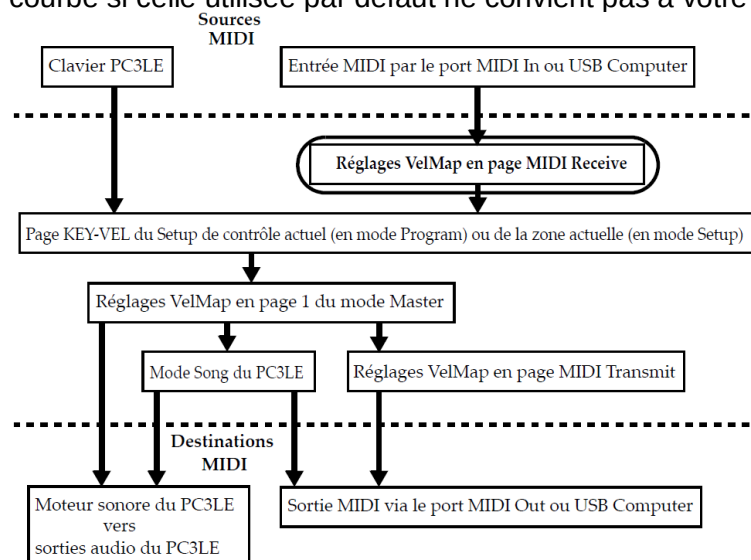
MIDI Mode Voir changement avec le l'OS suivant

Le paramètre MIDI Mode détermine les capacités de réception MIDI du PC3LE.

Omni	le PC3LE répond aux événements MIDI entrants sur tous les canaux MIDI, et les joue sur le canal actuel. Cela ne sert d'habitude que pour établir un diagnostic
Poly	le PC3LE ne répond qu'aux événements envoyés sur le canal MIDI actuel du PC3LE (celui affiché en ligne supérieure de la page « Program mode »). En mode « Poly », le canal actuellement sélectionné est toujours le canal de base, donc si vous changez les canaux, le canal de base change en conséquence
Multi	(par défaut), le PC3LE répond aux événements sur tous les canaux actifs. C'est le mode que vous devez utiliser lorsque vous pilotez le PC3LE avec un séquenceur, car vous pouvez faire jouer un « programme » différent sur chaque canal.

VelMap (courbe de réception de dynamique)

Changez le réglage de courbe de réception de dynamique « VelMap » si le déclenchement du PC3LE depuis un équipement MIDI externe donne des notes trop fortes ou trop faibles. La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu.



Destinations MIDI

La courbe de réception de dynamique affecte la façon dont le PC3LE reçoit les valeurs de dynamique MIDI de son port **USB** ou **MIDI Out** (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de dynamique différentes pour la même dynamique d'attaque MIDI reçue. Chaque courbe applique une conversion différente aux dynamiques d'attaque MIDI reçues et change leur valeur avant de les laisser passer (ce paramètre n'a aucun effet sur les données MIDI envoyées à partir du clavier du PC3LE).

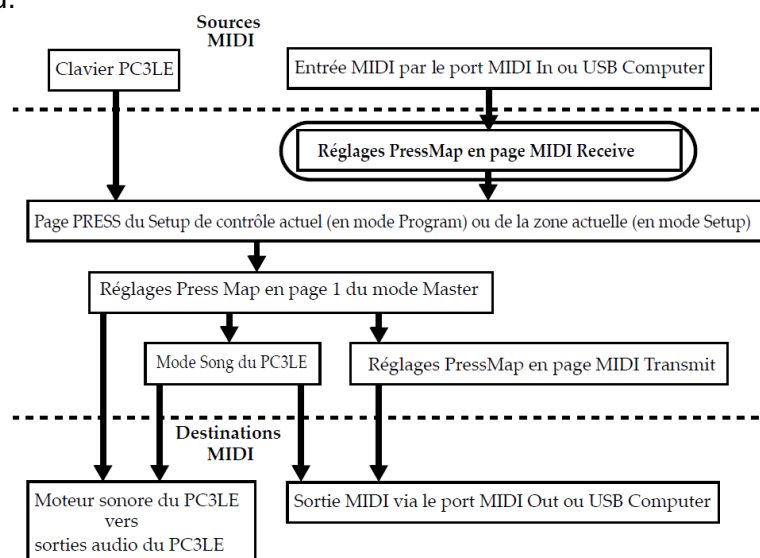
La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression dynamique, mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle utilisée par défaut ne convient pas à votre jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la dynamique d'attaque MIDI avant passage par la courbe de réception de dynamique VelMap.

Linear | La courbe par défaut, « », laisse passer les dynamiques MIDI sans les changer

Light 1-3	Courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (« Light 3 » donnant la sensation de toucher le plus "léger"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu léger
Hard 1-3	Courbes rendent de plus en plus dure la production de hautes dynamiques MIDI pour la même dynamique d'attaque (« Hard 3 » donnant la sensation de toucher le plus "lourd"), ces courbes conviendront donc mieux à ceux qui ont un jeu lourd. « Piano Touch » simule la réponse dynamique générale d'un piano acoustique, et convient le mieux pour jouer des sons de piano acoustique
Easy Touch	semblable aux réglages « Light », rendant les dynamiques élevées plus faciles à obtenir, mais elle permet un contrôle plus délicat sur les hautes dynamiques en ne gonflant pas autant la dynamique MIDI pour les dynamiques fortes que pour les dynamiques moyennes
GM Receive	imite la courbe de dynamique communément utilisée par les claviers qui utilisent un ensemble de sons « General MIDI » (GM). Par rapport à la courbe « Linear », la courbe « GM Receive » donne des dynamiques MIDI plus élevées pour les frappes moyennes.

PressMap (courbe de réception de pression)

Changez le réglage « PressMap » de réception MIDI (MIDI Receive) si le déclenchement du PC3LE depuis un équipement MIDI externe ne donne pas la pression (aftertouch) voulue (trop forte ou trop faible) avec votre style de jeu (force de pression sur les touches après l'enfoncement). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression (aftertouch), mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle par défaut ne convient pas à votre style de jeu.



Destinations MIDI

La courbe de réception de pression affecte la façon dont le PC3LE reçoit les valeurs de pression (aftertouch) MIDI de son port **USB** ou **MIDI Out** (le rectangle encadré ci-dessus donne son emplacement sur le parcours du signal MIDI). Des courbes différentes produisent des valeurs de pression (aftertouch) différentes pour la même pression MIDI reçue. Chaque courbe applique une conversion différente aux valeurs de pression (aftertouch) MIDI reçues et les change avant de les laisser passer (ce paramètre n'a aucun effet sur les données MIDI envoyées à partir du clavier du PC3LE). La courbe par défaut procure la plus grande plage d'expression de pression (aftertouch), mais vous pouvez choisir une autre courbe si celle par défaut ne convient pas à votre style de jeu. Voir le schéma ci-dessus pour les autres pages qui affectent la pression (aftertouch) MIDI avant passage par la courbe de réception de pression.

Linear	La courbe par défaut « », laisse passer les valeurs de pression (aftertouch) MIDI sans les changer
2-4	Courbes rendant de plus en plus facile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus “souple”)
4- 7	courbes rendant de plus en plus difficile la production de hautes valeurs de pression MIDI pour une même pression physique appliquée à une touche (4 étant la plus “dure”)

AllNotesOff

Normal	le PC3LE répond aux messages All Notes Off (relâchement de toutes les notes) reçus par MIDI.
Ignore	ces messages sont ignorés. Si vous utilisez un produit Roland comme contrôleur MIDI pour votre PC3LE, vous devriez régler ce paramètre sur « Ignore ». En effet, quelques anciens produits Roland envoient occasionnellement un message « All Notes Off » lorsqu’aucune touche n’est plus pressée, même si vous maintenez les notes avec une pédale. Vous pourriez constater que toutes les tenues manquent dans votre séquence, si par exemple vous pilotez votre PC3LE depuis un des séquenceurs physiques de Roland. Régler ce paramètre sur « Ignore » résoudra ce problème

Quel que soit ce réglage de ce paramètre, le PC3LE répond toujours à son propre bouton « Panic » en coupant toutes les notes et tous les contrôleurs actifs.

PrgChgMode

Détermine comment le PC3LE répond aux messages de « changement de programme » reçus via MIDI. Voir Formats de « changement de programme » en page 9-25 pour une explication des diverses valeurs possibles de ce paramètre.

SysExID

Le paramètre SysExID (identifiant pour messages exclusifs de système) différencie les appareils MIDI de même modèle. Vous ne devriez pas avoir à changer le réglage par défaut de 0 à moins que vous ne possédiez plusieurs PC3LE (ou PC3, K2600, K2500, K2000) recevant des messages SysEx d'une même source. Dans ce cas, assurez-vous que chaque instrument a un identifiant SysExID différent.

Vous pouvez alors envoyer des messages SysEx directement au PC3LE approprié grâce à l'octet SysExID qui est inclus dans chaque message SysEx. Une valeur de 127 est synonyme de “réception universelle”. C'est-à-dire qu'avec cette valeur, un message SysEx est interprété par le PC3LE quel que soit son réglage d'identifiant SysExID.

BankSelect

BankSelect (sélection de banque) vous permet de choisir si le PC3LE doit répondre au contrôleur (CC) 0, au CC 32 ou aux deux. En effet, les fabricants ont choisi soit une méthode soit l'autre. Les trois valeurs possibles pour ce paramètre sont

- Ctl 0 Ne répond qu'au contrôleur (CC) 0.
- Ctl 32 Ne répond qu'au contrôleur (CC) 32.
- Ctl 0/32 Répond aux contrôleurs (CC) 0 et 32.

LocalKbdCh

Le canal de clavier local (LocalKbdCh) permet à un appareil MIDI externe de fonctionner comme si c'était le clavier et les contrôleurs physiques du PC3LE. Cela permet à un canal MIDI d'un appareil MIDI externe de contrôler plusieurs canaux MIDI du PC3LE, même si cet appareil MIDI externe ne transmet que sur un seul canal MIDI.

En mode « Setup », quand le paramètre « LocalKbdCh » est réglé sur le canal de transmission de l'appareil MIDI externe, le « Setup » est joué depuis l'appareil MIDI externe comme il le serait depuis le clavier du PC3LE. Voir la section « Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes » en page 9-22 ci-dessous pour des détails sur la réception de messages de changement de commande (CC) en provenance d'un appareil MIDI externe quand un canal de clavier local (LocalKbdCh) est réglé. De plus, en mode « Setup », quand le paramètre « LocalKbdCh » est réglé sur le canal de transmission de l'appareil MIDI externe, le MIDI externe reçu par une « zone » est envoyé à la destination fixée par le paramètre « Destination » de la page « CH/ PROG » de chaque « zone » (voir « Destination » en page 7-7 pour des détails). Dans ce cas, si une « zone » envoie le MIDI externe aux ports **USB** ou **MIDI Out**, les messages MIDI sont réaffectés au canal de la « zone », et toute transposition de note programmée pour la « zone » est appliquée.

En mode « Setup », quand le paramètre LocalKbdCh est réglé sur None (aucun), un appareil MIDI externe fera jouer un simple « programme ». Le « programme » joué sera celui de la « zone » du « Setup » sélectionné ayant son paramètre « Channel » (en page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup ») réglé sur le canal sur lequel d'émission de l'appareil MIDI externe (si aucun paramètre « Channel » de « zone » ne correspond, l'appareil externe fait jouer le dernier « programme » utilisé par ce canal en mode « Program » ou « Setup »). Lorsque le « programme » d'une « zone de Setup » est joué par un contrôleur MIDI externe avec le paramètre « LocalKbdCh » est réglé sur « None », les paramètres MIDI du « Setup » (plus particulièrement la tessiture et la transposition) ne sont pas appliqués (voir « InputChannel (canal d'entrée) » en page 7-8 pour des détails sur l'application de ces paramètres quand on joue d'une seule « zone » depuis un appareil MIDI externe). En outre, en mode « Setup », quand « LocalKbdCh » est réglé sur « None », le MIDI externe envoyé à n'importe quel canal sort par le port de renvoi **MIDI Thru**, mais pas par le port **MIDI Out** ni **USB**.

Le paramètre « LocalKbdCh » affecte aussi la façon dont les appareils MIDI externes interagissent avec le mode Program. En mode « Program », quand le paramètre « LocalKbdCh » est réglé sur le canal de transmission de l'appareil MIDI externe, l'appareil MIDI externe fait jouer le « programme » du canal actuellement sélectionné en page principale du mode « Program » (la page principale du mode « Program » affiche le canal actuel à droite dans la ligne du haut). Dans ce cas, le MIDI externe reçu par un « programme » est envoyé à la destination établie par le paramètre « Destination » de la page « MIDI Transmit » du mode « Master » (voir « Destination » en page 9-12 pour des détails).

En mode « Program », quand le paramètre « LocalKbdCh » est réglé sur « None », un appareil MIDI externe déclenchera le « programme » sur le canal transmis, quel que soit le canal actuellement sélectionné en page principale du mode « Program ». Dans ce cas, le MIDI externe envoyé à n'importe quel canal sort par le port de renvoi **MIDI Thru**, mais pas par le port **MIDI Out** ni **USB**.

2.4.4.1 Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes

Si vous utilisez un appareil MIDI externe avec le PC3LE, vous pouvez contrôler beaucoup des paramètres de « programme » du PC3LE en envoyant des messages MIDI de changement de commande (CC) depuis l'appareil MIDI externe. Chaque paramètre que vous souhaitez contrôler doit avoir un CC assigné dans l'« éditeur de programme » (voir la section ci-dessous : Assignation d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de « programme »). Voir les sections suivantes pour des détails sur l'emploi de CC externes avec les réglages disponibles dans les modes Program et « Setup ».

Pour des détails sur les paramètres contrôlables des « programmes V.A.S.T. », voir La page « PARAMETERS » en page 6-9 :

Assignation d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de « programme »

Pour chaque « programme », l'éditeur de « programme » peut servir à assigner un numéro de contrôleur (CC) MIDI externe en vue de contrôler chaque paramètre de la page Parameters.

- Pour assigner un numéro de CC à un paramètre, sélectionnez la rangée du paramètre souhaité en page « Parameters », utilisez le pavé **alphanumérique** pour saisir le numéro de CC dans la colonne de droite de cette rangée, puis pressez **ENTER**. Avec la colonne de droite sélectionnée, vous pouvez aussi assigner un numéro de CC en maintenant pressé le bouton **ENTER** et en envoyant la valeur de CC voulue depuis le contrôleur MIDI externe. Quand on assigne un numéro de CC en page « Parameters », ce numéro peut être affiché dans le champ source sous forme du nom d'usage par défaut de ce CC.

Emploi de CC externes en mode Program, LocalKbdCh=None

Pour contrôler un paramètre de « programme » via un CC MIDI externe en mode « Program », le paramètre doit d'abord avoir une source assignée dans l'« éditeur de programme », comme décrit dans la section « Assignation d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de "programme" » ci-dessus. Pour contrôler un paramètre de « programme » assigné avec « LocalKbdCh » réglé sur « None », envoyez le numéro de CC assigné sur le canal qui contient le « programme ».

Emploi de CC externes en mode Program, LocalKbdCh activé

Pour contrôler un paramètre de « programme » via un CC MIDI externe en mode « Program », le paramètre doit d'abord avoir une source assignée dans l'« éditeur de programme », comme décrit dans la section « Assignation d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de "programme" » ci-dessus. Quand on utilise « LocalKbdCh » en mode « Program », il vaut mieux assigner les paramètres à contrôler avec les CC par défaut du « Setup de contrôle », car ils correspondent aux destinations par défaut des contrôleurs physiques (voir le tableau « Assignations par défaut du Setup de contrôle » en page 9-25).

Le canal de clavier local (LocalKbdCh) fait se comporter les commandes d'un contrôleur MIDI externe comme s'il s'agissait des contrôleurs physiques du PC3LE. En mode « Program », quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour « LocalKbdCh », les CC externes peuvent contrôler les destinations fixées pour chacun des contrôleurs physiques du PC3LE. Envoyez le CC par défaut d'un contrôleur physique pour contrôler sa destination (voir le tableau Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel) ci-après pour les valeurs par défaut). En mode « Program », ces destinations sont fixées dans le « Setup de contrôle » (voir « Le Setup de contrôle » en page 7-5 pour des détails). Pour contrôler un paramètre assigné, envoyez le CC assigné par défaut à un contrôleur physique sur le canal réglé pour « LocalKbdCh ».

Si un canal est réglé pour « LocalKbdCh » alors que vous envoyez des CC sur un autre canal, ces CC seront normalement reçus par le « programme » sur ce canal.

Emploi de CC externes en mode « Setup », LocalKbdCh=None, Input Channel=None

Pour contrôler un paramètre de « programme » via un CC MIDI externe en mode « Setup », le paramètre doit d'abord avoir une source assignée dans l'« éditeur de programme », comme décrit dans la section Assignation d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un

paramètre de « programme » ci-dessus. Pour contrôler un paramètre assigné, envoyez le numéro de CC assigné sur le canal de la « zone de Setup » qui contient le « programme ».

Emploi de CC externes en mode Setup, LocalKbdCh activé, Input Channel=None

Pour contrôler un paramètre de « programme » via un CC MIDI externe en mode « Setup », le paramètre doit d'abord avoir une source assignée dans l'« éditeur de programme », comme décrit dans la section « Assignation » d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de « programme » ci-dessus.

Le canal de clavier local (LocalKbdCh) fait se comporter les commandes d'un contrôleur MIDI externe comme s'il s'agissait des contrôleurs physiques du PC3LE. En mode « Setup », quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour LocalKbdCh, les CC externes peuvent contrôler les destinations fixées pour chacun des contrôleurs physiques du PC3LE. Envoyez le CC par défaut d'un contrôleur physique pour contrôler sa destination (voir « tableau Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel) » ci-après pour les valeurs par défaut). Le CC est reçu en mode « Setup » et envoyé à un « programme » en fonction de la destination fixée en mode « Setup »

- Dans l'« éditeur de Setup », utilisez le pavé **alphanumérique** pour régler les champs Dest, OnControl ou OffControl de chaque contrôleur physique du PC3LE sur les CC que vous avez assignés en mode « Program »
Quand vous réglez une destination de CC, le numéro peut se transformer en nom du contrôleur physique du PC3LE qui utilise par défaut ce CC.
Si vous créez un « Setup » en vous servant comme modèle du « Setup 126 » Internal Voices, les numéros de CC par défaut seront déjà fixés pour chaque destination de contrôleur physique (ne sauvegardez pas un « Setup » dans le n°126, le « Setup 126 Internal Voices » est le « Setup de contrôle » par défaut du PC3LE, voir « Le Setup de contrôle » en page 7-5 pour des détails).

Note : en mode « Setup », quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour « LocalKbdCh », tout CC envoyé qui n'est pas dans le tableau Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel) (voir ci-après) est envoyé aux « programmes » de toutes les « zones du Setup ».

Si un canal est réglé pour « LocalKbdCh » alors que vous envoyez des CC sur un autre canal, ces CC seront normalement reçus par le « programme » de la « zone de Setup » réglée sur ce canal.

Emploi de CC externes en mode « Setup », LocalKbdCh=None, Input Channel activé

Pour contrôler un paramètre de « programme » via un CC MIDI externe en mode « Setup », le paramètre doit d'abord avoir une source assignée dans l'éditeur de « programme », comme décrit dans la section « Assignation » d'un numéro de CC externe comme source de contrôle d'un paramètre de programme » ci-dessus.

Pour utiliser un canal d'entrée avec « InputChannel » (voir page 7-8,) LocalKbdCh doit être réglé sur None. Le canal d'entrée réglé avec « InputChannel » fait se comporter les commandes d'un contrôleur MIDI externe comme s'il s'agissait des contrôleurs physiques du PC3LE. Quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour « InputChannel », les CC externes peuvent contrôler les destinations fixées pour chacun des contrôleurs physiques du PC3LE. Envoyez le CC par défaut d'un contrôleur physique pour contrôler sa destination (voir « tableau Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel) » ci-après pour les valeurs par défaut). Le CC est reçu en mode « Setup » et envoyé à un « programme » en fonction de la destination fixée en mode « Setup »

- Dans l'« éditeur de Setup », utilisez le **pavé alphanumérique** pour réglér les champs « Dest », « OnControl » ou « OffControl » de chaque contrôleur physique du PC3LE sur les CC que vous avez assignés en mode « Program ».
Quand vous réglez une destination de CC, le numéro peut se transformer en nom du contrôleur physique du PC3LE qui utilise par défaut ce CC.
Si vous créez un « Setup » en vous servant comme modèle du « Setup 126 Internal Voices », les numéros de CC par défaut seront déjà fixés pour chaque destination de contrôleur physique. (ne sauvegardez pas un « Setup » dans le n°126, le « Setup 126 Internal Voices » est le « Setup de contrôle » par défaut du PC3LE, voir « Le Setup de contrôle » en page 7-5 pour des détails).

Note : en mode « Setup », quand un contrôleur MIDI externe envoie un CC sur le canal réglé pour « Input Channel », tout CC envoyé qui n'est pas dans le tableau Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel) (voir ci-après) est aussi envoyé au « programme » de ce canal.
Si un canal est réglé pour « InputChannel » alors que vous envoyez des CC sur un autre canal, ces CC seront normalement reçus par le « programme » de la « zone de Setup » réglée sur ce canal.

Réaffectation des CC MIDI externes pour le canal de clavier local (LocalKbdCh) et le canal d'entrée (Input Channel)

Contrôleur physique du PC3LE	N° de CC MIDI qui contrôle par défaut la destination assignée à chaque contrôleur physique du PC3LE dans l'éditeur deSetup
Molette de hauteur (Pitch Bend)	Non applicable, répond aux messages MIDI de Pitch Bend
Molette de modulation	1
Bouton Arp	78
Bouton Arp Latch	79
Pédale CC (volume)	11
Pression (aftertouch de clavier)	Non contrôlable par CC MIDI
Pédale SW 1 (sustain)	64
Pédale SW 2	66
Bouton rotatif 1 (Timbre)	6
Bouton rotatif 2 (Mod)	13
Boutons rotatifs 3 (Envelope), 4 (Effect), 5 (Reverb), 6-8 (CTL6-8)	22-27
Bouton rotatif 8 (CTL8)	85
Bouton rotatif 9 (CTL9)	28
Bouton rotatif 10 (CTL10)	30
Boutons rotatifs 11-15 (CTL11-15)	102-106
Commutateurs programmables 1-10 (SW1-10)	68-77

Assignations par défaut du Setup de contrôle

PC3LE Physical Controller Controllers Page Name (And Front Panel Name)	Continuous Controller Number And Name
Molette de modulation	1 (MWheel)
Pitch Bend vers le haut	130 (PitchUp)
Pitch Bend vers le bas	131 (PitchDwn)

PC3LE Physical Controller Controllers Page Name (And Front Panel Name)	Continuous Controller Number And Name
Pédale SW 1	64 (Sustain)
Pédale SW 2	66 (Sostenuto)
Pédale CC 1	11 (Expression)
Pression (aftertouch)	132 (Pression)
Commutateur Arp. Enable	147 (ArpOn), 148 (ArpOff)
Commutateur Arp. Latch	157 (Latch)
Bouton rotatif 1 (Timbre,) Bouton rotatif 2 (Mod)	14-15 (MIDI14-15)
Boutons rotatifs 3 (Envelope), 4 (Effect), 5 (Reverb), 6 (CTL6)	16-19 (CtlA-D)
Boutons rotatifs 7-15 (CTL7-15)	20-28 (MIDI 20-28)
Commutateurs 1-4 (SW1-4)	80-83 (MIDI 80-83)
Commutateurs 5-10 (SW5-10)	85-90 (MIDI 85-90)

2.4.5 Formats de « Programme Change »

Le PC3LE peut mémoriser plus de « programmes » que ne peut en gérer la norme MIDI (le MIDI ne vous permet d'envoyer que les numéros de « programme 0 à 127 » ou « 1 à 128 »). Nous avons donc conçu un système qui rend la sélection de « programme » plus flexible. Cela concerne aussi bien la sélection de « programmes » depuis la face avant du PC3LE que via MIDI.

Mode de changement de programme	Pour l'emploi avec :
Extended	Changements de programme par "banques" de 128 numéros. C'est pour connecter un appareil MIDI générique comme un clavier de commande.
K2600	Changements de banque et de programme propres au K2600.

Le PC3LE vous permet de travailler avec des milliers de numéros de « changement de programme ». Ils sont organisés en 16 "banques" de 128 chacune, démarrant au programme 0. Par exemple, la banque 1 contient les « programmes 0-127 », la banque 2 les « programmes 128-255 », la banque 3 les « programmes 256-383 », etc. Comme les « programmes » du PC3LE commencent par le « programme 0 », le numéro de changement de « programme » pour chaque « programme » est égal à son numéro d'objet majoré de 1. Le PC3LE peut utiliser plusieurs formats différents pour interpréter les messages de changement de commande. La valeur du paramètre « ProgChgMode » de la page RECEIVE détermine le format utilisé, et vous devez le choisir en fonction de votre système MIDI.

Si vous pensez que vous changerez toujours les « programmes » depuis la face avant de votre PC3LE, la sélection de « programme » revient à saisir le numéro d'objet du « programme » sur le **pavé alphanumérique** et à presser **ENTER**. Même les numéros de « programme » supérieurs à l'habituelle limite MIDI de 127 peuvent être sélectionnés de cette façon.

« Changements de programme » étendus (Extended)

Si vous contrôlez votre PC3LE depuis un appareil MIDI qui peut gérer le format de changement de « programme » à contrôleur MIDI 0 ou 32, vous aurez la plus grande flexibilité en réglant « ProgChgMode » sur « Extended ».

Quand vous utilisez le format Extended pour le « changement de programme », alors selon la valeur du paramètre BankSelect en page « MIDI Receive » (RECV) du mode « Master », le PC3LE répondra à l'une ou l'autre des commandes MIDI 0 ou 32 pour la sélection de banque,

et aux messages standards de « changement de programme » au sein de la banque sélectionnée. Différentes valeurs donnent des résultats différents, comme indiqué dans le tableau suivant :

Mode de commande de changement de programme	Valeur du message	Résultat
Contrôleur MIDI 0 ou 32 (CC 0 ou CC 32)	0 à 16	Sélectionne une "banque" 0-16
Standard (Chgt de prog.)	0 à 127	Sélectionne le numéro de programme correspondant (moins 1) dans la banque sélectionnée

Si votre PC3LE est déjà réglé sur la banque que vous souhaitez utiliser (groupe de 128 « programmes » partant de 0), vous pouvez lui envoyer un simple message standard de « changement de programme » de 0 à 127 pour sélectionner les « programmes » dans cette banque. La réponse du PC3LE dépend du réglage du paramètre « BankSelect » en page « MIDI Receive » (RECV) du mode « Master ». Si vous souhaitez changer de banque de « programmes », le PC3LE doit recevoir un message CC (changement de commande ou contrôleur MIDI) 0 ou 32 avec une valeur comprise entre 0 et 127. Le prochain message de « changement de programme » dans la plage 0–127 sélectionnera le « programme » de numéro correspondant dans la banque nouvellement sélectionnée. Le tableau d'exemples suivant devrait clarifier tout cela.

Message de changement de banque reçu	Message de changement de programme reçu	Résultat
CC 0 ou CC 32 : valeur 0	Chgt de prog. : valeur 99	Programme 98 (banque 1, 98e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 1	Chgt de prog. : valeur 41	Programme 168 (banque 2, 41e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 2	Chgt de prog. : valeur 56	Programme 311 (banque 3, 56e programme)

2.4.6 [Les boutons contextuels en mode « Master »](#)

Reset (réinitialiser)

Pressez le bouton contextuel « Reset » (réinitialiser) si vous voulez retrouver la mémoire du PC3LE telle que quand vous avez acheté l'instrument.

ATTENTION : réinitialiser le système du PC3LE entraîne la restauration de TOUS les paramètres sur leur valeur par défaut et l'effacement de TOUS les objets personnels de l'utilisateur.

Delete (supprimer)

Pressez le bouton contextuel « Delete » pour supprimer la « table Master », qui conserve tous les réglages des pages du mode « Master », les réglages de « programme » pour chaque canal MIDI et les favoris des catégories de « programmes » pour le mode « Program », ainsi que les « programmes » de remplacement du General MIDI en mode « Program » quand le PC3LE est en mode General MIDI. Les paramètres du mode « Master » retrouveront leurs réglages d'usine par défaut.

2.4.7 [UTILITIES](#)

En mode « Master » (ou dans n'importe quelle page), pressez les deux boutons contextuels du centre du PC3LE (**3** et **4**) simultanément pour passer en page « UTILITIES ». La page « UTILITIES » vous donne accès aux outils de diagnostic pour le MIDI et les sons, aux informations sur le système, à l'utilitaire (Delete) de suppression d'objet et au programme d'amorçage (bootloader). La page « Utilities » apparaît comme ci-dessous :



MIDI

Presser le bouton contextuel « MIDI » lance MIDIScope™, un sous-programme bien utile qui vous permet de visualiser les messages MIDI que le PC3LE envoie et reçoit. C'est un bon moyen de vous assurer que vous recevez bien du MIDI venant de vos instruments maîtres MIDI. C'est également bien pour vous assurer que vos commandes sont assignées comme vous le voulez, pour vérifier vos dynamiques de jeu, les valeurs de vos contrôleurs, etc.

VOICES

Presser le bouton contextuel « Voices » appelle la page « Voice Status », qui affiche les voix actives du PC3LE pendant que vous jouez. Les pages « Voice Status » affichent chaque voix active comme un bloc rectangulaire plein pour les voix mono ou les paires stéréo des voix avec > pour la voix du canal gauche et < pour la voix du canal droit. Quel que soit le symbole affiché par la page, lorsque la touche d'une voix est relâchée, le symbole de cette voix sur la page « Voices Status » devient un point durant la partie de relâchement de l'enveloppe de cette voix. Lorsque le déclin de la voix arrive au silence, la voix n'est plus active, et le point disparaît. Les symboles d'état de voix apparaissent comme affichés ci-dessous :



La page « Voice Status » vous donne une indication du niveau de l'enveloppe de chaque voix, bien que ce ne soit pas nécessairement le niveau de volume. Néanmoins, cela peut vous fournir une indication valable de la manière dont vos voix sont utilisées. Par exemple, si toutes ou la plupart des voix sont actives, alors il y a une bonne chance que lorsqu'une voix est volée, une voix audible soit réattribuée.

L'utilitaire « Voices » fonctionne un peu différemment pour les « programmes KB3 ». Le PC3LE utilise une voix de polyphonie pour chaque paire de roues phoniques dans un « programme KB3 ». Dans l'utilitaire « Voices », les voix utilisées par les roues phoniques apparaissent comme un bloc rectangulaire plein, signifiant que les voix sont utilisées pour le « programme KB3 ». Elles ne sont jamais réattribuées, puisqu'elles sont toujours actives, même si vous ne jouez aucune note.

Toutes les voix non dédiées à un « programme KB3 » se comportent normalement. Donc, si vous avez un « Setup » qui contient un « programme KB3 » dans une « zone », et des « programmes VAST » dans une ou plusieurs autres « zones », vous pouvez suivre l'attribution des voix non-KB3 dans la partie de l'écran qui n'est pas constamment remplie par des rectangles pleins.

About

La consommation des ressources du processeur est affichée en pourcentage en bas de la page, reflétant quelle part de la puissance totale disponible du processeur du PC3LE est utilisée à chaque moment. Généralement, plus il y a de voix, plus complexes sont les « programmes » et effets utilisés en même temps, et plus la consommation de ressources du processeur sera élevée.

Presser le bouton contextuel « About » appelle la page d'infos générales et de générique pour le PC3LE. Pressez n'importe quelle touche pour quitter cette page.

OBJECT

Presser le bouton contextuel « OBJECT » appelle la page « Objects » (voir ci-dessous). De là, vous pouvez accéder à l'utilitaire « Delete » pour supprimer des sélections d'objets créés (ou édités) par l'utilisateur.

- Pressez le bouton contextuel « Delete » pour accéder à la fonction de suppression (voir ci-dessous pour des détails).

La page « OBJECTS » affiche aussi le nombre d'objets de l'utilisateur sauvegardés en mémoire interne (dans le champ UserObjects), le nombre maximal d'objets de l'utilisateur qui peuvent être sauvegardés en mémoire interne (dans le champ MaxUserObjects), et la taille de la mémoire interne encore libre (dans le champ IntMemoryFree). (Le champ MaxUserObjects affiche la quantité maximale d'objets de l'utilisateur qui peut être chargée/sauvegardée en mémoire interne pour tous les types d'objets réunis. Gardez à l'esprit que chaque type d'objet ne dispose pour le chargement/sauvegarde que de 2560 numéros possibles, dont beaucoup sont déjà utilisés par les objets d'usine en ROM).

Note : le nombre donné pour le champ « MaxUserObjects » est basé sur le chargement/sauvegarde du plus petit objet d'utilisateur dans la mémoire interne. Si vous chargez/sauvegardez de plus grands objets d'utilisateur (comme des « programmes » avec de nombreuses couches et des « Setups » avec beaucoup de « zones »), le PC3LE peut tomber à court de mémoire interne avant que le nombre maximal d'objets d'utilisateur ait été chargé/sauvegardé.

Les informations de la page « OBJECTS » sont utiles pour organiser les objets d'utilisateur. Par exemple, quand vous chargez beaucoup d'objets d'utilisateur depuis une source externe, vous devez d'abord déterminer s'il y a assez de mémoire interne disponible pour les objets à charger. S'il n'y a pas assez de mémoire interne disponible, utilisez le bouton contextuel « Delete » pour supprimer des objets d'utilisateur (pour sauvegarder des objets d'utilisateur avant la suppression, voir « Page « STORE » en page 11-6).

La page Objects affiche aussi la version des objets actuellement installés (objets d'usine,) et la version de l'OS actuellement installée. Ces informations sont utiles lors de l'installation de mises à jour.

```
MasterMode:OBJECTS Memory available:99%
UserObjects : 5
MaxUserObjects : 16000
IntMemoryFree : 31 Mbytes
Object Ver : 2.00.1
O/S Version : 2.01.16378

Delete Done
```

Delete

L'utilitaire « Delete » permet de supprimer des objets utilisateur afin d'augmenter l'espace libre en mémoire RAM de votre PC3LE. Par ailleurs en page « Delete advance », vous pouvez sélectionner un ou plusieurs objets à supprimer (voir ci-dessous).

La colonne de droite vous montre une liste de tous les objets créés par l'utilisateur. La colonne de gauche vous donne le type de chaque objet et les objets sont groupés par type.

- Utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **+/-** pour sélectionner un ou plusieurs objets dans la liste.
- Utilisez le bouton contextuel « Select » pour faire vos sélections, qui seront marquées d'une étoile.
- Utilisez le bouton contextuel « Type » pour sauter à l'objet de plus bas numéro dans le prochain groupe de type d'objet.

- Vous pouvez utiliser le **pavé alphanumérique** pour sauter à un objet du type sélectionné par numéro, ou saisissez 0 pour sauter à l'objet sauvegardé de plus bas numéro dans le type actuellement sélectionné.
- Pour vérifier les objets que vous avez sélectionnés, pressez le bouton contextuel « Next » pour passer au prochain objet sélectionné dans la liste.
- Pressez le bouton contextuel « Delete » pour supprimer ce que vous avez sélectionné, il vous sera donné le choix entre « Delete » pour effacer et « Cancel » pour annuler.
- Le bouton contextuel « Cancel » de la page « Delete advance » vous ramène à la page « OBJECTS ».

```
MasterMode>Delete advance
Program      1029 Default Program
Program      1030 Big LA Strings
Program      1031 Horowitz Grand
Program      1032 P-Bass
Program      1033 SynOrckWhaleCall
Select Next TYPE Delete Cancel
```

Si n'importe lequel des objets sélectionnés a des dépendances qui n'ont pas été sélectionnées, vous verrez apparaître la question : « Delete dependent objects ? »

- ✓ Si vous répondez « Yes » (oui) à cette question, tous les objets dépendant des objets sélectionnés sont supprimés, sauf s'ils sont aussi utilisés comme dépendances d'autres objets qui eux doivent rester en mémoire.
- ✓ Répondre « No » (non) ne supprimera que les objets qui ont été sélectionnés et pas leurs dépendances.

Loader

Presser le bouton contextuel « Loader » appelle le programme d'amorçage (BootLoader). Voir « Annexe B » pour des détails.

Message de changement de banque reçu	Message de changement de programme reçu	Résultat
CC 0 ou CC 32 : valeur 0	Chgt de prog. : valeur 99	Programme 98 (banque 1, 98e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 1	Chgt de prog. : valeur 41	Programme 168 (banque 2, 41e programme)
CC 0 ou CC 32 : valeur 2	Chgt de prog. : valeur 56	Programme 311 (banque 3, 56e programme)

2.5 Mode « Song » & « Editeur de morceau »

2.5.1	DÉBUTER AVEC LE SÉQUENCEUR	220
2.5.2	MODE « SONG » : PAGE « MAIN »	221
2.5.3	MODE « SONG » : PAGE « BIG »	230
2.5.4	MODE « SONG » : PAGES « FX »	232
2.5.5	MODE « SONG » : PAGE « MIXER »	232
2.5.6	MODE « SONG » : PAGE « METRONOME »	233
2.5.7	MODE « SONG » : PAGES « FILTER » (« RECFLT » ET « PLYFLT »)	235
2.5.8	MODE « SONG » : PAGE « MISC »	236
2.5.9	MODE « SONG » : PAGE « MISC »	236
2.5.10	MODE « SONG » : PAGE « STATS »	237
2.5.11	MODE « SONG » : PAGE « STATS »	237
2.5.12	L'ÉDITEUR DE MORCEAU	238
2.5.13	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « COMMON »	238
2.5.14	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « COMMON »	240
2.5.15	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « TRACK »	240
2.5.16	PARAMÈTRES COMMUNS AUX FONCTIONS D'ÉDITION DE PISTE (TRACK) DE L'ÉDITEUR DE MORCEAU	241
2.5.17	PARAMÈTRES DE LA BOÎTE « RÉGION/CRITÈRE »	241
2.5.18	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « TRACK »	242
2.5.19	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	243
2.5.20	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	245
2.5.21	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	246
2.5.22	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	247
2.5.23	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « EVENT »	248
2.5.24	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « EVENT »	250

2.5.1 Débuter avec le séquenceur

Le séquenceur du PC3LE est un outil puissant et polyvalent pour les auteurs, compositeurs et tous ceux qui veulent enregistrer et lire des morceaux. Cependant, comme avec n'importe quel outil, il vaut mieux partir des bases. Si vous êtes habitué à d'autres séquenceurs, vous n'aurez aucun problème à utiliser le mode « Song » du PC3LE. Parcourez néanmoins cette section pour connaître les caractéristiques qui rendent le séquenceur du PC3LE unique.

Qu'est-ce qu'un séquenceur ?

Un séquenceur est en quelque sorte semblable à un magnétophone multipiste à bande : vous pouvez enregistrer et lire toutes sortes de musique et de sons, superposer des sons, modifier et manipuler ce que vous avez enregistré précédemment. Cependant, au contraire d'un magnétophone à bande, avec un séquenceur, vous n'enregistrez pas réellement les sons. Vous enregistrez en fait les commandes qui déclenchent les sons. Malgré tout, nous expliquerons parfois les caractéristiques du séquenceur en établissant des analogies avec les techniques habituelles d'enregistrement comme le montage et la superposition (overdub).

Il y a plusieurs avantages à enregistrer un morceau avec un séquenceur. D'une part, les commandes enregistrées dans une séquence occupent beaucoup moins d'espace disque que la musique enregistrée numériquement, vous pouvez donc avoir beaucoup d'informations (c'est-à-dire de musique) par mégaoctet. De plus, vous pouvez facilement effectuer des changements dans vos séquences.

Par exemple, vous pouvez changer individuellement des notes, transposer des parties, ou modifier l'instrumentation. Enfin, vous pouvez partager les séquences que vous avez créées avec d'autres musiciens.

2.5.2 Mode « Song » : Page « MAIN »

La page « MAIN » du mode « Song » permet l'enregistrement en temps réel et la lecture, la sélection d'un morceau et d'une piste. À partir de cette page, vous pouvez visualiser et éditer le canal des pistes, le « programme », les réglages de volume et de panoramique, entre autres choses utiles.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
CurSng	Liste des morceaux	0*New Song*
RecTrk	1 à 16, None, Mult	1
Prog	Liste des programmes	Programme actuel
Statut des pistes	–, R, M, P	–
Channel	1 à 16	1 à 16 de gauche à droite
Volume	0 à 127	127
Pan	0 à 127	64
Tempo	20,0 à 400,0 BPM, EXT	120,0 BPM
Mode	Merge, Erase	Merge
Locat	-9999:9 à 9999:9	1:1

Le champ « Events » de la ligne supérieure indique la RAM disponible pour les événements dans le morceau sélectionné. Le statut du morceau, également sur la ligne supérieure, est toujours un de ceux-ci :

« STOPPED » Le statut par défaut du séquenceur ; apparaît également lorsque vous pressez le bouton **STOP** ou **Pause**.

PLAYING Apparaît quand on presse le bouton **Play**, mais uniquement si le bouton **RECORD** n'a pas été pressé avant.

« REC. READY » Apparaît quand le bouton **RECORD** est appuyé alors que le statut du morceau est STOPPED. REC. READY clignote, indiquant que le séquenceur est armé, en attente d'enregistrement.

CurSong

Indique le numéro et le nom à 16 caractères du morceau actuellement sélectionné pour l'enregistrement, la lecture ou l'édition. Lorsqu'un morceau est sélectionné, les informations de « changement de programme », volume et panoramique sont envoyées sur tous les canaux MIDI assignés aux pistes qui possèdent des données, et l'horloge interne est réglée pour se caler sur le paramètre « Tempo ». Pour rechercher un morceau précédemment sauvegardé, vous pouvez faire défiler les morceaux alors que le séquenceur est en lecture pour rapidement écouter le début de chacun.

Tempo

Le paramètre Tempo détermine le tempo initial du morceau sélectionné. Le morceau commencera toujours la lecture au tempo initial. Le tempo de l'enregistrement de votre première piste sera toujours le tempo initial du morceau. Pendant la lecture, le tempo actuel est affiché dans ce champ. Pendant l'enregistrement, les tempos programmés ici sont enregistrés en piste Tempo. Le tempo initial et les autres changements de tempo peuvent également être édités dans la liste d'événements de la piste Tempo. La piste Tempo vous permet aussi de programmer des tempos fractionnaires plus précis avec deux décimales.

- Pour changer rapidement le tempo initial d'un morceau, pressez **RECORD** (le statut du morceau devient « REC READY »), réglez le tempo désiré, puis pressez **STOP**. Le tempo initial peut aussi être modifié avec le paramètre « Tempo » en page « COMMON » de l'éditeur de morceau ou au début de la liste d'événements pour la piste Tempo en page « EVENT » de l'éditeur de morceau.

Note : vous pouvez aussi régler le tempo en utilisant le bouton « Tap Tempo » (en face avant, sous les boutons « Mode »). Battez les temps durant une ou deux mesures au tempo voulu sur le bouton « Tap Tempo » pour fixer un tempo. Cela ouvre aussi la page « Tap Tempo » (voir « Bouton Tap Tempo » en page 6-5).

Vous pouvez également choisir que le tempo soit contrôlé par un séquenceur externe. Utilisez le **pavé alphanumérique** pour saisir « 0 » dans le champ « Tempo », et pressez **ENTER**. « EXT » apparaîtra dans le champ « Tempo ». N'importe quel signal d'horloge MIDI Time Clock (MTC) reçu par le port **MIDI In** ou **USB** du PC3LE déterminera maintenant le tempo de lecture du morceau.

RecTrk

Le paramètre « RecTrk » (piste d'enregistrement) détermine la piste armée pour l'enregistrement. Réglez-le sur Mult pour enregistrer plusieurs canaux simultanément.

Quand « RecTrk » est réglé sur une seule piste (1–16), "R" ("Record") apparaît pour cette piste sur la ligne « Track » (au-dessus de la ligne « Channel »). Réciproquement, à une exception près, lorsque n'importe quel indicateur de statut de piste est transformé en (R), cette piste devient la valeur du paramètre « RecTrk ».

L'exception est que, lorsque « RecTrk » est déjà réglé sur « Mult », vous pouvez sélectionner les pistes armées pour l'enregistrement en basculant leur indicateur de statut de piste sur « Record » (R) et « RecTrk » restera sur « Mult ».

Lorsque « Mult » est initialement sélectionné, toutes les pistes vides sont armées pour l'enregistrement. Les pistes contenant des données restent sur « Play » (P), mais vous pouvez manuellement les régler sur « Record » (R).

Le ou les paramètres sous « RecTrk » changent en fonction de la valeur de « RecTrk ». Si « RecTrk » est réglé sur une seule piste (1–16), Prog est affiché et vous pouvez sélectionner le « programme » assigné à cette piste. Si vous faites défiler les canaux, le « programme » change aussi, montrant le « programme » actuellement assigné à ce canal.

Si vous réglez « RecTrk » sur « None » ou « Mult », l'écran affiche alors « Trk:# ». Ce champ indique quelle piste est actuellement déclenchée par le clavier, et vous pouvez utiliser ce champ « Trk:# » pour sélectionner une piste.

Prog

Utilisez ce champ pour faire défiler les « programmes » en mémoire et en sélectionner un avant d'enregistrer chaque piste de votre morceau. Un « programme » sélectionné sur la piste « RecTrk » actuelle devient le « programme initial » de la piste la première fois que la piste est enregistrée. Un « programme initial » est le « programme » utilisé par une piste quand elle est lue à partir du début de la mesure 1 (ou tout autre point s'il n'y a pas de changements de « programme » et si « Control Chase » est activé, voir « Control Chase » en page 10-18). Le « programme » sélectionné en mode « Program » ou « Quick Access » est choisi comme le

« programme » de la piste sélectionnée avec RecTrk lorsque vous retournez en mode « Song ».

Suivez ces étapes pour changer le « programme initial » de la piste RecTrk sélectionnée une fois que l'enregistrement a eu lieu sur cette piste. Avec le séquenceur arrêté, pressez **RECORD**, sélectionnez le « programme », pressez **STOP**, et sauvegardez le morceau. Cela conserve tous les changements que vous avez apportés à tous les autres paramètres de piste : volume, panoramique, tempo, etc. Vous pouvez aussi changer le « programme initial » en haut de la liste des événements (EVENT) d'une piste (voir « Éditeur de morceau : Page EVENT » en page 10-33).

Tous les « changements de programme » MIDI sur la piste « RecTrk » ou le canal sélectionné entraînent le changement du numéro et du nom du « programme » de la piste pendant la lecture. Les « changements de programme » peuvent être insérés dans la liste d'événements de la piste sélectionnée avec « RecTrk » en changeant le paramètre « Prog » pendant l'enregistrement. Si un « changement de programme » intervient, le « programme » ne retournera au « programme initial » que si un autre « changement de programme » le commande, ou si le séquenceur est arrêté et relancé depuis le début de la séquence. Une exception à cela est qu'en utilisant la fonction « Control Chase », vous devez seulement relancer la séquence avant le premier « changement de programme » pour revenir au « programme initial » (voir « Control Chase » en page 10-18).

« Prog » se transforme en Trk:# si RecTrk est réglé sur « None » ou « Mult ». Ce champ indique quelle piste est actuellement déclenchée par le clavier, et vous pouvez utiliser ce champ « Trk:# » pour sélectionner une piste.

Trk:#

Ce paramètre de numéro de piste est disponible uniquement lorsque RecTrk est réglé sur None ou Mult (remplaçant alors le paramètre Prog). Il indique quelle piste est actuellement déclenchée par le clavier, et vous pouvez utiliser ce champ pour sélectionner une piste.

Vol

Vous pouvez régler un niveau de volume pour chaque piste avec une valeur entre 0 et 127. Si le canal de la piste sélectionnée avec RecTrk (ou le canal de contrôle, si « RecTrk » est réglé sur « Mult » ou « None ») contient un quelconque changement de volume enregistré (contrôleur n°7), le changement se reflétera en temps réel dans la valeur du paramètre « Vol », aussi bien qu'en page « MIXER ». En outre, changer la valeur « Vol » pendant l'enregistrement écrira une automation de volume (messages de contrôleur 7) dans la liste d'événements de la piste sélectionnée avec « RecTrk ».

Réglages de volume initial

Chaque fichier de morceau n'enregistre pas automatiquement votre réglage de volume pour chaque piste. Pour cela, vous devez enregistrer un volume initial pour chaque piste. Le volume initial est le réglage de volume utilisé quand votre morceau est lu à partir du début de la mesure 1.

Un volume initial est par essence un message d'automation de volume enregistré avant le premier tic d'une piste. Les réglages de volume initial ne sont pas automatiquement écrits pendant l'enregistrement car ils rendent plus difficile l'essai de différents réglages de volume pour une piste. Par exemple, un volume initial réinitialisera tous les réglages de volume effectués pendant la lecture à chaque fois que le morceau est stoppé puis relu à partir du début de la mesure 1, ou quand le morceau est stoppé et lu à partir de n'importe quel point si le paramètre « Control Chase » est réglé sur « On » en page « Song:MISC » (voir Mode « Song » : Page MISC » en page 10-18). Si vous avez prévu d'essayer différents réglages de

volume, il est plus facile d'écrire un volume initial une fois que vous avez trouvé le réglage voulu.

Réglage du volume initial par piste

Suivez ces étapes pour modifier le volume initial de la piste sélectionnée avec « RecTrk ». Quand le séquenceur est arrêté, pressez **RECORD**, modifiez la valeur de « Vol », pressez **STOP**, et sauvegardez le morceau (suivez la même méthode que pour régler rapidement le « programme » et le panoramique initiaux). Le « programme », le volume et le panoramique initiaux peuvent aussi être définis au début de la liste d'événements de chaque piste (voir « Éditeur de morceau : Page EVENT » en page 10-33).

Réglage des valeurs initiales pour toutes les pistes

Une dernière étape importante avant de sauvegarder un morceau est d'enregistrer les valeurs initiales de « programme », volume et panoramique pour toutes les pistes. Cela peut être fait à tout moment, mais il est préférable de le faire en dernier si vous pensez apporter de nombreuses corrections à ces réglages. Pour écrire des réglages initiaux destinés à toutes les pistes, pressez le bouton contextuel « Keep » en page « Song:MIXER » (voir « Mode Song : la page MIXER » en page 10-13). Après avoir pressé « Keep », vous devez sauvegarder votre morceau pour enregistrer ces réglages (vous êtes automatiquement invité à sauvegarder quand vous quittez la page « Song:MIXER »).

- Pressez le bouton contextuel « Keep » pour sauvegarder la valeur actuelle des réglages de « programme », volume et panoramique de chaque piste comme réglages initiaux.

Assurez-vous que ces valeurs sont bien celles que vous voulez sauvegarder sur chaque piste, puisque les réglages peuvent avoir changé si vous avez écrit une automatisation.

Note : n'utilisez pas le bouton contextuel « Keep » si vous voulez que certaines pistes ne soient pas sauvegardées avec des valeurs initiales. Dans ce cas, réglez uniquement la valeur initiale de chaque paramètre souhaité comme décrit ci-dessus (voir « Réglage du volume initial par piste »).

Sources du volume sans réglage de volume initial

Sans volume initial sauvegardé avec chaque piste, le volume de chaque piste de votre morceau est réglé en fonction du mode dans lequel vous étiez avant de charger le morceau.

- ✓ Si vous êtes en mode « Song » et que vous avez lu un morceau, puis que vous chargez un morceau sans volumes initiaux, le volume de chaque piste du morceau nouvellement chargé sera déterminé par le morceau préalablement joué. Les réglages de volume sont liés aux canaux MIDI, donc le volume de chaque piste sera fonction du canal MIDI assigné à chaque piste dans chaque morceau.
- ✓ Si vous êtes en mode « Song » et que vous chargez un morceau qui n'a pas de volumes initiaux sans avoir lu un autre morceau d'abord, le volume du canal MIDI pour chaque piste est réglé en fonction du mode à partir duquel vous êtes passé en mode « Song ».
- ✓ Si vous passez en mode « Song » depuis le mode « Program » ou le mode « Quick Access », le volume de chaque piste est fixé d'après le volume de chaque canal MIDI défini dans ces modes.
- ✓ Si vous passez en mode « Song » depuis le mode « Setup », le volume de chaque canal MIDI est défini par le volume de chaque « zone », si une « zone » se sert du même canal MIDI en page « SetupMode CH/PROG » (réglage du paramètre Channel).
- ✓ Si une « zone » se sert d'un canal MIDI utilisé aussi par une des pistes de votre morceau, le volume de cette piste sera déterminé par le paramètre « ExitVolume » de cette « zone » (en page « SetupMode: PAN-VOL »).

- ✓ Si plusieurs « zones » utilisent le même canal MIDI, la valeur « ExitVolume » de la « zone » de plus grand numéro qui utilise ce canal déterminera le volume pour les pistes qui se servent de ce canal.
- ✓ Si « ExitVolume » est réglé sur « NONE », la valeur de « EntryVolume » est utilisée.
- ✓ Si « EntryVolume » et « ExitVolume » sont réglés sur « NONE », alors la piste pour ce canal utilise le volume réglé pour ce canal en mode « Program » ou « Quick Access ».
- ✓ Si aucune « zone » ne se sert de canaux utilisés par votre morceau, alors ces canaux dans votre morceau utiliseront le réglage de volume de ces canaux en mode « Program » ou « Quick Access ».

Pan

Vous pouvez régler la position initiale du panoramique (la balance entre les canaux audio gauche et droit) pour la lecture et l'enregistrement de chaque piste sur une valeur entre 0 et 127.

- 64 : centre.

Si le canal de la piste « RecTrk » ou le canal de contrôle contient des données de changement de panoramique (contrôleur 10), le changement se reflétera en temps réel dans la valeur du paramètre « Pan » aussi bien qu'en page « MIXER ».

En outre, changer la valeur « Pan » pendant l'enregistrement écrira une automatisation de panoramique (messages de contrôleur 10) dans la liste d'événements de la piste sélectionnée avec « RecTrk ».

Réglages de panoramique initial

Chaque fichier de morceau n'enregistre pas automatiquement votre réglage de panoramique pour chaque piste. Pour cela, vous devez écrire une valeur de panoramique initiale pour chaque piste. Le panoramique initial est le réglage de panoramique utilisé quand votre morceau est lu à partir du début de la mesure 1. Un panoramique initial est par essence un message d'automatisation de panoramique enregistré avant le premier tic d'une piste. Les réglages de panoramique initial ne sont pas automatiquement écrits pendant l'enregistrement car ils rendent plus difficile l'essai de différents réglages de panoramique pour une piste. Par exemple, un réglage de panoramique initial annulera tous les réglages de panoramique effectués pendant la lecture à chaque fois que le morceau est stoppé et relu à partir du début de la mesure 1, ou si le morceau est stoppé et lu à partir de n'importe quel point si le paramètre « Control Chase » est réglé sur « On » en page « Song:MISC » (voir « Mode Song : la page MISC » en page 10-18). Si vous avez prévu d'essayer différentes positions de panoramique, il est plus facile d'écrire un panoramique initial une fois que vous avez trouvé le réglage voulu.

Réglage du panoramique initial par piste

Suivez ces étapes pour modifier le panoramique initial de la piste sélectionnée avec « RecTrk ». Quand le séquenceur est arrêté, pressez **RECORD**, modifiez la valeur de « Pan », pressez **STOP**, et sauvegardez le morceau (suivez la même méthode que pour régler rapidement le « programme » et le volume initiaux). Le « programme », le volume et le panoramique initiaux peuvent aussi être définis au début de la liste d'événements de chaque piste (voir « Éditeur de morceau : la page EVENT » en page 10-33).

Réglage des valeurs initiales pour toutes les pistes

Une dernière étape importante avant de sauvegarder un morceau est d'enregistrer les valeurs initiales de « programme », volume et panoramique pour toutes les pistes. Cela peut être fait à tout moment, mais il est préférable de le faire en dernier si vous pensez apporter de nombreuses corrections à ces réglages. Pour écrire des réglages initiaux destinés à toutes les pistes, pressez le bouton contextuel « Keep » en page « Song:MIXER » (voir « Mode Song : la page MIXER » en page 10-13). Après avoir pressé « Keep », vous devez sauvegarder votre

morceau pour enregistrer ces réglages (vous êtes automatiquement invité à sauvegarder quand vous quittez la page « Song:MIXER »).

- Presser le bouton contextuel « Keep » sauvegarde la valeur actuelle des réglages de « programme », volume et panoramique de chaque piste comme réglages initiaux. Assurez-vous que ces valeurs sont bien celles que vous voulez sauvegarder sur chaque piste, puisque les réglages peuvent avoir changé si vous avez écrit une automation.

Note : n'utilisez pas le bouton contextuel « Keep » si vous voulez que certaines pistes ne soient pas sauvegardées avec des valeurs initiales. Dans ce cas, réglez uniquement la valeur initiale de chaque paramètre souhaité comme décrit ci-dessus (voir Réglage du panoramique initial par piste).

Sources du panoramique sans réglage de panoramique initial

Sans panoramique initial sauvegardé avec chaque piste, le panoramique de chaque piste de votre morceau est réglé en fonction du mode dans lequel vous étiez avant de charger le morceau.

- ✓ Si vous êtes en mode « Song » et que vous avez lu un morceau, puis que vous chargez un morceau sans réglages de panoramique initiaux, le panoramique de chaque piste du morceau nouvellement chargé sera déterminé par le morceau préalablement joué. Les réglages de panoramique sont liés aux canaux MIDI, donc le panoramique de chaque piste sera fonction du canal MIDI qui est assigné à chaque piste dans chaque morceau.
- ✓ Si vous êtes en mode « Song » et que vous chargez un morceau qui n'a pas de réglages de panoramique initiaux sans avoir lu un autre morceau d'abord, le panoramique du canal MIDI pour chaque piste est réglé en fonction du mode à partir duquel vous êtes passé en mode « Song ».
- ✓ Si vous passez en mode « Song » depuis le mode « Program » ou le mode « Quick Access », le panoramique de chaque canal MIDI est fixé d'après le panoramique de chaque canal MIDI défini dans ces modes.
- ✓ Si vous passez en mode « Song » depuis le mode « Setup », le panoramique de chaque canal MIDI est défini si une « zone » se sert du même canal MIDI en page « SetupMode CH/PROG » (réglage du paramètre Channel).
- ✓ Si une « zone » se sert d'un canal MIDI utilisé aussi par une des pistes de votre morceau, le panoramique de cette piste sera déterminé par le paramètre « ExitPan » de cette « zone » (en page « SetupMode: PAN- VOL »).
- ✓ Si plusieurs « zones » utilisent le même canal MIDI, la valeur « ExitPan » de la « zone » de plus grand numéro qui utilise ce canal déterminera le panoramique pour les pistes qui se servent de ce canal.
- ✓ Si « ExitPan » est réglé sur « NONE », la valeur de « EntryPan » est utilisée.
- ✓ Si « EntryPan » et « ExitPan » sont réglés sur « NONE », alors la piste pour ce canal utilise le panoramique réglé pour ce canal en mode « Program » ou « Quick Access ».
- ✓ Si aucune « zone » ne se sert de canaux utilisés par votre morceau, alors ces canaux dans votre morceau utiliseront le réglage de panoramique de ces canaux en mode « Program » ou « Quick Access ».

Mode

- Merge : vous pourrez superposer (fusionner) un enregistrement (overdub) sur une piste qui contient déjà des données enregistrées.
Vous réglerez normalement « Mode » sur « Merge » lorsque « RecMode » (en page « BIG ») est sur « Loop ». Sinon, à chaque reprise de la boucle, les informations enregistrées auparavant seront effacées.

- **Erase :** les informations précédemment enregistrées sur la piste armée pour l'enregistrement seront remplacées par les nouvelles données sur les mesures et temps durant lesquels vous enregistrez, et les données précédemment enregistrées avant et après le nouvel intervalle de mesures et temps enregistré seront préservées.

Locat

La mesure et le temps affichés pour le paramètre « Locat » changent en fonction de la position actuelle dans le morceau pendant la lecture ou l'enregistrement. Vous pouvez les régler sur des valeurs négatives pour lancer la lecture avant le début du morceau.

Quel que soit le réglage du point « Locat », cet emplacement sert de point de retour quand **STOP** est pressé. Il suffit de presser une fois encore **STOP** pour revenir au début du morceau (1 : 1).

Indicateurs de mode (+ et x):

Les indicateurs de mode n'apparaissent que lorsque les pistes contiennent déjà des données. Un signe plus (+) s'affiche au-dessus de l'indicateur de statut d'une piste réglée sur enregistrement (R) quand le paramètre « Mode » est sur « Merge » (superposition/fusion).

Un (x) s'affiche au-dessus de l'indicateur de statut d'une piste réglée sur enregistrement (R) quand le paramètre Mode est sur Erase (effacement/remplacement).

Indicateurs d'activité

Un petit carré au-dessus de l'indicateur de statut d'une piste réglée sur « Play » (P) ou « Mute » (M) signifie que la piste contient des données.

Pendant la lecture et l'enregistrement, les indicateurs au-dessus des pistes contenant des données MIDI clignotent sous la forme d'un petit carré plein dès qu'une activité MIDI est détectée.

Indicateurs de statut de piste

Utilisez les **boutons de curseur** pour positionner le curseur sur l'indicateur de statut de piste, vous pouvez faire basculer une piste vide (–) sur « Record » (R) avec la molette **ALPHA** ou les boutons +/-.

Dès qu'une piste contient des données, son indicateur de statut devient (P) et elle est jouée pendant la lecture. Vous serez maintenant capable d'alterner entre « Play » (P), « Mute » (M) et « Record » (R).

La piste choisie avec « RecTrk » affichera un (R), la désignant comme piste d'enregistrement. Si « RecTrk » est sur « Mult », initialement toutes les pistes vides auront « Record » (R) comme indicateur de statut, n'importe laquelle pouvant être ramenée sur vide (-) si, à tout moment, l'enregistrement sur des pistes spécifiques n'est pas souhaité.

S'il n'y a pas de piste sur (R), la valeur du paramètre « RecTrk » sera « None » (il y a une exception quand « RecTrk » est sur « Mult » et que vous avez désarmé toutes les pistes pour l'enregistrement).

Canaux de piste

Chaque piste possède un canal MIDI qu'elle utilise pour recevoir et transmettre des données. Par défaut, les pistes 1-16 d'un nouveau morceau sont assignées respectivement aux canaux 1- 16, bien qu'une piste puisse lire ou enregistrer sur n'importe quel canal et que le même canal puisse être utilisé pour plus d'une piste. Rappelez-vous cependant qu'un seul

« programme » peut être assigné à un canal à la fois, donc si vous avez plusieurs pistes assignées au même canal, elles joueront le même « programme » – celui de la piste de numéro le plus élevé, puisqu'il s'agit de la commande de changement de « programme » la plus récente reçue sur ce canal

Boutons contextuels de la page « MAIN »

Cette section décrit les fonctions des boutons contextuels de fonction, c'est-à-dire des boutons dont le libellé n'est pas en capitales. Comme dans tous les autres modes, les boutons contextuels du mode « Song » libellés entièrement en capitales appellent d'autres pages. Voyez les sections suivantes pour des descriptions de la manière dont ces pages fonctionnent.

Les boutons contextuels « Rec », « Play » et « Stop »

NOTE : ces boutons sont semblables aux commandes de transport d'une platine cassette. Certaines de ces platines vous demande d'appuyer simultanément sur « Play » et « Record » pour commencer l'enregistrement. Cependant, les commandes de transport du PC3LE ne sont pas comme cela. Il est important de ne presser que sur l'un de ces boutons à la fois pour garantir des points de début d'enregistrement corrects, et pour être toujours sûr du statut actuel du séquenceur.

Le bouton contextuel « Rec » fait passer le morceau au statut « REC. READY » (armé pour l'enregistrement) s'il était sur « STOPPED ». Si le morceau est « PLAYING », il bascule en « RECORDING » quand vous pressez « Rec ».

Le bouton contextuel « Play » fait lire toutes les données enregistrées quand il est pressé alors que le morceau est arrêté (statut « STOPPED »). La lecture débutera à partir de la mesure et du temps spécifiés dans le paramètre « Locat ». Lorsque le morceau est armé pour l'enregistrement (statut « REC READY »), presser le bouton contextuel « Play » lance l'enregistrement.

Le bouton contextuel « Play » fonctionne comme un bouton « Pause », mais uniquement quand le morceau est en lecture (statut « PLAYING ») ou en enregistrement (statut « RECORDING »).

- Presser « Play » alors que le morceau est en lecture stoppe la lecture, la position restant sur la mesure et le temps actuels, ce qui vous permet de reprendre à partir de cet endroit en pressant à nouveau « Play ».

Presser « Pause » pendant l'enregistrement stoppera l'enregistrement comme si vous aviez pressé

« Stop »

- Le bouton contextuel « Stop » arrête la lecture ou l'enregistrement, et ramène la position de lecture du morceau à la mesure 1, temps 1 par défaut, ou à n'importe quelle position définie par le paramètre « Locat ». Si cette position n'est plus mesure 1, temps 1, pressez deux fois **Stop** pour revenir à 1:1.

Presser **Stop** quand le morceau est en enregistrement (statut RECORDING) appelle toujours le dialogue « Save changes to this song? » décrit ci-dessous, et vous donne la possibilité d'écouter le nouveau (« New ») morceau et de le comparer avec l'ancien (« Old ») précédemment enregistré avant de répondre Oui (« Yes ») ou Non (« No »).

Le PC3LE possède également des boutons dédiés en face avant pour **Record**, **PLAY/PAUSE** et **STOP**. Vous les trouverez juste en dessous des 8 boutons de mode. De plus, vous pouvez contrôler ces fonctions à partir de n'importe quel séquenceur externe qui envoie des messages

MMC (MIDI Machine Control). Le PC3LE interprétera automatiquement tout message MMC reçus par son port USB ou MIDI In. Le PC3LE enverra également automatiquement ses propres messages MMC à partir du port **USB** ou **MIDI Out**, permettant aux commandes de transport du PC3LE de contrôler un séquenceur externe. Cela fonctionne dans n'importe quel mode, bien qu'en mode « Program » il faudra vous assurer que la fonction « Demo Button » est réglée sur « off ». Vous pouvez le faire en Page 2 du mode « Master ». Lorsque « Demo Button » est sur « off », vous pouvez toujours entendre les démonstrations de « programme » en pressant simultanément les boutons de curseur ▲/▼.

Note importante à propos des séquenceurs externes :

Si vous utilisez les commandes de transport du PC3LE pour enregistrer sur un séquenceur externe, vous devez être en mode « Song » avec le paramètre « RecTrk » réglé sur « None ». Si cela n'est pas le cas, vous enregistrerez simultanément sur le séquenceur externe et sur la piste sélectionnée avec « RecTrk » si vous êtes en mode « Song », ou vous activerez la fonction d'enregistrement rapide dans les autres modes. Cela entraînera l'enregistrement de séquences non désirées dans le séquenceur du PC3LE.

De plus, si vous déclenchez des sons du PC3LE à partir d'un séquenceur externe, vous rencontrerez le même problème en utilisant les commandes de transport du séquenceur externe (s'il transmet des MMC). Dans ce cas, désactivez la sortie des messages MMC sur le séquenceur externe, ou utilisez les mêmes précautions que ci-dessus.

Les boutons contextuels « Load », « Save » et « Export »

- Le bouton contextuel « Load » appelle une liste déroulante à partir de laquelle vous pouvez rapidement localiser et charger une séquence.
Vous pouvez choisir une séquence en utilisant la molette **ALPHA**, les boutons **-/+**, ou en saisissant son numéro d'identification (ID).
- Le bouton « Save » appelle le dialogue « Save As ».
- Le bouton « Export » exporte le morceau sélectionné vers un ordinateur ou un périphérique USB sous la forme d'un fichier MIDI standard (SMF). Choisissez entre un SMF de type 1 (sauvegarde avec plusieurs canaux) ou de type 0 (sauvegarde dans 1 canal).

Les boutons contextuels « NewSng », « ClrSng » et « Delete »

Le bouton contextuel « NewSng » crée un nouveau morceau utilisant comme modèle pour ses paramètres le morceau choisi avec le paramètre « Default Song » (Page 2 du « mode Master »).

- Presser ce bouton revient à sélectionner « 0*New Song* »
- Le bouton contextuel « ClrSng » crée un nouveau morceau dont les paramètres sont réglés sur les valeurs par défaut listées dans le tableau situé sous le titre de cette section (Mode Song : la page MAIN). Rappelez-vous que le « programme » choisi pour le nouveau morceau sera le « programme » actuellement sélectionné.
- Utilisez le bouton contextuel « Delete » pour supprimer un morceau créé ou édité par l'utilisateur.
- Presser le bouton contextuel « Delete » ouvre un dialogue vous proposer de continuer la suppression en pressant « Delete » ou de revenir à l'écran précédent en pressant « Cancel ».

Le dialogue « Save Changes »

Ce dialogue de sauvegarde des changements apparaît après que vous ayez enregistré une piste et pressé **STOP**, ou si vous êtes entré dans l'éditeur de morceau et y avez fait des modifications, puis avez pressé **EXIT**, ou si vous pressez « Save » dans l'éditeur de morceau.

- Le bouton contextuel « PlyNew » vous permet de lire le morceau avec la dernière prise que vous avez enregistrée
C'est sans doute celle que vous voudrez écouter en premier.
- Presser « PlyOld » (jouer l'ancien enregistrement) fera jouer le morceau actuel moins la prise que vous venez d'enregistrer.
- Vous pouvez alterner entre ancien (PlyOld) et nouveau (PlyNew) sans faire redémarrer le morceau en pressant l'un ou l'autre des boutons pendant la lecture du morceau.
C'est utile pour vérifier si votre dernière prise est meilleure ou moins bonne que ce qui a déjà été sauvegardé (si quelque chose a déjà été sauvegardé).
- Le champ « Locate » vous permet de choisir une position temporelle de départ pour la lecture de la nouvelle ou de l'ancienne prise.
C'est utile si vous ne souhaitez entendre qu'une certaine partie du morceau sans avoir à tout écouter. Le champ « Playing » indique si c'est la nouvelle prise (NEW) ou l'ancienne (OLD) qui est lue.
- **STOP** arrête la lecture quelle que soit la version, ancienne ou nouvelle, que vous écoutez actuellement.
Cela ramène aussi la position de départ de lecture du morceau à la valeur par défaut, mesure 1, temps 1, ou à celle que vous avez définie dans le champ « Locate ».
- Presser « Retry » relance l'enregistrement depuis le dernier point duquel vous l'avez lancé.
- « Yes » (oui) sauvegarde le morceau avec la prise que vous venez d'enregistrer. Ce qui a été lu quand vous avez pressé « PlyNew » sera la version de morceau sauvegardée quand vous presserez « Yes ». Le dialogue « save as » s'affichera :
- Utilisez la molette **ALPHA**, les boutons **-/+** ou le **pavé alphanumérique** pour choisir un numéro d'emplacement mémoire ID# libre où sauvegarder le morceau, ou choisissez un numéro ID# déjà occupé pour remplacer par votre nouvelle version (écraser) le morceau qui y a été précédemment sauvegardé.
Lors de l'écrasement d'un fichier de morceau existant, le dialogue « save as » affiche « Replace » (remplacer) suivi du nom du fichier qui sera remplacé.
Pressez « Rename » si vous souhaitez changer le nom du morceau. Pressez « Save » pour sauvegarder le morceau, ou « Cancel » pour revenir à l'écran précédent.

Si vous décidez de ne pas sauvegarder ou renommer, « No » vous ramène à la page du mode « Song » dans laquelle vous enregistriez. Les modifications du morceau en cours ne sont pas sauvegardées, bien que le séquenceur se rappelle des changements de certains réglages des pages « MAIN » et « BIG ». Ces réglages sont ceux des paramètres « Tempo », « Mode Merge/Erase », « Locate », statut de coupure (Mute) des pistes, « Time In », « Time Out », « Song End », « Loop », « Punch » et « Metron ». Pour sauvegarder de façon permanente ces changements avec le morceau, veillez bien à choisir « Save » dans la barre des boutons contextuels avant d'éteindre l'instrument ou de charger un nouveau morceau. Sinon, il vous sera demandé de sauvegarder ces changements au chargement d'un nouveau morceau si les réglages de la page « MAIN » ont été modifiés en cours d'enregistrement ou quand l'enregistrement était armé, ou si un des réglages de la page « BIG » a été modifié.

Pour des instructions plus détaillées, voir « Sauvegarde et appellation » en page 5-3.

2.5.3 Mode « Song » : Page « BIG »

En page « BIG », le PC3LE affiche dans une grande police de caractère (d'où le nom de la page) le temps/emplacement de la "tête de lecture" du séquenceur au format Mesure : Temps

: Tic (comme l'affichage de temps/emplacement de « Riff »). Le statut actuel du séquenceur et les 6 paramètres de la page « BIG » sont également affichés.

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
(Position actuelle)	(Mesure)		
	(Temps)	Dépend de la mesure	
	(Tic)	0 à 959	0
Time In	(Mesure)		
	(Temps)	1 à 4	
	(Tic)	0 à 959	0
Time Out	(Mesure)		
	(Temps)	1 à 4	
	(Tic)	0 à 959	0
Song End	(Mesure)		
	(Temps)	1 à 4	
	(Tic)	0 à 959	0
Loop		(---), Loop	(---)
RecMode		Linear, PunchIn, UnLoop	Linear
Metron		Off, Rec, Always, CountOff	Rec

Time In

Le paramètre Time In détermine le point de départ de l'enregistrement en boucle (Loop) ou du réenregistrement partiel (Punch In, plus de détails ci-dessous).

Time Out

Le paramètre Time Out détermine le point d'arrêt de l'enregistrement en boucle (Loop) ou du réenregistrement partiel (Punch In).

Song End

Le paramètre « Song End » détermine le point de fin du morceau. Notez que lorsque « Time Out » et « Song End » sont réglés sur le même emplacement, les modifications apportées à « Song End » se reflètent dans « Time Out ». Si vous enregistrez au-delà du point « Song End » que vous avez initialement spécifié, vous remarquerez que l'emplacement « Song End » recule automatiquement et se cale sur la mesure suivante, afin de toujours être en avance sur la tête de lecture. Il est possible de ramener le point « Song End » avant certains événements MIDI (par exemple, au milieu du morceau actuel), auquel cas le séquenceur ignorera (mais n'effacera pas) les événements situés après ce point.

Loop

Avec le paramètre « Loop » (boucle) réglé sur « Loop », le séquenceur bouclera le segment du morceau compris entre « Time In » et « Time out ».

RecMode

Avec le paramètre « RecMode » réglé sur « Linear », le séquenceur enregistrera normalement, de votre point de départ quel qu'il soit jusqu'à ce que vous arrêtiez ou que le point « Song End » soit atteint. Avec le paramètre « RecMode » réglé sur « PunchIn », le séquenceur n'enregistrera les événements qu'entre les points fixés avec les paramètres « Time In » et « Time Out » en page « BIG ».

Pour utiliser le réglage « UnLoop », le paramètre « Loop » doit être réglé sur « Loop », et une longueur de boucle doit être fixée au moyen des paramètres « Time In » et « Time Out » en

page « BIG ». Avec le paramètre « RecMode » réglé sur « Unloop », toute piste existante sera lue comme si elle était en boucle entre les points « Time In » et « Time Out » mais est en fait enregistrée de façon linéaire sur les mesures et temps absolus jusqu'à ce que vous pressiez **STOP**. « Unloop » vous permet d'enregistrer une piste linéaire en parallèle d'une courte section lue en boucle sans avoir à préalablement copier cette section encore et encore pour arriver à la longueur de morceau désirée. Le point de fin du morceau est repoussé sur le temps fort de la mesure (vide) qui suit immédiatement la dernière mesure que vous enregistreriez quand **STOP** a été pressé.

Par exemple, imaginons que vous avez enregistré une boucle de batterie de 4 mesures et que vous vouliez maintenant enregistrer une ligne de basse de huit mesures. C'est une situation pour laquelle le réglage « Unloop » s'avère pratique. Pendant que le bouclage de la piste de batterie se poursuit, la piste de basse est enregistrée de façon linéaire et le point de fin est repoussé jusqu'à l'endroit où vous pressez **STOP**. En réalité, la piste de batterie change aussi. Elle est lue deux fois en boucle, mais pendant que ces informations se répètent en boucle, elles sont enregistrées dans la piste. Donc si vous regardez maintenant la piste de batterie, vous y verrez des informations dans les mesures 5-8 (un duplicata des informations des mesures 1-4).

Metron

Le paramètre Metron détermine les modes d'enregistrement dans lesquels le métronome sera audible.

- Off : le métronome n'est jamais audible.
- Rec : le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement.
- Always : le métronome est audible pendant la lecture et l'enregistrement
- CountOff : le métronome n'est audible que durant le précompte (si le paramètre de précompte CountOff de la page Metronome n'est pas réglé sur Off).

2.5.4 Mode « Song » : Pages « FX »

Les 3 pages FX du mode « Song » – « FX », « AUXFX1 » et « AUXFX2 » – fonctionnent de la même manière que les pages d'effets du mode « Setup ». Voir la section sur les effets du chapitre sur le mode « Setup » : Les pages FX : FX, AUXFX1, AUXFX2 en page 7-62 pour des informations sur l'emploi de ces pages.

2.5.5 Mode « Song » : Page « MIXER »

La page « MIXER » montre les réglages actuels de numéro de « programme », panoramique, et volume de chaque piste (par groupes de 8). Le numéro de piste sélectionné ainsi que la plage de pistes affichée sur la page sont indiqués dans le coin supérieur droit de l'écran.

- Utilisez les boutons « Chan/Zone » ou les **boutons de curseur** pour modifier la piste actuellement sélectionnée.
Pour aller sur d'autres pages de pistes, continuez à faire défiler au-delà de la première ou de la dernière piste de la page.
La partie basse de l'écran affiche les réglages actuels de la piste sélectionnée, incluant numéro et nom de « programme », panoramique et volume.

Les modifications de réglage apportés au « programme », volume ou panoramique d'une piste pendant que le séquenceur est en enregistrement sont enregistrées et visibles dans la page « EVENT » de la piste correspondante. En lecture, ces paramètres de mixage automatisés

afficheront leurs changements de valeur en temps réel en page « MIXER ». Ci-dessous, un exemple de page « MIXER » :

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Pan		0 à 127	None (aucun)
Vol		0 à 127	None (aucun)
Prg		Liste des programmes	None (aucun)
Piste sélectionnée (Trk)		1 à 16	1
Pour la piste sélectionné e	Cur**	Liste des programmes	(Programme actuel)
	Vol**	0 à 127	127
	Pan**	0 à 127	64

**Non éditables, ces valeurs sont une vue développée des valeurs de mixage pour la piste sélectionnée, qui peuvent être éditées dans les trois premières rangées de la page « MIXER ».

Mode « Song » : la page « METRONOME »

Les boutons contextuels « Rec », « Play » et « Stop »

- Ces boutons contextuels fonctionnent comme décrit dans Les boutons contextuels « Rec », « Play » et « Stop ». en page 10-8.

Le bouton contextuel « Keep »

- Presser le bouton contextuel « Keep » capture la valeur actuelle des réglages de « programme », « panoramique » et « volume » de chaque piste comme réglages initiaux
Pensez à sauvegarder si vous voulez que ces modifications soient permanentes !

Le bouton contextuel « Done »

- Si aucun changement n'a été fait dans la page « MIXER », presser le bouton contextuel « Done » appelle la page « MAIN »
- Si des changements ont été effectués, presser le bouton contextuel « Done » appelle le dialogue « Save Changes ».

2.5.6 Mode « Song » : Page « METRONOME »

Tous les paramètres affectant le métronome du séquenceur sont en page « METRONOME ». Comme pour les autres pages de l'éditeur de morceau, vous pouvez sauvegarder les changements faits dans cette page.

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Metronome	Off, Rec, Always, CountOff	Rec
CountOff	Off, 1, 2, 3, 4 (StartOnly, Always)	1 (StartOnly)
Program	Liste des programmes	998 Click Track
Channel	1 à 16	16
Strong Note	0 à 127	102
Strong Vel	0 à 127	127
Soft Note	0 à 127	104
Soft Vel	0 à 127	100

Metronome

Ce paramètre détermine les modes d'enregistrement dans lesquels le métronome sera audible.

- Off : le métronome n'est jamais audible.
- Rec : le métronome n'est audible que pendant l'enregistrement
- Always : le métronome est audible pendant la lecture et l'enregistrement.
- CountOff : le métronome n'est audible que durant le précompte (si le paramètre de précompte « CountOff » n'est pas réglé sur « Off »).

CountOff

Ce paramètre détermine le nombre de mesures précomptées par le PC3LE avant l'enregistrement.

- StartOnly : le PC3LE ne fera un précompte qu'au début de la séquence
- Always : le PC3LE fera le précompte quel que soit le point de la séquence.

Program

Ce paramètre détermine le « programme » avec lequel le métronome est joué. Si vous voulez un piano comme métronome, par exemple, vous pouvez régler « Program » sur un « programme » de piano. Le « programme » par défaut est « 998 Click Track ».

Channel

Ce paramètre détermine le canal MIDI sur lequel le « programme » et les événements de métronome sont envoyés.

Strong Note

Ce paramètre détermine le numéro MIDI de la note jouée par le métronome sur les temps forts (le "1" de chaque mesure)

Strong Vel

Ce paramètre détermine la dynamique de la note jouée par le métronome pour les temps forts (le "1" de chaque mesure).

Soft Note

Ce paramètre détermine le numéro MIDI de la note jouée par le métronome sur les temps faibles (les "2", "3" et "4" de chaque mesure).

Soft Vel

Ce paramètre détermine la dynamique de la note jouée par le métronome sur les temps faibles (les "2", "3" et "4" de chaque mesure).

Les boutons contextuels « Rec », « Play » et « Stop »

- Ces boutons contextuels fonctionnent comme décrit dans « Les boutons contextuels Rec, Play et Stop ». en page 10-8.

Le bouton contextuel « Done »

- Si aucun changement n'a été fait dans la page « METRONOME », pressez le bouton contextuel « Done » pour appeler la page « MAIN »
- Si des changements ont été effectués, pressez le bouton contextuel « Done » pour appeler le dialogue « Save Changes »

2.5.7 Mode « Song » : Pages « Filter » (« RECFLT » et « PLYFLT »)

Sur les pages « RECFLT » et « PLYFLT », vous pouvez spécifier quels événements sont ignorés ("filtrés") durant respectivement l'enregistrement et la lecture. Les deux pages possèdent les mêmes paramètres avec les mêmes plages de valeurs, mais vous utiliserez la page « RECFLT » pour configurer le filtrage des événements pendant l'enregistrement, et la page « PLYFLT » pour configurer le filtrage des événements pendant la lecture.

Ci-dessous, la page « RECFLT ».

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
<i>Filtre de notes</i>	Notes	On, Off	On
	LoKey	C -1 à G 9	C -1 (do-1)
	Hi	C -1 à G 9	G 9
	LoVel	0 à 127	0
	Hi	0 à 127	127
<i>Filtre de contrôleurs</i>	Controllers	On, Off	On
	Controller	ALL (tous), liste des sources de contrôle MIDI	ALL
	LoVal	0 à 127	0
	Hi	0 à 127	127
PitchBend		On, Off	On
ProgChange		On, Off	On
MonoPress		On, Off	On
PolyPress		On, Off	On

Notes

- Off : toutes les notes sont ignorées pendant l'enregistrement/lecture
- On : seules les notes comprises dans la tessiture spécifiée et dont la dynamique est comprise dans la plage de dynamique spécifiée sont enregistrées/lues.

LoKey

LoKey détermine la note la plus basse qui est enregistrée/lue lorsque « Notes » est sur « On ».

Hi

Le paramètre Hi à la droite de « LoKey » détermine la note la plus haute qui est enregistrée/lue lorsque « Notes » est réglé sur « On ».

LoVel

LoVel détermine la dynamique de « note on/off » la plus basse qui est enregistrée/lue lorsque « Notes » est sur « On ».

Hi

Le paramètre Hi à la droite de « LoVel » détermine la dynamique de « note on/off » la plus haute qui est enregistrée/lue lorsque « Notes » est réglé sur « On ».

Controllers

- Off : tous les contrôleurs sont ignorés pendant l'enregistrement/ lecture
- On : seules les données des contrôleurs spécifiés et uniquement à l'intérieur de la plage de valeurs spécifiée sont enregistrées/lues.

Controller

Le paramètre **Controller** détermine quel ou quels contrôleurs sont enregistrés/lus lorsque « **Controllers** » est réglé sur « **On** ».

LoVal

LoVal détermine la valeur la plus basse du contrôleur spécifié qui est enregistrée/lue lorsque « **Controllers** » est réglé sur « **On** ».

Hi

Le paramètre **Hi** à la droite de « **LoVal** » détermine la valeur la plus élevée du contrôleur spécifié qui est enregistrée/lue lorsque « **Controllers** » est réglé sur « **On** ».

PitchBend

Ce paramètre active/désactive l'enregistrement/lecture des événements de « **Pitch Bend** ».

ProgChange

Ce paramètre active/désactive l'enregistrement/lecture des « **changements de programme** » – cela inclut les contrôleurs 0 et 32 (changement de banque).

MonoPress

Ce paramètre active/désactive l'enregistrement/lecture des événements de pression (aftertouch) monophonique.

PolyPress

Ce paramètre active/désactive l'enregistrement/lecture des événements de pression (aftertouch) polyphonique.

[2.5.8 Mode « Song » : Page « MISC »](#)

Les boutons contextuels « Rec », « Play » et « Stop »

Ces boutons contextuels fonctionnent comme décrit dans Les boutons contextuels « **Rec** », « **Play** » et « **Stop** » en page 10-8.

Le bouton contextuel « Done »

- Si aucun changement n'a été fait dans la page « **RECFLT/PLYFLT** », presser le bouton contextuel « **Done** » appelle la page « **MAIN** ». Si des changements ont été effectués, presser le bouton contextuel « **Done** » appelle le dialogue « **Save Changes** »

[2.5.9 Mode « Song » : Page « MISC »](#)

La page « **MISC** » contient 5 paramètres de séquenceur divers (mais très importants et utiles). La page « **MISC** » apparaît ainsi :

Paramètre	Plage de valeurs	Par défaut
Control Chase	On, Off	On
Quant	Off, 1 à 100%	Off
Grid	1/1 à 1/480	1/8
Swing	-100% à 125%	0
Release	Yes, No	No
Key Wait	Off, On	Off

Control Chase

Un défaut courant de la plupart des vieux séquenceurs est que lorsque vous lancez une séquence depuis un point intermédiaire de la séquence, les contrôleurs restent à leur niveau actuel jusqu'à ce que le séquenceur rencontre un événement de contrôleur. L'actualisation des contrôleurs (Control Chase) remédie à ce comportement (généralement) indésirable.

- On : tous les événements hors notes MIDI compris entre le début du morceau et la position actuelle sont passés en revue, et l'événement hors notes MIDI le plus récent est envoyé avant de démarrer la lecture. Cela assure que le volume, le panoramique, le « programme » et les autres contrôleurs du morceau sont corrects, quel que soit l'endroit d'où vous lancez la séquence.
- Off : le séquenceur se comporte tel que décrit précédemment.

[2.5.10 Mode « Song » : Page « STATS »](#)

Quant

Le paramètre Quant (quantification) détermine la rigueur de la quantification appliquée (s'il y a lieu) à la séquence durant l'enregistrement. Le pourcentage spécifié pour ce paramètre est la rigueur avec laquelle le séquenceur applique la quantification à la grille (« Grid », voir ci-dessous) pour chaque événement de note enregistré.

Notez que l'utilisation de la quantification en temps réel a le même effet que d'enregistrer normalement, puis d'utiliser la fonction de quantification de piste.

Grid

Le paramètre Grid (grille) détermine la résolution de quantification et la position des points de grille.

Swing

Le paramètre Swing détermine l'ampleur (en pourcentage) du « swing » (jeu ternaire) appliqué pendant la quantification.

Release

Le paramètre Release détermine si les événements de relâchement (note-off) sont quantifiés ou pas.

Key Wait

Avec Key Wait sur on, la frappe d'une touche déclenchera la lecture d'une séquence (si le bouton **PLAY/PAUSE** est armé) ou l'enregistrement d'une séquence (si c'est le bouton **RECORD** qui est armé).

[2.5.11 Mode « Song » : Page « STATS »](#)

La page « STATS » est une page servant uniquement à l'affichage de statut du pool d'événements du PC3LE. Le pool d'événements est utilisé par toutes les séquences chargées à un instant donné dans le système. Cela inclut : le morceau actuel, la mémoire tampon de morceau pour comparaison, et jusqu'à 16 « Riffs ».

La page « STATS » ci-dessous correspond au pool d'événements du PC3LE avec « 0*New Song* » sélectionné, et aucun autre objet utilisateur chargé dans aucun autre mode :

Les événements dans le PC3LE sont semblables aux événements d'autres séquenceurs à une seule différence majeure près : les événements de notes sont enregistrés comme un seul grand événement, c'est-à-dire qu'un événement « Note » du PC3LE est composé de la paire d'événements « note-on » et « note-off ». Tous les autres événements sont enregistrés comme des événements seuls dans le PC3LE.

Les champs de la page « STATS » sont :

- Max – le nombre maximal de notes/événements en mémoire.
- Used – le nombre total de notes/événements utilisés.
- Free – le nombre de notes/événements libres.
- Part. – le nombre d'événements partitionnés, qui sont les événements pour lesquels de l'espace est alloué dans la mémoire. Il s'agit d'une information technique qui n'a d'importance que pour les ingénieurs (et peut-être pour quelques utilisateurs chevronnés).
- « Song » – le nombre total d'événements (notes incluses) dans le morceau en cours.
- Temp – le nombre total d'événements dans la mémoire tampon provisoire (elle sert quand on prend des événements d'un autre morceau).
- « Riffs 1–16 » – le nombre total d'événements dans chaque « Riff ».

2.5.12 L'éditeur de morceau

- En général, vous arriverez aux pages de l'éditeur de morceau (EditSong) en pressant le bouton **EDIT** quand vous êtes en mode « Song ».

Il y a une exception :

- si le paramètre « Program » est actuellement surligné dans l'écran, c'est à l'« éditeur de programme » que vous accéderez lorsque vous presserez **EDIT**.

Il existe quelques conventions partagées par toutes les pages de l'éditeur de morceau. En haut de chaque page de l'éditeur de morceau est affiché le nom de la page et la piste actuellement sélectionnée (1-16, ou toutes les pistes). Toutes les valeurs des paramètres qui se trouvent dans toutes les pages de l'éditeur de morceau sont sauvegardées dans l'objet morceau (Song).

2.5.13 Éditeur de morceau : Page « COMMON »

Pressez le bouton **EDIT** en face avant du PC3LE pour afficher la page « COMMON » et commencer à éditer un morceau. C'est là que vous trouverez les paramètres communs à toutes les pistes, comme le tempo et la signature rythmique (mesure), les paramètres de contrôle des effets, et les boutons contextuels pour passer aux autres pages de l'éditeur de morceau.

Paramètre		Plage de valeurs	Par défaut
Tempo		0 (externe), 20,00 à 400,00 BPM	120
TimeSig	(Numérateur)	1 à 99	4
	(Dénominateur)	1, 2, 4, 8, 16, 32 et 64	4
FX Track		1 à 16	1
DrumTrk		–, D	–
MidiDst		–, L, M, U	L

La piste actuellement sélectionnée est affichée en ligne supérieure, bien qu'en page « COMMON » cela ne concerne que les paramètres « DrumTrk » et « MidiDst » (voir ci-

dessous). Le reste des paramètres de la page « COMMON » sont des réglages globaux du morceau qui n'affectent pas directement et individuellement les pistes.

Tempo

C'est un autre endroit où le tempo initial du morceau peut être réglé ou modifié.

TimeSig

Affecte le clic, la lecture en boucle, et la fonction de repérage (locate) ainsi que certaines opérations d'édition. Ne modifie pas les données enregistrées, bien que cela change la façon dont les données sont affichées sur l'écran.

FX Track

Le PC3LE utilise le canal de la piste spécifiée pour « FX Track » comme canal d'effet auxiliaire (Aux FX).

DrumTrk

N'importe quelle piste du morceau peut être définie comme piste de batterie (Drum Trk) afin que ses événements de note ne soient pas transposés si une transposition est appliquée quand on utilise la piste comme « Riff » dans un « Setup » (voir « Riffs » en page 7-51 et « Transpose/Root Note » en page 7-53). Avec des pistes désignées comme « pistes de batterie », vous pouvez transposer tout un morceau utilisé comme « Riff », les pistes de batterie continueront de faire jouer les sons corrects comme dans la tonalité d'origine. Sinon, chaque transposition ferait changer les sons de batterie et percussion produits.

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner un numéro de piste. Vous pouvez accéder à 8 pistes d'un coup, les pistes 1-8 ou 9-16.
- Utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner...
 - une des pistes 1-8 (dans le coin supérieur droit de la page) afin d'accéder aux 8 pistes 1-8,
 - ou une des pistes 9-16 afin d'accéder aux 8 pistes 9-16.
- Une fois le numéro de la piste désirée sélectionné dans le champ « DrumTrk », utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons - /+ pour alterner entre « D » et « - », pour désigner la piste comme piste de batterie (D pour Drum) ou comme piste ordinaire

DrumTrk: 1D 2- 3- 4D 5D 6- 7- 8-

Les réglages « DrumTrk » n'ont pas d'effet sur les éditions faites en page « TRACK » de l'éditeur de morceau. Toute piste définie comme piste de batterie est transposée lorsqu'une transposition lui est appliquée depuis la page « TRACK ».

MidiDst

MidiDst: --- L-- -M- --U LM- -MU L-U LMU

Les données MIDI de chaque piste ont une assignation de destination sélectionnable avec le paramètre MidiDst. Il y a quatre indicateurs possibles :

- L = Local. Les données MIDI de la piste ne seront transmises que localement, au générateur de sons interne du PC3LE. Aucune donnée MIDI de la piste ne sera envoyée au port MIDI Out ou USB.
- M = MIDI. Les données MIDI de la piste ne seront transmises qu'au port MIDI Out.
- U = USB MIDI. Les données MIDI de la piste ne seront transmises qu'au port USB.
- — = Aucun.
- Les paires et groupes de lettres ci-dessus indiquent que le MIDI est envoyé à chacune des destinations correspondant à ces lettres.

- Utilisez les **boutons de curseur** pour sélectionner un des champs « MidiDst ». Vous pouvez accéder d'un coup aux champs de 8 pistes, qu'il s'agisse des pistes 1-8 ou 9-16, chacun correspondant au numéro de piste affiché dans le champ « DrumTrk », juste au dessus du champ « MidiDst ». Utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner une des pistes 1-8 (dans le coin supérieur droit de la page) afin d'accéder aux piste 1-8, ou une des pistes 9-16 afin d'accéder aux pistes 9-16. Une fois sélectionné le champ de la piste désirée, utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **- / +** pour changer chaque paramètre « MidiDst ».

2.5.14 Boutons contextuels de la page « COMMON »

- « TRACK —» appelle la page « TRACK ». Cette page donne accès à des fonctions d'édition de piste utiles. Il existe une fonction d'édition sélectionnable qui peut être appliquée à la piste sélectionnée ou à toutes les pistes de votre morceau. La page « TRACK » est décrite en page 10-22.
- « EVENT —» appelle la page « EVENT », un éditeur de type liste d'événements. En page EVENT de l'éditeur de morceau, vous pouvez faire défiler, modifier, ajouter, ou effacer n'importe lequel ou tous les événements MIDI d'une piste. La page « EVENT » est décrite en page 10-33.
- « Rec », « Play » et « Stop » – fonctionnent comme décrit dans « Les boutons contextuels Rec, Play et Stop », en page 10-8.
- « Save » appelle le dialogue « Save as »

2.5.15 Éditeur de morceau : Page « TRACK »

Cette page vous permet d'accéder à des fonctions d'édition de piste utiles. Ces fonctions sont :

Erase	Shift	Insert	Change
Copy	Transpose	Delete	Remap
Bounce	Grab	Quantize	

Chaque fonction a un ensemble de paramètres pour contrôler comment elle agit, et sur quelle partie de la ou des pistes sélectionnées. Comme d'habitude, la ligne supérieure de cette page affiche la ou les pistes sélectionnées. Choisissez la ou les pistes disponibles pour l'édition en utilisant les boutons « Chan/Zone ». Pressez les 2 boutons « Chan/Zone » à la fois pour sélectionner toutes les pistes.

Ci-dessous, un exemple de la page « TRACK » pour la fonction « Bounce ».

Vous remarquerez que la page est divisée en deux moitiés, la moitié droite étant une boîte séparée. Elle est appelée boîte Région/Critère. Les paramètres de cette boîte servent à sélectionner la plage d'événements (d'une mesure et d'un temps de départ à une mesure et un temps de fin) à modifier, ainsi que les types d'événements affectés par la fonction.

Les paramètres de cette boîte seront généralement les mêmes pour la plupart des fonctions. Pour certaines fonctions, cependant, certains paramètres peuvent ne pas s'appliquer. Par exemple, « Quantize » et « Transpose » s'appliquent uniquement aux notes, alors que « Remap » ne s'applique qu'aux contrôleurs. En plus des paramètres de la boîte Région/Critère, le paramètre « Locate » est aussi présent pour chaque fonction.

Puisque ces paramètres sont communs à la plupart des fonctions de la page « TRACK », nous allons les définir en premier. Ensuite, nous décrirons les fonctions individuelles avec les paramètres propres à chacune, qui se trouvent normalement du côté gauche de la page. La

fonction « Quantize » possède des paramètres uniques dans sa boîte Région/Critère. Nous décrirons ces paramètres avec les fonctions.

Une fois que vous avez choisi une fonction et réglé les paramètres à votre convenance, pressez « Go ». Cela exécute la fonction d'édition. Vous pouvez alors lire la séquence pour écouter le résultat de votre édition. Si vous n'aimez pas votre édition, sortez simplement de l'éditeur et pressez « No » lorsqu'on vous demande si vous voulez sauvegarder. Si vous l'aimez, vous pouvez presser « Done » puis « Save » ou juste sortir de l'éditeur et sauvegarder les modifications. Ou bien, vous pouvez passer à une autre fonction d'édition. Gardez cependant à l'esprit que si vous choisissez d'effectuer plusieurs éditions sans sauvegarder et que vous n'êtes pas satisfait par l'un des changements apportés, vous devrez quitter l'éditeur sans sauvegarder et refaire alors chaque modification. C'est pourquoi il est en général préférable de sauvegarder après chaque édition satisfaisante.

2.5.16 Paramètres communs aux fonctions d'édition de piste (TRACK) de l'éditeur de morceau

Locate

Ce paramètre est proposé pour chaque fonction de la page « TRACK ». Il apparaît dans le coin inférieur gauche de la page.

Les valeurs « measure », « Time » et « Tick » du paramètre « Locate » changeront en temps réel pendant la lecture et l'enregistrement pour indiquer la position actuelle dans le morceau. Il peut être réglé sur n'importe quelle mesure, temps et tic, valeurs négatives comprises. La lecture commence là, et **STOP** ramène le morceau à la position (mesure, temps et tic) définie avec « Locate ».

2.5.17 Paramètres de la boîte « Région/Critère »

From & To

« From » et « To » sont disponibles dans la plupart des fonctions d'édition « TRACK » pour définir une plage de temps sur la ou les pistes sélectionnées.

La valeur « From » définit le début (mesure, temps, et tic) de la plage choisie pour l'édition. La valeur « To » définit la fin (mesure, temps, et tic) de la plage choisie pour l'édition.

Events

Tous les types d'événements MIDI sont disponibles pour l'édition, et se sélectionnent avec ce paramètre. Quelques événements vous proposeront de régler une plage de valeurs, ou d'autres critères propres aux événements MIDI.

- Controllers (contrôleurs),
- MonoPress (aftertouch mono),
- PitchBend,
- ProgChange (changements de programme),
- PolyPress (aftertouch polyphonique).
- ALL, tous les événements MIDI sur la ou les pistes que vous éditez, s'ils se trouvent situés dans la région de temps comprise entre « From » et « To », seront affectés par la fonction d'édition.
- Notes, des plages de numéros de note et de dynamique peuvent être définies pour restreindre les événements de note affectés par l'édition.

LoKey

Détermine la note la plus basse de la plage de notes qui sera affectée. Cela peut être n'importe quelle valeur de note MIDI, celle par défaut est C-1.

Hi

Détermine la note la plus haute de la plage de notes qui sera affectée. Cela peut être n'importe quelle valeur de note MIDI, celle par défaut est G-9.

LoVel

Une plage de dynamique d'attaque peut être spécifiée comme critère de sélection des événements de note à éditer. Le paramètre « LoVel » définit la dynamique la plus basse qu'une note peut avoir pour être éditée. Les notes de la ou des pistes sélectionnées dont la dynamique est inférieure à « LoVel » ne seront pas éditées. Les valeurs possibles sont 1-127 ; la valeur par défaut est 1.

Hi

Le paramètre Hi en vis-à-vis de « LoVel » définit la dynamique la plus haute qu'une note peut avoir pour être éditée. Les notes de la ou des pistes sélectionnées dont la dynamique est supérieure à Hi ne seront pas éditées. (0–127), 127 par défaut

Lorsque « Events » est sur « Controllers », le ou les contrôleurs et une plage de valeurs peuvent être définis pour les événements de contrôleur.

Controller

Le paramètre Controller sélectionne le Contrôleur (s'il y a lieu) ou tous les contrôleurs qui seront affectés.

LoVal

Vous pouvez en plus spécifier une plage de valeurs particulière à éditer en fixant des valeurs limites, haute et basse. « LoVal » déterminera la plus basse valeur modifiable dans les données enregistrées pour le contrôleur choisi. Les plages de valeurs ne sont pas définissables lorsque « Ctl » (contrôleur) est sur « All » (tous). (0–127)

Hi

Le paramètre Hi en vis-à-vis de « LoVal » déterminera la plus haute valeur modifiable dans les données enregistrées pour le contrôleur choisi. Les plages de valeurs ne sont pas définissables lorsque « Ctl » (contrôleur) est sur « All ». (0–127)

2.5.18 Boutons contextuels de la page « TRACK »

« FromTo » est un moyen rapide de définir une région de temps que vous avez l'intention d'éditer.

Il y a deux façons d'utiliser cette fonction quand le séquenceur lit en temps réel, et les deux détermineront les limites temporelles de la région.

Sélectionnez l'un des paramètres « From » ou « To »

- positionner d'abord le curseur sur le paramètre « From » dans la boîte Région/ Critère puis de presser le bouton contextuel « Play ».
Pendant la lecture, chaque fois que vous pressez « FromTo », le PC3LE actualise la valeur « From » pour "coller" à la position de lecture en cours.

- Placez le curseur sur le paramètre « To » pour modifier la valeur « To » de la même manière.

Si vous n'avez pas sélectionné l'un des paramètres « From » ou « To »,

- pressez « FromTo » pendant que la lecture met à jour « From » ou « To » – ou les deux – en fonction de la position de lecture actuelle (la valeur du paramètre « Locate ») au moment où vous pressez « FromTo ».
 - Si vous le pressez alors que la valeur « Locate » est antérieure à la valeur « To » actuelle, le PC3LE met à jour la valeur « From ».
 - Si vous pressez encore « FromTo » (sans arrêter la lecture) alors que la valeur « Locate » est postérieure à la valeur « From » actuelle, le PC3LE met à jour la valeur « To ».
- « Play » lancera la lecture du morceau à partir de la mesure et du temps définis par le paramètre « Locate ». Pendant la lecture du morceau, ce bouton contextuel agit comme un bouton Pause.
- **STOP** arrête la lecture du morceau et le repositionne sur la mesure et le temps définis par « Locate ».
- « Go » exécute n'importe laquelle des fonctions d'édition de piste décrites ci-dessus. « Done » vous ramène à la page « EditSong: COMMON ».

2.5.19 Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track)

Erase

Cette fonction efface les événements spécifiés sur une plage de temps, mais elle ne supprime pas la plage de temps elle-même. Le résultat est comparable à l'effacement d'un passage sur une bande d'enregistrement. Si vous voulez enlever complètement un segment et ainsi raccourcir la piste, vous pouvez le faire avec la fonction « Delete ».

Copy

Utilisez la fonction « Copy » pour dupliquer les événements sélectionnés de la piste actuelle et les placer dans la même piste ou dans une autre, en plus ou en remplacement des données existantes.

Si vous ne voulez pas copier tous les événements MIDI dans la plage de temps définie pour la piste actuelle, utilisez le paramètre « Events » de la boîte Région/Critère pour sélectionner un type d'événement MIDI spécifique que vous voudriez voir traité par la fonction d'édition. Certains types d'événements vous fournissent plus de paramètres de sélection de critère. C'est souvent une bonne idée de régler « Events » sur « Notes » pour la copie, puis d'ajouter plus tard à la piste n'importe quel contrôleur ou autre donnée nécessaire.

DstTrack : 1 à 16 / All

Sélectionnez une piste de destination pour les événements copiés avec le paramètre « DstTrack ». Tous les événements sélectionnés décrits dans la boîte Région/Critère seront placés dans la ou les pistes de destination à l'endroit (mesure et temps) que vous avez spécifié.

Si la piste sélectionnée est « All », alors la destination sera aussi toutes les pistes. Peu importe le canal sur lequel est réglée la piste actuelle (piste source) lorsque vous utilisez la fonction de copie (Copy), les événements seront lus sur le canal de la piste de destination.

Location : Mesure : Temps : Tics

Avec le paramètre Location (emplacement), spécifiez la mesure, le temps et le tic où seront placées les données copiées dans la piste de destination. Si, à partir du point Location, la longueur de la région copiée dépasse le point de fin (End) actuel du morceau, un nouveau point End est défini.

Mode : Merge/Erase/Slide

Le réglage « Mode » détermine comment les événements copiés se comportent avec les événements présents sur la piste de destination

- Merge : fusionnent
- Erase : les effacent à partir du point Location jusqu'à la fin de la région copiée.
- Slide : le séquenceur fait de la place pour les nouveaux événements, et repousse en conséquence les événements existants plus loin dans le morceau

Times : 1 à 127

La valeur choisie pour le paramètre « Times » détermine combien de fois la région sélectionnée sera copiée à la suite dans la piste de destination.

Bounce

Utilisez la fonction « Bounce » pour déplacer les événements sélectionnés de la piste actuelle vers une autre piste, en fusionnant avec les données présentes sur la piste de destination ou en les remplaçant. La fonction « Bounce » diffère de la fonction « Copy » par le fait que les données d'origine ne restent pas dans la piste d'origine. Comme sur un enregistreur multipiste, « Bounce » placera toujours les données sur la nouvelle piste au même endroit que sur l'ancienne.

DstTrack : 1 à 16

Avec le paramètre DstTrack, sélectionnez la piste de destination où les événements seront déplacés. Tous les événements sélectionnés décrits dans la boîte Région/Critère seront placés sur la piste de destination à la position d'origine des données.

Peu importe le canal sur lequel est réglée la piste actuelle (piste source) lorsque vous utilisez la fonction de déplacement (Bounce), les événements seront lus sur le canal de la piste de destination.

Mode : Merge/Erase

Le réglage Mode détermine si les événements déplacés fusionnent (Merge) avec les événements présents sur la piste de destination ou les effacent (Erase) à partir du point Location jusqu'à la fin de la région copiée.

Insert

La fonction Insert est utilisée pour insérer des blancs dans le morceau, en modifiant d'autant le point de fin (End) du morceau. La fonction « Insert » affectera toutes les pistes. C'est comme coller un bout de bande vierge sur un segment existant d'une bande d'enregistrement.

Location : Mesure : Temps : Tics

Le point d'insertion du blanc ajouté est sélectionné par une valeur Location (mesure et temps). Les événements qui existent à ce point ou après ce point ne sont pas effacés par cette fonction, mais ils sont repoussés de la longueur de blanc ajoutée sur une mesure et un temps plus loin dans le morceau.

Amount : Mesure : Temps : Tics

La longueur de blanc ajoutée est définie en nombre de mesures et de temps avec le paramètre Amount.

Il n'y a pas de paramètres « Région/Critère » disponibles pour la fonction « Insert ».

Delete

La fonction « Delete » est utilisée pour supprimer une région de temps dans le morceau actuel. Cette fonction est différente de la fonction « Erase » car non seulement elle efface les événements du passage sélectionné, mais elle supprime aussi toute la plage de temps sélectionnée du morceau, faisant avancer d'autant le point de fin (End) du morceau (sur toutes les pistes). Cela revient à couper une partie de bande et à recoller les extrémités.

Quantize

Utilisez la fonction « Quantize » pour recalculer le timing des événements de note. Rappelez-vous que seuls les événements de note sont quantifiés ; les autres types d'événements, comme les contrôleurs, ne le sont pas.

Quant : Off/1 à 100%

Le paramètre Quant détermine la rigueur du recalage des événements de note par rapport à la grille.

- Off : aucun alignement des notes enregistrées sur la grille n'a lieu
- 100% : chaque note enregistrée sera alignée sur le point de la grille le plus proche, défini par le réglage « Grid »
- 50% : Les notes seront déplacées sur une position médiane entre le point de la grille et leur position d'origine

Grid : 1/1 à 1/480

Ce réglage détermine la taille des intervalles de la grille de quantification, exprimée en fraction de mesure 4/4.

- 1/1 correspond à une mesure,
- 1/16 à une double-croche.

Toutes les durées de note standard et toutes les divisions de mesure intermédiaires sont disponibles comme taille pour la grille de quantification d'entrée.

Swing : -100 à 125%

Le pourcentage de « Swing » (jeu ternaire) est appliqué à la grille de quantification. 0% de swing correspond à un jeu binaire, 100% à une sensation de swing (jeu ternaire pur). Une valeur positive de « Swing » détermine l'écart de chaque point intermédiaire de grille vis-à-vis d'un point situé au 1/3 de la distance en direction du prochain point de grille. Un « Swing » négatif déplace chaque point intermédiaire de grille vers un point situé au 1/3 de la distance en direction du précédent point de grille.

Release : Yes/No

Réglez le paramètre « Release » sur Yes si vous voulez que chaque message « Note Off » d'une note quantifiée soit aligné sur l'emplacement de la grille le plus proche du moment où la touche a été relâchée.

2.5.20 Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track)

Shift

La fonction « Shift » vous permet de décaler les événements MIDI existants en avant ou en arrière de n'importe quel nombre de tics (1/480e de temps) et de temps. Cette fonction n'affecte que le point de fin (End) si n'importe lequel des événements décalés est après le point « End » du morceau.

Les événements ne peuvent pas être décalés après le point « End » ou avant mesure 1 : Temps 1 : Tic

0. Les événements ne peuvent être décalés qu'à l'intérieur de ces limites temporelles. Tous les événements qui ne peuvent être décalés de toute la valeur demandée seront placés sur la limite permise.

Amount : Mesure : Temps : Tics

Le paramètre « Amount » spécifie le nombre de mesures, temps et tics dont les événements MIDI compris dans la région sélectionnée seront décalés vers l'avant (valeurs positives) ou vers l'arrière (valeurs négatives) par rapport à leur position d'origine.

Mode : Merge/Erase

Le réglage Mode détermine comment les événements décalés se comportent avec les événements présents sur la piste de destination

- Merge : les fusionnent
- Erase : les effacent à partir du point Location jusqu'à la fin de la région décalée.

Transpose

Utilisez la fonction Transpose pour changer 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 qu'à l'intérieur de la plage des numéros de note MIDI, 0 à 127.

2.5.21 Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track)

Grab

Grab est similaire à la fonction « Copy », sauf que la fonction « Grab » vous permet de copier des données sélectionnées depuis des pistes d'autres morceaux de la mémoire.

SrcSong : Liste des morceaux

Le paramètre « SrcSong » (morceau source) est réglé sur le numéro (ID) et le nom du morceau en mémoire qui contient la piste dans laquelle vous voulez prendre des données pour les utiliser dans le morceau actuel. Cette piste source est déterminée par le paramètre « Track » affiché dans le coin supérieur droit de la page, sélectionnable avec les boutons « Chan/Zone ».

DstTrack : 1 à 16/All

Avec le paramètre « DstTrack », sélectionnez une piste de destination pour les événements copiés. Tous les événements sélectionnés dans le morceau et la piste sources décrits dans la boîte Région/Critères seront placés dans la ou les pistes de destination à l'endroit (mesure, temps et tic) que vous avez spécifié.

- All : la destination sera aussi toutes les pistes.

Peu importe sur quel canal se trouve la piste sélectionnée (piste source dans le morceau source) lorsque vous utilisez la fonction « Grab », les événements seront lus sur le canal de la piste de destination.

Location : Mesure : Temps : Tics

Avec le paramètre « Location », spécifiez « Bar », « Time » et le « Tick » où seront placées les données extraites dans la piste de destination. Si, à partir du point « Location », la longueur de la région extraite dépasse le point de fin (End) actuel du morceau, un nouveau « point End » est défini.

Mode : Merge/Erase/Slide

Le réglage « Mode » détermine comment les événements extraits se comportent avec les événements présents sur la piste de destination

- Merge : les fusionnent
- Erase : les effacent à partir du point Location jusqu'à la fin de la région extraite.
- Slide : le séquenceur fait de la place pour les nouveaux événements, et repousse en conséquence les événements existants plus loin dans le morceau

Times : 1 à 127

La valeur choisie pour le paramètre « Times » détermine combien de fois la région sélectionnée sera copiée à la suite dans la piste de destination.

2.5.22 Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track)**Change**

La fonction « Change » sert à modifier les dynamiques d'attaque et de relâchement, ou les valeurs de n'importe quel contrôleur existant dans la piste sélectionnée. Cela peut être une modification de valeurs globale aussi bien que limitée à une région de temps.

La fonction « Change » ne peut pas modifier ou ajouter des données qui n'existent pas dans la piste sélectionnée. Si vous entendez des notes jouées par une piste, alors vous savez qu'il existe une valeur de dynamique d'attaque et de relâchement pour chacune et l'effet de la fonction Change peut d'habitude être facilement détecté. Les valeurs de contrôleur sont parfois plus difficiles à modifier puisqu'il peut y avoir des intervalles de temps différents après chaque événement.

Scale : 0% à 20000%

Les valeurs de dynamique ou de contrôleur sélectionnées peuvent être modifiées selon un pourcentage des valeurs d'origine déterminé par le paramètre « Scale ».

- 100% : aucun effet
- 0% à 99% : valeurs sont diminuées
- 100% à 20 000% : Les valeurs faibles peuvent être remontées en utilisant, mais la valeur maximale de 127 ne peut pas être dépassée quels que soient la dynamique ou le type de contrôleur.

Offset : -128 à 127

Offset peut être utilisé seul ou conjointement avec « Scale » pour ajouter ou soustraire une valeur fixe aux valeurs d'origine (ou déjà proportionnées avec « Scale »). Les valeurs de dynamique ne peuvent pas être inférieures à 1 ni supérieures à 127. Les valeurs de contrôleur ne peuvent pas être inférieures à 0 ni supérieures à 127.

Par exemple, pour régler toutes les dynamiques sur 55, vous devez régler « Scale » sur « 0% » (ce qui multiplie toutes les valeurs d'origine par zéro) et « Offset » sur « 55 » (ce qui ajoute « 55 » au résultat de l'action du paramètre « Scale »).

Mode : Constant/PosRamp/NegRamp

Réglez « Mode » sur « Constant » pour modifier les valeurs de façon uniforme, comme déterminé par les réglages « Scale » et « Offset », pour toute la région de temps et la plage de valeurs sélectionnées.

Quand la fonction « Change » est appliquée avec « Mode » réglé sur « PosRamp », les valeurs de dynamique ou de contrôleur sélectionnées changeront progressivement sur la région de temps, en fonction des positions fixées par les paramètres « From » et « To », en partant de la valeur d'origine pour atteindre la nouvelle valeur déterminée par les réglages « Scale » et « Offset ».

Les valeurs d'origine des premiers événements modifiés à l'intérieur de la région ne subiront que peu ou pas de changement. L'application des valeurs « Scale » et « Offset » augmente au fur et à mesure que le morceau se rapproche de la mesure et du temps définis par le paramètre « To », position pour laquelle la modification demandée s'appliquera totalement.

Vous pouvez régler « Mode » sur « NegRamp » pour obtenir l'effet dynamique opposé à « PosRamp ». « NegRamp » fonctionne de la même manière, mais la quantité « Scale » et « Offset » appliquée va diminuer depuis la modification complète jusqu'à peu ou pas de changement au fur et à mesure que le morceau se rapproche de « To ».

Remap

Utilisez la fonction Remap pour appliquer les valeurs de n'importe quel type de contrôleur, déjà enregistrées sur une piste, à un autre type de contrôleur. L'effet des changements en temps réel de l'ancien contrôleur (Old) sera remplacé par l'effet qu'a le nouveau contrôleur (New) avec exactement les mêmes valeurs.

Old : liste des sources de contrôle (0 à 127)

L'ancien contrôleur (Old) est le type de contrôleur que vous voulez remplacer. Les données pour ce contrôleur doivent déjà exister dans la piste sélectionnée pour leur appliquer le nouveau type de contrôleur (New).

New : liste des sources de contrôle (0 à 127)

Le paramètre « New » est réglé sur le numéro de contrôleur qui va utiliser les valeurs existantes, auparavant utilisées par l'ancien contrôleur (Old) pour produire un effet différent.

2.5.23 Éditeur de morceau : Page « EVENT »

Tous les types d'événements MIDI enregistrés sont visibles sur cette page. Vous pouvez visualiser et, si nécessaire, changer ces événements. Chaque piste affiche ses réglages initiaux de « programme », volume et panoramique au début de sa liste d'événements. Vous pouvez aussi accéder à la piste tempo (instructions ci-dessous).

Position Mesure:Temps:Tic Type d'événement et valeur

« Programme », volume, pan initiaux

La ligne supérieure de la page affiche au centre la position actuelle dans le morceau, et la piste actuellement sélectionnée ainsi que le canal correspondant à droite. Utilisez les boutons « Chan/ Zone » pour sélectionner une piste active afin de visualiser et d'éditer les événements MIDI qui y sont enregistrés.

- Pour faire défiler les événements, assurez-vous que la position (mesure et temps, dans la première colonne) est surlignée et utilisez la molette **ALPHA**, les boutons de curseur ▲/▼ ou les boutons +/-
Lorsque vous faites défiler les événements, chaque événement est exécuté par le séquenceur. Dans le cas d'événements de note, vous entendrez la note jouée, bien que la durée soit courte. Si vous arrivez sur un message de sustain (contrôleur MIDI 64) ayant une valeur « On », alors vous entendrez la note tenue comme si la pédale de sustain était pressée. La note sera tenue jusqu'à ce que vous arriviez sur un message de sustain ayant une valeur « Off ».
- Vous pouvez aussi accéder directement à une mesure et un temps spécifiques en saisissant le numéro de mesure et le numéro de temps, puis en pressant **ENTER**.
Rappelez-vous que s'il y a des données de contrôleur ou de « programme » avant le point auquel vous accédez, ces événements peuvent ne pas avoir été exécutés et vous pouvez entendre des résultats inattendus. Par exemple, si vous avez des « changements de « programme » à la mesure 1 et à la mesure 8, et que vous sautez de la mesure 1 à la mesure 9, toutes les notes que vous faites défiler seront jouées avec le « changement de programme » de la mesure 1.

Programme, volume et panoramiques initiaux

Au début de la liste d'événements de chaque piste, vous pouvez voir et changer les réglages initiaux de « programme », volume et panoramique pour la piste sélectionnée. Reportez-vous à Mode « Song » : la page « MAIN » en page 10-1 pour des détails sur les réglages initiaux de « programme », volume et panoramique. Chacun de ces paramètres peut être réglé sur NONE en saisissant 0 sur le **pavé alphanumérique** et en pressant ensuite le bouton **moins** pour obtenir « NONE ».

Position

La première colonne représente les positions (mesure et temps) des différents événements d'un morceau. Faites défiler les événements dans la ou les pistes sélectionnées avec la molette **ALPHA** ou saisissez des numéros de mesure et temps spécifiques sur le **pavé alphanumérique** pour accéder aux événements survenant sur ce temps. Un moyen rapide de sauter à la fin (point End) d'une piste consiste à presser 9999 puis **ENTER** sur le **pavé alphanumérique**.

Mesure, temps et tic

Mesure, temps et tic sont des paramètres éditables pour chaque événement. Ils déterminent quand un événement a lieu par rapport aux autres événements à l'intérieur du morceau.

Type d'événement et valeur

Le champ Type d'événement et valeur affiche le type d'événement MIDI (et les informations liées) à chaque emplacement de la liste d'événements du morceau. À différents types d'événements correspondent différentes sortes d'informations, et différentes valeurs éditables. Le type d'événement est le champ le plus à gauche. Vous pouvez surligner ce champ et modifier le type d'événement. Les événements de note MIDI sont indiqués par un « > » suivi par le nom de la note. Le « > » est en fait le type de d'événement pour les notes, et pour changer le type de l'événement, surlignez le « > ». Pour changer la note, surlignez le nom de la note.

Le Tableau 10-1 liste les plages de valeurs des événements éditables.

Type d'événement	Valeurs	
Changement de programme (PCHG)	0 à 127	
Pitch Bend (BEND)	-8192 à 8191	
Pression mono (MPRS)	0 à 127	
Pression poly (PPRS)	0 à 127	C -1 à G 9
Événements de note MIDI (>)	Les événements de note possèdent quatre valeurs éditables : nom de la note, dynamique d'attaque (indiquée par un "v"), dynamique de relâchement (indiquée par un "^"), et durée de la note.	
	Numéro de note	C -1 à G 9
	Dynamique d'attaque	v1 à v127
	Dynamique de relâchement	^1 à ^127
	Durée de note	Mesure : Temps : Tics
Événements de contrôleur MIDI (CTRL)	Les événements de contrôleur possèdent deux valeurs éditables : type de contrôleur et valeur de contrôleur. Les contrôleurs définis sont mentionnés par leurs noms. Voir le tableau <i>Numéro et nom de changement de commande (CC)</i> en page 7-75 pour les noms qui représentent les événements de contrôleur envoyés par chacun des contrôleurs physiques du PC3LE quand on utilise le Setup de contrôle par défaut.	
	Type de contrôleur	Liste des sources de contrôle (0 à 127)
	Valeur de contrôleur	0 à 127
Changement de tempo	20,00 BPM à 400,00 BPM	

5 -Tableau 10-1 Plages de valeur d'événements MIDI

2.5.24 Boutons contextuels de la page « EVENT »

- « Cut » : coupe l'événement sélectionné dans la liste des événements et le stocke temporairement dans une mémoire tampon afin que vous puissiez immédiatement le coller à un nouvel emplacement.
- « Copy » : duplique l'événement sélectionné et le stocke temporairement dans une mémoire tampon afin que vous puissiez immédiatement le coller à un nouvel emplacement.
- « Paste » : insère le dernier événement coupé ou copié dans la liste des événements à la position Mesure : Temps : Tic actuellement sélectionnée. L'événement collé partagera cet emplacement avec l'événement qui y existait déjà dans la liste des événements, mais il va apparaître avant l'événement pré-existant.
- « New » : insère un nouvel événement par duplication de l'événement sélectionné.
- « Done » : en page View (visualisation), renvoie à la page « EVENT ». En page « EVENT », renvoie à la page « COMMON ».

Piste de tempo

- Pour accéder à la piste de tempo, utilisez les boutons « CHAN/ZONE » pour arriver à la piste 1, puis pressez le bouton de canal bas. Les fonctions de la piste tempo sont identiques à celles des autres pistes, sauf que le seul type d'événement disponible est le changement de tempo.

2.6 Mode « Storage »

Ce paragraphe est une reformulation totale du paragraphe correspondant du manuel, à la différence des autres paragraphes dont le texte originale était suffisamment clair (en élaguant cependant le texte non signifiant et en remaniant totalement la présentation).

Le mode « Storage » permet de charger, sauvegarder, archiver et copier des fichiers entre le PC3LE et un support extérieur : périphérique USB sur le port **USB Storage** ou ordinateur sur le port **USB Computer**. Les fonctionnalités sont les suivantes :

- Sauvegarder tous les objets du PC3LE (« programmes », « Setups », « morceaux », etc.) ou une sélection d'objets du PC3LE dans un fichier « .PLE »
Voir « La page STORE » en § 2.6.4 ci-dessous
- Charger un groupe d'objets ou un simple objet depuis un fichier « .PLE » ou un fichier compatible
Voir « La page LOAD » en § 2.6.5 ci-dessous pour des détails
(Voir « Annexe C » § 2.11 ci-dessous pour plus de détails sur la compatibilité des fichiers)
- Charger un fichier de séquence MIDI standard (fichier .MID) qui peut être lu en mode « Song » ou servir de « riff » en mode « Setup »
Voir « La page LOAD » en § 2.6.5 ci-dessous pour des détails
- Exporter un morceau depuis le mode « Song » comme fichier de séquence MIDI standard
Voir « Export » en § 2.6.7 ci-dessous
- Exporter une liste d'assignations de contrôleur ou une liste d'objets
Voir « Export » en § 2.6.7 ci-dessous
- Organiser les fichiers et dossiers dans un périphérique USB
Voir « La page Utilities (UTILS) » en § 2.6.6 ci-dessous

2.6.1	RÉSUMÉ	251
2.6.2	PAGE « STORAGEMODE »	252
2.6.3	GÉNÉRALITÉS SUR LES FONCTIONNALITÉS DU MODE « STORAGE »	253
2.6.4	PAGES « STORE » & « STORE ADVANCED »	255
2.6.5	PAGE « LOAD »	256
2.6.6	PAGE « UTILITIES »	258
2.6.7	« EXPORT »	259
2.6.8	« FORMAT »	259

2.6.1 Résumé (résumé à terminer)

A terminer

Sauvegarder

- Pour passer en mode « Storage », pressez le bouton **Storage** et afficher la page « StorageMode »

Le support de stockage sélectionné par défaut est affiché en surbrillance au centre de la page



- Utilisez les boutons de curseur, les boutons **-/+** ou la molette **ALPHA** pour sélectionner le support de stockage à utiliser
Ou bien pressez le bouton contextuel « USBDrv » pour sélectionner le support USB
Utilisez un support USB (tel qu'une clé) connecté sur le port **USB Storage** ou un ordinateur en coconnecté au port **USB Computer** (voir Emploi de périphériques USB ci-dessous pour des détails)
Le support actuellement sélectionné servira à la lecture ou à l'écriture quand vous chargerez, sauvegarderez, renommerez ou supprimerez des fichiers en mode « Storage »
- Confirmez en réponse à l'avertissement (normal mais flippant) de déconnexion du « MIDI par USB »

Charger

2.6.2 Page « StorageMode »

Le statut du support est affiché comme « ready » s'il a été reconnu, ou sinon « No connection ». Le nom du support de stockage actuellement sélectionné s'affiche dans le coin supérieur droit de la page.

- En cas de problème de reconnaissance du support branché, quittez le mode « Storage » puis entrez à nouveau en pressant le bouton **Storage**
Le support de stockage sélectionné par défaut est affiché en surbrillance au centre de la page



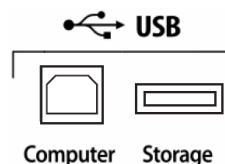
- Utilisez les boutons de **curseur**, les boutons **-/+** ou la molette **Alpha** pour sélectionner le support de stockage à utiliser
Ou bien pressez le bouton contextuel « USBDrv » pour sélectionner le support USB

Bouton boutons contextuels :

- « STORE » : Sauvegarde des objets sous la forme d'un fichier « .PLE »
- « LOAD » : Chargement de fichiers ou objets dans la mémoire du PC3LE
- « UTILS » : Organisation des fichiers et dossiers dans un support USB.
- « Format » : Formatage du support USB actuellement connecté au port USB
- « USBDrv » : Sélection de support USB virtuel quand un ordinateur est connecté au port **USB computer**

Connecter un périphériques USB

Le port **USB Storage** de la face arrière est facilement accessible depuis l'avant de l'instrument.



Une clé USB et tout autre type de périphérique de stockage de masse USB seront adaptés à la sauvegarde, au partage, et à la mise à jour du Firmware.

Note : la plupart des clés USB sont compatibles avec le PC3LE, mais certaines clés USB plus anciennes et certains disques durs USB auto-alimentés plus grands ne fonctionneront pas s'ils ont besoin de plus de 500 mA de courant.

Si un périphérique USB est incompatible, on obtient le message « USB device requires too much power » (le périphérique USB réclame trop d'énergie). Une clé USB récente a toutes les chances d'être compatible, même si les besoins électriques des clés USB ne sont pas toujours clairement annoncés par les fabricants.

Formater un périphérique USB

Voir « Format » en § 2.6.8 ci-dessous

Port USB Computer

Vous pouvez aussi utiliser un ordinateur connecté au port **USB Computer** pour les transferts de fichiers.

- Sélectionner « USB PC Connection » en mode « Storage » pour afficher sur l'ordinateur un disque virtuel nommé « PC3LE »
- Chargez des fichiers dans le PC3LE depuis l'ordinateur en les plaçant à la souris dans le disque virtuel « PC3LE »
- Sauvegardez des fichiers du PC3LE vers l'ordinateur, dans la même configuration mais cette fois sur le PCL3LE, en pressant le bouton contextuel « Store » du mode « Storage »

NB : Les fichiers « envoyés » apparaissent temporairement dans le disque virtuel « PC3LE » du bureau de l'ordinateur, mais ne sont pas encore « transférés » !

- Copier à la souris les données du disque virtuel « PC3LE » vers le disque dur l'ordinateur avant de démonter le disque virtuel, sous peine de devoir recommencer. Les fichiers ne sont pas encore transférés !
- Quittez le mode « Storage » pour mettre fin à la connexion « USB PC Connection ». Ou bien sélectionnez un autre périphérique USB. Un message normal indique que le PC3LE redevient une interface USB MIDI
- Acceptez, pour exécuter le démontage du disque virtuel « PC3LE » de l'ordinateur

En fonction du système d'exploitation de votre ordinateur, vous pourrez parfois observer une alerte de déconnexion sur votre bureau après avoir utilisé le disque virtuel « PC3LE ». Vous pouvez passer outre un tel message sans risque de dégâts pour l'instrument ou l'ordinateur.

Attention : ne retirez pas un support USB alors que l'écran affiche « Loading... » ou « Saving... », au risque d'altérer les données.

[2.6.3 Généralités sur les fonctionnalités du mode « Storage »](#)

Ci-après une description de généralité sur les fonctionnalités de transfert de fichier.

Gestion des répertoires

Voir « La page Utilities (UTILS) » § 2.6.6 ci-dessous pour des détails sur la création, la suppression et le changement de nom des répertoires.

Champ « Path »

Le champ « Path » montre le chemin d'accès au répertoire actuel dans le support actuel. Ce champ s'affiche quand on charge, sauvegarde ou exporte des fichiers en mode « Storage ». Le répertoire « root » (niveau le plus haut ou racine) est indiqué par une barre oblique inversée « Path:\ »

- Accédez aux répertoires disponibles à la racine au moyen de la molette **Alpha**, des boutons de **curseur** ou des boutons **-/+**
- Pressez le bouton contextuel « Open » pour ouvrir un répertoire et les sous- répertoires. Si le chemin d'accès est trop long pour tenir dans la ligne supérieure de l'écran, il est abrégé. La longueur maximale d'un chemin d'accès dans le PC3LE est de 64 caractères (barres obliques inversées comprises).
- Pour ressortir des sous-répertoires et remonter vers le répertoire racine, utilisez le bouton contextuel « Parent »

Les dialogues appelés au moment d'exécuter certaines fonctions de stockage sont :

Dialogue de sélection de répertoire

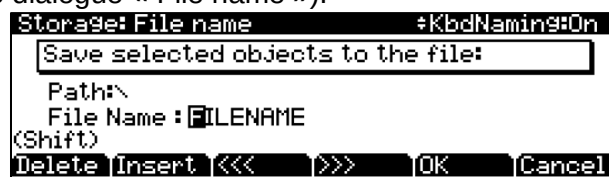
Quand vous stockez un objet—ou groupe d'objets—le PC3LE vous demande de sélectionner le répertoire où le sauvegarder.

Il existe 3 boutons contextuels de navigation sur le côté gauche en bas de la page :

- « NewDir » : Crée un nouveau répertoire via un dialogue « New Directory » (nouveau répertoire, voir section suivante).
 - « Open » : Ouvre le répertoire surligné
 - « Parent » : Remonte d'un niveau dans la hiérarchie des répertoires
 - Aucun effet si l'écran est déjà dans le répertoire racine
- Quand vous avez choisi votre répertoire, pressez le bouton contextuel « OK » pour appeler le dialogue « File name » (voir section suivante) et terminer le processus de stockage

Le dialogue « File name » / « New Directory » / « Rename »

Quand vous créez un nouveau fichier, un nouveau répertoire ou renommez un fichier/répertoire, le PC3LE demande de saisir le nom de l'objet. Ce dialogue File Name apparaît comme ci-dessous (les écrans « New Directory » et « Rename » apparaissent et fonctionnent comme le dialogue « File name »).



Le nom des nouveaux fichiers sera « FILENAME » (par défaut après mise sous tension), ou celui du dernier fichier sauvegardé ou chargé. Le nom par défaut des nouveaux répertoires sera « DIRNAME » ((après mise sous tension), ou celui du dernier fichier sauvegardé ou chargé.

- Vous pouvez modifier ce nom avec les boutons de curseur **◀/▶**, les boutons contextuels « Delete » & « Insert » et les boutons contextuels « << » & « >> ».
- Voir Saisie au clavier en page 5-5 pour une autre façon de saisir les noms de fichier
- Pressez le bouton contextuel « OK » pour terminer l'opération

2.6.4 Pages « Store » & « Store Advanced »

2.6.4.1	Page « Store »	255
2.6.4.2	Sous-page « Store Advanced »	255

2.6.4.1 Page « Store »

- Presser le bouton contextuel « STORE » pour ouvrir la page « Store » où sélectionner des objets d'utilisateur en RAM à enregistrer dans le support de stockage
La page apparaît comme ci-dessous avec en haut à droite la quantité de mémoire encore disponible

```
Storage: Store   Memory available: 1999776 Kb
Select: Choose which objects will be stored.

SvAll: Store all user objects.

Select |SvAll |Cancel
```

Boutons contextuels :

- « Select » : Sélectionne des objets d'utilisateur spécifiques à stocker
Voir La page « Store Advanced » § 2.6.4.2 ci-dessous pour des détails
- « SvAll » : Sauvegarde tous les objets d'utilisateur
- « Cancel » : Ferme la page « Store » et retourne à la page « StorageMode »

NB : On ne peut pas directement mémoriser un objet en ROM (voir ci-dessous)

Mémoriser un objet de la ROM

Pour mémoriser un objet de la ROM comme un « programme », il faut d'abord le sauvegarder en RAM en tant que « programme » d'utilisateur

Le PC3LE sauvegarde les objets dans un fichier portant l'extension « .PLE » qui sont des « collections d'objets » depuis lesquels on peut charger si besoin individuellement des objets. Voir « Chargement individuel d'objets » § 2.6.4.2 ci-dessous.

2.6.4.2 Sous-page « Store Advanced »

- Presser le bouton contextuel « Select » pour ouvrir la page « Store Advanced » et sélectionner individuellement les objets à stocker plutôt que de stocker tous les objets
La page « Store Advanced » liste tous les objets édités par l'utilisateur, classés par numéro d'identification et type d'objet

Boutons contextuels :

- « Select » : Sélectionner/désélectionner l'objet surligné
Un astérisque (*) apparaît entre le numéro et le type d'objet des objets sélectionnés.
- « Next » : Fait défiler jusqu'à l'élément suivant
Identique au bouton de curseur ▼ ou bouton +, ou molette **Alpha** d'un cran à droite
- « Type » : Saute au prochain type d'objet dans la liste
- « Store » : Mémorise les objets sélectionnés dans le support de stockage sélectionné via le dialogue « Select Directory »
- « Cancel » : Ferme la page « Store Advanced »

Raccourcis pour stocker TOUS les objets

- Pressez les 2 boutons de curseur ◀/▶ simultanément pour sélectionner tous les objets

- Pressez les 2 boutons de curseur ▲/▼ simultanément pour annuler toutes les sélections

Astuce pour sélectionner PRESQUE tous les objets

- Pour sélectionner la plupart des objets mais pas tous sélectionnez d'abord TOUS les objets par les 2 boutons ◀/▶ désélectionner manuellement les éléments indésirables

Sauvegarde des fichiers de « table Master »

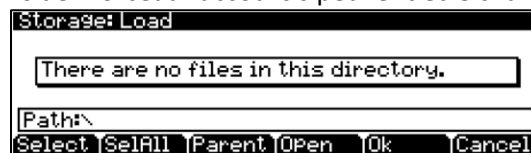
Parmi vos choix en page « Store Advanced », vous avez les fichiers de « table Master ». Les fichiers de « table Master » se composent principalement des éléments des pages du mode « Master », ainsi que des réglages de choix de « programme » sur chaque canal MIDI. Sauvegarder les fichiers de « table Master » est un bon moyen de configurer votre PC3LE (ou un autre PC3LE) en fonction de vos besoins de jeu ou de séquençage. Par exemple, vous pouvez sauvegarder un fichier de « table Master » propre à chaque séquence créée avec un séquenceur externe. Ainsi, quand vous chargez le fichier de « table Master », vous retrouvez tous les « programmes » corrects assignés aux bons canaux MIDI.

2.6.5 Page « Load »

- Pressez le bouton contextuel « LOAD » pour ouvrir la page « LOAD » (voir ci-dessous) dans laquelle charger un fichier complet « .PLE » ou compatible Kurzweil, des objets individuels dans ces fichiers, ou un fichier de séquence MIDI (.MID) depuis le support de stockage sélectionné.
Voir Annexe C § 2.11.3 ci-dessous pour des détails sur la compatibilité.
- Utilisez les boutons de **curseur**, les boutons **-/+** ou la molette **Alpha** pour sélectionner le ou les fichiers à charger dans le support de stockage actuellement sélectionné.
Voir ci-dessous les descriptions des boutons contextuels de cette page, pour parcourir et sélectionner les fichiers dans le support de stockage actuellement sélectionné
- Choisissez une banque contenant le ou les objets ou fichiers MIDI sélectionnés
Voir « Méthodes de chargement » en § 2.6.5.2 ci-dessous pour des instructions sur le choix de la banque, jusqu'à la pression sur « OK » pour exécuter le chargement

NB : En sélectionnant un fichier à charger, les noms de fichiers dépassant 8 caractères seront raccourcis à 8 caractères en page « Load » et les espaces seront supprimés (cela n'a pas d'effet sur les noms des objets stockés dans un fichier « .PLE » ou de type compatible)

Quand on charge un fichier MIDI (.MID) en mode « Song », le « PC3LE » tente **d'utiliser le nom de la séquence interne du fichier MIDI comme nom de morceau**. Si le nom de la séquence interne ne peut pas être chargé, les 8 premiers caractères du nom de fichier servent de nom au morceau. Les noms de morceau raccourcis peuvent être changés en mode « Song ».



Boutons contextuels :

- « Select » : Sélectionne/désélectionne le fichier surligné
Un astérisque (*) apparaît à gauche des fichiers sélectionnés. Il n'est possible de sélectionner plusieurs fichiers que s'ils sont dans le même répertoire. Passer dans un nouveau répertoire désélectionnera tous les fichiers.
- « SelAll » : Sélectionne/désélectionne tous les fichiers dans le répertoire actuel (les répertoires contenus dans le répertoire actuel ne seront pas sélectionnés)

Passer dans un nouveau répertoire désélectionnera tous les fichiers

- « Parent » : Fait remonter d'un niveau dans la hiérarchie des répertoires. Si l'écran est déjà dans le répertoire racine, ce bouton n'a pas d'effet. Passer dans un nouveau répertoire désélectionnera tous les fichiers.
- « Open » : Ouvre le répertoire sélectionné ou permet de sélectionner individuellement un/des objets contenus dans un fichier « .PLE » ou compatible Kurzweil, pour le chargement
Voir « Chargement individuel d'objets » § 2.6.5.1 ci-dessous pour des instructions (voir Annexe C § 2.11.3 ci-dessous pour des détails sur la compatibilité). Passer dans un nouveau répertoire désélectionnera tous les fichiers. Visualiser les objets contenus dans un fichier .PLE ou compatible Kurzweil désélectionnera tous les fichiers déjà sélectionnés.
- « OK » : A presser impérativement à la fin pour exécuter le chargement du fichier « .PLE » ou compatible Kurzweil sélectionné
Voir « Méthodes de chargement » en § 2.6.5.2 ci-dessous pour des instructions sur l'emploi du dialogue Load obtenu après avoir pressé « Ok »
- « Cancel » : Ferme la page « Load » et ramène à la page « StorageMode »

2.6.5.1	Chargement individuel d'objets	257
2.6.5.2	Méthodes de chargement	258

2.6.5.1 Chargement individuel d'objets

Comme les fichiers peuvent contenir plus de 3 000 objets, il est souvent utile de ne charger qu'une partie des informations contenues dans un fichier « .PLE ». Parfois, cette capacité est même rendue indispensable par des fichiers dont la taille de données dépasse celle de la mémoire RAM interne du PC3LE.

- Vous pouvez sélectionner des objets individuels ou des groupes d'objets (« programmes », effets, morceaux) à charger à partir d'un seul fichier « .PLE ». La fonction « Load Object » est accessible depuis la page « LOAD ». Pour l'activer, faites défiler la liste des fichiers jusqu'à ce vous ayez surligné le fichier duquel vous voulez charger des objets.
- Pressez « Open » pour ouvrir le dialogue « Load Object »
Le PC3LE examine alors le contenu du fichier pour vous présenter une liste de tous ses objets. Parfois, cette procédure peut prendre un peu de temps, en fonction du nombre d'objets présents dans le fichier.

Les objets de la liste sont généralement regroupés par type (« programmes », « Setups », etc...). Faites défiler la liste avec la molette **ALPHA**, les **boutons de curseur** ou les boutons **-/+**. Chaque ligne de la liste représente un objet, et affiche son rang dans la liste, ainsi son type, son numéro d'identification et son nom. Les numéros d'identification sont ceux qui étaient utilisés pour référencer les objets lors de la dernière sauvegarde du fichier par le PC3LE.

- Saisir un numéro avec le **pavé alphanumérique** vous fera sauter à l'élément ainsi indexé, et saisir un grand numéro tel que 9999 vous amènera à la fin de la liste.

Les boutons contextuels suivants servent à sélectionner les objets à charger :

- « Select » : Sélectionne/désélectionne l'objet surligné
- « Next » : Fait défiler jusqu'à l'élément suivant
C'est la même chose que de presser le bouton de curseur bas ou le bouton +, ou encore de tourner la molette **ALPHA** d'un cran dans le sens horaire
- « Type » : Fait sauter au prochain type d'objet dans la liste

- « OK » : Charge les objets sélectionnés
- « Cancel » : Ferme la page « Store Advanced »

SeIAII / DeselAII

On peut sélectionner ou désélectionner tous les objets d'un coup grâce aux doubles pressions (pression simultanée de deux boutons de la face avant) décrites pour le dialogue de liste de fichiers, à savoir :

- Pression des deux boutons de curseur Gauche/Droite : sélectionne tous les objets
- Pression des deux boutons de curseur Haut/Bas : annule toutes les sélections

Si vous voulez charger la plupart des éléments d'un fichier mais pas tous (par exemple s'il y a dans le fichier une « table Master » que vous ne voulez pas charger), il peut être plus rapide de d'abord sélectionner tous les objets en pressant les deux boutons Gauche/Droite puis de désélectionner manuellement les éléments indésirables.

2.6.5.2 Méthodes de chargement

Une fois que vous avez pressé « OK » pour charger le ou les fichiers ou objets sélectionnés, vous devez choisir une méthode de chargement. Celle-ci détermine si les objets présents dans le PC3LE seront effacés par le chargement des nouveaux objets. Vous verrez ce dialogue :



Attention : lisez attentivement la description de chaque méthode de chargement avant de presser un des boutons contextuels. Certaines méthodes de chargement supprimeront des objets présents dans le PC3LE.

Les boutons contextuels contrôlent le mode de chargement et de renumérotation des objets depuis le fichier. Voici comment ils fonctionnent :

- « Overwrt » : Supprime tous les objets présents en RAM utilisateur puis charge les objets en utilisant les numéros d'identification des objets dans le fichier.
- « Append » : Essaye d'utiliser les numéros d'identification d'objet enregistrés dans le fichier pour les objets à charger
Si un numéro d'identification est déjà utilisé, incrémente le numéro d'identification jusqu'à trouver un emplacement libre.
- « Cancel » : Annule la sélection du mode et ramène au choix des fichiers

2.6.6 Page « Utilities »

- Presser le bouton contextuel « UTILS » appelle la page « Utilities ». Employez la page Utilities pour créer des répertoires (dossiers) dans le support USB sélectionné, ou pour supprimer, renommer ou copier des fichiers dans le support USB sélectionné. Voyez les boutons contextuels suivants pour la fonction disponible avec chacun :

Boutons contextuels :

- « NewDir » : Crée un nouveau répertoire dans le répertoire actuel.
8 caractères de long
- « Delete » : Supprime le fichier surligné dans le support sélectionné.
- « Rename » : Change le nom d'un fichier
- « Copy » : Copie un fichier dans un autre répertoire.

- Après avoir pressé Copy, vous devez sélectionner un répertoire où copier, presser le bouton contextuel Open pour ouvrir le répertoire où copier puis presser le bouton contextuel Ok pour copier le fichier. Vous pouvez aussi presser le bouton contextuel NewDir pour créer un nouveau répertoire où copier.
- « Open » : Ouvre le répertoire surligné
- « Parent » : Remonte d'un niveau dans la hiérarchie des répertoires. Si l'écran est déjà dans le répertoire racine, ce bouton n'a pas d'effet.

2.6.7 « Export »

- Pressez le bouton contextuel « EXPORT » pour aller en page « EXPORT ».

La page Export vous permet d'exporter les fichiers MIDI créés en mode « Song », les listes d'infos d'assignation de contrôleur qui sont automatiquement créées pour chaque « programme » et chaque chaîne, ou une liste de tous les objets au format texte. Les développeurs peuvent aussi exporter un objet au format XML ou exporter un KPN.

Pour exporter un fichier MIDI créé en mode « Song », le morceau doit être actuellement chargé en mode « Song ».

- Passez en mode « Song » et chargez le morceau désiré, puis revenez en page « EXPORT » du mode « Storage » et pressez le bouton contextuel « Song ».
Il vous sera d'abord demandé de choisir un répertoire où sauvegarder le fichier puis de nommer le fichier MIDI.
Quand vous nommez le fichier, vous pouvez utiliser le champ Type pour choisir d'exporter soit un fichier MIDI standard (SMF) de type 1 (sauvegarde avec plusieurs canaux) soit un fichier MIDI standard (SMF) de type 0 (sauvegarde de tous les canaux dans un seul).
- Pour exporter une liste d'infos d'assignation de contrôleur pour tous les « programmes » ou toutes les chaînes, pressez le bouton contextuel PrInfo ou le bouton contextuel FXInfo. Il vous sera d'abord demandé de choisir un répertoire où sauvegarder puis de nommer le fichier d'infos. Un fichier de valeurs séparées par des virgules sera exporté.
- Pour exporter une liste de tous les objets au format texte, pressez le bouton contextuel « ObjLst »
Il vous sera d'abord demandé de choisir un répertoire où sauvegarder puis de nommer le fichier. Un fichier texte de valeurs séparées par des virgules sera exporté, listant chaque type d'objet avec son numéro d'identification, son nom d'objet et son statut d'objet interne ou d'utilisateur.
- Pour exporter un objet au format XML, pressez le bouton contextuel « ObjFmt ». Choisissez un objet dans la liste avec la molette **ALPHA**, les boutons -/+ ou le **pavé alphanumérique** puis pressez le bouton contextuel « Ok ».
Il vous sera d'abord demandé de choisir un répertoire où sauvegarder puis de nommer le fichier.
- Pour exporter un KPN, pressez le bouton contextuel « KPN ». Choisissez un domaine et un canal puis pressez le bouton contextuel « Ok ».
Il vous sera d'abord demandé de choisir un répertoire où sauvegarder puis de nommer le fichier.

2.6.8 « Format »

Les supports USB sont livrés formatés et prêts à l'emploi avec le PC3LE. Si toutefois vous devez formater un support, vous pouvez le faire depuis n'importe quel ordinateur à capacité de formatage USB ou à l'aide du PC3LE.

- Pour formater un support USB avec le PC3LE, branchez le support USB dans le port **USB Storage** du PC3LE puis pressez le bouton **Storage** pour passer en mode « Storage ». Pressez le bouton contextuel intitulé « Format ». Le PC3LE vous demandera si vous voulez formater. Pressez le bouton contextuel « OK » pour formater le support ou le bouton contextuel « Cancel » pour revenir à la page principale du mode Storage.

Attention : le formatage effacera tous les fichiers du support USB, donc assurez-vous que tout ce que vous désirez conserver est bien archivé sur un autre support.

2.7 « Keymap » & « Edition d'échantillon »

2.7.1	L'ÉDITEUR DE KEYMAP	261
2.7.2	PARAMÈTRES DE L'ÉDITEUR DE KEYMAP	263
2.7.3	LES BOUTONS CONTEXTUELS DANS L'ÉDITEUR DE KEYMAP	265
2.7.4	ÉTABLIR UNE KEYMAP	267
2.7.5	ÉTABLIR UNE KEYMAP	268
2.7.6	ÉTABLIR UNE KEYMAP	268
2.7.7	ÉDITION D'ÉCHANTILLONS	269
2.7.8	LA PAGE MISC	270
2.7.9	BOUTONS CONTEXTUELS EN PAGE MISC	272
2.7.10	LA PAGE TRIM	272

2.7.1 « Editeur de Keymap »

L'« éditeur de Keymap » vous permet de personnaliser les « Keymaps » préréglées du PC3LE puis de les sauvegarder en RAM. Vous pouvez aussi constituer vos propres « Keymaps » sans partir de rien (voir « Établir une Keymap » en page 12-7).

Les « Keymaps » font partie intégrante de chaque couche d'un « programme ». Chaque « Keymap » contient un jeu de paramètres déterminant quel ou quels échantillons jouera le PC3LE quand vous déclenchez une note. Chaque couche a au moins une « Keymap », mais elle peut en avoir deux si vous travaillez avec des échantillons stéréo. Chacune de ces « Keymaps » stéréo utilise 2 des 128 voix disponibles.

Chaque « Keymap » se compose d'un jeu de tessitures (plages de notes), C 4 (do4) à G 4 (sol4), par exemple. La couverture totale de chaque « Keymap » va de C 0 à G 10. Chaque plage a une note de base de l'échantillon assigné à la plage. Chaque note de base d'échantillon est un échantillon distinct en ROM. Dans chaque tessiture, la note de base d'échantillon est transposée vers le haut et le bas pour jouer sur chacune des notes de cette plage. Vous pouvez visualiser chaque tessiture en changeant la valeur du paramètre « KeyRange » en page « EditKeymap » (éditeur de Keymap). Vous pouvez mixer des échantillons de timbres différents dans une même « Keymap », et même accorder individuellement des touches comme bon vous semble en définissant des tessitures d'une seule note et en assignant des échantillons à chacune de ces notes.

Quand vous déclenchez une note, le PC3LE identifie la tessiture dans laquelle l'événement Note On est survenu. Il vérifie aussi la dynamique de jeu de la note. Il s'adresse alors à sa mémoire et récupère la note de base de l'échantillon assigné à cette tessiture et à cette valeur de dynamique. Si la note déclenchée n'est pas celle à laquelle la note de base d'échantillon est assignée, l'échantillon est transposé pour jouer à la bonne hauteur. Le PC3LE génère alors le signal numérique qui représente le son de la note. À ce point, le travail de la « Keymap » est terminé, et le signal continue au travers de l'algorithme de la couche puis vers les sorties audio.

Vous pouvez assigner autant de tessitures que vous le voulez à une « Keymap », et même en créer une propre à chaque note. Cela vous permettrait d'accorder chaque touche indépendamment afin de créer une gamme microtonale. Pour les « Keymaps » qui utilisent un seul timbre, comme le Grand Piano, il y a une tessiture pour chaque note de base d'échantillon stockée en mémoire. Pour les sons instrumentaux acoustiques, plus vous avez de tessitures pour une « Keymap », plus réaliste sera le son puisqu'il y aura une moindre transposition de la note de base d'échantillon dans la tessiture.

Bien sûr, vous pouvez assigner des notes de base d'échantillon ayant des timbres différents dans la même « Keymap ». Beaucoup des « Keymaps » de kit de batterie en ROM, par exemple, ont environ 20 tessitures avec plusieurs timbres différents assignés comme notes de base d'échantillon. Vous pouvez aussi créer une « Keymap » avec une seule tessiture qui s'étend de C 0 à G 10, si vous voulez étirer une même note de base d'échantillon de C 0 à G 10. Gardez toutefois à l'esprit que les échantillons ne peuvent être transposés que d'une octave vers le haut par rapport à la hauteur d'origine de l'échantillon. La hauteur des échantillons peut être transposée vers le bas sans limite.

Comparez une « Keymap » à une simple corde divisée en sections ou segments différents les uns à côté des autres. Les sections ne peuvent pas se chevaucher. Si vous avez une tessiture qui va de C4 à F4 et une autre de F#4 à C5, si vous changez la première pour qu'elle aille de C4 à G4, la seconde n'ira plus que de G#4 à C5.

Vous ne pouvez pas non plus n'avoir "rien" d'assigné à une tessiture. Même s'il s'agit du Silence (#999), il y aura toujours un échantillon assigné à chaque tessiture de la « Keymap ». C'est quelque chose à quoi il faut faire attention quand vous créez des « programmes » de batterie. Par exemple, imaginons que vous créez un « programme » avec 20 couches. Chaque couche a sa propre « Keymap », qui n'a qu'un échantillon assigné à une partie du clavier, le reste de la tessiture étant assigné à l'élément Silence. Veillez bien à limiter la tessiture de chaque couche avec les paramètres « LoKey » et « HiKey » de la page « LAYER » dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. ». Si chaque couche (layer) couvre toute la tessiture, alors chaque note jouée déclenchera 20 voix (une par couche). Vous n'entendrez qu'un son de batterie par note puisque les autres couches déclenchent "Silence". Grâce aux algorithmes de vol de voix du PC3LE, les voix deviendraient immédiatement disponibles puisqu'elles n'ont pas d'amplitude. Mais un bref instant, la voix sera déclenchée, ce qui interrompra les autres voix.

Vous pouvez aussi créer des « Keymaps » à multiples dynamiques, c'est-à-dire des « Keymaps » qui joueront des timbres différents en fonction de la dynamique de vos événements Note On. Le programme 6 Pop Power Piano, par exemple, utilise une « Keymap » avec trois plages de dynamique. Chaque tessiture dans une « Keymap » à multiple dynamique contient plusieurs notes de base d'échantillon distinctes entre lesquelles le PC3LE choisit en fonction de la dynamique de jeu de la note. Voir VelRng en page 12-5 pour des détails.

L'« éditeur de « Keymap » » est incorporé à l'« éditeur V.A.S.T. ».

- Pour accéder à l'« éditeur de Keymap », pressez le bouton **EDIT**, puis pressez le bouton contextuel « V.A.S.T. » afin d'accéder à l'éditeur de « programme V.A.S.T. ». La première étape de l'utilisation de l'« éditeur de Keymap » consiste à sélectionner la « Keymap » que vous souhaitez éditer. Cela se fait en page « KEYMAP » de l'« éditeur de programme V.A.S.T. », au moyen du paramètre « Keymap ». Une fois cela fait, pressez juste le bouton **EDIT** et vous entrerez dans l'« éditeur de Keymap ». Si vous voulez éditer une autre « Keymap », pressez le bouton **EXIT** pour revenir à la page « KEYMAP » de l'« éditeur de programme » V.A.S.T. et sélectionnez la « Keymap » désirée. Si vous voulez constituer une « Keymap » sans base de départ, partez de la « Keymap 999 Silence » (voir « Établir une Keymap » en page 12-7). Ce modèle de « Keymap » contient une seule tessiture de C 0 à G 10, et c'est un point de départ pratique pour ajouter d'autres tessitures et assigner des notes de base d'échantillon. La page de l'« éditeur de « Keymap » » ressemble à ceci :

Paramètre	Plage de valeurs
Sample	Liste des notes de base d'échantillon
KeyRange	Variable de C0 à G10
Lo	C 0 à G 10
Hi	C 0 à G 10
VelRange	Variable de ppp à fff
Lo	ppp-fff
Hi	ppp-fff
CoarseTune	-128 à 127 demi-tons (ST)
FineTune	-49 à 50 centièmes
MasterXpose	-126 à 127 demi-tons (ST)
VolumeAdjus	± 24 dB

2.7.2 Paramètres de l'« éditeur de Keymap »

Sample

C'est ici que vous assignez une note de base d'échantillon à la tessiture sélectionnée. Selon la nature de la note de base d'échantillon—un échantillon individuel ou un bloc de notes de base d'échantillon—le nom de l'échantillon diffère un peu à l'écran. Chaque nom d'échantillon a trois parties : un nombre, un nom et un numéro de note—par exemple 999 Silence-C4. En outre, le nom des échantillons stéréo se termine par un S (pour utiliser un échantillon stéréo, le paramètre Stéréo (Stereo) doit être réglé sur On dans l'éditeur de « programme V.A.S.T. », et deux « Keymaps » doivent être sélectionnées, voir La page « KEYMAP » en page 6-19 pour des détails).

Le nombre est le numéro d'identification du bloc d'échantillons. Si l'objet est un échantillon individuel, le numéro de bloc d'échantillons est celui de l'objet échantillon. Si l'objet est un groupe de notes de base d'échantillon, le numéro de bloc d'échantillons est déterminé par le numéro d'identification d'objet de la première note de base d'échantillon du groupe. Les autres notes de base du bloc portent le même numéro d'identification et ne diffèrent que par leur numéro de note.

Ensuite vient le nom de l'échantillon, qui décrit généralement son timbre. La partie finale du nom de l'échantillon se réfère à la hauteur à laquelle il a été originellement échantillonné. Pour de nombreux timbres, plusieurs échantillons ont été pris à des hauteurs différentes. Quand vous faites défiler la liste des échantillons, vous ne voyez changer que la hauteur l'échantillon tant que vous n'avez pas atteint le bloc d'échantillons suivant. La hauteur d'origine de l'échantillon se fixe dans l'éditeur d'échantillon (voir RootKey en page 12-10). Cela détermine quelle touche fera jouer l'échantillon à sa hauteur d'origine quand l'échantillon est utilisé sur une tessiture (voir KeyRange ci-dessous).

KeyRange

Une tessiture (KeyRange) est une plage de notes qui fait jouer un même échantillon (pour la plage de dynamique, voir les détails dans VelRange ci-dessous). Chaque échantillon d'une tessiture (par plage de dynamique) est transposé à partir du réglage de sa note de base (RootKey) pour être joué à la hauteur correcte sur le clavier (voir Édition d'échantillons en page 12-9 pour des détails sur le paramètre RootKey). Les autres touches de la tessiture transposent chromatiquement l'échantillon par rapport à sa note de base. La hauteur de

l'échantillon par rapport à sa note de base peut aussi être décalée au moyen des paramètres CoarseTune et FineTune, voir ci-dessous).

Le paramètre KeyRange vous indique la tessiture que vous visualisez ou éditez actuellement (les tessitures sont nommées d'après leur plus basse et leur plus haute notes). Changer la valeur du paramètre KeyRange permet de sélectionner une des tessitures disponibles, et de voir ou éditer l'assignation d'échantillon et d'autres paramètres de la tessiture sélectionnée. Quand le paramètre Key Range est sélectionné, vous pouvez aussi faire défiler les tessitures disponibles avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**. Il ne s'affiche plusieurs tessitures que si la « Keymap » sélectionnée en utilise plusieurs. Si la ligne supérieure de la page « EditKeymap » affiche « KeyRange », vous pouvez faire défiler les tessitures disponibles avec les boutons « Chan/Layer » quel que soit le paramètre sélectionné dans la page (pressez le bouton contextuel « Toggle » pour faire alterner l'affichage de la ligne supérieure entre « KeyRange » et « VelRange »).

Avec le paramètre Keyrange sélectionné, les tessitures peuvent aussi être sélectionnées en maintenant le bouton **ENTER** et en jouant une touche sur le clavier. La tessiture associée à cette touche sera sélectionnée.

Touche limite basse (Lo), touche limite haute (Hi)

Avec ces paramètres, vous pouvez employer n'importe quelle méthode de saisie de donnée pour changer les notes limites haute et basse de la tessiture sélectionnée. Vous pouvez étendre une tessiture à la capacité maximale du PC3LE (C 0 à G 10). Si vous étendez la tessiture sélectionnée d'une façon qui empiète sur une autre tessiture, cette dernière sera raccourcie pour laisser la place à la tessiture que vous étendez. Si l'extension d'une tessiture couvre la totalité d'une autre tessiture, cette dernière est supprimée.

La note limite basse ne peut pas être réglée plus haut que la note limite haute. De même, la note limite haute ne peut pas être réglée plus bas que la note limite basse.

VelRange

Ce paramètre montre la plage de dynamique du clavier (en niveaux dynamiques) qui déclenchera un échantillon pour la tessiture sélectionnée. Dans une tessiture ayant plusieurs plages de dynamique (VelRange), chacune de ces dernières peut utiliser un échantillon différent, ainsi que différents réglages de CoarseTune (accord grossier), FineTune (accord fin), et VolumeAdjust (ajustement de volume). Les plages de dynamique sont destinées à l'emploi avec des échantillons d'instrument enregistrés à diverses dynamiques. Cela aide à rendre le jeu d'instruments échantillonnés plus réaliste. Les volumes des échantillons sont aussi proportionnés à la dynamique de jeu au clavier dans chaque plage de dynamique. Les plages de dynamique pour la « Keymap » sélectionnée se règlent au moyen du bouton contextuel « VelRng » (voir « VelRng » en page 12-5) ou des paramètres Dynamique limite basse (Lo), dynamique limite haute (Hi) (voir ci-dessous). Toutes les tessitures d'une « Keymap » partagent les mêmes plages de dynamique. Huit plages de dynamique peuvent être utilisées.

- Quand le paramètre VelRange est sélectionné, vous pouvez aussi faire défiler les plages de dynamique disponibles avec la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+**. Il ne s'affiche plusieurs plages de dynamique que si la « Keymap » sélectionnée en utilise plusieurs. Si la ligne supérieure de la page « EditKeymap » affiche « VelRange », vous pouvez faire défiler les plages de dynamique disponibles avec les boutons « Chan/Layer » quel que soit le paramètre sélectionné dans la page. (pressez le bouton contextuel « Toggle » pour faire alterner l'affichage de la ligne supérieure entre « KeyRange » et « VelRange »).

Dynamique limite basse (Lo), dynamique limite haute (Hi)

Utilisez ces paramètres pour déterminer la plage de dynamique dans la tessiture sélectionnée. Si vous étendez la plage de dynamique sélectionnée d'une façon qui empiète sur une autre plage de dynamique, cette dernière sera raccourcie pour laisser la place à la plage de dynamique que vous étendez. Si l'extension d'une plage de dynamique couvre la totalité d'une autre plage de dynamique, cette dernière est supprimée.

CoarseTune

Coarse Tune vous permet de transposer un échantillon pour une plage donnée. C'est extrêmement utile quand vous avez fixé la note de base de l'échantillon sur une note alors que vous voulez assigner l'échantillon à une autre partie du clavier tout en pouvant toujours la jouer sans transposition (voir RootKey en page 12-10 pour des détails). Par exemple, si vous avez réglé la note de base (RootKey) sur C4 mais souhaitez que l'échantillon soit assigné à la touche C3, vous devez régler Coarse Tune sur 12ST, ce qui transpose d'une octave vers le haut. Du coup, la hauteur d'origine sera jouée par C3, à l'octave inférieure. Si vous examinez les « Keymaps » en ROM pour les kits de batterie et de percussion, vous verrez que c'est ce que nous avons fait. La plupart de nos échantillons de batterie en ROM ont leur note de base (RootKey) réglée sur C4.

Il existe un raccourci pour régler automatiquement « CoarseTune » de façon à ce que l'échantillon soit joué avec une transposition minimale dans la tessiture assignée. Voir Pression de plusieurs boutons dans l'« éditeur de Keymap » en page 12-7.

FineTune

Ce paramètre vous donne un contrôle plus fin sur le réglage de hauteur. Une fois la hauteur de l'échantillon proche de la note désirée, utilisez FineTune pour l'augmenter ou la diminuer dans les limites d'un quart de ton.

MasterXpose

Ce paramètre ne concerne pas vraiment la « Keymap » elle-même. Il est par contre identique au paramètre Transpose de la page « TRANSMIT » du mode MIDI. Si vous changez la valeur ici, cette nouvelle valeur se reflétera en page « TRANSMIT » du mode MIDI, et vice versa. Ce paramètre transpose de façon globale la totalité de l'instrument. La raison de son apparition sur cette page est qu'il vous permet de facilement assigner des échantillons sur la totalité du clavier quand vous employez un clavier ayant moins de 88 touches.

VolumeAdjus

Ici, vous pouvez ajuster le volume des notes dans la tessiture sélectionnée. Cela vous permet de faire jouer chaque tessiture au même volume même si les échantillons des différentes plages ont été enregistrés à des volumes différents.

2.7.3 Les boutons contextuels dans l'« éditeur de Keymap »

Bouton « Toggle »

- Presser le bouton contextuel « Toggle » fait alterner la fonction des boutons Chan/Layer en page « EditKeymap ». Pressez le bouton contextuel « Toggle » pour faire alterner l'affichage de la ligne supérieure entre « KeyRange » et « VelRange ». Si la ligne supérieure de la page affiche KeyRange, alors les boutons Chan/Layer font défiler les tessitures disponibles dans la « Keymap » (si la « Keymap » sélectionnée en a plusieurs). La plage de notes de chaque tessiture est aussi affichée en ligne supérieure. Si la ligne supérieure de la page affiche VelRange, alors les boutons Chan/

Layer font défiler les plages de dynamique disponibles dans la « Keymap » (si la Keymap sélectionnée en a plusieurs). La plage de dynamique de chacune est aussi affichée en ligne supérieure.

Bouton « VelRng »

- Pressez le bouton contextuel « VelRng » pour afficher la page « VEL RANGES » (plages de dynamique, voir ci-dessous). Utilisez la page « VEL RANGES » pour ajouter, éditer ou supprimer des plages de dynamique pour la « Keymap » sélectionnée. La page « VEL RANGES » affiche un graphique des plages dynamique disponibles pour la totalité d'une « Keymap », du son le plus doux (ppp) au son le plus fort (fff). Les plages de dynamique peuvent aussi être réglées depuis la page « EditKeymap », mais la page « VEL RANGES » fournit une aide visuelle sous forme de graphique.

Chaque « Keymap » peut être fractionnée en un maximum de 8 plages de dynamique. Chaque tessiture d'une « Keymap » peut utiliser un échantillon propre à chaque plage de dynamique.

Toutes les tessitures d'une « Keymap » partagent les mêmes plages de dynamique.

- Pressez le bouton contextuel « Split » pour fractionner la plage de dynamique actuellement sélectionnée en deux plages (tant que le maximum de 8 plages de dynamique n'est pas atteint)
- Pressez le bouton contextuel « Delete » pour supprimer la plage de dynamique sélectionnée
- Pressez le bouton contextuel **EXIT** pour revenir à la page « EditKeymap »

En page « VEL RANGES », la plage de dynamique actuellement sélectionnée est surlignée dans le graphique, et son nom s'affiche dans le champ « VelRange ».

- Quand le champ « VelRange » est sélectionné, vous pouvez utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons +/- pour passer d'une plage de dynamique disponible à l'autre (si plusieurs sont disponibles).
- Vous pouvez aussi à tout moment utiliser les boutons « Chan/Layer » pour passer d'une plage de dynamique disponible à l'autre.
- Si plusieurs plages de dynamique sont disponibles, vous pouvez régler l'étendue de chacune avec les paramètres « Lo » et « Hi ».
Ces paramètres « Hi » et « Lo » sont les mêmes que les paramètres « Lo » et « Hi » de limites de dynamique en page « EditKeymap » (voir Dynamique limite basse (Lo), dynamique limite haute (Hi) en page 12-4 pour des détails).
Les changements apportés à l'un ou l'autre de ces jeux de paramètres se reflètent dans les deux pages.

Bouton « NewRng »

Le bouton « NewRng » vous permet de définir une nouvelle tessiture à éditer, qu'il s'agisse d'assigner un autre échantillon ou de régler la hauteur ou le pitch or volume.

- Pressez juste « NewRng », puis jouez la note voulue comme limite basse et après celle voulue comme limite haute. Le PC3LE vous demandera chacune de ces notes.
- Après avoir joué la note la plus haute, vous revenez à la page de l'« éditeur de Keymap » et la nouvelle tessiture que vous venez de définir est sélectionnée. Votre prochaine modification ne portera que sur cette plage d'édition.

Si vous définissez une nouvelle tessiture qui se trouve être totalement incluse dans une tessiture existante, cette dernière se divise en 2 tessitures qui se situeront de part et d'autre de la nouvelle tessiture. À ce moment, vous devez changer au moins un paramètre de la nouvelle tessiture avant d'éditer une autre tessiture sinon la nouvelle tessiture sera fusionnée avec les deux tessitures adjacentes. Si vous définissez une nouvelle tessiture qui chevauche tout ou partie d'une autre tessiture, l'échantillon assigné à la tessiture la plus basse s'appliquera à la nouvelle tessiture. Là aussi, à ce moment, vous devez changer au moins un paramètre de la nouvelle tessiture avant d'éditer une autre tessiture sinon la nouvelle tessiture sera fusionnée avec la tessiture chevauchée la plus basse.

Bouton « Assign »

Le bouton contextuel « Assign » vous permet de sélectionner un échantillon, puis de spécifier la tessiture à laquelle il est assigné. Cela vous permet d'insérer une nouvelle tessiture dans la « Keymap » sélectionnée.

- Quand vous pressez le bouton contextuel « Assign », un dialogue apparaît pour vous demander de sélectionner un échantillon dans la liste des échantillons.
 - Faites défiler la liste puis pressez le bouton contextuel « OK ».
- Il vous sera demandé de définir la nouvelle tessiture en jouant les notes que vous voulez comme limites basse et haute de la tessiture (pressez le bouton contextuel « Cancel » si vous changez d'avis).

Une fois la note la plus basse et la note la plus haute jouées, la nouvelle tessiture est insérée. Si la nouvelle tessiture chevauche partiellement une tessiture adjacente, la tessiture existante sera réduite pour laisser la place à la nouvelle tessiture. Si la nouvelle tessiture chevauche complètement une tessiture existante, cette dernière sera remplacée.

Bouton « Rename »

- Appelle la page qui vous permet de changer le nom de la « Keymap » sélectionnée.

Bouton « Save »

- Lance le processus de sauvegarde de la « Keymap » sélectionnée.

2.7.4 Établir une « Keymap »

Delete

Supprime de la mémoire la « Keymap » sélectionnée. Les « Keymaps » d'usine en ROM ne peuvent pas être supprimées.

Pression de plusieurs boutons dans l'« éditeur de Keymap »

Supposons que vous ayez un échantillon dont la note de base est le « C 4 » et que vous vouliez l'assigner à la touche « A 0 » car vous n'envisagez pas de beaucoup l'utiliser. Si vous voulez qu'il soit joué sans transposition, vous devrez régler le paramètre d'accord grossier CoarseTune. Calculer la bonne valeur de CoarseTune peut devenir fastidieux si vous avez à assigner un grand nombre d'échantillons. Heureusement, il existe un raccourci.

- 1. Assignez la note de base d'un échantillon à une tessiture, soit en utilisant les paramètres « Lo », « Hi » et « Sample », soit en utilisant le bouton contextuel « Assign »
- 2. Surlignez la valeur du paramètre « CoarseTune ».
- 3. Pressez en même temps les boutons +/- . La valeur de « CoarseTune » change automatiquement. Si l'échantillon est assigné à une note, le PC3LE règle « CoarseTune » pour que la note joue l'échantillon sans transposition. Si l'échantillon

est assigné à une plage de notes, le PC3LE règle CoarseTune pour que la note médiane de cette plage joue l'échantillon sans transposition.

2.7.5 Établir une « Keymap »

Lisez ce qui suit pour des directives détaillées sur la création manuelle et l'édition d'une « Keymap ».

- Pour établir une « Keymap », allez d'abord en page principale du mode Program (cela peut se faire en pressant plusieurs fois le bouton **EXIT**).
- Depuis la page principale du mode Program, utilisez le **pavé alphanumérique** pour sélectionner le « programme » 999 « Default Program ».
- Ensuite, pressez le bouton **EDIT** pour accéder à l'« éditeur de programme »
- puis le bouton contextuel V.A.S.T pour accéder à l'« éditeur de programme V.A.S.T. ». La page « KEYMAP » apparaîtra. Le paramètre « Keymap » sera automatiquement sélectionné.
- Pressez « 999 » et **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** pour assigner la « Keymap 999 Silence ». Cela n'est pas absolument nécessaire mais cela facilite l'identification des tessitures auxquelles des échantillons sont assignés quand vous commencez à assigner des échantillons. Vous pouvez en fait partir de n'importe quel « programme » ou « Keymap » mais en choisissant ceux-ci, vous partez d'une « page blanche ».

Avec le paramètre « Keymap » toujours sélectionné, pressez le bouton **EDIT** et vous entrerez dans l'« éditeur de Keymap ». Le paramètre « Key Range » sera automatiquement sélectionné et vous verrez ses valeurs : C 0 à G 10 (la totalité de la tessiture de clavier MIDI). Le paramètre Sample aura la valeur 999 Silence-C 4.

Vous êtes maintenant prêt pour commencer à assigner des échantillons à des tessitures dans la « Keymap ». Nous considérerons que vous avez chargé des échantillons dont les notes de base sont C 1, C 2, C 3, etc. et que vous envisagez d'assigner une note de base à chaque octave.

- Pour commencer, pressez le bouton contextuel « Assign ». L'écran vous demandera de sélectionner un échantillon. Utilisez la molette **ALPHA** pour faire défiler jusqu'à un de vos échantillons, ou saisissez son numéro d'identification sur le **pavé alphanumérique** et pressez **ENTER**.
- Quand vous avez trouvé l'échantillon que vous souhaitez utiliser, pressez le bouton contextuel « OK ». L'écran affichera « Strike low key... » (pressez la touche la plus basse voulue pour cette tessiture). Jouez le A 0 (numéro de note MIDI 21, le la le plus grave sur un clavier de 88 notes standard). L'écran affichera alors « Strike High Key... » (pressez la touche la plus haute voulue pour cette tessiture). Jouez alors le F 1 (fa1, note MIDI numéro 29). L'écran retournera à la page de l'« éditeur de Keymap ». Le paramètre KeyRange indiquera A 0–F 1, et le paramètre « Sample » affichera l'échantillon que vous avez sélectionné quand vous avez commencé l'assignation des plages.

2.7.6 Établir une « Keymap »

Chaque échantillon d'une tessiture est automatiquement transposé à partir du réglage de sa note de base (RootKey) pour être joué à la hauteur correcte sur le clavier (voir Édition d'échantillons en page 12-9 pour des détails sur le paramètre RootKey). Les autres touches de la tessiture transposent chromatiquement l'échantillon par rapport à sa note de base. La transposition automatique d'après la note de base (RootKey) de chaque échantillon est importante si vous voulez que votre échantillon soit accordé avec les autres « programmes »

du PC3LE ou d'autres instruments. Le PC3LE facilite cela car chaque échantillon en ROM a un réglage RootKey correct. Généralement, vous devez fixer une tessiture pour que la note de base de l'échantillon (affichée à la fin du nom de l'échantillon) se trouve au milieu de la plage. Si la note de base de l'échantillon ne se trouve pas dans la tessiture, l'échantillon devra automatiquement être transposé de nombreux demi-tons et ne sonnera vraisemblablement pas bien. La transposition des échantillons est automatiquement limitée à une octave vers le haut par rapport à la hauteur d'origine de l'échantillon. Si vous fixez une tessiture trop haute par rapport à la note de base de l'échantillon, certains échantillons ne pourront pas être suffisamment transposés vers le haut pour jouer juste, et de nombreuses touches risquent de produire la même note (la plus haute à laquelle l'échantillon peut être transposé). La transposition automatique par rapport à la note de base peut être décalée au moyen des paramètres « CoarseTune » et « FineTune » de la page « EditKeymap » (voir « CoarseTune et FineTune » en page 12-5).

En repartant du même exemple, pressez à nouveau le bouton contextuel Assign. Sélectionnez une autre note de base d'échantillon quand cela vous est demandé et pressez le bouton contextuel « OK ». Jouez maintenant le F# 1 (fa#1) en réponse à la demande de touche limite basse (Low Key), et F 2 (fa2) en réponse à la demande de touche limite haute (High Key). À ce moment, vous avez défini deux tessitures, la première de A 0 à F 1, et la seconde de F# 1 à F 2. Vous pouvez répéter ce processus autant de fois que vous le voulez, en créant une nouvelle tessiture à chaque fois.

Une fois que vous avez assigné vos échantillons, vous pouvez avoir à les transposer pour qu'ils soient joués à la bonne hauteur dans la tessiture que vous avez choisie. Pour cela, surlignez le paramètre KeyRange (tessiture), faites défiler jusqu'à la tessiture dont vous avez besoin, puis surlignez le paramètre CoarseTune. Réglez CoarseTune pour amener l'échantillon à la bonne hauteur dans cette tessiture. Puis revenez au paramètre KeyRange, sélectionnez la tessiture suivante et continuez ainsi autant de fois que nécessaire.

Voici un point assez important qui peut ou non affecter la construction de votre « Keymap ». Supposons que vous vouliez établir une « Keymap » qui utilise le même échantillon dans plusieurs tessitures adjacentes, et que vous envisagiez de désaccorder un peu les échantillons dans chaque tessiture. Vous pouvez penser qu'il suffit d'établir d'abord la « Keymap », puis d'aller dans l'éditeur d'échantillon et de modifier les réglages d'échantillon pour chaque tessiture une fois la « Keymap » terminée. C'est vrai, mais...

Supposons que vous avez utilisé la technique que nous avons décrite ci-dessus pour assigner un échantillon vocal dont la note de base est C 4 à une tessiture allant de A 3 à E 4. Puis vous avez assigné le même échantillon à une tessiture allant de F 4 à B 4. Vous risquez d'être surpris de constater qu'une fois terminée la tessiture F 4–B 4 et la page de l'« éditeur de Keymap » réapparue, la tessiture sélectionnée n'est pas F 4 à B 4, mais A 3 à B 4 ! En effet, le PC3LE fusionne automatiquement les tessitures adjacentes qui sont identiques (pour économiser de la mémoire). Par conséquent, certains paramètres doivent être différents d'une tessiture à sa voisine si vous voulez établir une « Keymap » avec la technique que nous venons de décrire. Donc si vous voulez utiliser les mêmes échantillons dans des tessitures adjacentes avec, par exemple, des modifications mineures de hauteur ou de volume, vous devez apporter ces modifications à l'échantillon sélectionné dans la page de l'« éditeur de Keymap » avant d'assigner la tessiture suivante.

2.7.7 Édition d'échantillons

Pour accéder à l'éditeur d'échantillon, sélectionnez d'abord le « programme » que vous souhaitez éditer en mode Program. Une fois le « programme » sélectionné, pressez le bouton

EDIT pour accéder à l'« éditeur de programme » puis le bouton contextuel V.A.S.T pour accéder à l'« éditeur de programme V.A.S.T. ». Dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. », la page « KEYMAP » sera sélectionnée (sinon, pressez le bouton contextuel « KEYMAP »). Avec le paramètre « Keymap » sélectionné en page « KEYMAP », pressez à nouveau le bouton **EDIT** pour accéder à l'« éditeur de Keymap ». En page « EditKeymap », sélectionnez le paramètre « KeyRange » et utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons **-/+** pour choisir une des tessitures disponibles (s'il y en a plusieurs). Vous pouvez éditer l'échantillon existant dans une tessiture ou choisir un nouvel échantillon pour cette tessiture et l'éditer. Quand le paramètre « Keymap » est sélectionné, vous pouvez maintenir le bouton **ENTER** et jouer des notes pour sélectionner diverses tessitures

Si vous voulez sélectionner un autre échantillon, utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le paramètre Sample (échantillon). Avec la molette **ALPHA**, sélectionnez un échantillon. Pressez une fois encore le bouton **EDIT** et vous accéderez à l'éditeur d'échantillon. L'échantillon passera par les effets du « programme » sélectionné. Le nom des échantillons stéréo se termine par un S. Pour utiliser un échantillon stéréo, le paramètre Stéréo (Stereo) doit être réglé sur On dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. », et deux « Keymaps » doivent être sélectionnées, voir « La page KEYMAP » en page 6-19 pour des détails.

Il existe deux pages d'édition d'échantillon — MISC (divers) et TRIM (recadrage). Les boutons contextuels de ces pages sont visibles quand vous entrez dans l'éditeur d'échantillon. Vous pouvez à tout moment jouer des notes pendant que vous éditez, pour écoutez le résultat de vos changements pendant que vous les faites.

2.7.8 [La page « MISC »](#)

En page MISC, vous réglerez plusieurs paramètres qui affectent le comportement de l'échantillon sélectionné. Ces paramètres affectent la totalité de l'échantillon. Le côté droit de la ligne supérieure affiche le numéro et le nom de la note (RootKey) de base de l'échantillon. Pour les échantillons stéréo, L ou R est affiché après le paramètre Root# pour indiquer que vous visualisez des paramètres concernant le canal gauche (L) ou droit (R) de l'échantillon. Utilisez les boutons Chan/Layer pour changer de canal dans les échantillons stéréo. Bien que vous puissiez éditer les paramètres pour les canaux gauche et droit d'un échantillon, les deux canaux ne peuvent être entendus que si le paramètre Stéréo (Stereo) est réglé sur On dans l'éditeur de « programme V.A.S.T. », et si la même « Keymap » est sélectionnée pour les paramètres « Keymap1 » et « Keymap2 » dans l'« éditeur de « programme V.A.S.T. » ». Si le paramètre « Stereo » est réglé sur « Off » dans l'« éditeur de programme V.A.S.T. », seul le canal gauche des échantillons stéréo sera entendu, en mono. Si l'échantillon fait partie d'un groupe de notes de base d'échantillon, vous pouvez aussi utiliser les boutons Chan/Layer pour passer en revue chaque échantillon du groupe. Une page MISC typique est représentée ci-dessous :

Paramètre	Plage de valeurs
RootKey	C -1 à G 9
PitchAdjust	Variable (dépend de la fréquence d'échantillonnage)
VolAdjust	-64,0 à 63,5 dB
AltVolAdjust	-64,0 à 63,5 dB
DecayRate	0 à 5000 dB par seconde
ReleaseRate	0 à 5000 dB par seconde
LoopSwitch	Off, On
Playback	Normal, Reverse, Bidirectional
AltSense	Normal, Reverse

Paramètre	Plage de valeurs
Ignore Rel	Off, On

RootKey

La note de base (RootKey) représente la touche de clavier qui fera jouer l'échantillon sans transposition (c'est-à-dire à la hauteur d'origine à laquelle l'échantillon a été enregistré). Utilisez les boutons +/- ou la molette **ALPHA** pour sélectionner une note de base avec RootKey, ou utilisez le **pavé alphanumérique** suivi du bouton **ENTER** pour saisir la valeur de RootKey sous forme d'un numéro de note MIDI.

PitchAdjust

Utilisez ce paramètre pour changer la hauteur de l'échantillon par rapport à la touche qui l'a déclenché. Une valeur de 100ct, par exemple, fera jouer l'échantillon un demi-ton plus haut que la normale. Ce paramètre est pratique pour accorder finement des échantillons entre eux s'ils sont légèrement désaccordés.

VolAdjust

Augmente ou réduit uniformément l'amplitude de la totalité de l'échantillon.

AlVolAdjust

Ce paramètre fixe l'amplitude de l'échantillon quand c'est l'autre point de départ qui est utilisé. Voir page 6-22 pour une explication de l'autre commutateur.

DecayRate

Ce paramètre définit le temps nécessaire à l'échantillon pour décliner jusqu'à l'amplitude zéro (silence). DecayRate prend effet dans la portion bouclées de l'échantillon, une fois terminées toutes les étapes d'attaque de l'enveloppe d'amplitude. DecayRate affecte individuellement chaque échantillon, et n'agit que quand l'enveloppe d'amplitude du « programme » (le paramètre Mode en page AMPENV de l'« éditeur de programme V.A.S.T. ») est réglée sur Natural. Si Mode est sur User, les réglages de la page AMPENV supplantent celui de DecayRate.

ReleaseRate

ReleaseRate détermine la vitesse à laquelle l'échantillon décline jusqu'à l'amplitude zéro après le signal de relâchement de note. Plus haute est la valeur, plus rapide est le relâchement. Cette vitesse de relâchement affecte individuellement chaque échantillon, et n'agit que quand l'enveloppe d'amplitude du « programme » (le paramètre Mode en page AMPENV de l'« éditeur de programme V.A.S.T. ») est réglée sur Natural. Dans ce cas, le relâchement commence dès que la note est relâchée. Si Mode est sur User, les réglages de la page AMPENV supplantent celui de ReleaseRate.

Pour créer une boucle d'échantillon étendue qui continuera de produire des données après la boucle d'échantillon au relâchement de la touche, placez l'autre point de départ de l'échantillon après le pointeur de fin d'échantillon et réglez une valeur de vitesse de relâchement (ReleaseRate) relativement basse.

LoopSwitch

Ce paramètre active ou désactive le bouclage de l'échantillon actuellement sélectionné. Sur On, l'échantillon est lu en boucle conformément aux réglages de la page TRIM. Sur Off, l'échantillon est lu jusqu'à son point de fin (End) et s'arrête.

Playback

Ce paramètre de mode de lecture vous permet de changer le sens de lecture de l'échantillon. Réglez-le sur Reverse si vous voulez que l'échantillon soit lu de son point de fin (E pour End) à son point de départ (S pour Start). Choisissez Bidirectional pour que l'échantillon soit lu du début à la fin, puis en sens inverse du point de fin au point de bouclage et ainsi de suite en se répétant jusqu'au relâchement de la note (cela ne fonctionne que si le paramètre LoopSwitch est réglé sur On).

AltSense

C'est un moyen pratique d'activer l'autre point de départ d'un échantillon. Sur Normal, l'autre point de départ est employé quand la commande Alt Switch (autre commutateur) est sur On (réglable en page « KEYMAP »), ou quand la source de contrôle qui lui est assignée est au-dessus de son point médian. Sur Reverse, l'autre point de départ est employé quand la commande Alt Switch (autre commutateur) est sur Off ou quand la source de contrôle qui lui est assignée est au-dessous de son point médian.

Ignore Rel

Sur Off, l'échantillon se dissipe normalement quand la note est relâchée. Sur On, le son ne se dissipe pas même si la note est relâchée. Ce réglage ne doit être employé qu'avec des échantillons qui déclinent normalement tout seuls jusqu'au silence ; les échantillons qui ne déclinent pas naturellement seront produits éternellement avec ce réglage. Ce paramètre est équivalent au paramètre IgnRelease de la page « LAYER », mais n'affecte que l'échantillon actuellement sélectionné.

SampleRate et NumSamples

Ces paramètres ne peuvent pas être édités, mais affichent la fréquence d'échantillonnage de l'échantillon et sa durée en nombre d'échantillons. Les échantillons dont la longueur dépasse 1 million d'échantillons sont affichés comme 1Ms.

2.7.9 Boutons contextuels en page « MISC »

- « Rename » Appelle la page qui vous permet de changer le nom de l'échantillon sélectionné.
- « Save » Lance le processus de sauvegarde de l'échantillon sélectionné.
- « Delete » Lance le processus de suppression de l'échantillon sélectionné. Si l'échantillon sélectionné a été sauvegardé dans un numéro de mémoire d'utilisateur (au-dessus de 1024), cela supprime les réglages de l'échantillon dans ce numéro (les données audio de l'échantillon ne peuvent pas être supprimées et restent en ROM d'usine sous le numéro d'identification d'usine original de l'échantillon). Si l'échantillon sélectionné a été sauvegardé dans un numéro de mémoire ROM d'usine (1-1024,) cela restaure les réglages et les données audio d'usine par défaut pour ce numéro d'échantillon.

2.7.10 Page « TRIM »

La page TRIM vous permet de régler les « points de départ » (S pour Start), d'autre départ (A pour Alternative), de « bouclage » (L pour Loop), et de « fin » (E pour End) de l'échantillon sélectionné. La ligne supérieure affiche les réglages de Zoom et de Gain. Ce réglage Gain n'affecte pas l'amplitude de l'échantillon, juste son affichage à l'écran. Le côté droit de la ligne supérieure affiche le numéro de la note de base de l'échantillon. Si l'échantillon fait partie d'un groupe de notes de base d'échantillon, vous pouvez utiliser les boutons « CHAN/LAYER » pour passer en revue chaque échantillon du groupe.

Les quatre paramètres de cette page sont le point de départ ou Start (S), l'autre alternative de « point de départ » ou (A), le « point de bouclage » ou « Loop » (L), et le « point de fin » ou « End » (E).

Sélectionner ces paramètres et régler leur valeur vous permet de modifier la façon dont l'échantillon est lu quand les notes sont jouées. Chacun de ces points est exprimé en nombre d'échantillons. Par exemple, un échantillon d'une seconde à une fréquence d'échantillonnage de 44 100 Hz disposera de 44 100 valeurs sur lesquelles régler chacun de ces paramètres.

Une ligne verticale au centre de l'écran indique l'emplacement du paramètre sélectionné dans la forme d'onde de l'échantillon. La forme d'onde de l'échantillon se déplace par rapport à cette ligne quand on sélectionne ou règle un paramètre. La ligne reste au centre de l'écran et c'est la forme d'onde qui coulisse pour indiquer la position du point. Chaque paramètre peut être réglé avec les boutons **-/+**, la molette **ALPHA** ou encore le **pavé numérique** suivi du bouton **ENTER**.

Le « point Start » (S) détermine le début de l'échantillon sélectionné. Vous pouvez tronquer le début de l'échantillon en augmentant la valeur du paramètre « Start » (S). Cela peut servir à retirer du silence présent au début de l'échantillon ou tout ou partie de son attaque. Vous ne pouvez pas faire avancer le point Start avant le zéro.

Le paramètre « Alternative Start (A) » vous permet de fixer un second point optionnel de début ou de fin pour l'échantillon sélectionné. Cet « autre point de début » sert quand le paramètre « Alt Switch » de la page « KEYMAP » est réglé sur « On », ou quand il est réglé sur une source de contrôle spécifique et que celle-ci produit une valeur supérieure à sa valeur médiane (par exemple, si vous assignez « MWheel » comme source de contrôle du paramètre « Alt Switch », l'« autre point de début » (A) sera employé quand la molette de modulation — ou toute autre source de contrôle que vous avez choisie pour envoyer des messages de **molette de modulation** — est à plus de la moitié de sa course). L'« autre point de début » (A) peut être fixé avant, après ou comme le « point Start » (S) ou « End » (E).

Si vous placez l'« autre point de début » (A) après le « point de fin » (E), vous pouvez étendre la lecture des échantillons bouclés. Normalement, les échantillons bouclés sont lus jusqu'au « point de fin » (E) puis se poursuivent en boucle en reprenant au « point de bouclage » (L) jusqu'à ce que la note soit relâchée, subissant alors leur relâchement naturel. Si l'« autre point de début » (A) est placé après le « point de fin » (E), les échantillons bouclés seront produits de la même façon tant que les notes sont tenues. Par contre, dès que vous relâchez les notes, les échantillons sont lus jusqu'à l'« autre point de départ » (A) avant de passer en phase de relâchement.

Le paramètre de « point de bouclage » ou « Loop » (L) marque le début de la portion de l'échantillon sélectionné qui est lue en boucle. Le point (L) peut être fixé n'importe où avant le « point de fin » (E), y compris avant les deux « points de début » (S) et (A). Si vous essayez de l'amener au-delà du « point de fin » (E), ce dernier reculera en même temps que lui. Quand vous définissez le segment à lire en boucle dans un échantillon, vous devez ajuster les points (L) et (E) pour que les deux extrémités de la forme d'onde à ces endroits correspondent (ou soient aussi proches que possible) à l'endroit du bouclage. Vous pouvez faire cela visuellement en zoomant sur la forme d'onde (jusqu'à ce qu'elle ne devienne qu'une simple ligne) puis en ajustant les paramètres (L) et (E) de la forme d'onde jusqu'à ce que les deux soient à la même distance au-dessus ou au-dessous du point zéro de l'écran (la ligne horizontale au milieu de l'affichage de forme d'onde). Bien que le réglage visuel de ces points soit utile, écoutez toujours l'échantillon et optez pour le réglage final qui sonne le mieux. Vous remarquerez un clic audible dans la boucle de votre échantillon si les extrémités de la forme

d'onde ne correspondent pas à l'endroit du bouclage. Plus vous arriverez à rapprocher les deux extrémités de la forme d'onde, meilleure sera la qualité sonore de votre boucle. Utiliser pour les paramètres (L) et (E) des points de niveau zéro (sur la ligne horizontale centrale) peut aussi aider à réduire les clics au point de bouclage, voir Zero– et Zero+ ci-dessous pour des détails.

Le paramètre de fin ou « End » (E) fixe le point auquel l'échantillon sélectionné arrête de jouer. Généralement, vous utiliserez ce paramètre pour éliminer le silence indésirable à la fin d'un échantillon, bien que vous puissiez vous en servir pour raccourcir un échantillon autant que vous le voulez.

Remarque sur la sauvegarde des échantillons : les portions ainsi mises à l'extérieur de la « zone » lue ne sont pas sauvegardées. La portion éliminée avant les points de début (S) ou (A) (celui ayant la plus petite valeur étant pris en compte) sera perdue après sauvegarde, et tout paramètre ayant une valeur le plaçant dans cette « zone » prendra une valeur de zéro au prochain chargement (les valeurs de tous les autres paramètres de point dans l'échantillon seront ajustés en conséquence). La portion éliminée après les points (A) ou (E) (celui ayant la plus haute valeur étant pris en compte) sera perdue après sauvegarde. Si vous souhaitez sauvegarder une copie de l'échantillon d'origine non recadré, sauvegardez la version recadrée sous un autre numéro. Si vous sauvegardez un échantillon recadré sous son numéro d'origine, vous pouvez toujours restaurer la version d'origine en supprimant la version modifiée que vous avez sauvegardée. Pour supprimer un échantillon, voir « OBJECT » en page 9-28, la fonction « Delete ».

Zoom– et Zoom+

- Ces boutons augmente ou réduise la résolution de l'affichage de la forme d'onde, vous permettant de voir un segment plus ou moins grand de la forme d'onde de l'échantillon actuellement sélectionné. La ligne supérieure de l'écran donne le réglage de zoom sous la forme d'une fraction, par exemple 1/256, ce qui correspond au nombre d'éléments individuels d'échantillonnage par pixel d'affichage. Une valeur de 1/256 signifie que chaque pixel représente 256 éléments individuels d'échantillonnage. Le réglage de zoom maximal de 1 affiche un très petit segment de l'échantillon. Le réglage de zoom minimal de 1/16384 affiche le plus grand segment possible de l'échantillon. Chaque pression d'un bouton contextuel Zoom augmente ou réduit le zoom d'un facteur 4.

Gain– et Gain+

- Ces boutons augmente ou réduise l'agrandissement vertical de la forme d'onde de l'échantillon actuellement affiché, vous permettant de la voir avec plus ou moins de détails. À gauche de l'écran, vous verrez le réglage d'agrandissement vertical, exprimé en dB. Vous pouvez régler l'agrandissement vertical de 48 dB (agrandissement maximal) à 0 dB. Cela n'affecte pas l'amplitude réelle de l'échantillon, seulement son grossissement à l'écran.

Le moyen le plus simple de maîtriser les boutons Zoom et Gain est de se rappeler que les boutons Zoom contrôlent le grossissement horizontal gauche/droite de la forme d'onde tandis que les boutons Gain contrôlent le grossissement vertical haut/bas. Aucun d'entre eux n'affecte le son de l'échantillon. Vous utiliserez souvent ensemble les boutons contextuels Zoom et Gain pour cibler un segment particulier de l'échantillon et le grossir afin de le voir de près.

Par exemple, vous pouvez vouloir faire un zoom arrière pour voir la totalité de la forme d'onde d'un échantillon, afin de décider du segment à éditer. Vous pouvez alors zoomer sur ce

segment particulier. Une fois que vous avez zoomé, vous pouvez vouloir augmenter le Gain pour vous permettre de fixer avec plus de précision le point de départ Start (S) ou pour vous assurer d'obtenir une transition fluide au point de bouclage.

Zero– et Zero+

- Presser les boutons « Zero–« ou « Zero+ » lancera la recherche respectivement à gauche et à droite du prochain point auquel l'onde de l'échantillon croise le niveau zéro (point d'amplitude nulle). Un point croisant le zéro est un point auquel la forme d'onde de l'échantillon n'est ni positive ni négative (elle croise la ligne horizontale au milieu de l'affichage de la forme d'onde). Le paramètre actuellement sélectionné ((S), (A), (L) ou (E)) sera réglé sur ce point de l'échantillon. Régler ces paramètres sur des points croisant le zéro peut aider à minimiser les clics au départ, à la fin et au bouclage de l'échantillon. Il vaut mieux commencer à régler chacun de ces points en écoutant l'échantillon, puis si nécessaire faire une recherche de points croisant le zéro.

2.8 Tutoriel : Mode « Song »

En mode « Song », vous pouvez utiliser le séquenceur du PC3LE pour enregistrer des morceaux à l'aide de plusieurs sons instrumentaux. Vous pouvez facilement changer le tempo de votre morceau, corriger des erreurs, et régler le volume de chaque instrument.

Le guide suivant comprend des instructions pour choisir des sons instrumentaux et des numéros de piste spécifiques, simplement à titre d'exemples. Quand vous êtes prêt à faire votre propre morceau, suivez les mêmes méthodes mais choisissez l'instrument et la piste que vous voulez.

Les étapes ci-dessous expliquent le moyen le plus simple pour enregistrer, piste par piste, de façon linéaire. Il existe de nombreuses méthodes d'enregistrement de morceaux et vous voudrez peut-être changer certaines options d'enregistrement quand vous serez familiarisé avec le processus. Voir le chapitre sur le mode « Song » pour plus d'informations.

2.8.1	VUE D'ENSEMBLE DE L'ENREGISTREMENT	276
2.8.2	PARTIE 1 : ASSIGNER DES INSTRUMENTS AUX PISTES	277
2.8.3	PARTIE 2 : RÉGLER LE TEMPO	278
2.8.4	PARTIE 3 : ENREGISTRER VOTRE PREMIÈRE PISTE, SAUVEGARDER LE MORCEAU	278
2.8.5	FONCTIONS DES BOUTONS CONTEXTUELS EN PAGE SAVE CHANGES :	279
2.8.6	PARTIE 4 : ENREGISTRER D'AUTRE PISTES	280
2.8.7	PARTIE 5 : CORRIGER LES ERREURS	281
2.8.8	PARTIE 6 : RÉGLER LE VOLUME DE CHAQUE INSTRUMENT	282
2.8.9	PARTIE 6 B : ENREGISTRER UNE AUTOMATION DE VOLUME	283
2.8.10	PARTIE 6 C : EFFACER UNE AUTOMATION DE VOLUME	283
2.8.11	PARTIE 7 : EN APPRENDRE PLUS SUR LE MODE SONG	284

2.8.1 [Vue d'ensemble de l'enregistrement](#)

Dans ce guide, vous apprendrez à enregistrer dans les pistes d'un morceau. Une piste est comme une couche de morceau contenant une partie enregistrée pour un « programme » d'instrument. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 16 pistes et vous pouvez individuellement éditer chacune d'entre elles ou régler son niveau de volume (ainsi que de nombreuses autres options disponibles).

À propos du MIDI

En mode « Song », le PC3LE fonctionne comme un séquenceur MIDI. Le MIDI (Musical Instrument Digital Interface ou "interface numérique pour instruments de musique") est une norme qui permet à différents instruments électroniques de fonctionner ensemble, entre autres usages musicaux. Un séquenceur MIDI n'enregistre pas le son de votre interprétation, juste les messages qui font jouer les notes à votre instrument. Quand vous lisez un morceau (c'est-à-dire une séquence MIDI) en mode « Song », le PC3LE déclenche chacune des notes que vous avez enregistrées, un peu comme un piano mécanique. Le MIDI est très utile pour enregistrer des morceaux avec des instruments électroniques tels que le PC3LE car vous pouvez facilement apporter des changements aux séquences enregistrées. Par exemple, vous pouvez changer individuellement des notes, transposer des parties ou changer l'instrumentation de pistes que vous avez déjà enregistrées. Comme les séquences MIDI ne font que lire les messages de déclenchement des notes, si vous commencez à enregistrer ou à lire depuis le milieu de votre morceau, vous n'entendrez pas les notes antérieures à ce point (comme par exemple les notes qui restent tenues depuis la mesure précédente). Dans ces

cas, veuillez bien à lancer la lecture ou l'enregistrement d'un point antérieur aux notes que vous voulez entendre.

À propos du format de position dans le temps

Dans ce guide, vous apprendrez à sélectionner des positions temporelles spécifiques dans un morceau. Dans le séquenceur du PC3LE, les positions temporelles sont mesurées à partir du début du morceau, en mesures, temps (battements) et tics. Selon la signature rythmique (le format de mesure), ces unités de mesure peuvent avoir des valeurs différentes. Dans ces exemples, nous utiliserons une mesure en 4/4 contenant donc 4 temps, chaque temps contenant 960 tics (de 0 à 959, voir ci-dessous pour en savoir plus sur les tics). La page MAIN du mode « Song » affiche la position dans le morceau en unités de mesure et de temps dans le champ Locat, ainsi une position Locat de 1 : 3 correspondra à la mesure 1, temps 3. La page Big Time du mode « Song » affiche la position temporelle dans le morceau en grands chiffres représentant les mesures, temps et tics dans la moitié haute de l'écran. Par exemple, une position Big Time de 1 : 3 : 480 correspond à mesure 1, temps 3, tic 480 (en 4/4, le tic 480 est la deuxième croche du temps).

Mesures et temps sont des termes familiers pour les musiciens mais tic est un terme propre aux séquenceurs MIDI. Les tics procurent une résolution fine pour enregistrer et éditer les séquences. Par exemple, si vous jouiez en suivant le métronome pour enregistrer une note sur chaque temps, vérifier la séquence vous montrerait sans doute que chaque note n'a pas été enregistrée exactement sur chaque temps, mais plutôt un petit nombre de tics en amont ou en aval du temps (voir Partie 7, la liste des événements, pour un moyen de voir la position temporelle d'une note). Les tics permettent au séquenceur d'enregistrer ces petits écarts de timing, conservant ainsi les nuances de mise en place de l'interprétation d'origine. Quand vous repérez des valeurs de note inférieures à 1 temps, divisez le nombre de tics d'un temps par le nombre approprié (une noire vaut toujours 960 tics, quelle que soit la signature rythmique). Par exemple, dans une mesure 4/4, il y a 960 tics dans un temps (puisque en 4/4, un temps vaut une noire). Pour trouver la valeur d'une croche, divisez 960 par 2, puisqu'il y a deux croches dans une noire. Divisez 960 par 4 pour les doubles-croches, par 6 pour les doubles-croches de triolet, par 8 pour les triples-croches, et ainsi de suite. Vous pouvez aussi utiliser la quantification d'enregistrement qui recalcule automatiquement les notes enregistrées sur la division temporelle la plus proche, comme les croches ou les doubles-croches (voir Partie 7, Quantification, ci-dessous pour des détails).

2.8.2 Partie 1 : assigner des instruments aux pistes

- 1. Pressez le bouton **EXIT** autant de fois que nécessaire pour revenir à la page « ProgramMode »
- Ensuite, pressez le bouton de mode « Song » à gauche de l'écran pour ouvrir la page « MAIN » du mode « Song » (voir ci-dessous).

Étape 1 (ci-dessus) Étape 2 (ci-dessous)

- 2. Choisissez « 0*New Song * » dans le champ « CurSng » (si ce n'est pas déjà fait) pour charger un fichier de morceau vide (voir plus haut)
- 3. Utilisez les boutons « Chan/Zone » (à la gauche de l'écran) pour régler le paramètre « RecTrk » sur 1 (piste d'enregistrement)
- 4. Utilisez les **boutons de curseur** pour navigation jusqu'au champ « Prog » et choisissez un « programme » avec les boutons +/-, la molette **ALPHA**, ou en saisissant le numéro du « programme » désiré avec le **pavé alphanumérique**

Cela détermine le son instrumental pour la piste sélectionnée. Par exemple, choisissez le « programme » 1 Standard Grand pour que la première piste contienne la partie piano de ce morceau (voir ci-dessous). Vous pouvez faire cela rapidement en pressant 1 dans le **pavé alphanumérique** puis **ENTER**.

2.8.3 Partie 2 : régler le tempo

Pour cet exemple, nous garderons la signature rythmique par défaut du morceau, 4/4 (voir Chapitre 10, Mode « Song » et éditeur de morceau pour des détails sur le réglage de la mesure ou signature rythmique). Suivez les étapes ci-dessous pour régler le tempo de votre morceau. Il est plus facile de choisir votre tempo avant d'enregistrer quoi que ce soit, mais le tempo peut aussi être changé après avoir enregistré (voir Chapitre 10, Mode « Song » et éditeur de morceau pour des détails sur le changement de tempo après l'enregistrement).

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », utilisez les **boutons de curseur** pour naviguer jusqu'au champ « Tempo » et saisissez un tempo au moyen du **pavé alphanumérique** (méthode la plus simple quand on connaît la valeur du tempo voulu) puis faites si besoin des ajustements avec les boutons **+/-** ou la molette **ALPHA**.
Tempo se règle en nombre de battements par minute (BPM). Pour cet exemple, réglons un tempo moyen de 100 BPM. Dans le champ Tempo, utilisez le **pavé alphanumérique** pour saisir 100 et pressez **ENTER** (voir ci-dessous).
NB : vous pouvez aussi régler le tempo au moyen du bouton **Tap Tempo**, voir « Bouton Tap Tempo » en page 6-5 pour des détails.
- 2. Pour activer le métronome utilisez le bouton contextuel « more » de droite puis pressez le bouton contextuel « BIG » pour ouvrir la page « Song: Big Time »
 - Réglez le paramètre « Metron » sur « Alway » (toujours, voir ci-dessous) et assurez-vous que le volume général du PC3LE est réglé à un niveau modéré
 - Pressez le bouton **PLAY/PAUSE** pour déclencher réellement le métronome
- 3. Pressez à nouveau le bouton contextuel « BIG » pour revenir en page « MAIN » (le bouton contextuel « MAIN » peut le faire, mais le bouton contextuel « BIG » est plus rapide)
 - Réglez le paramètre « Tempo » et pressez le bouton Play/ Pause pour entendre le métronome battre le tempo.
Pour cet exemple, nous garderons notre réglage de Tempo précédent, à savoir 100.0
- 4. Quand vous êtes satisfait du tempo, pressez le bouton contextuel « BIG » pour revenir en page « Song: Big Time ».
 - Ramenez le paramètre « Metron » sur « Rec » pour n'entendre le métronome que durant l'enregistrement (voir ci-dessous)
 - Pressez à nouveau le bouton contextuel « BIG » pour revenir à la page « MAIN » du mode « Song ».

2.8.4 Partie 3 : enregistrer votre première piste, sauvegarder le morceau

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », utilisez les boutons « Chan/Zone » (à gauche de l'écran) pour choisir la piste dans laquelle vous souhaitez enregistrer. Le numéro de piste est affiché dans le champ « RecTrk » (voir ci-dessous). Commençons par enregistrer sur la piste 1, à laquelle nous avons assigné un « programme » de piano.
- 2. Pressez le bouton **RECORD** en face avant pour armer l'enregistrement sur la piste sélectionnée avec « RecTrk ».

Le bouton **RECORD** et la page MAIN du mode « Song » affiche « REC. READY » sur la droite de sa ligne supérieure, ce qui signifie que le séquenceur enregistrera quand vous presserez le bouton **PLAY/PAUSE** (voir ci-dessous).
- 3. Pressez le bouton **PLAY/PAUSE** en face avant pour démarrer le battement d'une mesure avant l'enregistrement

(Voir Chapitre 10, Mode « Song » et éditeur de morceau pour des détails sur le réglage des options de précompte du métronome).

- 4. Jouez votre partie pour la piste sélectionnée, pressez le bouton **STOP** en face avant pour arrêter l'enregistrement et ouvrir l'écran « Save Changes »
Vous pouvez alors refaire la prise, sauvegarder le morceau avec la dernière prise enregistrée ou comparer votre nouvelle prise avec la dernière version sauvegardée du morceau.
- Pour cet exemple, nous nommerons le morceau « My Song » sous le numéro ID# 1025. Voir ci-après pour une explication de cette page :

2.8.5 Fonctions des boutons contextuels en page Save Changes :

- « PlyNew » (jouer la nouvelle prise) permet de faire jouer le morceau avec votre toute dernière prise
- Presser « PlyOld » (jouer l'ancien enregistrement) fera jouer le morceau actuel moins la prise que vous venez d'enregistrer
 - Vous pouvez alterner entre ancien (PlyOld) et nouveau (PlyNew) sans faire redémarrer le morceau en pressant l'un ou l'autre des boutons pendant la lecture du morceau. C'est utile pour vérifier si votre dernière prise est meilleure ou moins bonne que ce qui a déjà été sauvegardé (si quelque chose a déjà été sauvegardé).
- « Locate » vous permet de choisir une position temporelle de départ pour la lecture de la nouvelle ou de l'ancienne prise
C'est utile si vous ne souhaitez entendre qu'une certaine partie du morceau sans avoir à tout écouter
Le champ « Playing » indique si c'est la nouvelle prise (NEW) ou l'ancienne (OLD) qui est lue
- « Stop » arrête la lecture quelle que soit la version, ancienne ou nouvelle, que vous écoutez actuellement
Cela ramène aussi la position de départ de lecture du morceau à la valeur par défaut, mesure 1, temps 1, ou à celle que vous avez définie dans le champ Locate.
- « Retry » relance l'enregistrement depuis le dernier point duquel vous l'avez lancé.
- « Yes » sauvegarde le morceau avec la prise que vous venez d'enregistrer
Ce qui a été lu quand vous avez pressé « PlayNew » sera la version de morceau sauvegardée quand vous presserez « Yes ». Le dialogue « save as » s'affichera :
- Utilisez la molette **ALPHA**, les boutons -/+ ou le **pavé alphanumérique** pour choisir un numéro d'emplacement mémoire ID# libre où sauvegarder le morceau, ou choisissez un numéro ID# déjà occupé pour remplacer par votre nouvelle version le morceau qui y a été précédemment sauvegardé
Pour cet exemple, nous sauvegarderons le morceau sous le numéro ID# 1025 (voir ci-dessus). Lors de l'écrasement d'un fichier de morceau existant, le dialogue "save as" affiche "Replace" (remplacer) suivi du nom du fichier qui sera remplacé.
 - Pressez Save pour sauvegarder le morceau sous son nom actuel, ou « Cancel » pour revenir à l'écran précédent.
- Pressez « Rename » (renommer) si vous souhaitez changer le nom du morceau ce qui ramène en page « SongMode:name »
Pour cet exemple, nous renommerons le morceau « My Song » (voir ci-dessus). Pour des instructions détaillées, voir le chapitre « Conventions d'édition », section « Sauvegarde et appellation ».
- Si vous décidez de ne pas sauvegarder ni renommer comme décrit ci-dessus, pressez le bouton contextuel « No » pour retourner à la page du mode « Song » dans laquelle vous avez fait votre dernier enregistrement

Les changements apportés au morceau sélectionné ne sont pas sauvegardés, bien que le séquenceur conserve les changements apportés à certains réglages des pages MAIN et BIG. Ces réglages sont ceux des paramètres « Tempo », « Mode Merge/Erase », « Locate », statut de coupure des pistes, « Time In », « Time Out », « Song End », « Loop », « Recmode », et « Metron »

- Pour sauvegarder de façon permanente ces changements avec le morceau, pressez le bouton contextuel « Save » avant d'éteindre l'instrument ou de charger un nouveau morceau

Sinon, il vous sera demandé de sauvegarder ces changements au chargement d'un nouveau morceau si les réglages de la page « MAIN » ont été modifiés en cours d'enregistrement ou quand l'enregistrement était armé, ou si un des réglages de la page « BIG » a été modifié.

À propos des numéros d'identification ID#

Pour la sauvegarde, vous devez choisir un numéro ID#. Un numéro ID# vous donne un autre moyen que son nom pour retrouver un morceau (vous pouvez mémoriser jusqu'à 2 560 numéros ID# uniques pour chaque type d'objet : morceaux, « Setups », « programmes », etc., mais de nombreux numéros ID# sont déjà utilisés par les objets d'usine en ROM). Les numéros ID# vous permettent aussi de sauvegarder des morceaux sous le même nom mais avec des numéros ID# différents, et de les renommer ultérieurement si désiré. Choisissez un numéro ID# non utilisé pour sauvegarder un nouveau morceau. Le prochain numéro ID# non utilisé et donc disponible est automatiquement sélectionné quand on édite un morceau d'usine en ROM. Quand on édite un morceau qui a été sauvegardé en mémoire utilisateur (n'importe quel numéro ID# non utilisé à l'origine), le numéro ID# du morceau édité est automatiquement sélectionné. Cela considère que vous voulez remplacer le morceau existant, mais vous pouvez choisir un autre numéro ID# pour sauvegarder une nouvelle copie. Choisissez un numéro ID# utilisé si vous souhaitez remplacer un morceau déjà sauvegardé. Si vous remplacez un morceau d'usine en ROM, vous pouvez retrouver le morceau d'origine en supprimant le nouveau morceau avec le bouton contextuel « Delete » du mode « Song ».

2.8.6 Partie 4 : enregistrer d'autres pistes

Quand vous êtes satisfait de votre première piste et avez sauvegardé votre morceau, passez à l'ajout d'autres parties instrumentales sur d'autres pistes. Vous pouvez enregistrer jusqu'à 16 pistes.

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », utilisez les boutons « Chan/Zone » (à gauche de l'écran) pour réglér le paramètre « RecTrk » sur un numéro de piste non encore utilisé (par exemple la piste 2)
- 2. Pour choisir le son instrumental pour la piste sélectionnée, utilisez les **boutons de curseur** pour naviguer jusqu'au champ « Prog » puis choisissez un « programme » avec les boutons +/-, la molette **ALPHA**, ou en saisissant le numéro du « programme » désiré avec le **pavé alphanumérique**
Cela détermine le son instrumental pour la piste sélectionnée. Par exemple, choisissez le « programme 105 P-Bass » pour que la piste suivante contienne la partie de basse de ce morceau (voir ci-dessous). Cela servira à jouer une partie de basse qui correspond aux toniques de la partie main gauche de piano de la piste 1
- 3. Suivez les mêmes étapes qu'en Partie 3 ci-dessus (en commençant à l'étape 2) pour lancer et arrêter l'enregistrement, vérifier, sauvegarder ou éliminer votre prise.
- Pour sauvegarder le morceau avec vos nouvelles pistes enregistrées, pressez le bouton contextuel « Save » en page « SongMode:save as » afin de remplacer le morceau déjà sauvegardé par votre nouvelle version

- 4. Répétez les étapes ci-dessus avec différents numéros de « programme » et pistes pour ajouter des parties instrumentales supplémentaires à votre morceau.

2.8.7 Partie 5 : corriger les erreurs

Pour chaque piste en mode « Song », vous pouvez corriger les erreurs commises durant la prise sans réenregistrer la totalité de celle-ci. Nous décrirons ici la méthode la plus simple pour corriger des passages spécifiques dans une piste (pour un moyen de corriger individuellement des notes, voir Éditeur de morceau : la page « EVENT » en page 10-33 au Chapitre 10, Mode « Song » et éditeur de morceau.)

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », utilisez les boutons « Chan/Zone » (à gauche de l'écran) pour régler le paramètre « RecTrk » sur la piste que vous voulez corriger. Par exemple, corrigeons la piste 1 (voir ci-dessous)
- 2. Réglez le paramètre « Mode » sur « Erase » pour enregistrer la piste en écrasant les notes précédentes
- 3. Pressez le bouton contextuel « BIG » pour aller en page « Big Time »
- 4. Réglez le paramètre « RecMode » (mode d'enregistrement) sur « PunchIn » (ré-enregistrement partiel) pour que l'enregistrement se fasse entre 2 points déterminés par le réglage des champs « Time In » et Time « Out »
- 5. Choisissez les positions temporelles de « Time In » et « Time Out » pour définir le passage à corriger (ré-enregistrer), par exemple la mesure 3 (voir ci-dessous)
NB : si vous avez besoin de corriger un passage qui ne correspond pas exactement à une mesure ou à une division naturelle de temps, utilisez la méthode suivante en vue de fixer vos points « Time In » et « Time Out »
 - Utilisez les grands chiffres de position temporelle du haut de la page pour trouver l'instant où les premières notes jouées (quand vous pressez **PLAY/PAUSE**) sont celles que vous voulez remplacer.
 - Saisissez cette valeur dans le champ « Time In ».
 - Utilisez les grands chiffres de position temporelle du haut de la page pour trouver l'instant où les premières notes jouées (quand vous pressez **PLAY/PAUSE**) sont les premières notes que vous souhaitez conserver après celles à remplacer. Saisissez cette valeur dans le champ « Time Out »
- 6. Utilisez les grands chiffres de position temporelle du haut de la page pour choisir un temps antérieur à la « zone » que vous voulez remplacer
C'est de là que partira la lecture du morceau en vue de ré-enregistrer la section désirée. Laissez un espace suffisant (généralement une ou deux mesures) pour que vous ayez le temps de vous préparer avant que n'arrive la section que vous allez remplacer
Pour cet exemple, nous réglerons notre point de départ sur 1 :1 :0 car c'est deux mesures avant la mesure 3 (voir ci-dessous).
- 7. Pressez le bouton **RECORD** puis le bouton **PLAY/PAUSE** en face avant
 - Jouez votre nouvelle partie quand le morceau atteint la « zone » que vous remplacer. Cette technique est appelée réenregistrement partiel ou « punch-in ». Vous obtiendrez souvent un son plus naturel si vous jouez déjà par dessus le morceau avant d'arriver à la partie que vous reprenez. Cela vous permet de faire correspondre votre style de jeu (force, timing, phrasé) avec ce qui a déjà été enregistré.
De par vos réglages aux étapes 4, 5 et 6, aucune note supplémentaire ne sera enregistrée à l'extérieur de l'intervalle de temps que vous avez choisi de remplacer.
- 8. Pressez le bouton **STOP** quand vous avez terminé

Vous pourrez vérifier et sauvegarder vos changements comme à l'étape 4 de la Partie 3 (voir ci-dessus).

- 9. N'oubliez pas de ramener le paramètre « RecMode » sur « Linear » quand vous avez fini si vous voulez continuer ensuite d'enregistrer de façon standard (comme dans la Partie 3, ci-dessus)
Cela se fait en page Big Time (voir ci-dessous).

2.8.8 Partie 6 : régler le volume de chaque instrument

Régalez le volume d'un instrument en jouant sur le volume de la piste qui contient ce « programme » d'instrument.

Pendant que votre morceau est lu, vous pouvez utiliser le paramètre « Vol » de la page « MAIN » du mode « Song » pour régler le volume de la piste actuellement sélectionnée par le paramètre « RecTrk ».

Afin de mémoriser de façon permanente vos réglages de volume avec le morceau, vous devez enregistrer un volume initial pour chaque piste.

Utilisons le morceau que nous avons créé dans les parties précédentes à titre d'exemple. Réglons le volume de la piste 1 et enregistrons sa valeur comme réglage initial de volume :

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », utilisez les boutons « Chan/Zone » (à gauche de l'écran) pour régler le paramètre « RecTrk » sur la piste 1
- 2. Trouvez le niveau de volume désiré en réglant le paramètre Vol durant la lecture puis pressez **STOP**
Pour cet exemple, réglons le paramètre Vol sur 80
- 3. Utilisez les boutons contextuels « more » dans les coins inférieurs gauche et droit de l'écran pour trouver le bouton contextuel « MIXER » et pressez-le (voir ci-dessous) pour ouvrir la page « Song: MIXER »
- 4. Pressez le bouton contextuel « Keep » (conserver) pour enregistrer les valeurs initiales de toutes les pistes (voir ci-dessous)
- 5. En page « Song: MIXER », pressez le bouton contextuel « Done » ou le bouton de face avant **EXIT**
- Il vous sera demandé de sauvegarder les changements apportés à votre morceau, tout comme à l'étape 4 de la Partie 3 de ce guide (voir ci-dessus)
- La sauvegarde de votre morceau termine le processus d'enregistrement des réglages initiaux de volume dans votre morceau.
- Presser le bouton contextuel Keep en page « Song: MIXER » enregistre les valeurs initiales de volume, panoramique et numéro de « programme » pour chaque piste. Les valeurs initiales sont les réglages qui seront employés par votre morceau quand il sera lu depuis son début.
- Les réglages de volume, panoramique et programme peuvent automatiquement changer le long du morceau si vous les avez changés durant l'enregistrement, mais presser le bouton Keep mémorise la valeur actuelle de chaque réglage pour la rappeler au début du morceau.
- 6. Suivez la procédure ci-dessus dans les étapes 4 et 5 pour mémoriser les valeurs actuelles comme valeurs initiales après avoir changé n'importe quel paramètre de volume, panoramique ou « programme ».

Note : la plupart des utilisateurs voudront conserver les valeurs initiales comme décrit ci-dessus. Les utilisateurs chevronnés peuvent ne pas vouloir mémoriser les valeurs initiales de toutes les pistes. Pour des détails sur la sauvegarde d'une valeur initiale pour une seule piste,

voir les sections « programme, Volume et Panoramique » dans la section « Mode Song » : la « page MAIN » en page 10-1.

2.8.9 Partie 6 b : enregistrer une automation de volume

Vous pouvez aussi enregistrer une automation de volume. L'automation de volume est la méthode qui consiste à enregistrer une série d'événements de volume qui changent la valeur du paramètre Vol d'une piste en cours de morceau. C'est utile pour faire des fondus d'instrument en début ou en fin de morceau, ou pour régler les volumes d'instrument seulement sur des sections spécifiques d'un morceau.

- 1. En page « MAIN » du mode « Song », assurez-vous que le paramètre « Mode » est réglé sur « Merge » (fusionner, voir ci-dessous) (assurez-vous aussi que le paramètre « RecMode » a bien été réglé sur « Linear », comme à l'étape 9 de la Partie 5, ci-dessus).
- 2. Pressez le bouton **RECORD**, puis **PLAY/PAUSE**.
- 3. Sélectionnez le paramètre « Vol » et réglez-le avec la molette **ALPHA** pendant que le séquenceur enregistre. Tout changement apporté au paramètre Vol sera enregistré sous forme de données dans la piste sélectionnée.
- 4. Quand vous avez terminé, pressez le bouton **STOP**. Vous pourrez vérifier et sauvegarder vos changements comme à l'étape 4 de la Partie 3 (voir ci-dessus).

2.8.10 Partie 6 c : effacer une automation de volume

Si vous avez sauvegardé un morceau avec une automation de volume et désirez la changer ou la supprimer après coup, suivez les étapes ci-dessous pour effacer une sélection d'automation de volume :

- 1. En mode « Song », pressez le bouton **EDIT** avec tout sélectionné sauf le paramètre Prog. Cela vous amènera en page « EditSong: COMMON » du morceau sélectionné.
- 2. En page « EditSong: COMMON », pressez le bouton contextuel « TRACK » (voir ci-dessous). Cela vous amènera en page « EditSong: TRACK ».
- 3. En page « EditSong: TRACK », réglez le paramètre « Function » sur « Erase » (effacer, voir ci-dessous).
- 4. Utilisez les boutons « Chan/Zone » (à la gauche de l'écran) pour choisir la piste où effacer l'automation de volume. Vous pouvez voir le numéro de la piste sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
- 5. Réglez le paramètre Events (événements) sur Controllers (contrôleurs, voir ci-dessous).
- 6. Réglez le paramètre Controller (contrôleur) sur Volume. Vous pouvez faire cela rapidement en sélectionnant le champ Controller, en pressant 7 dans le **pavé alphanumérique** puis **ENTER**. Assurez-vous que le paramètre LoVal est bien réglé sur 0 et le paramètre Hi sur 127 (voir ci-dessous).
- 7. Utilisez les paramètres From (depuis) et To (jusqu'à) pour définir la plage de temps dans laquelle vous voulez supprimer votre automation de volume. Vous pouvez faire jouer le morceau et regarder le champ Locate pour déterminer ces valeurs de temps. Pour cet exemple, disons que nous voulons effacer l'automation de volume à partir de la mesure 3 (voir ci-dessous).
- 8. Pressez le bouton contextuel Go pour supprimer l'automation de volume sélectionnée. Un écran apparaîtra, indiquant "Erase Operation Completed!" (opération d'effacement terminée !). Pressez le bouton contextuel « OK » pour revenir à la page « EditSong: TRACK » (voir ci-dessous).

- 9. Une fois en page « EditSong: TRACK », pressez le bouton **PLAY/PAUSE** pour écouter le résultat. Ensuite, pressez deux fois le bouton **EXIT** pour revenir à la page « MAIN » du mode « Song ». Vous verrez la page « Song: Save Changes » dans laquelle vous pouvez décider de sauvegarder ou non les changements faits.
- 10. Pour ré-enregistrer l'automation de volume, suivez les étapes de la Partie 6 b, ci-dessus.

[2.8.11 Partie 7 : en apprendre plus sur le mode « Song »](#)

Morceaux d'usine en ROM

Le PC3LE comprend un certain nombre de morceaux pré-enregistrés conservés dans la mémoire morte (ROM) d'usine. Étudiez ces morceaux pour voir les possibilités du mode « Song ». N'hésitez pas à éditer ces morceaux ou à les compléter pour en apprendre plus sur le mode « Song ». Vous pouvez sauvegarder les morceaux de démo que vous avez modifiés sous de nouveaux numéros d'identification (ID) pour pouvoir comparer votre version et l'original. Et si vous remplacez un morceau d'usine en ROM, vous pouvez retrouver le morceau d'origine en supprimant le nouveau morceau avec le bouton contextuel « Delete » du mode « Song ».

Quantification

La quantification est une méthode de remise en place (recalage du timing) des notes enregistrées dans une séquence. Elle peut servir à recaler dans le temps des notes dont le timing de jeu n'était pas correct, ou à faire adhérer des notes à une grille de timing stricte en vertu d'un choix stylistique (comme dans beaucoup de musiques électroniques modernes). Les notes quantifiées ont un timing techniquement parfait mais tendent à perdre le côté humain de l'interprétation. La quantification peut être automatiquement appliquée à chaque piste quand elle est enregistrée, ou après l'enregistrement et seulement sur des sélections spécifiques. Pour des détails, voir le paramètre « Quant » en page 19 dans la section « Mode Song : la page MISC », et « la fonction Quantize » en page 10-29 dans la section « Éditeur de morceau : fonctions de piste » (Track).

Création de boucles avec la page « Big Time »

En page « Big Time », vous pouvez régler le séquenceur pour qu'il lise en boucle une sélection de mesures. Réglez le paramètre « Loop » sur « Loop », et choisissez une valeur de temps pour les paramètres « Time In » et « Time Out ». Maintenant, presser **PLAY/PAUSE** en face avant fera jouer votre sélection en boucle et de façon transparente. Vous désirez généralement fixer vos points « Time In » et « Time Out » pour obtenir un nombre de mesures pair comme 2, 4, 8, etc. L'enregistrement dans une section de mesures produites en boucle est une technique courante pour l'enregistrement de musique à base de séquences. Par exemple, avec un « programme » de batterie sélectionné pour une piste, vous pouvez enregistrer la partie batterie instrument par instrument dans une boucle de 2 mesures jusqu'à ce que le rythme de batterie soit complet pour ces 2 mesures.

Ensuite, vous pouvez régler le paramètre RecMode sur Unloop (déboucler) (pour utiliser le réglage UnLoop, le paramètre Loop doit être réglé sur Loop, et une longueur de boucle doit être fixée au moyen des paramètres Time In et Time Out en page BIG). Avec le paramètre RecMode réglé sur Unloop, toute piste existante sera lue comme si elle était en boucle entre les points Time In et Time Out mais est en fait enregistrée de façon linéaire sur les mesures et temps absolus jusqu'à ce que vous pressiez **STOP**. Unloop vous permet d'enregistrer une piste linéaire en parallèle d'une courte section lue en boucle sans avoir à préalablement copier cette section encore et encore pour arriver à la longueur de morceau désirée. Le point de fin du morceau est repoussé sur le temps fort de la mesure (vide) qui suit immédiatement la

dernière mesure que vous enregistriez quand **STOP** a été pressé. Voir RecMode en page 10-12 pour des détails.

Vous pouvez aussi copier, coller, dupliquer ou supprimer des sections du morceau si vous désirez en réutiliser, en raccourcir ou en rallonger (voir Édition et structure de morceau avec les fonctions de piste ci-dessous pour des détails). Gardez à l'esprit que vous pouvez boucler n'importe quelle longueur dans un morceau, et enregistrer dans une boucle avec plusieurs couches d'instruments sur des pistes différentes. C'est aussi une méthode courante pour enregistrer de la musique à base de séquences, dans laquelle vous créez chaque section de votre morceau à partir de séquences en boucle, puis organisez les boucles dans l'ordre voulu pour la structure de votre morceau. Ensuite, vous pouvez faire des variations dans chaque section si vous voulez atténuer le son "boucle" du morceau.

Édition et structure de morceau avec les fonctions de piste

En mode « Song », vous pouvez facilement copier une partie de séquence à un autre endroit du morceau, ou d'une piste dans une autre. Vous pouvez aussi copier d'un coup une même section dans toutes les pistes pour la dupliquer ou structurer des sections entières de votre morceau comme un couplet et un refrain. Vous pouvez aussi choisir des groupes de notes à effacer, ou des mesures entières à supprimer. Beaucoup de fonctions d'édition basiques et poussées sont disponibles. Pour des détails, voir « Éditeur de morceau : fonctions de piste (Track) » en page 10-25 au Chapitre 10, « Mode Song et éditeur de morceau ».

Changements de programme

Si votre morceau nécessite plus de 16 parties instrumentales, une méthode pour y parvenir consiste à changer les « programmes » en cours. Par exemple, imaginons que vous avez déjà utilisé les 16 pistes alors que vous souhaitez un nouvel instrument pour la prochaine section du morceau. S'il y a une piste dont l'instrument n'est pas nécessaire dans la nouvelle section, le « programme » de cette piste peut être changé en faveur du nouveau son d'instrument requis par la section, puis ramené au son d'instrument d'origine après la section. Pour cela, pressez simplement **RECORD** et **PLAY/PAUSE** puis passez au moment voulu sur le « programme » désiré en changeant le paramètre Prog en page « MAIN » du mode « Song ». Cela peut se faire avec plus de précision si vous connaissez le numéro d'identification (ID) du « programme » que vous souhaitez appeler. Saisissez ce numéro avec le **pavé alphanumérique** et pressez le bouton **ENTER** au moment où le changement doit se faire. Vous ne pourrez pas voir les chiffres saisis avant d'avoir pressé **ENTER**, mais vous pouvez presser « Cancel » pour recommencer si vous avez fait une erreur ou n'êtes pas sûr de ce que vous avez saisi. Utilisez la même méthode à l'endroit où vous désirez revenir au « programme » d'origine, après la nouvelle section.

La liste des événements

Le mode « Song » est un puissant outil de composition car quasiment tout ce que vous faites sur le PC3LE est enregistré dans une piste sous forme de messages d'événement. Une fois enregistrés, ces événements peuvent être modifiés, copiés ou supprimés. Chaque piste a une liste contenant tous les événements enregistrés dans la piste, où vous pouvez les voir et les éditer. Pour des détails, voir « Éditeur de morceau : la page EVENT » en page 10-33 au Chapitre 10, « Mode Song et éditeur de morceau ».

2.9 Tutoriel : Mode « Setup »

Utilisez le mode « Setup » pour sélectionner, jouer, éditer, et sauvegarder les « Setups ». Pour entrer dans le mode « Setup » appuyez sur le bouton **Setup**, situé avec les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous accédez ainsi à la page principale du mode « Setup »:

Un « Setup » est constitué de 1 à 16 « zones », chacune utilisant un « programme » (son d'instrument) depuis le mode Program. Avec un « Setup », vous pouvez jouer simultanément jusqu'à 16 sons d'instruments différents, soit comme instruments séparés sur des gammes de notes différentes du clavier appelé « setup split », soit comme des superpositions d'instruments sur la même gamme de notes appelé « Setup layer » (réglage en couche), soit en utilisant un mélange des deux méthodes. Chaque zone peut aussi déclencher un « Riff » (séquence) qui peut être synchronisé avec d'autres « Riffs » ou transposé lorsqu'il est déclenché.

Les exemples suivants vont expliquer comment utiliser et éditer chaque type de « Setup ». Ces exemples comprennent les instructions pour choisir les « programmes » spécifiques et les gammes de notes spécifiques du clavier. Vous pouvez suivre les mêmes guides pour faire vos propres « Setups » en choisissant n'importe quelle combinaison de « programmes » et de gammes de notes.

Dans chaque tutoriel, lisez le texte de chaque étape et observez la copie d'écran pour vous guider. Les paramètres importants de chaque étape seront entourés d'un cercle sur les exemples.

Les « Setups » pré-enregistrés inclus dans le PC3LE comprennent des « Setups » avec « Split » et « LAYER », ainsi que des « Setups » utilisant des fonctions plus avancées comme des « Riffs » ou des assignations de boutons et de switches. Pour en savoir plus sur ces fonctions, consultez le Chapitre 7, Mode « Setup ».

Note à propos des « programmes »: Chaque « zone » d'un « Setup » contient un « programme » du mode Program du PC3LE. Le PC3LE est livré avec plus de 1000 « programmes » et vous pouvez également éditer ces « programmes ». Lorsque vous choisissez un « programme » pour un « Setup », vous pouvez très bien être satisfait du « programme » inclus tel qu'il est. Certains utilisateurs souhaiteront néanmoins modifier les propriétés d'un « programme » au-delà des options proposées dans le mode « Setup ». Dans ce cas, il est nécessaire d'éditer le « programme » dans le mode Program. Consultez Le Program Editor (« éditeur de programme ») à la page 6-9 pour plus de détails.

2.9.1	LE SETUP EDITOR (ÉDITEUR DE SETUP)	287
2.9.2	UTILISATION ET ÉDITION D'UN SETUP DE PROGRAMMES DIVISÉS (SPLIT)	287
2.9.3	UTILISATION DU MODE SETUP POUR JOUER DES SUPERPOSITIONS D'INSTRUMENTS	290
2.9.4	RÉGLAGE DU VOLUME ET PANORAMIQUE DES ZONES	291
2.9.5	ASSIGNATION DE MULTIPLES BOUTONS POUR CONTRÔLER LE VOLUME DANS DIFFÉRENTES ZONES	292
2.9.6	ASSIGNATION D'UN BOUTON UNIQUE POUR CONTRÔLER LE VOLUME RELATIF DANS DIFFÉRENTES ZONES	293
2.9.7	MÉTHODE OFFSET	294
2.9.8	MÉTHODE SCALE (PROPORTIONNELLE)	295
2.9.9	ASSIGNATION D'UN BOUTON UNIQUE POUR MÉLANGER (CROSSFADE) LE VOLUME DE DIFFÉRENTES ZONES	297
2.9.10	BASCULER ENTRE LES ZONES EN FONCTION DE LA VÉLOCITÉ JOUÉE AU CLAVIER	299
2.9.11	CRÉATION D'UN NOUVEAU SETUP	300
2.9.12	BASES DE L'UTILISATION DES RIFFS	302

2.9.1 « Setup Editor » (éditeur de setup)

Le « Setup Editor »

Dans chaque exemple ci-dessous, vous utiliserez le « Setup Editor » pour modifier le setup qui a été sélectionné. Ouvrez le « Setup Editor » à partir du mode « Setup » en appuyant sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Utilisez les boutons soft sous l'afficheur pour sélectionner les différentes pages du « Setup Editor ». Utilisez les boutons soft « more » sous l'afficheur pour passer aux écrans suivants. La ligne supérieure de l'afficheur indique « SetupMode: » avec le nom de la page du « Setup Editor » en cours ainsi que le numéro de la « zone » en cours. Utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone » en cours. La « zone » en cours et le nombre total de « zones » peuvent être visionnés dans le coin supérieur droit de chaque écran dans le « Setup Editor ».

- Appuyez sur le bouton **EXIT** sur le panneau avant pour sortir du « Setup Editor » et revenir à la page principale du mode « Setup »
Si vous avez fait un quelconque changement au « Setup », le message suivant apparaîtra : « This setup has been edited... » (Voir ci- dessous). Vous avez alors le choix avec les boutons soft:
 - Pressez « Rename » pour renommer le se- tup avant de le sauvegarder,
 - pressez « No » pour revenir à la page principale du mode « Setup » sans sauvegarder,
 - pressez « Yes » pour choisir un numéro ID# et sauvegarder le « Setup »,
 - pressez « Cancel » pour revenir au « Setup Editor ».

A propos des ID#

Lorsque vous sauvegardez, vous devez choisir un ID#. Un ID# vous donne le moyen de retrouver votre « Setup » en plus de son nom (vous pouvez enregistrer jusqu'à 2560 ID# différents pour chaque type d'objet: « Setups », « programmes », séquences, etc., bien que beaucoup d'ID# soient déjà utilisés pour les objets d'usine en ROM). Les ID# vous permettent aussi de sauvegarder des « Setups » avec un nom identique mais sous des ID# différents, et de les renommer plus tard si nécessaire. Choisissez un ID# libre pour sauvegarder un nouveau « Setup ». Le premier ID# suivant libre est automatiquement sélectionné lorsque vous éditez un « Setup » d'usine de la ROM. Lorsque vous éditez un « Setup » qui a été mémorisé dans la mémoire utilisateur (n'importe quel ID# original non utilisé), l'ID# du « Setup » édité est automatiquement sélectionné. Ceci suppose que vous vouliez remplacer le « Setup » existant, mais vous pouvez aussi choisir un autre ID# si vous voulez sauvegarder une nouvelle copie. Choisissez un ID# utilisé pour remplacer un « Setup » existant sauvegardé. Si vous remplacez un « Setup » d'usine en ROM, vous pouvez revenir au « Setup » original en utilisant le bouton soft « Delete » dans le « Setup Editor ». Voir Chapitre 5, Conventions d'édition pour plus de détails sur la sauvegarde et la nomination.

2.9.2 Utilisation et édition d'un « Setup » de « programmes » divisés (Split)

L'une des utilisations les plus simples du mode « Setup » est de créer un « setup split », dans lequel différentes plages du clavier sont assignées pour jouer différents « programmes » d'instruments. Le PC3LE peut séparer le clavier en un maximum de 16 « programmes » d'instruments, bien que souvent un « Split » de 2 « programmes » soit bien suffisant. Suivez ces étapes pour apprendre comment utiliser des « Setups » avec « Split » de « programmes »:

2.9.2.1	Partie 1: Chargez le Setup exemple	288
2.9.2.2	Partie 2: Changement du point de split (réglage de l'étendue de la zone)	288
2.9.2.3	Partie 3: Création d'un nouveau Setup Split à partir d'un Setup Split existant	289

2.9.2.1 Partie 1: Chargez le « Setup » exemple

1. Appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page ProgramMode. Ensuite, appuyez sur le bouton **Setup** mode, situé parmi les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ».

2. A l'aide des boutons - / + ou de la molette **ALPHA**, sélectionnez le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » ou tapez 38 sur le **pavé alphanumérique** et pressez **ENTER** (voir ci-dessous).

Ce setup contient un « programme » de piano sur les octaves supérieures du clavier, et un « programme » de contrebasse sur les octaves inférieures du clavier.

Note: Tous les « Setups split » pré-enregistrés dans le PC3LE sont repérés par le mot « Split » ou la barre de fraction « / » dans leur libellé, tel que « 39 Fretless Bass Split » ou « 40 Zep KB3/Pianet ».

Utilisation et édition d'un « Setup » de « programmes » divisés (Split)

2.9.2.2 Partie 2: Changement du « point de split » (réglage de l'étendue de la « zone »)

Vous pouvez utiliser le « Setup Editor » pour modifier le « point de Split » du clavier, c'est-à-dire l'endroit où une « zone » finit et où l'autre commence. Par exemple, modifions le « point de split » du « Setup 38 Jazz Bass/Piano ». Ce « Setup » a 2 « zones » (que nous verrons lorsque nous entrerons dans le « Setup Editor »). Chaque « zone » d'un « Setup » contient un « programme » d'instrument. Les « programmes » utilisés dans ce « Setup » sont AC Buzzer Bass et Grand "Evans". Déplaçons le « point de Split » de ce « Setup » d'une octave vers le haut. Nous aurons une octave de plus pour les notes aiguës de la basse et une octave de moins pour les notes graves du piano. Il suffit d'ajuster l'étendue de notes pour chaque « zone »:

1. Avec le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Vous arrivez alors à la page CH/PROG du « Setup Editor » (voir ci-dessous).

2. Sur la page CH/PROG, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone 1 » (voir ci-dessus). Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran. Dans le champ Program, vous pouvez voir le « programme » d'instrument pour la « zone » en cours. Vous pouvez voir que le « programme » de la « zone 1 » de ce « Setup » est « 235 AC Buzzer Bass ».

3. A partir de la page CH/PROG, appuyez sur le bouton soft KEYVEL au bas de l'écran (voir ci-dessus). Cette action affiche la page KEY-VEL où vous pouvez voir la plage du clavier réservée à la « zone » en cours. Sur la page KEY-VEL, nous allons ajuster la plage du clavier de la « zone 1 ». Vous pouvez voir que la « zone 1 » est toujours sélectionnée, affichée dans le coin supérieur droit de l'écran (voir ci-dessous).

4. Sur la page KEY-VEL de la « zone 1 », utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ HiKey. Ce champ détermine la limite supérieure de l'étendue de notes de la « zone 1 » qui contient le « programme » de basse. Augmentons la limite supérieure de cette « zone » d'une octave vers le haut en modifiant le champ HiKey de D#3 à D#4. Pour faire cela, sélectionnez le champ HiKey, appuyez et maintenez enfoncé le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** et jouez la note D#4 (trois demi-tons au-dessus du C4 au milieu du clavier) sur le clavier du PC3LE (voir ci-dessous).

Vous pouvez aussi modifier la valeur du champ HiKey avec la molette **ALPHA** ou les boutons - / +.

5. Ensuite, utilisez les boutons « Chan/Zone » pour sélectionner la « zone 2 », indiquée dans le coin supérieur droit de l'écran. Vous arrivez alors à la page KEY-VEL de la « zone 2 » (voir ci-dessous).

6. Sur la page KEY-VEL de la Zone 2, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ LoKey. Ce champ détermine la limite inférieure de l'étendue de notes de la Zone 2 qui contient le « programme » de piano. Augmentons la limite inférieure de cette « zone » d'une octave vers le haut en modifiant le champ LoKey de E3 à E4. Pour faire cela, sélectionnez le champ LoKey, appuyez et maintenez enfoncé le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** et jouez la note E4 (deux tons au-dessus du C4 au milieu du clavier) sur le clavier du PC3LE (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi modifier la valeur du champ LoKey avec la molette **ALPHA** ou les boutons - / +. L'utilisation du clavier du piano pour déterminer les notes haute et basse est un exemple d'entrée intuitive de données. Vous pouvez en savoir plus sur l'entrée intuitive de données au chapitre 3, Bases de l'interface utilisateur.

Utilisez les mêmes méthodes pour déterminer les plages du clavier de n'importe quelle « zone ». Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir du « Setup Editor » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Consultez la section Le « Setup Editor » (éditeur de setup) au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

Utilisation et édition d'un « Setup » de « programmes » divisés (Split)

2.9.2.3 Partie 3: Création d'un nouveau « Setup Split » à partir d'un existant

Il est pratique d'utiliser un « setup split » comme modèle pour en faire un nouveau. Ceci permet de créer facilement un nouveau « setup split » en utilisant le « point de split » d'un « setup » existant et en utilisant différents « programmes » pour chaque « zone ». Par exemple, prenons le setup 38 Jazz Bass/Piano qui utilise des « programmes » de contrebasse et de piano, pour créer un « setup split » qui utilise des « programmes » de basse électrique et de piano électrique:

1. Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page ProgramMode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ».

2. A l'aide des boutons - / + ou de la molette **ALPHA**, choisissez le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » ou tapez 38 sur le **pavé alphanumérique** et appuyez sur le bouton **ENTER**.

3. Avec le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Vous arrivez alors à la page CH/PROG du « Setup Editor ».

4. Sélectionnez la « zone 1 » à l'aide des boutons « Chan/Zone » situés à gauche de l'écran. Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.

5. Sur la page CH/PROG de la « zone 1 », sélectionnez le champ Program. Sélectionnez le « programme 105 P-Bass » en entrant 105 puis en pressant le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** (voir ci-dessous). Vous pouvez également définir le « programme » désiré dans le champ Program en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons - / +.

6. Ensuite, sélectionnez la Zone 2 à l'aide des boutons « Chan/Zone » situés à gauche de l'écran.

7. Sur la page CH/PROG de la Zone 2, sélectionnez le champ Program. Sélectionnez le « programme 22 Sweet Loretta EP » en entrant 22 puis en pressant le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique**. (voir ci-dessous). Vous pouvez également définir le « programme » désiré dans le champ Program en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons - / +.

La partie inférieure du clavier va jouer la basse électrique, et la partie supérieure le piano électrique. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir du « Setup Editor » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Consultez la section Le « Setup Editor » (éditeur de setup) au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

2.9.3 Utilisation du Mode « Setup » pour jouer des superpositions d'instruments

Dans un « Setup », vous pouvez régler les « zones » du clavier pour qu'elles se superposent. Ceci crée des superpositions de « programmes » d'instrument qui vont jouer sur la même gamme de notes du clavier. Comme exemple, prenons le « Setup 38 Jazz Bass/Piano », un « Setup Split » de basse et de piano et ajoutons une couche de cordes à la section piano:

1. Appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page ProgramMode. Ensuite, appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ».

2. A l'aide des boutons - / + ou de la molette **ALPHA**, sélectionnez le « Setup 38 Jazz Bass/ Piano » ou tapez 38 sur le **pavé alphanumérique** et pressez **ENTER** (voir ci-dessous).

3. Avec le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Vous arrivez alors à la page « CH/PROG » du « Setup Editor » (voir ci-dessous).

4. Sur la page « CH/PROG », utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la Zone 2. Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran. Dans le champ Program, vous pouvez voir le « programme » d'instrument pour la « zone » en cours. Vous pouvez voir que le « programme » de la Zone 2 de ce « Setup » est le « programme » de piano 8 Grand "Evans" (voir ci-dessous).

Utilisation du Mode « Setup » pour jouer des superpositions d'instruments

5. Appuyez deux fois sur le bouton soft more (voir A ci-dessous) à gauche sous l'écran pour passer deux pages et trouver le bouton DupZn (« duplicate Zone: » dupliquer une Zone). Appuyez sur le bouton soft DupZn pour dupliquer la Zone 2 en « zone 3 » (voir B ci-dessous). Vous verrez le message « Zone duplicated » et vous serez amené à la page « CH/PROG » de la « zone 3 » (voir C ci-dessous).

A B
C:

6. Sur la page « CH/PROG » de la « zone 3 », sélectionnez le champ Program. Choisissez le « programme 198 Studio Strings » en entrant 198 puis en pressant le bouton **ENTER** sur le **pavé alphanumérique** (voir ci-dessous).

La partie supérieure du clavier va produire un son de piano et de cordes. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir du « Setup Editor » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Consultez la section Le « Setup Editor » (éditeur de setup) au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

Vous pouvez également créer une couche en ajustant l'étendue de notes de « zones » existantes pour qu'elles coïncident l'une avec l'autre. Vous pouvez aussi créer une couche partielle en ajustant l'étendue de notes d'une « zone » pour ne la faire coïncider que sur une certaine partie d'une autre « zone ». Il existe beaucoup d'utilisations avancées du mode « Setup » pour manipuler les « zones » en couches. Vous pouvez créer une « zone » pour qu'elle ne réponde qu'à un certain niveau de vélocité, de telle sorte qu'une « Zone Layer » ne soit par exemple entendue que lorsque vous jouez fort (voir page 14-29). Vous pouvez aussi ajuster le volume d'une « Zone superposée » avec un bouton rotatif ou une pédale d'expression (voir page 14-12), ou activer et désactiver une « Zone superposée » avec un bouton switch ou une pédale footswitch assignable (voir SW Pedal 1 & 2, Arp. switch, Arp. latch sw, Switch 1-10 à la page 7-14 et 149 dans La Liste de Destination de Contrôleur à la page 7-18).

2.9.4 Réglage du Volume et Panoramique des « zones »

Vous aurez certainement envie d'ajuster le volume des « zones » dans un « Setup ». Vous pouvez aussi ajuster le panoramique (position des haut-parleurs droit et gauche) de chaque « zone ». Chaque réglage est facilement contrôlé dans le « Setup Editor ». Pour plus de détails sur les réglages de cette page, voir La Page Pan/Volume (PAN/VOL) à la page 7-26 dans le Chapitre 7, « Mode Setup ».

Prenons le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » et ajustons le volume et le panoramique de la Zone 2 qui contient le « programme » de piano 8 Grand “Evans”:

1. Si vous n'êtes pas déjà dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Ensuite, avec le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Vous arrivez alors à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
2. Sur la page « CH/PROG », appuyez sur le bouton soft PANVOL situé sous l'écran (voir ci-dessus). Vous arrivez alors à la page PAN-VOL où vous pouvez voir les valeurs d'entrée et de sortie de volume et de panoramique de la « zone » en cours (voir ci-dessous).
3. Sur la page PAN-VOL, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la Zone 2. Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran (voir ci-dessous).

Réglage du Volume et Panoramique des « zones »

4. Sélectionnez le champ EntryVolume à l'aide des boutons curseurs. Le volume de cette « zone » est déjà à sa valeur maximale 127. Avec la molette **ALPHA**, diminuez cette valeur jusqu'à 90 (voir ci-dessous). La « zone » jouera maintenant le « programme » de piano 8 Grand “Evans” à un volume plus faible que la « zone 1 ».

Ajustons maintenant le panoramique (position gauche/droite des haut-parleurs) de la Zone 2:

5. Sur la page PAN-VOL de la Zone 2, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ EntryPan. Avec la molette **ALPHA**, modifiez la valeur à 127 (voir ci-dessous). La « zone » jouera maintenant le « programme » de piano uniquement à droite. (Pour le paramètre EntryPan, une valeur de 64 joue le « programme » à volume égal à gauche et à droite. Une valeur de 0 ne joue le « programme » qu'à gauche et une valeur de 127 ne le joue qu'à droite. Les valeurs intermédiaires déplaceront le son entre la gauche et la droite.)

Utilisez la même méthode pour ajuster le volume et le panoramique de n'importe quelle « zone ». Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir du « Setup Editor » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Consultez la section Le « Setup Editor » (éditeur de setup) au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

2.9.5 Assignment de multiples boutons pour contrôler le volume dans différentes « zones »

Vous pouvez assigner un bouton rotatif différent à chaque « zone » d'un « Setup » pour ajuster facilement le volume de chaque « zone ». Par exemple, éditons le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » qui a un « programme » de basse sur la « zone 1 » et un « programme » de piano sur la « Zone 2 ».

1. Si vous n'êtes pas déjà dans le mode « Setup », pressez le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis pressez le bouton **Setup**, situé parmi les boutons de mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Ensuite, tapez 38 sur le pavé alphanumérique et pressez **ENTER** pour sélectionner le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » (voir ci-dessous). Vous pouvez également sélectionner les « Setups » en utilisant les boutons - / + ou la molette **ALPHA**.

2. Lorsque le « Setup 38 Jazz Bass/Piano » est sélectionné, pressez le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Vous arrivez alors à la page « CH/PROG » de l'éditeur de Setup » (voir ci-dessous).

3. Sur la page « CH/PROG », appuyez sur le bouton soft CTRLS situé sous l'écran (voir ci-dessus). Vous arrivez alors à la page Controllers où vous pouvez voir et assigner les contrôleurs physiques aux destinations pour la « zone » en cours.

4. Sur la page Controllers, la Zone 1 est sélectionnée. Vous pouvez voir le numéro de la Zone sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran (voir ci-dessous). Si vous n'êtes pas sur la Zone 1, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la Zone 1.

5. Sur la page Controllers, le champ Controller est mis en évidence (s'il ne l'est pas, sélectionnez-le avec les boutons curseurs). Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton rotatif **Timbre** est allumé, s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton **SHIFT** à gauche des boutons rotatifs jusqu'à ce qu'il soit allumé. Ensuite, maintenez le bouton **ENTER** sur le pavé alphanumérique et déplacez le bouton rotatif **Timbre**. L'**encodeur rotatif 1**, est alors sélectionné dans le champ « Controller » (voir ci-dessous). Vous pouvez également définir le contrôleur désiré dans le champ Controller en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons - / +.

6. Avec Knob 1 sélectionné dans le champ Controller, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ DestType, puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons - / + pour sélectionner Ctrl (voir ci-dessous).

Assignment de multiples boutons pour contrôler le volume dans différentes « zones »

7. Avec Ctrl sélectionné dans le champ DestType, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 sur le pavé alphanumérique et pressez **ENTER** pour choisir Volume (voir ci-dessous). Vous pouvez également utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons - / + pour choisir une destination dans le champ « Dest ». Knob 1 (appelé **Timbre** sur le panneau avant) devrait maintenant contrôler le volume de la basse, qui joue sur la partie basse du clavier (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précé-

dentes). Tous les autres réglages sur la page Controllers pour la Zone 1, Knob 1, doivent garder leur valeur par défaut (voir ci-dessus).

8. Ensuite, répétons la même procédure pour la « Zone 2 », en utilisant Knob 2. Sur la page Controllers, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « Zone 2 ». Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran (voir ci-dessous).

9. Sur la page Controllers, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ Controller. Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton rotatif **Timbre** est allumé, s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton **SHIFT** à gauche des boutons rotatifs jusqu'à ce qu'il soit allumé. Ensuite, maintenez le bouton **ENTER** sur le pavé alphanumérique et déplacez le bouton rotatif Mod. Le bouton rotatif 2, Knob 2, est alors sélectionné dans le champ Controller (voir ci-dessous). Vous pouvez également définir le contrôleur désiré dans le champ Controller en utilisant la molette **ALPHA** ou les boutons - / +.

10. Avec Knob 2 sélectionné dans le champ Controller, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ DestType, puis utilisez la molette **ALPHA** ou les boutons - / + pour sélectionner « Ctrl » (voir ci-dessous).

11. Avec Ctrl sélectionné dans le champ DestType, utilisez les boutons curseurs pour sélectionner le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 sur le pavé alphanumérique et pressez **ENTER** pour choisir Volume (voir ci-dessous). Vous pouvez également utiliser la molette **ALPHA** ou les boutons - / + pour choisir une destination dans le champ « Dest ».

Knob 2 (appelé Mod sur le panneau avant) devrait maintenant contrôler le volume du piano, qui joue sur la partie haute du clavier (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précédentes). Tous les autres réglages de la page « Controllers » pour la « Zone 2 », Knob 2, doivent garder leur valeur par défaut (voir ci-dessus).

12. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir du « Setup Editor » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Consultez la section Le « Setup Editor » (éditeur de setup) au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

Si vous avez un « Setup » avec plus de « zones », répétez la même procédure pour chaque « zone » supplémentaire en utilisant les autres boutons rotatifs.

2.9.6 Assignment d'un bouton unique pour contrôler le volume relatif dans différentes « zones »

Vous pouvez assigner un bouton rotatif unique pour ajuster le volume relatif de plusieurs « zones » dans un « Setup ». Par exemple, éditons le « Setup 58 Piano & Pad ». Le « setup 58 Piano & Pad » est un « Setup » avec des couches (layer) qui utilise le piano pour la Zone 1 et des sons de synthé de type “pad” pour les « Zones 2 et 3 ». Assignons un bouton rotatif unique pour contrôler les volumes des « zones 2 et 3 », mais notre réglage fera en sorte que la « zone 3 » soit toujours moins forte que la « Zone 2 ». Deux méthodes sont possibles pour effectuer cette assignation de volume relatif, chacune sonnant et se comportant de façon différente. Essayez les deux méthodes car l'une d'elles peut mieux sonner que l'autre en fonction des situations. Passons en revue les deux méthodes et examinons les avantages de chacune.

2.9.6.1	Méthode Offset	294
2.9.6.2	Méthode Scale (proportionnelle)	295

2.9.6.1 Méthode Offset

La méthode Offset vous permet de donner une valeur exacte à la variation de volume de vos « zones ». Comme les valeurs du contrôleur Midi ne peuvent prendre que les valeurs de 0 à 127, les volumes modifiés par un offset seront tronqués à 0 ou 127 si l'addition de l'offset au volume courant donne un résultat inférieur à 0 ou supérieur à 127. L'utilisation d'un offset vous donne l'avantage d'être parfaitement exact dans la différence du volume, mais peut apporter des problèmes dans certaines situations si vous ne voulez pas que vos valeurs soient tronquées.

1. Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons Mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Appuyez ensuite sur 58 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour sélectionner le « Setup 58 Piano & Pad » (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le « Setup » à l'aide des touches +/- ou du sélecteur rotatif.
2. Ensuite, lorsque le « Setup 58 Piano & Pad » est bien sélectionné dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
3. Sur cette page « CH/PROG », appuyez sur la touche de fonction CTRLS sous l'écran (voir ci-dessus) pour appeler la page Controllers où vous pouvez voir et assigner les contrôleurs physiques aux différentes destinations de la « zone » courante.
4. Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « Zone 2 ». Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
5. Sur la page Controllers de la « Zone 2 », le champ Controller est sur-ligné (s'il ne l'est pas, sélectionnez-le avec les curseurs). Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton **SHIFT** à gauche des boutons jusqu'à ce que ce voyant soit allumé. Ensuite, appuyez et maintenez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton appelé **Timbre**. Ceci définit le bouton Knob 1 pour le champ Controller (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ Controller à l'aide des touches +/- ou du sélecteur rotatif.
6. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour choisir le champ DestType et, à l'aide des touches +/- ou du sélecteur rotatif, sélectionnez Ctrl (voir ci-dessous).
7. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour choisir le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser les touches +/- ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination dans le champ Dest.

Le bouton Knob 1 (appelé **Timbre** sur le panneau avant) devrait maintenant contrôler le volume du pad de la « Zone 2 », « 222 Class Pad » (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précédentes).

8. Ensuite, répétons les étapes ci-dessus pour la « zone 3 » en déterminant un offset pour que la « zone 3 » soit toujours plus faible que la « Zone 2 ». Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone 3 » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.

9. Sur la page Controllers de la « zone 3 », le bouton Knob 1 sera toujours sélectionné dans le champ Controller. S'il ne l'est pas, veuillez suivre ces étapes : utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Controller. Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton **SHIFT** à gauche des boutons jusqu'à ce que ce voyant soit allumé. Ensuite, appuyez et maintenez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton appelé **Timbre**. Ceci définit le bouton Knob 1 pour le champ Controller. Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ Controller à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.

10. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ DestType, puis utilisez les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir Ctrl (voir ci-dessous).

11. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume. Vous pouvez aussi utiliser les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination pour le champ Dest.

12. Maintenant nous allons créer un offset pour la « zone 3 ». Sur la page Controller du Knob 1 de la « zone 3 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Offset. A l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez -14 puis **ENTER** pour entrer la valeur -14 pour l'offset.

Le bouton Knob 1 (appelé Mod sur le panneau avant) contrôle maintenant le volume du pad sur les « zones 2 et 3 » (si ce n'est pas le cas, reprenez les étapes précédentes). La « zone 3 » sera toujours 14 pas de volume Midi sous celui de la « Zone 2 » à cause du paramètre offset.

13. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour quitter l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Veuillez consulter la section « Setup Editor » au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

Dans l'exemple ci-dessus, si vous tournez le bouton Knob 1 pour qu'il envoie une valeur Midi de 10, le volume Midi de la « Zone 2 » sera réglée à 10 et l'offset de la « zone 3 » indique que le volume Midi de la « zone 3 » devrait être -4. Comme les valeurs Midi ne peuvent pas être négatives, le volume Midi de la « zone 3 » sera réglé à 0 et cette « zone » sera muette. Dans ce cas, le volume de la « zone 3 » sera à 0 pour toute valeur du bouton Knob 1 inférieure ou égale à 14. C'est le désavantage de la méthode offset mais c'est aussi un moyen créatif pour "muter" (mettre le volume à 0) une « zone » en-dessous d'un certain volume.

2.9.6.2 Méthode Scale (proportionnelle)

La méthode Scale multiplie le volume d'un « zone » par un pourcentage. Ceci veut dire que le volume proportionnel d'une « zone » sera toujours différent d'un certain pourcentage par rapport à la « zone » non proportionnelle. Contrairement à la méthode offset qui définit toujours une différence de valeur fixe, la méthode scale modifie la différence de volume entre les « zones » pour chaque nouveau réglage de volume. Une valeur scale supérieure à 100 % peut entraîner des valeurs tronquées à 127 si le résultat de la proportion est supérieur à 127.

1. Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons Mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Appuyez ensuite sur 58 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour sélectionner le « Setup 58 Piano & Pad » (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le « Setup » à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.

2. Ensuite, lorsque le « Setup 58 Piano & Pad » est bien sélectionné dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton Edit sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
3. Sur cette page « CH/PROG », appuyez sur la touche de fonction CTRLS sous l'écran (voir ci-dessus) pour appeler la page Controllers où vous pouvez voir et assigner les contrôleurs physiques aux différentes destinations de la « zone » courante.
4. Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « Zone 2 ». Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
5. Sur la page Controllers de la « Zone 2 », le champ Controller est sur-ligné (s'il ne l'est pas, sélectionnez-le avec les curseurs). Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton **SHIFT** à gauche des boutons jusqu'à ce que ce voyant soit allumé. Ensuite, appuyez et maintenez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton appelé **Timbre**. Ceci définit le bouton Knob 1 pour le champ Controller (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ Controller à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.
6. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour choisir le champ DestType et, à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif, sélectionnez Ctrl (voir ci-dessous).
7. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour choisir le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination dans le champ Dest.
Le bouton Knob 1 (appelé **Timbre** sur le panneau avant) devrait maintenant contrôler le volume du pad de la « Zone 2 », « 222 Class Pad » (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précédentes).
8. Ensuite, répétons les étapes ci-dessus pour la « zone 3 » sauf que cette fois, nous déterminerons une valeur scale pour que la « zone 3 » soit toujours plus faible que la « Zone 2 ». Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone 3 » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
9. Sur la page Controllers de la « zone 3 », le bouton Knob 1 sera toujours sélectionné dans le champ Controller. S'il ne l'est pas, veuillez suivre ces étapes : utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Controller. Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton Shift à gauche des boutons jusqu'à ce que ce voyant soit allumé. Ensuite, appuyez et maintenez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton appelé **Timbre**. Ceci définit le bouton Knob 1 pour le champ Controller. Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ Controller à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.
10. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ DestType, puis utilisez les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir Ctrl (voir ci-dessous).
11. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume. Vous pouvez aussi utiliser les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination pour le champ Dest.

12. Maintenant nous allons déterminer une valeur scale pour la « zone 3 ». Sur la page Controller du Knob 1 de la « zone 3 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Scale. A l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez 90 puis **ENTER** pour entrer la valeur 90 % pour la valeur scale (voir ci-dessous). Le bouton Knob 1 (appelé Mod sur le panneau avant) contrôle maintenant le volume du pad sur les « zones 2 et 3 » (si ce n'est pas le cas, reprenez les étapes précédentes). La « zone 3 » sera toujours à 90 % du volume de la « Zone 2 » à cause du paramètre scale de la « zone 3 ». Par exemple, si le bouton Knob 1 envoie une valeur de 127, la « Zone 2 » aura un volume Midi de 127 et la « zone 3 » aura un volume Midi de 114. La valeur 114 est le résultat de la valeur envoyée par le bouton Knob 1 (127) multiplié par la valeur scale de la « Zone 2 » (90 % ou 0,90). Cette équation, Knob 1 x 0,90, est calculée pour chaque valeur envoyée par Knob 1. Comme le Midi ne traite que les valeurs entières, les chiffres à droite de la décimale ne sont pas pris en compte, de telle sorte que même si $127 \times 0,90 = 114,3$, seule la valeur 114 est envoyée.

13. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour quitter l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Veuillez consulter la section « Setup Editor » au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

2.9.7 *Assignment d'un bouton unique pour mélanger (crossfade) le volume de différentes « zones »*

Vous pouvez assigner un bouton pour mélanger le son de « zones » différentes. Le crossfading (mélange) vous permet de mélanger de façon continue deux sons en augmentant le volume d'un « zone » tout en diminuant le volume de l'autre « zone ». Par exemple, éditons le « Setup 58 Piano & Pad ». Le « setup 58 Piano & Pad » est un « setup » à couches qui utilise le piano pour la zone 1 et des sons de synthé de type "pad" pour les « zones 2 et 3 ». Assignons un bouton unique pour mélanger le volume entre les « zones 2 et 3 ». Ceci permettra d'entendre soit le piano avec l'un des pads, soit le piano avec le mélange des deux pads.

1. Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons Mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Appuyez ensuite sur 58 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour sélectionner le « Setup 58 Piano & Pad » (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le « Setup » à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.

2. Ensuite, lorsque le « Setup 58 Piano & Pad » est bien sélectionné dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).

3. Sur cette page « CH/PROG », appuyez sur la touche de fonction CTRLS sous l'écran (voir ci-dessus) pour appeler la page Controllers où vous pouvez voir et assigner les contrôleurs physiques aux différentes destinations de la « zone » courante.

4. Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « Zone 2 ». Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.

5. Sur la page Controllers de la « Zone 2 », le champ Controller est sur-ligné (s'il ne l'est pas, sélectionnez-le avec les curseurs). Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton Shift à gauche des boutons jusqu'à ce que ce voyant soit allumé. Ensuite, appuyez et maintenez la pression sur le bouton **ENTER**

du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton appelé **Timbre**. Ceci définit le bouton Knob 1 pour le champ Controller (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ Controller à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif.

6. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour choisir le champ DestType et, à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif, sélectionnez Ctrl (voir ci-dessous).

7. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour choisir le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination dans le champ Dest. Le bouton Knob 1 (appelé **Timbre** sur le panneau avant) devrait maintenant contrôler le volume du pad de la « Zone 2 », « 222 Class Pad » (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précédentes).

8. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour choisir le champ Curve, puis, à l'aide des boutons **+/-** ou du sélecteur rotatif, sélectionnez Compress (voir ci-dessous). La « Zone 2 » est alors plus forte lorsque Knob 1 est à mi-course qu'avec la courbe standard linéaire. Ceci permet que le son du pad soit plus proche du volume maximum lorsque Knob 1 est à mi-course (ce qui nous donnera un mélange égal des deux sons de pad quand nous aurons fini).

9. Ensuite, répétons les étapes ci-dessus pour la « zone 3 », mais en entrant un offset et une valeur scale négative pour obtenir l'effet mélange. Sur la page Controller, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone 3 » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.

10. Sur la page Controller de la « zone 3 », Knob 1 est toujours sélectionné dans le champ Controller. Si ce n'est pas le cas, suivez ces étapes : Utilisez les curseurs pour choisir le champ Controller. Assurez-vous que le voyant à gauche du bouton **Timbre** est bien allumé ; s'il ne l'est pas, appuyez sur le bouton Shift à gauche des boutons jusqu'à ce qu'il soit allumé. Ensuite, Appuyez et gardez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et déplacez le bouton **Timbre**. Le bouton « Knob 1 » est alors sélectionné dans le champ « Controller ». Vous pouvez aussi choisir le contrôleur désiré dans le champ « Controller » à l'aide des touches **+/-** ou du **sélecteur rotatif**.

11. Lorsque Knob 1 est sélectionné dans le champ Controller, utilisez les curseurs pour choisir le champ DestType, puis sélectionnez Ctrl à l'aide des touches **+/-** ou du sélecteur rotatif (voir ci-dessous).

12. Lorsque Ctrl est sélectionné dans le champ DestType, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Dest. Dans le champ Dest, tapez 7 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir Volume. Vous pouvez aussi utiliser les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif pour choisir une destination pour le champ Dest.

13. Maintenant nous allons créer un offset pour la « zone 3 ». Sur la page Controller du Knob 1 de la « zone 3 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Offset. A l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez 127 puis **ENTER** pour entrer la valeur 127 pour l'offset (voir ci-dessous).

14. Ensuite nous allons entrer une valeur de scale négative pour la « zone 3 ». Sur la page Controller pour le bouton Knob 1 de la « zone 3 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ « Scale ». Appuyez sur le bouton **+/-** du clavier **alpha-numérique**, puis 100 et **ENTER** pour entrer -100 % comme valeur « Scale » (voir ci-dessous).

15. Utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Curve puis, à l'aide des boutons +/- ou du sélecteur rotatif, choisissez Expand (voir ci-dessous). La « zone 3 » est alors plus forte lorsque « Knob 1 » est à mi-course qu'avec la courbe standard linéaire. Ceci permet que le son du pad soit plus proche du volume maximum lorsque Knob 1 est à mi-course (ce qui nous donnera un mélange égal des deux sons de pad quand nous aurons fini). Nous utilisons ici la courbe Expand à la place de la courbe Compress de l'étape 8 (voir ci-dessus) parce que nous utilisons une valeur scale de -100 % pour la « zone 3 », qui fait que la courbe Expand amplifie les valeurs médianes (comme le fait normalement la courbe Compress) au lieu de les diminuer comme Expand le fait d'habitude. Le bouton Knob 1 (appelé **Timbre** sur le panneau avant) devrait maintenant faire la balance entre les sons de pad des « zones 2 et 3 » (si ce n'est pas le cas, veuillez répéter les étapes précédentes). La « Zone 2 » envoie des valeurs de volume augmentant de 0 à 127 lorsque vous tournez le bouton « Knob 1 » vers la droite et la « zone 3 » envoie des valeurs de volume diminuant de 127 à 0. Ceci provient du fait que l'offset de 127 de la « zone 3 » envoie la valeur 127 lorsque le bouton Knob 1 est au minimum (celui-ci envoie une valeur de 0 qui s'ajoute à l'offset de 127 : $0 + 127 = 127$). La « zone 3 » décroît alors son volume lorsqu'on augmente le bouton Knob 1 à cause de la valeur scale de -100 %.

16. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour quitter l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Veuillez consulter la section « Setup Editor » au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

2.9.8 Basculer entre les « zones » en fonction de la vitesse jouée au clavier

Vous pouvez faire en sorte qu'une « zone » ne soit entendue lorsque vous ne jouez qu'à un certain niveau de vitesse. Cette technique peut être utilisée de différentes façons en fonction de la situation. Nous allons étudier un de ses usages principaux. Nous allons éditer le « Setup 58 Piano & Pad ». Le « Setup 58 Piano & Pad » est un « Setup » à couches qui utilise le piano pour la zone 1 et des sons de synthé de type "pad" pour les « zones 2 et 3 ». Éditez ce « Setup » de telle sorte que les sons de pad des « zones 2 et 3 » ne soient entendus que lorsque le clavier est joué avec une forte vitesse (jeu accentué). L'utilisation des gammes de vitesse permet de renforcer la dynamique de votre jeu en faisant entrer plus de sons lorsque vous jouez plus fort et les faisant disparaître lorsque vous jouez plus en douceur.

- 1.** Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons Mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup ». Appuyez ensuite sur 58 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour sélectionner le « Setup 58 Piano & Pad » (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi choisir le « Setup » à l'aide des touches +/- ou du sélecteur rotatif.
- 2.** Ensuite, lorsque le « Setup 58 Piano & Pad » est bien sélectionné dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
- 3.** Sur cette page « CH/PROG », appuyez sur la touche de fonction KEYVEL sous l'écran (voir ci-dessus) pour appeler la page KEYVEL pour la « zone » courante.
- 4.** Sur la page KEYVEL, utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « Zone 2 » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
- 5.** Sur la page KEYVEL de la « Zone 2 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ LoVel, puis tapez 80 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour entrer la valeur 80

dans le champ LoVel (voir ci-dessous). Ceci implique que la valeur 80 est la valeur minimale à partir de laquelle le clavier répondra pour la « Zone 2 », et toutes les valeurs inférieures rendront la « Zone 2 » muette. Toute vitesse supérieure à 80 fera entendre la « Zone 2 » parce que la valeur du champ HiVel de la « Zone 2 » est à 127, soit la vitesse Midi maximale.

6. Ensuite entrons la même valeur de vitesse pour la « zone 3 ». Utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone 3 » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir la zone sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.

7. Sur la page KEYVEL de la « zone 3 », le champ KeyVel est toujours sélectionné si vous n'avez pas bougé le curseur. Si ce n'est pas le cas, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ LoVel. Tapez ensuite 80 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour entrer la valeur 80 dans le champ LoVel (voir ci-dessus).

Maintenant les deux « zones 2 et 3 » ne répondront qu'aux vitesses supérieures à 80. Essayez de jouer des notes douces et vous ne devriez entendre que le piano. Jouez maintenant quelques notes fortes et vous devriez entendre le piano et les pads (si ce n'est pas le cas, répétez les étapes précédentes). Suivant votre style de jeu, vous pouvez ajuster la valeur LoVel des « zones 2 et 3 » à une valeur inférieure ou supérieure de telle sorte que les « zones 2 et 3 » s'enclenchent à des niveaux de vitesse plus bas ou plus hauts.

8. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour quitter l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID#. Veuillez consulter la section « Setup Editor » au début de ce chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez le « Setup Editor ».

Les gammes de vitesse peuvent être utilisées de différentes façons suivant vos besoins et les sons utilisés. Vous pouvez répéter le tutoriel ci-dessus, mais en faisant en sorte que les « zones 2 et 3 » ne soient entendues qu'aux vitesses faibles pour obtenir un effet plus subtil. Ou alors, vous pouvez répéter le tutoriel ci-dessus et changer la gamme de vitesse du piano de la zone 1 de telle sorte qu'il ne soit pas entendu pour des vitesses supérieures à 80. De cette manière, vous n'entendrez qu'un seul son à la fois, la piano pour les vitesses faibles et les pads pour les vitesses fortes. Cette technique est souvent appelée velocity switching (basculement par vitesse). Le basculement par vitesse permet de basculer entre des « zones » de sons similaires pour ajouter plus d'expression, ou pour basculer entre des sons complètement différents pour plus d'effet. De plus, vous pouvez prendre un « Setup » utilisant des réglages de vitesse normale pour ses « zones » et ajouter des « zones » à basculement par vitesse juste pour des instruments de fond spécifiques. Ceci permet d'ajouter plus de couches dans votre jeu tout en gardant un son clair en ne faisant entrer d'autres sons que lorsque la vitesse correspondante est jouée.

[2.9.9 Création d'un nouveau « Setup »](#)

Veuillez suivre ces étapes si vous désirez créer un nouveau « Setup » à partir d'un modèle vide.

1. Si vous n'êtes pas encore dans le mode « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page Program Mode, puis appuyez sur le bouton **Setup**, situé parmi les boutons Mode à gauche de l'écran. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Setup » (voir ci-dessous).

2. Utilisez les boutons **+/-** ou le sélecteur **alpha-numérique** pour sélectionner le « Setup 128 Default Setup » ou utilisez le pavé numérique pour taper 128 puis **ENTER** (voir ci-dessous).
3. Lorsque le « Setup 128 Default Setup » est sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
4. Sur la page « CH/PROG », sélectionnez le champ Program (voir ci-dessus) et sélectionnez un « programme » pour la zone 1 à l'aide des boutons « CATEGORY », des boutons **+/-**, du sélecteur rotatif ou du clavier **alpha-numérique**.
5. Si vous désirez ajouter une nouvelle « zone », utilisez la touche de fonction More sous l'écran pour passer à la page suivante des touches de fonction et trouver le bouton NewZn. Appuyez sur le bouton NewZn pour créer une nouvelle « zone » (voir ci-dessous). Vous verrez le message « New Zone created » et vous serez amené à la page « CH/PROG » de cette nouvelle « zone ». Vous pouvez voir le numéro de la « zone » sélectionnée dans le coin supérieur droit de l'écran.
6. Sur la page « CH/PROG » de la nouvelle « zone », sélectionnez le champ Program (voir ci-dessous). Sélectionnez un « programme » pour la nouvelle « zone » avec les boutons « CATEGORY », les boutons **+/-**, le sélecteur rotatif ou le clavier **alpha-numérique**. Répétez les étapes 5 et 6 pour créer jusqu'à 16 « zones », chacune ayant son propre « programme » instrument et gamme de clavier, ainsi que beaucoup d'autres options. Pour plus d'information, veuillez consulter le chapitre 7 « Setup Mode ».
7. Si vous voulez ajuster la gamme du clavier de chaque « zone », utilisez les touches de fonction More sous l'écran pour passer les pages et appuyez sur la touche de fonction KEYVEL. Ceci vous amène à la page KEY-VEL où vous pouvez voir la gamme du clavier associée à la « zone » courante (voir ci-dessous). Vous pouvez voir la « zone » courante dans le coin supérieur droit de l'écran. Utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone » courante. Sur la page KEY-VEL, les champs LoKey et HiKey définissent les limites inférieure et supérieure de la « zone » courante. Toutes les touches entre LoKey et HiKey activeront la « zone » courante alors que celles, qui sont en dehors de cette gamme, ne seront pas actives pour cette « zone ». Pour entrer une valeur dans les champs LoKey et HiKey, sélectionnez le champ, appuyez et gardez la pression sur le bouton **ENTER** du clavier **alpha-numérique** et appuyez sur la touche désirée du clavier.
8. Lorsque vous avez terminé la création de votre « Setup », appuyez sur le bouton **EXIT** du panneau avant pour sortir de l'« éditeur de Setup » et revenir à la page principale du mode « Setup ». Vous verrez le message « This setup has been edited... ». Tapez Rename pour sauvegarder et nommer votre « Setup » ; appuyez sur No pour revenir à la page principale de l'« éditeur de Setup » sans sauvegarder ou appuyez sur « Cancel » pour revenir à l'« éditeur de Setup ».

Lorsque vous sauvegardez, vous devez choisir un ID#. Un ID# vous donne le moyen de localiser un « Setup » en plus du nom (vous pouvez mémoriser jusqu'à 2560 ID# différents pour chaque type d'objet : « Setup », « programme », morceau, etc. bien que beaucoup d'ID# soient déjà utilisés pour les objets d'usine en ROM). Les ID# vous permettent aussi de sauvegarder des « Setups » portant le même nom mais sous des ID# différents et de les renommer plus tard si nécessaire. Choisissez un ID# non utilisé pour sauvegarder votre nouveau « Setup ». Le prochain ID# non utilisé est sélectionné automatiquement lorsque vous

éditez un « Setup » d'usine en ROM. Lorsque vous éditez un « Setup » qui a été mémorisé dans la mémoire utilisateur (n'importe quel ID# non utilisé au départ), l'ID# du « Setup » édité est automatiquement sélectionné. Ceci implique que vous voulez remplacer le « Setup » existant, mais vous pouvez très bien choisir un autre ID# si vous désirez sauvegarder une nouvelle copie. Choisissez un ID# existant pour remplacer un « Setup » mémorisé existant. Si vous remplacez un « Setup » d'usine en ROM, vous pouvez revenir au « Setup » original en utilisant la touche de fonction « Delete » dans l'« éditeur de Setup ». Veuillez consulter le chapitre 5 Conventions d'édition pour plus de détails sur la sauvegarde et la nomination.

2.9.10 Bases de l'utilisation des « Riffs »

Les « Riffs » sont des morceaux complets ou des pistes individuelles d'un morceau créé dans le séquenceur du PC3LE que vous pouvez démarrer dans le mode « Setup ». Chaque « zone » d'un « Setup » peut avoir son propre « Riff » – une séquence entièrement indépendante. Les « Riffs » peuvent être utilisés pour accompagner votre jeu comme une piste en arrière-plan, mais les « Riffs » vous donnent plus d'options telles que des boucles sans fin, démarrage et arrêt de différentes parties d'instruments, la possibilité de transposer des instruments ou changer le tempo pendant la lecture et bien d'autres options.

Lisez cette section pour apprendre les concepts de base et les réglages nécessaires pour l'utilisation des « Riffs ». Nous allons examiner quelques réglages d'usine qui utilisent les « Riffs » de façon générale.

2.9.11.1	Ajout d'un Riff, synchronisation des Riffs	302
2.9.11.2	Transposition d'un Riff lorsqu'il est enclenché	306
2.9.11.3	Utilisation d'un morceau unique pour des Riffs multiples	308
2.9.11.4	Dépannage des Riffs	311

2.9.10.1 Ajout d'un « Riff », synchronisation des « Riffs »

Le moyen le plus simple pour ajouter un « Riff » dans un « Setup » est de créer une nouvelle « zone » qui sera dédiée au « Riff ». Pour ce tutoriel, nous allons nous intéresser à un « Setup » qui contient un « Riff » de batterie et nous allons y ajouter un « Riff » de cor qui jouera en synchronisation avec la batterie.

1. Appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à obtenir la page ProgramMode. Ensuite, appuyez sur le bouton **Setup** situé à gauche de l'écran. Ceci vous amène à la page principale du mode « Setup ».
2. Utilisez les boutons **+/-** ou le sélecteur rotatif pour sélectionner le « setup 54 Acoustic Split » ou tapez 54 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** (voir ci-dessous). Ce « Setup » sépare le clavier entre un « programme » de contre-basse pour la partie grave du clavier et un piano avec une nappe de cordes sur la partie aigue du clavier. Il y a également un « Riff » de batterie qui joue depuis le pad 1.
3. Lorsque le « setup 54 Acoustic Split » est sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).
4. Sur cette page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup », appuyez sur la touche de fonction More à gauche jusqu'à trouver la touche de fonction NewZn. Appuyez sur la touche de fonction NewZn. Ceci crée une nouvelle « zone » (zone 6) et vous amène à la page « CH/PROG » de la nouvelle « zone » (voir ci-dessous). Vous pouvez voir le numéro de la

« zone » courante dans le coin supérieur droit de l'écran (si nécessaire, modifiez la « zone » sélectionnée en utilisant les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran).

5. Nous allons utiliser la nouvelle « zone » (zone 6) pour jouer un « Riff » de cor. Sur la page « CH/PROG » de la « zone 6 », choisissez le « programme » « 59 BigBand/AMradio » pour le « programme » de la « zone » (voir ci-dessous). Pour y arriver, entrez 59 dans le champ Program en appuyant le bouton « CATEGORY » Shift pour le sélectionner puis, à l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez 59 puis **ENTER**. Vous pouvez aussi utiliser le sélecteur rotatif ou les boutons **+/-** pour sélectionner le « programme » (vous pouvez toujours revenir et modifier le programme plus tard).

6. Ensuite, utilisez une des touches de fonction more dans les coins inférieurs de l'écran pour passer les touches de fonction jusqu'à trouver « RIFF1 ». Appuyez sur la touche de fonction « RIFF1 ». Celle-ci vous amène à la page « RIFF1 » de la « zone 6 » (voir ci-dessous).

7. Sur la page « RIFF1 », le champ « Riff » sera sélectionné. Appuyez sur le bouton + sous le sélecteur rotatif pour activer le « Riff » dans la « zone » courante (zone 6). Lorsque le « Riff » est activé, vous verrez apparaître les options du « Riff » sur la page « Riff 1 » (voir ci-dessous).

8. A l'aide des curseurs, sur-lignez le champ « Song ». Vous pouvez alors choisir une des morceaux mémorisés sur votre PC3LE et l'utiliser comme « Riff » dans cette « zone ». A l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez 115 puis **ENTER** pour sélectionner le morceau 115 Jazz (voir ci-dessous).

9. A ce moment-là, n'importe quelle touche jouée sur le clavier démarre le « Riff » et il ne sonne pas très bien parce qu'il joue plusieurs pistes et déclenche plusieurs « zones », et non pas juste le cor sur la « zone 6 ». Faisons d'abord en sorte que le « Riff » ne soit activé que par la « zone 6 » et plus tard, nous rendrons le « Riff » sensible qu'à un pad. A l'aide des curseurs, sélectionnez le champ SrcTrack puis avec les touches **+/-** ou le sélecteur rotatif, sélectionnez 2 pour la source de la piste (voir ci-dessous). Ensuite, basculez le paramètre Re Channel sur On. Maintenant, lorsque vous jouez, vous ne devez avoir que le « Riff » du cor.

Pourquoi devons-nous paramétrer la source de la piste sur 2 ? Si vous observez le morceau 115 Jazz dans le mode « Song » du PC3LE, vous voyez un morceau avec deux pistes dont la première est occupée par la batterie et la deuxième par la basse. Pour ce tutoriel, nous utilisons les données Midi de la piste 2 de ce morceau pour jouer les notes de notre « Riff » de cor. Lorsque, plus tard, vous ajouterez des « Riffs » à vos propres « Setup », vous pourrez utiliser n'importe quel morceau (d'usine ou créé pas vous-même) et n'importe quelle piste de ce morceau comme « Riff », bien que généralement, il sonne mieux si la piste de votre morceau original utilise le même instrument (ou similaire) que celui que vous utiliserez pour le « Riff ». Pour plus d'information sur les paramètres Re Channel, veuillez consulter Re Channel à la page 7-50.

10. Ensuite, nous allons arrêter le déclenchement du « Riff » par le clavier pour que nous puissions jouer le « Setup » à nouveau comma avant. Appuyez sur la touche de fonction « RIFF2 » au bas de la page pour passer à la page « RIFF2 ».

11. Sur la page « RIFF2 » de la « zone 6 », nous allons modifier la gamme des touches des champs Trigger et Release. Par défaut, lorsque vous créez une nouvelle « zone », son « Riff » est enclenché et déclenché par toutes les touches du clavier. Modifions la gamme des touches du Trigger et Release pour qu'il ne soit enclenché et déclenché que par la touche C-1 (une touche très basse qui ne serait de toute façon pas utilisée). A l'aide des curseurs, sélectionnez G9 dans la partie la plus à droite du champ Trigger et modifiez-le en C-1 en

appuyant sur 0 puis sur **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique**. Ensuite, utilisez les curseurs pour sélectionner G9 dans la partie la plus à droite du champ Release et modifiez-le en C-1 en appuyant sur 0 puis sur Enter sur le clavier **alpha-numérique** (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser le sélecteur rotatif et balayer toutes les valeurs jusqu'à C-1.

Pourquoi avons-nous défini la gamme des touches d'enclenchement et de déclenchement à C-1 ? C-1 est la note la plus grave du PC3LE et que vous ne jouerez certainement jamais à moins d'utiliser plusieurs fois la touche de fonction Octave- (sur la page principale du mode « Setup »), et même dans ce cas, vous ne voudriez pas la jouer parce que la plupart des « programmes » ne sonnent pas bien à des octaves aussi graves. On aurait pu tout aussi bien utiliser la touche G9, la note la plus élevée du PC3LE, qui ne sera, pour les mêmes raisons, certainement pas plus utilisée.

12. Ensuite, nous allons définir un pad pour enclencher le « Riff » du cor. Appuyez sur la touche de fonction More en bas à gauche de l'écran pour trouver la touche de fonction CTRLS. Appuyez sur la touche de fonction CTRLS. Vous arrivez alors à la page Controllers pour la « zone 6 » (voir ci-dessous).

13. Sur la page Controllers, assurez-vous que vous êtes bien toujours sur la « zone 6 » (la « zone » courante est affichée dans le coin supérieur droit de l'écran). Si vous n'êtes pas sur la « zone 6 », utilisez les boutons « Chan/Zone » à gauche de l'écran pour sélectionner la « zone »

6. Ensuite, sélectionnez le champ Controller sur la page Controller, puis appuyez et gardez la pression sur la touche **ENTER** (située avec les boutons « CATEGORY ») et appuyez sur pad2 (sous l'écran). Ceci sélectionne Drum Pad 2 pour le champ Controller (voir ci-dessous).

14. Lorsque Drum Pad 2 est sélectionné pour le champ Controller de la page Controller, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Type. Appuyez ensuite sur le bouton + (sous le sélecteur rotatif) pour sélectionner « Riff » (voir ci-dessous). Maintenant, lorsque vous appuyez sur pad 2, vous devez entendre le « Riff » de cor sur la « zone 6 ».

15. Si vous appuyez sur pad 1 et 2 en même temps, vous remarquerez que le « Riff » de cor du pad 2 ne joue pas au même rythme que le « Riff » de batterie du pad 1. Le « Riff » de batterie joue au rythme du « Setup », alors que le « Riff » du cor joue au rythme de sa séquence originale, le morceau 115 Jazz. Faisons en sorte que le rythme du « Riff » du cor joue au même rythme que le « Setup ». Appuyez sur la touche de fonction more située à droite sous l'écran pour trouver la touche de fonction « RIFF2 ». Appuyez sur la touche de fonction « RIFF2 » pour passer à la page « RIFF2 ». Sur la page « RIFF2 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ BPM (colonne de gauche au bas de l'écran). Lorsque le champ BPM est sélectionné, utilisez le bouton + (sous le sélecteur rotatif) pour choisir « Setup » (voir ci-dessous). Maintenant, lorsque vous appuyez sur pad 1 et 2 pour démarrer les « Riffs » au même moment, leurs rythmes devraient être synchronisés. Vous pouvez aussi utiliser le bouton Tap Tempo (à gauche de l'écran, sous les boutons mode) pour définir un rythme pour les « Riffs » en appuyant sur le bouton au rythme désiré ou en appuyant une fois sur le bouton pour voir la page Tap Tempo (voir « Bouton Tap Tempo » à la page 6-4 pour plus de détails).

16. Vous pouvez faire en sorte que les deux « Riffs » jouent en parfait synchronisme en les démarrant toujours exactement au même instant. Une façon d'y arriver est de ne faire démarrer le « Riff » du cor que sur le temps fort du « Riff » de batterie. Pour le définir, allez à la page « RIFF2 » de la « zone 6 » et utilisez les curseurs pour sélectionner le champ SyncZone en haut à droite de la page. Sélectionnez Riff 4 en appuyant sur 4 puis sur **ENTER**

sur le clavier **alpha-numérique** (voir ci-dessous). Vous pouvez aussi utiliser les boutons **+/-** ou le sélecteur rotatif pour sélectionner « Riff 4 »

17. Ensuite, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ sous SyncZone : SyncType. Utilisez les boutons **+/-** ou le sélecteur rotatif pour sélectionner DownBeatWait pour le champ SyncType (voir ci-dessous). Maintenant, lorsque vous appuyez sur pad 2, le PC3LE attendra que vous ayez appuyé sur pad 1 pour démarrer les deux « Riffs » cor et batterie.

Pourquoi avons-nous choisi ces réglages ? Nous avons sélectionné Riff 4 pour SyncZone parce que nous voulons que le riff du cor soit synchronisé avec celui de la batterie (Riff 4 qui est en « zone 4 »). Nous avons choisi DownBeatWait comme SyncType, ce qui fait que le « Riff » du cor (riff 6) attend pour démarrer qu'il y ait un temps fort sur le « Riff 4 ». Vous pouvez aussi choisir les mêmes réglages pour RelSynZn et RelSynTyp pour que le « Riff » du cor attende pour s'arrêter que le « Riff » de la batterie joue un temps fort. Veuillez consulter la page 7-51 sur « la page RIFF 2 » pour plus détails sur les nombreux réglages disponibles sur cette page.

18. Enfin, modifions le point d'arrêt du « Riff » du cor pour qu'il tourne en boucle sans à-coups. Appuyez sur la touche de fonction « RIFF1 » au bas de la page pour passer à la page « RIFF1 » de la « zone 6 ». Sur la page « RIFF1 », sélectionnez le champ **STOP** le plus à gauche à l'aide des curseurs. Le champ **STOP** définit le numéro de la mesure (dans la séquence originale du riff) où le « Riff » doit s'arrêter. Le champ **STOP** définit aussi le point de la boucle lorsque le paramètre Loop de la page « RIFF2 » est défini comme Forever. Notre « Riff » de cor est réglé pour tourner sans arrêt (Forever), réglage par défaut. Lorsque le champ **STOP** le plus à gauche est sélectionné, appuyez sur 9 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour choisir la valeur 9 pour le champ **STOP** (voir ci-dessous). Le « Riff » du cor devrait tourner en boucle sans à-coups.

Vous pouvez maintenant ajuster le volume du « programme » des cors sur la page « PAN-VOL » (une valeur de 100 pour EntryVolume serait un volume confortable pour le « Riff » des cors). Vous pouvez aussi voir comment sonne le son du « Riff » avec d'autres « programmes » en sélectionnant différents « programmes » sur la page « CH/PROG ».

19. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir de l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos changements sous un nouvel ID#. Veuillez consulter la section « éditeur de Setup » au début de chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez l'« éditeur de Setup ».

Vous pouvez désirer désactiver certains contrôles pour les « zones » qui jouent les « Riffs ». Par exemple, la « zone » avec le « Riff » du cor répond à la pédale de sustain mais ça ne sonne pas bien lorsque nous utilisons la pédale de sustain pour la « zone » du « programme » du piano. Pour désactiver la pédale de sustain pour la « zone 6 », allez à la page Controllers pour la « zone 6 », sélectionnez « SW Pedal 1 » pour le champ Controller et choisissez « None » pour les champs OnControl et OffControl.

Il y a beaucoup de façon d'utiliser les « Riffs » dans un « Setup ». Par exemple, au lieu d'enclencher les « Riffs » par les pads du PC3LE, vous pourriez le faire à partir de boutons assignables. Ceci laisse les pads disponibles pour jouer les « programmes » de batterie. Pour enclencher les « Riffs » avec les boutons assignables, allez à la page Controllers de l'« éditeur de Setup » pour la « zone » contenant le « Riff » que vous désirez enclencher. Ensuite, choisissez un bouton, tel que le bouton 2 pour le champ Controller (vous pouvez le faire en sélectionnant le champ Controller, puis en appuyant et en maintenant la pression sur le bouton **ENTER** et en appuyant sur le bouton désiré). Ensuite, définissez DestType sur Ctrl, puis les champs OnControl et OffControl sur 163 et 164, RiffOn et RiffOff. Enfin, dans certains cas, vous pouvez désirer désactiver n'importe quel bouton que vous utilisez et qui est déjà utilisé

pour d'autres fonctions dans d'autres « zones ». Par exemple, par défaut, lorsqu'une « zone » est créée, elle assigne le bouton 1 à la fonction mute pour cette « zone » (par exemple, lorsque vous avez créé la « zone 6 » dans ce tutoriel, le bouton 1 était assigné pour muter le clavier de la « zone 6 » automatiquement sur la page Controllers de la « zone 6 »). De plus, beaucoup de « Setups » d'usine utilisent les touche de fonction MUTES pour assigner automatiquement chaque bouton pour muter sa « zone » correspondante (voir Définir le mute des « zone » de contrôle (MUTES) à la page 7-66). Donc pour utiliser les boutons 1 et 2 pour enclencher les « Riffs » des « zones 4 et 5 », il faut donner la valeur OFF aux champs OnControl et OffControl pour le bouton 1 de la zone 1 et le bouton 2 de la « Zone 2 » (tapez 0 puis **ENTER** sur le clavier **alpha-numérique** pour chacun de ces champs). En faisant cette manip, vous vous assurez que les « zones 1 et 2 » ne seront pas mutées lorsque vous utiliserez les boutons 1 et 2. Vous pouvez essayer de répéter ce tutoriel et modifier tous les « Riffs » pour qu'ils soient enclenchés par les boutons assignables.

Les « Riffs » peuvent aussi être enclenchés par les touches du clavier. Comme ces touches ne peuvent pas rester en position enfoncée comme peuvent l'être un interrupteur ou un pad, il convient souvent d'utiliser une autre touche (généralement juste à côté de la touche d'enclenchement) pour arrêter le « Riff ». Déterminez les touches d'enclenchement et de déclenchement d'un « Riff » en définissant la gamme Trigger et Release de la page « RIFF2 » à une gamme d'une seule touche. Vous pouvez aussi transposer les « Riffs » lorsque vous les enclenchez à partir des touches. Veuillez consulter le tutoriel suivant pour plus de détails.

2.9.10.2 *Transposition d'un « Riff » lorsqu'il est enclenché*

Les « Riffs » enclenchés à partir du clavier du PC3LE peuvent être transposés lorsqu'ils sont enclenchés. Une des utilisations courantes de cette fonction est de créer un « Riff » de basse pouvant être enclenché par la main gauche. Dans ce tutoriel, nous allons examiner un setup qui est configuré de cette manière et nous passerons en revue certains réglages que nous pouvons modifier pour enclencher le « Riff » transposé de différentes façons.

1. Appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à atteindre la page ProgramMode. Ensuite, appuyez sur le bouton **Setup**, situé avec les autres boutons à gauche de l'écran. Ceci vous amène à la page principale du « Setup ».

2. Utiliser les boutons **+/-** ou le sélecteur rotatif pour sélectionner le « Setup 64 Old School Jam » ou utilisez le clavier **alpha-numérique** pour taper 64 puis **ENTER** (voir ci-dessous). Ce « Setup » sépare le clavier en deux, un « Riff » de basse électrique pour les notes graves du clavier et un piano électrique pour les notes aiguës du clavier. Il y a également des « Riffs » de batterie qui jouent à partir des pads 1 et 2.

Jouez une note de la partie gauche du clavier pour entendre le « Riff » de la basse électrique qui est chargé pour ce « Setup ». Si vous laissez le « Riff » jouer sans toucher une autre touche, vous constaterez que ce « Riff » est une boucle à 4 mesures. Lorsque vous appuyez sur une autre touche de la partie gauche du clavier, le « Riff » de basse attend son prochain temps fort puis transpose le « Riff » et le redémarre. Pour arrêter le « Riff », appuyez sur le bouton **STOP** à gauche de l'écran.

3. Ensuite, éditons ce « Setup » pour voir comment ce « Riff » est transposé et enclenché. Le « setup 64 Old School Jam » étant sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** sur le panneau avant. Ceci vous amène à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).

4. Sur la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup », appuyez sur le bouton « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran pour remonter d'une « zone » vers la « Zone 2 ». Le numéro de la « zone » courante peut être visualisé dans le coin supérieur droit de l'écran. Sur

la page « CH/PROG » de la « Zone 2 », nous pouvons voir que le « programme » utilisé pour le « Riff » de la basse électrique est 236 Motown Bass (voir ci-dessous).

5. Appuyez sur la touche de fonction More à droite sous l'écran pour trouver la touche de fonction « RIFF1 » et appuyez sur celle-ci. Vous arrivez à la page « RIFF1 » de la « Zone 2 ». Nous pouvons voir qu'un « Riff » est enclenché pour la « Zone 2 ». Le « Riff » de la « Zone 2 » utilise la piste 2 du morceau 95 Old School Jam comme mélodie pour le « Riff » de basse de ce « Setup » (voir ci-dessous). Veuillez consulter le tutoriel précédent Ajouter un « Riff », synchroniser un « Riff » à la page 14-35 pour plus de détails sur ces réglages.

6. Ensuite appuyez sur la touche de fonction « RIFF2 » au bas de l'écran pour passer à la page « RIFF2 ». Sur la page « RIFF2 », vous pouvez voir dans le champ Trigger que le « Riff » est enclenché par la gamme de touches de C-1 à C3 (voir ci-dessous).

7. Appuyez sur la touche de fonction « RIFF1 » au bas de l'écran pour repasser à la page « RIFF1 ». Sur la page « RIFF1 », le paramètre Transpose est réglé sur On. C'est ce paramètre qui fait la transposition du « Riff ». Si vous réglez ce paramètre sur Off, n'importe quelle touche entre C-1 et C3 enclenchera le « Riff » dans sa tonalité d'origine. Lorsque le paramètre Transpose est réglé sur On, le riff sera transposé en se basant sur la tonalité réglée dans le paramètre Root Note. Comme cette partie de basse jouait à l'origine en commençant sur un Sol dans le morceau 95 Old School Jam, le paramètre Root Note a été réglé sur G1. Lorsque vous jouez un Sol dans la gamme d'enclenchement, ce « Riff » jouera dans la tonalité correcte. Si vous avez modifié des réglages sur cette page, assurez-vous que le paramètre Transpose soit bien sur On et que Root Note soit bien G1 avant de continuer ce tutoriel (voir ci-dessous).

Lorsque vous utilisez votre propre « Riff », le fait de régler le paramètre Root Note en fonction du root note du « Riff » dans sa version originale vous permet de transposer le « Riff » tout en gardant la bonne tonalité avec les « programmes » des autres « zones ». Lorsque Root Note est sélectionné, vous pouvez définir un root note en appuyant et en gardant la pression sur le bouton **ENTER** des catégories et en jouant la touche désirée sur le clavier.

8. Ensuite, appuyez sur la touche de fonction « RIFF2 » au bas de l'écran pour repasser à la page « RIFF2 ». Sur cette page, vous pouvez voir que le « Riff » de basse de la « Zone 2 » est réglé pour être en synchronisation avec le premier « Riff », arpégiateur ou morceau disponible, parce que le paramètre SyncZone est réglé sur First Avail. Le « Riff » attend le prochain temps fort de la source avec laquelle il se synchronise pour démarrer parce que le paramètre SyncType est réglé sur DownBeat (voir ci-dessous). C'est pourquoi le « Riff » attend un temps fort avant de transposer et de redémarrer sa boucle lorsqu'il est enclenché.

Si vous préférez ne pas être lié au temps fort pour synchroniser les « Riffs », vous pouvez régler le paramètre SyncType sur None. Dans ce cas, le « Riff » ne se synchronise sur rien, ce qui vous permet de l'enclencher plus librement. Ce peut être utilisé si vous voulez transposer le « Riff » plus rapidement pour coller aux changements d'accords. Si vous voulez transposer le « Riff » rapidement tout en gardant la synchronisation avec d'autres éléments, le paramètre AnyBeat dans SyncType synchronisera le « Riff » au prochain battement disponible au lieu d'attendre un temps fort.

Une autre option de synchronisation est de ne synchroniser le « Riff » de basse que lorsque le « Riff » de batterie de la zone 1 est entrain de jouer. Par exemple, réglez le paramètre SyncType de la « Zone 2 » sur AnyBeat et réglez le paramètre SyncZone sur « Riff1 ». Appuyez sur Pad 1 pour démarrer le « Riff » de batterie et remarquez que le « Riff » de basse se synchronise sur le prochain battement de la batterie. Si vous appuyez à nouveau sur Pad

1 pour arrêter le « Riff » de batterie, vous pourrez enclencher le « Riff » de basse hors synchronisation à nouveau.

Vous pouvez aussi assigner un pad pour arrêter le « Riff » de basse au lieu d'utiliser le bouton **STOP** du panneau avant qui arrête tous les « Riffs ». Appuyez sur le bouton CTRLS pour aller à la page Controllers de la « Zone 2 ». Lorsque le champ Controller est sélectionné, appuyez et maintenez la pression sur le bouton Catégories **ENTER** et appuyez sur Pad 3 pour sélectionner Drum Pad

3 pour le champ Controller. Ce pad est déjà assigné pour démarrer le « Riff » de basse mais comme nous pouvons l'enclencher avec le clavier, modifions l'assignement de ce pad pour qu'il arrête le « Riff » de basse. A l'aide des curseurs, sélectionnez le champ Type et utilisez les boutons

+/- pour choisir Switch. Lorsque Switch est sélectionné, réglez le champ DestType sur Ctrl et le champ SW Type sur Momentary. Enfin, à l'aide des curseurs, sélectionnez le champ OnControl puis avec le clavier **alpha-numérique**, tapez 164 puis appuyez sur le bouton catégories **ENTER** pour sélectionner RiffOff pour le champ OnControl. Faites de même pour sélectionner RiffOff pour le champ OffControl. Les autres champs doivent garder leurs valeurs par défaut : OnValue = 0, OffValue = 0, EntryState = Off, ExitState = Off. Maintenant, lorsque vous enclenchez le « Riff » de basse à partir du clavier, vous pouvez l'arrêter en appuyant sur Pad 3 (bien qu'il continue de suivre les réglages RelSynZn et RelSynTyp établis à la page « RIFF2 »).

9. Pour terminer, appuyez sur le bouton **EXIT** à droite de l'écran pour sortir de l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos modifications sous un nouvel ID# si nécessaire. Veuillez consulter la section « éditeur de Setup » au début de chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez l'« éditeur de Setup ».

2.9.10.3 Utilisation d'un morceau unique pour des « Riffs » multiples

Comme abordé dans les tutoriels précédents, les « Riffs » reçoivent leur information de séquence (quelle note à jouer, la vélocité, etc.) à partir des morceaux enregistrés dans le mode « Song » du PC3LE. Un « Riff » simple peut jouer une piste unique d'un morceau sur une « zone » ou plusieurs pistes d'un morceau sur des « zones » multiples. Dans ce tutoriel, nous allons utiliser un « Setup » comprenant un morceau unique pour des « Riffs » multiples, puis modifier le « Setup » pour que le « Riff » unique joue plusieurs pistes du morceau.

1. Voyons d'abord le morceau que notre « Setup » va utiliser pour les « Riffs ». Appuyez sur le bouton **EXIT** jusqu'à arriver à la page ProgramMode. Ensuite appuyez sur le bouton « Song », situé à gauche de l'écran avec les boutons mode. Vous arrivez alors à la page principale du mode « Song » (voir ci-dessous).

2. Sur la page principale du mode « Song », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ CurSng (s'il ne l'est pas déjà). A l'aide du clavier **alpha-numérique**, tapez 428 suivi du bouton **ENTER** pour sélectionner le morceau 428 H-Fact Sng (voir ci-dessous). Appuyez sur le bouton **PLAY/PAUSE** à gauche de l'écran pour écouter le morceau qui est une boucle à 4 mesures. Appuyez sur le bouton **STOP** à gauche de l'écran lorsque vous avez fini l'écoute. Le champ Track montre que 4 pistes ont été enregistrées. Vous pouvez utiliser les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran pour voir les « programmes » utilisés pour les pistes 1 à 4 du champ Prog. Le numéro de la piste sélectionnée est indiqué dans le champ RecTrk. Le « Setup » que nous allons examiner utilise les mêmes « programmes » pour les « zones 1 à 4 » que le morceau pour ses pistes 1 à 4, tout comme les informations de séquence des pistes 1 à 4 pour les « Riffs » 1 à 4.

3. Ensuite, appuyez sur le bouton **Setup** situé à gauche de l'écran avec les boutons mode. Il vous amène à la page principale du mode « Setup ». A l'aide du clavier **alpha-**

numérique, tapez 253 puis **ENTER** pour sélectionner le « Setup 253 4 Zone Riff+Pno » ; vous pouvez aussi utiliser les boutons **+/-** ou le sélecteur rotatif pour sélectionner le « Setup » (voir ci-dessous). Ce « Setup » a 5 « zones ». Les 4 premières « zones » jouent des « Riffs » enclenchés par les pad 1 à 4, alors que la « zone 5 » contient un « programme » de piano qui se joue au clavier.

Les « Riffs » des pads 2 à 4 sont prévus pour démarrer avec le temps fort du « Riff » du pad 1 (voir les tutoriels précédents pour plus d'informations sur la synchronisation des « Riffs »). Pour démarrer tous les « Riffs » simultanément, appuyez sur les pads 2 à 4 puis appuyez sur le pad 1. Lorsque vous avez appuyé sur le pad 1, tous les « Riffs » démarrent en même temps.

4. Ensuite, éditons ce « Setup » pour voir les réglages de ces « Riffs ». Le « Setup 253 4 Zone Riff+Pno » étant sélectionné, appuyez sur le bouton **EDIT** du panneau avant. Vous arrivez à la page « CH/PROG » de l'« éditeur de Setup » (voir ci-dessous).

5. Sur cette page « CH/PROG », appuyez sur la touche de fonction **more** le plus à droite, au bas de l'écran pour trouver la touche de fonction « RIFF1 » et appuyez sur « RIFF1 » pour arriver à la page « RIFF1 » de la zone 1. Le numéro de la « zone » courante est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran. Nous pouvons voir qu'un « Riff » est enclenché pour la « zone » 1. Le « Riff » de la zone 1 utilise la piste 1 du morceau 428 H-Fact Sng comme piste source. Le numéro de la piste source est indiqué dans le champ SrcTrack (voir ci-dessous).

6. Ensuite, appuyez sur le bouton « CHAN/ZONE » du haut (à gauche de l'écran) pour aller à la page « RIFF1 » de la « Zone 2 ». Le numéro de la « zone » courante est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran. Nous pouvons voir qu'un « Riff » est enclenché pour la « Zone 2 ». Le « Riff » de la « Zone 2 » utilise la piste 2 du morceau 428 H-Fact Sng comme piste source (voir ci-dessous). Si vous continuez d'appuyer sur le bouton « CHAN/ZONE » pour voir les pages « RIFF1 » des « zones 3 et 4 », vous verrez qu'elles utilisent également le même morceau 428 H-Fact Sng pour leurs « Riffs », bien qu'elles utilisent les pistes 3 et 4 comme piste source respectivement.

Ce « Setup », ainsi que le morceau 428 H-Fact Sng que nous avons vu dans le mode « Song », est un bon exemple pour montrer comment séparer un morceau en « Riffs » dans le mode « Setup ». Un des points qui rend cet exemple simple est que chaque piste du morceau 428 H-Fact Sng utilise son numéro de canal MIDI correspondant. Si vous retourniez dans le morceau dans le mode « Song », vous verriez qu'au bas de l'écran, la piste 1 utilise le canal 1, la piste utilise le canal 2, etc. Dans l'« éditeur de Setup », pour le « Setup 253 4 Zone Riff+Pno », vous pouvez voir sur la page « CH/PROG » de chaque « zone » que chaque « zone » utilise également son numéro de canal MIDI correspondant. Ces deux conditions sont importantes parce que dans le cas contraire, le réglage du paramètre SrcTrack sur la page « RIFF1 » de chaque « zone » ne serait pas aussi simple pour faire correspondre le numéro de « zone ». Veuillez consulter SrcTrack (Piste source) et Re Channel à la page 7-50 pour plus de détails sur ces réglages.

Les réglages du canal MIDI abordés ci-dessus sont importants pour diriger l'information de la séquence provenant du morceau original vers chaque « zone » désirée dans le mode « Setup ». Une fois que c'est fait, vous pouvez sélectionner un « programme » pour chaque « zone » qui joue un « Riff ». Si vous voulez que chaque « Riff » sonne comme chaque piste du morceau original, utilisez le même « programme » pour chaque « zone » que chaque piste utilise. Vous pouvez utiliser différents « programmes » si vous voulez que les « Riffs » sonnent différemment du morceau original. Dans ce « Setup », les « zones 1 à 4 » utilisent les mêmes « programmes » que le morceau 428 H-Fact Sng utilise pour ses pistes 1 à 4. Vous pouvez voir le « programme » utilisé pour chaque « zone » dans le champ Program de chaque page « CH/PROG » des « zones »

7. Ensuite, modifions le « Setup » pour que le « Riff 1 » ne joue pas que la piste 1 mais les pistes 1 à 4 du morceau original. Avec cette méthode, vous pouvez avoir le « Riff 1 » qui joue tous les instruments pendant une partie du morceau, tel qu'un couplet, puis avoir le « Riff 2 » qui joue tous les instruments d'une autre partie d'un morceau, tel qu'un refrain. Utilisez le bouton « CHAN/ZONE » (à gauche de l'écran) pour aller à la zone 1. Le numéro de la « zone » courante est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran. Utilisez une des touches de fonction more au bas de l'écran pour trouver la touche de fonction « RIFF1 » et appuyez sur celle-ci pour vous amener à la page « RIFF1 » de la zone 1. A l'aide des curseurs, sélectionnez le champ SrcTrack puis appuyez sur le bouton moins (sous le sélecteur rotatif) pour sélectionner ALL (voir ci-dessous). Ce réglage fait en sorte que le « Riff » de la zone 1 (riff 1) joue toutes les pistes du morceau 428 H-Fact Sng. Essayez d'appuyer sur le bouton pad 1 pour jouer le « Riff 1 » et vous entendrez tout le morceau 428 H-Fact Sng jouer. Appuyez sur le bouton pad 1 pour arrêter le « Riff » avant de continuer.

Comment le « Riff 1 » peut-il jouer tout un morceau ? Comme chaque piste du morceau est assigné aux canaux MIDI 1 à 4 (dans le mode « Song »), chaque piste est toujours jouée par la « zone » assignée à ce canal MIDI. Ainsi, même si le « Riff » de la zone 1 joue maintenant les informations de la séquence de toutes les pistes du morceau original, chaque piste est quand même jouée par un « programme » d'instrument séparé sur les « zones 1 à 4 ».

8. Enfin, faisons en sorte que le « Riff 2 » joue toutes les pistes du même morceau, mais nous aimerions qu'il joue le morceau à partir d'un point différent du « Riff 1 ». Cette démonstration présente comment faire pour que des « Riffs » jouent différentes sections d'un morceau, bien que le morceau 428 H-Fact Sng ne fasse que 4 mesures (ce réglage ne sera utile que comme exemple). D'abord, modifions l'arrêt du « Riff 1 » pour qu'il ne joue pas la section du morceau que nous utiliserons pour le « Riff 2 ». Sur la page « RIFF1 » de la zone 1, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ **STOP** le plus à gauche (c'est le champ de la barre **STOP**) puis appuyez deux fois sur le bouton moins (sous le sélecteur rotatif) pour modifier la valeur de ce champ en 3 (voir ci-dessous). Maintenant, lorsque vous appuyez et allumez le bouton pad 1, le « Riff 1 » jouera toutes les pistes du morceau 428 H-Fact Sng, mais ce ne sera qu'une boucle des deux premières mesures.

9. Ensuite, appuyez sur le bouton « CHAN/ZONE » (à gauche de l'écran) pour passer à la page « RIFF1 » de la « Zone 2 ». Le numéro de la « zone » courante est indiqué dans le coin supérieur droit de l'écran. Utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Src Track puis appuyez deux fois sur le bouton moins (sous le sélecteur rotatif) pour choisir ALL (voir ci-dessous). Ensuite, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ Start le plus à gauche (c'est le champ de la barre Start), puis appuyez deux fois sur le bouton plus (sous le sélecteur rotatif) pour modifier la valeur de ce champ en 3 (voir ci-dessous). Le « Riff 2 » va jouer en boucle deux mesures du morceau 428 H-Fact Sng, mais contrairement au « Riff 1 », il jouera les mesures 3 et 4 au lieu des mesures 1 et 2.

10. Avant de pouvoir lancer ce « Riff », appuyez sur la touche de fonction « RIFF2 » pour passer à la page « RIFF2 » de la « Zone 2 ». Sur cette page, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ SyncType et à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez ce champ en None (voir ci-dessous). Ceci annule les réglages de synchronisation du « Riff » qui avaient été mémorisés avec ce « Setup ». Maintenant, pad 1 et pad 2 joueront chacun une section différente du morceau 428 H-Fact Sng. Essayez de démarrer et d'arrêter chaque pad séparément pour entendre chaque boucle de 2 mesures.

11. Comme chaque « Riff » joue maintenant une section différente du morceau, utilisons les réglages de synchro des « Riffs » pour synchroniser le tempo lorsque vous passez d'un « Riff » à l'autre. Sur la page « RIFF2 » de la « Zone 2 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ SyncType et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de ce champ en Loop (voir ci-dessous). Laissez la valeur du champ SyncZone sur « Riff1 » (voir ci-dessous). Ces

réglages font en sorte que « Riff2 » attende la boucle de « iff1 » pour démarrer. Ensuite, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ RelSynTyp et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de ce champ en StartWait (voir ci-dessous). Puis, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ RelSynZn et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de champ en « Riff1 » (voir ci-dessous). Ces réglages vont faire en sorte que riff2 attende pour s'arrêter que « Riff1 » démarre.

12. Appuyez sur le bouton « CHAN/ZONE » (à gauche de l'écran) pour passer à la page « RIFF2 » de la « zone 1 ». Sur la page « RIFF2 » de la « zone 1 », utilisez les curseurs pour sélectionner le champ SyncType et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de ce champ en Loop (voir ci-dessous). Puis utilisez les curseurs pour sélectionner le champ SyncZone et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de ce champ en « RIFF2 » (voir ci-dessous). Ces réglages font en sorte que « Riff1 » attende la boucle de « Riff2 » pour démarrer. Ensuite, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ RelSynTyp et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de ce champ en StartWait (voir ci-dessous). Puis, utilisez les curseurs pour sélectionner le champ RelSynZn et, à l'aide du sélecteur rotatif, modifiez la valeur de champ en « Riff2 » (voir ci-dessous). Ces réglages vont faire en sorte que « Riff1 » attende pour s'arrêter que « Riff2 » démarre.

Lorsque les réglages décrits aux étapes 11 et 12 sont terminés, les « Riffs » 1 et 2 devraient se synchroniser l'un l'autre lors de leurs démarrage et arrêts respectifs. Suivez ces instructions pour voir comment les « Riffs » se synchronisent. D'abord, assurez-vous que rien ne joue en appuyant sur le bouton **STOP** (à gauche de l'écran) et en appuyant sur les boutons pads pour les éteindre. Ensuite, appuyez et allumez le bouton pad 1 pour démarrer le « Riff 1 », puis appuyez et éteignez le bouton pad 1 pour arrêter le « Riff 1 ». Comme le paramètre RelSynTyp du « Riff 1 » est réglé sur StartWait et RelSynZn sur « Riff 2 », le « Riff 1 » attend maintenant le démarrage du « Riff 2 » pour s'arrêter. Ensuite, appuyez et allumez le pad 2 pour démarrer le « Riff 2 ». Comme le paramètre SyncType du « Riff 2 » est réglé sur Loop et SyncZone sur « Riff 1 », le « Riff 2 » attend maintenant la boucle du « Riff » 1 pour démarrer. Lorsque le « Riff 1 » atteint sa boucle, le « Riff 2 » démarre et le « Riff 1 » s'arrête (parce qu'il a attendu que le « Riff 2 » démarre). En bref, allumez puis éteignez le pad 1 ou 2 pour démarrer le « Riff 1 » ou 2. Lorsque vous appuyez l'autre pad, il démarrera l'autre « Riff » lorsque le « Riff » atteindra sa boucle ce qui l'arrêtera. De cette manière, vous pouvez passer d'un « Riff » à l'autre et la transition sera toujours synchrone. Lorsque vous avez terminé, appuyez sur le bouton **STOP** pour arrêter tous les « Riffs ».

13. Pour finir, appuyez sur le bouton **EXIT** situé à droite de l'écran pour sortir de l'« éditeur de Setup » et sauvegarder vos changements sous un nouvel ID# si nécessaire. Veuillez consulter la section « éditeur de Setup » au début de chapitre pour plus de détails sur la sauvegarde lorsque vous quittez l'« éditeur de Setup ».

2.9.10.4 Dépannage des « Riffs »

Lorsque vous utilisez des « Riffs », vous pouvez vous trouver dans une situation où le « Riff » ne joue pas de la façon que vous aimeriez. Vous trouverez ci-dessous quelques problèmes communs et leurs solutions.

Problème	Solution
Le riff n'arrive pas à démarrer	✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, assurez-vous que le paramètre SrcTrack de la page RIFF 1 est bien réglé sur une piste qui contient des données MIDI enregistrées (à partir du morceau sélectionné dans le champ Song). ✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, si le paramètre BPM de la page « RIFF 2 » est réglé sur « External », assurez-vous qu'une horloge MIDI externe est bien reçue par le PC3LE.

Problème	Solution
Le riff ne démarre pas avec le clavier	✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, assurez-vous que sa gamme de d'enclenchement (Trigger), sur la page « RIFF 2 », se situe entre les gammes LoKey et HiKey de la page KEY-VEL. ✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, assurez-vous que le paramètre Status de la page « CH/PROG » n'est pas réglé sur Muted. ✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, assurez-vous que le paramètre Notemap est réglé sur Linear (certains réglages usine qui utilise les pads pour enclencher les riffs ont ce paramètre Notemap sur Off).
Le riff ne s'arrête pas lorsqu'il devrait	✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, vérifiez les paramètres RelSynZn et RelSynTyp ; veuillez consulter RelSynTyp à la page 7-54 pour plus de détails. Il est possible que certaines valeurs ne permettent pas d'arrêter le riff dans toutes les situations. Dans ce cas, vous pouvez toujours utiliser le bouton Stop du panneau avant (à gauche de l'écran) pour arrêter tous les riffs.
Le riff ne synchronise pas son démarrage ou son arrêt comme il devrait	✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, si les paramètres SyncZone ou RelSynZn sont réglés sur FirstAvail ou FirstRiff.av., certains réglages SyncType et RelSynTyp peuvent ne pas fonctionner comme prévu lors de l'enclenchement ou le déclenchement des riffs. Dans ces cas, réglez les paramètres SyncZone ou RelSynZn sur un riff spécifique, arpégiateur ou une séquence pour la synchronisation.
Je n'arrive pas à jouer une zone du clavier lorsque le riff est en marche.	✓ Dans la zone du riff de l'éditeur de setup, réglez le paramètre Local sur On dans la page « RIFF2 ». Local est réglé par défaut sur Off ; voir Local à la page 7-52 pour plus de détails.

2.10 Conseils pour utilisateur chevronné

Ce chapitre évoque les raccourcis et autres fonctions du PC3LE qui sont conçus pour rendre le fonctionnement et l'édition de chaque mode encore plus pratiques. Bien que chacune de ces fonctions soit expliquée quelque part ailleurs dans le mode d'emploi, ce chapitre peut servir de référence ainsi que de vue d'ensemble rapide pour les utilisateurs chevronnés qui désirent manipuler plus efficacement le PC3LE. Les conseils généraux et raccourcis sont évoqués dans un premier temps, suivis par des conseils plus pointus concernant l'édition et le fonctionnement de chaque mode.

2.10.1	CONSEILS GÉNÉRAUX	313
2.10.2	CONSEILS AVANCÉS	315

2.10.1 Conseils généraux

Fixer le « programme » et le canal MIDI de démarrage

À la mise sous tension du PC3LE, le mode Program est automatiquement sélectionné. Vous pouvez choisir un canal MIDI et un « programme » qui seront automatiquement sélectionnés en mode Program à la mise sous tension du PC3LE. Suivez ces étapes pour définir le canal MIDI et le « programme de démarrage » :

- 1. Passez d'abord en mode « Program » (si vous n'êtes pas en mode « Program », pressez le bouton **EXIT** à droite de l'écran jusqu'à ce que vous voyiez « ProgramMode » en haut à gauche de l'écran).
- 2. Une fois en mode Program, utilisez les boutons « CHAN/ZONE » (à gauche de l'écran) pour sélectionner le canal MIDI de démarrage. Le canal MIDI sélectionné est affiché en haut à droite de l'écran.
- 3. Ensuite, sélectionnez le « programme de démarrage » avec la molette Alpha, les boutons de curseur, les boutons - / +, les boutons « CATEGORY », ou pressez le bouton « CATEGORY » Shift pour vous servir des boutons « CATEGORY » comme d'un pavé **alphanumérique** en vue de saisir un numéro d'identification (ID#) de « programme ».
- 4. Ensuite, pressez le bouton de mode « Master » (dans les boutons Mode à gauche de l'écran) pour passer en mode « Master ».
- 5. Une fois en mode « Master », pressez le bouton **EXIT** (à droite de l'écran) pour revenir en mode Program. La prochaine fois que vous allumerez le PC3LE, le canal MIDI et le « programme » que vous avez choisis seront sélectionnés.

Note : le PC3LE règle le canal MIDI et le « programme » actuellement sélectionnés comme canal et « programme de démarrage » quand vous quittez le mode « Master ». Pour cette raison, vous pouvez accidentellement changer ces réglages quand vous utilisez le mode « Master ». Si cela se produit, répétez juste les étapes ci-dessus.

Note : quand vous fixez le canal et le « programme de démarrage », les 15 autres canaux MIDI du PC3LE retiennent aussi leur « programme » actuellement sélectionné. Avant de suivre les étapes ci-dessus, vous devez régler le « programme » de chaque canal pour que chaque canal ait son « programme » spécifique au démarrage. Cela peut être utile si vous déclenchez le PC3LE depuis un séquenceur externe et souhaitez utiliser un « programme » par défaut pour chaque canal.

Comme décrit dans la note précédente, faites attention car ces réglages peuvent être accidentellement écrasés lors de l'utilisation du mode « Master ». Vous pouvez aussi

sauvegarder ces réglages dans un fichier externe (appelé fichier de « table Master ») en vue d'archiver vos réglages ou de pouvoir charger un fichier de « table Master » différent pour chaque morceau. Voir « Sauvegarde des fichiers de table Master » en page 11-7 pour des détails. Si vous utilisez des fichiers de « table Master » pour mémoriser les configurations de morceau, vous aurez intérêt à lire ce qui concerne le mode « Song », qui peut aussi être déclenché depuis un séquenceur externe et a certains avantages sur le mode « Program » (voir Chapitre 10, « Mode Song et éditeur de morceau »).

Élire son « programme favori » dans chaque catégorie

Dans chaque catégorie, vous pouvez sélectionner un « programme favori » qui sera automatiquement rappelé lorsque vous choisirez le bouton « CATEGORY » de cette catégorie. Suivez ces étapes pour faire d'un « programme » votre favori

Conseils généraux

- 1. Passez d'abord en mode « Program » (si vous n'êtes pas en mode « Program », pressez le bouton **EXIT** à droite de l'écran jusqu'à ce que vous voyiez ProgramMode en haut à gauche de l'écran).
- 2. En mode « Program », sélectionnez une catégorie en pressant un des boutons « CATEGORY » à droite de la molette **Alpha** (d'abord, assurez-vous que le bouton **Shift** du pavé « CATEGORY » n'est pas allumé ; s'il l'est, pressez-le pour l'éteindre avant de sélectionner une catégorie).
- 3. Ensuite, trouvez votre « programme favori » dans la catégorie sélectionnée au moyen de la molette Alpha, des boutons -/+ ou des boutons de curseur haut/bas (sinon, vous pouvez appeler le « programme » en pressant le bouton **Shift** des catégories et en utilisant les touches **numériques** pour saisir le numéro d'identification du « programme », puis en pressant le bouton **ENTER** des catégories. Si vous employez cette méthode, veillez une fois votre sélection faite à éteindre le bouton **Shift** des catégories en le pressant à nouveau).
- 4. Enfin, maintenez pressé le bouton (actuellement allumé) de la catégorie pour laquelle vous souhaitez sauvegarder un favori. La prochaine fois que vous choisirez cette catégorie, votre « programme favori » sera sélectionné.

Écoute facile (faire jouer une démo pour chaque « programme »)

A chaque fois que vous souhaitez entendre comment sonne un « programme », surlignez le nom du « programme » (en mode Program) puis pressez le bouton **PLAY/PAUSE** pour en jouer un bref extrait. Le paramètre « Demo Button » de la page « Master Mode 2 » doit être actif pour que l'écoute facile fonctionne ; le paramètre est actif par défaut. Voir « Demo Button » en page 9-11 pour des détails.

Conseils généraux pour le mode « Program »

Sauvegarder les réglages actuels de boutons rotatifs et commutateurs depuis la page Main du mode Program

En page principale du mode Program, si vous changez les réglages d'une quelconque commande (position de bouton rotatif, statut on/off de commutateur assignable, position de molette de modulation, ainsi que réglages d'arpégiateur), la DEL du bouton Save s'allume.

- Quand la DEL du bouton « Save » est allumée, pressez le bouton « Save » pour appeler le dialogue de sauvegarde et sauvegarder vos éditions dans le « programme » actuel (si vous passez à un autre « programme », les changements apportés au « programme » antérieur seront perdus sans avertissement).

Sauvegarde d'un « programme » édité pour la première fois

Si vous sauvegardez des changements apportés à un « programme » qui n'avait pas encore été édité, le dialogue de sauvegarde choisira le premier numéro ID personnel disponible (le plus bas) comme emplacement de sauvegarde (pour que cela n'écrase pas le « programme » d'origine). Vous pouvez aussi choisir un autre numéro ID pour sauvegarder le « programme » et renommer ce dernier si désiré. Si vous avez édité un « programme ROM » d'usine et souhaitez le sauvegarder à la place du « programme » d'origine avec le numéro ID d'origine, pressez simultanément les boutons +/- (sous la molette **Alpha**) pour alterner la sélection entre le numéro ID du « programme » d'origine et le premier numéro ID disponible dans l'espace personnel. Sauvegarder sous le numéro ID du « programme » d'usine d'origine écrasera celui-ci, mais vous pouvez toujours retrouver un « programme ROM » d'usine en supprimant le « programme » qui l'a écrasé à ce numéro ID (voir « Supprimer (Delete) » en page 6-15.)

Modification d'un « programme » déjà édité

Si vous sauvegardez des changements apportés à un « programme » qui avait déjà été édité, le numéro ID sous lequel le « programme » édité avait été sauvegardé sera automatiquement sélectionné, et vous pouvez presser simultanément les boutons +/- (sous la molette Alpha) pour alterner la sélection entre le même numéro ID de « programme » et le premier numéro ID disponible dans l'espace personnel. Si vous souhaitez modifier un « programme » ayant déjà été édité et remplacer l'ancienne version au même numéro ID, presser le bouton Save deux fois aura le même effet que presser le bouton Save puis le bouton contextuel Save.

2.10.2 Conseils avancés

2.10.2.1	Entrée de données/sélection de contrôleur intuitives	315
2.10.2.2	Fonction de recherche (trouver un programme ou un Setup par son nom)	316
2.10.2.3	Mode Program	317
2.10.2.4	Mode Setup	319

2.10.2.1 Entrée de données/sélection de contrôleur intuitives

Pour certains paramètres, vous pouvez sélectionner les valeurs “intuitivement” plutôt que d'avoir à parcourir toute une liste. Faites cela en sélectionnant le paramètre désiré, puis en maintenant le bouton **ENTER** pendant que vous bougez la commande physique désirée.

- Par exemple, en page PARAMETERS du mode Program (voir page 6-9), vous pouvez assigner un contrôleur physique à un paramètre en sélectionnant ce paramètre dans la colonne Control Source, en maintenant le bouton **ENTER** et en bougeant le contrôleur désiré.
- Dans la page Controllers du mode « Setup » (voir page 7-10), vous pouvez choisir le contrôleur pour lequel vous souhaitez faire l'assignation en sélectionnant le champ « Controller », en maintenant le bouton **ENTER** et en bougeant le contrôleur désiré.

Une technique similaire peut être employée pour définir les tessitures sur le clavier. Par exemple, en page KEY-VEL de l'« éditeur de Setup », vous pouvez définir comme suit la tessiture de la « zone » actuellement sélectionnée :

- utilisez les boutons de curseur pour amener le curseur sur la valeur du paramètre LoKey (touche la plus basse),
- pressez (et maintenez) le bouton **ENTER**, puis pressez la touche que vous choisissiez comme plus basse note pour la « zone » actuellement affichée.
La note que vous avez déclenchée apparaîtra comme valeur pour le paramètre LoKey.
- Répétez ce processus pour le paramètre HiKey (touche la plus haute).

2.10.2.2 Fonction de recherche (trouver un « programme » ou un « Setup » par son nom)

Vous pouvez retrouver des « programmes » ou « Setups » en cherchant une chaîne de caractères depuis les pages principales des modes Program ou « Setup » (ou lors de la sélection de « programmes » avec l'« éditeur de Setup »). Dans ces pages, maintenez le bouton **ENTER** et pressez n'importe quel bouton numérique « CATEGORY » pour afficher la boîte de dialogue Search (Recherche).

Saisissez à l'aide du **pavé alphanumérique** la chaîne de caractères que vous souhaitez trouver. Par exemple, si vous recherchez dans la liste des « programmes » tous ceux qui contiennent le mot

"Horn", vous devez saisir h-o-r-n. Cette fonction n'est pas sensible à la casse et donc trouvera les lettres majuscules et minuscules, quelle que soit votre saisie.

Lorsque vous avez saisi la chaîne de caractères que vous voulez trouver, pressez **ENTER**. Le PC3LE recherche dans la liste d'objets ou de valeurs en cours, trouve tous les éléments qui correspondent à la chaîne de caractères saisie, et affiche le premier trouvé. Maintenez **ENTER** et pressez l'un des boutons - / + (sous la molette Alpha) pour passer à l'objet contenant la chaîne de caractères rangé immédiatement avant ou après.

La chaîne de caractères que vous recherchez reste en mémoire jusqu'à l'extinction du PC3LE. Vous pouvez mémoriser et sélectionner une chaîne de caractères pour chacun des boutons **numériques**. Maintenez **ENTER** et pressez à n'importe quel moment l'un des boutons **numériques** pour sélectionner cette chaîne en vue d'une recherche. Quand la chaîne apparaît, vous pouvez la modifier, ou juste presser **ENTER** pour trouver les éléments contenant cette chaîne.

Enregistrement et lecture rapides de morceau (enregistrer une idée dans n'importe quel mode) Il y a trois boutons – marqués **RECORD**, **PLAY/PAUSE** et **STOP** —sous les boutons de sélection de mode. Ils contrôlent l'enregistrement et la lecture des séquences (songs) à partir de n'importe quel mode ; vous n'avez pas à être en mode « Song » pour enregistrer ou lire une séquence.

Cependant, vous devrez être sûr que le paramètre Demo Button de la page 2 du mode « Master » est réglé sur "Off". Sinon, ces boutons sont utilisés pour l'écoute facile (voir Écoute facile, ci-dessus en page 3). Voir Demo Button en page 9-11 pour des détails.

RECORD PLAY/PAUSE STOP

L'utilisation de ces boutons affecte la piste actuelle de la séquence actuelle – c'est-à-dire les dernières séquences et piste sélectionnées quand vous étiez en mode « Song ». Lorsque vous enregistrez, la piste d'enregistrement et le mode d'enregistrement sont déterminés par les réglages actuels dans le mode « Song » ; de même pour le mode de lecture lorsque vous lisez une séquence.

- Lorsque le séquenceur est arrêté (ni la DEL du bouton **RECORD** ni celle du bouton **PLAY/PAUSE** ne sont allumées ou ne clignotent), pressez **RECORD** pour armer le séquenceur en vue d'enregistrer. La DEL (rouge) du bouton **RECORD** s'allume. Pressez alors **PLAY/PAUSE** pour lancer l'enregistrement. Le bouton **PLAY/PAUSE** clignote (en vert) pour indiquer le tempo. Tout précompte est déterminé par le réglage actuel du paramètre « CountOff » du mode « Song ». Pressez **PLAY/PAUSE** ou **STOP** pour mettre fin à l'enregistrement et aller en fenêtre de dialogue Save, où vous pouvez sauvegarder votre séquence ou bien la supprimer.

Quand le séquenceur est arrêté, pressez **PLAY/PAUSE** pour lancer la lecture de la séquence actuelle. Pressez à nouveau **PLAY/PAUSE** pour mettre la lecture en pause, et une nouvelle fois pour reprendre la lecture. Pressez **STOP** pour arrêter la lecture. Voir Chapitre 10, « Mode Song et éditeur de morceau » pour plus d'informations sur le mode « Song ».

2.10.2.3 Mode « Program »

2.10.2.3.1	Changer la chaîne d'effets	317
2.10.2.3.2	Changer les assignations de boutons rotatifs, commutateurs et autres contrôleurs et contrôler les paramètres non réglés par défaut	318

2.10.2.3.1 Changer la « chaîne d'effets »

En mode « Program », vous pouvez facilement changer la chaîne d'effets d'un « programme » en éditant le « programme ». Une chaîne d'effets peut entraîner un changement subtil ou spectaculaire du son d'un « programme » selon la façon dont elle est utilisée. Suivez ces étapes pour changer la chaîne d'effets du « programme » actuellement sélectionné.

- 1. En mode Program, choisissez le « programme » que vous aimeriez éditer, puis pressez le bouton **EDIT** à gauche de l'écran. Cela vous amènera en page « EditProg:PARAMETERS ».
- 2. Depuis la page « EditProg:PARAMETERS », pressez le bouton contextuel « FX » en bas à droite de l'écran. Cela vous amènera en page « EditProg:FX », où vous pouvez changer les deux chaînes d'effets du « programme ». Chaque « programme » peut utiliser simultanément deux chaînes d'effets : une chaîne d'effets insérée et une auxiliaire (voir La page EFFECTS en page 6-13 pour plus de détails). Quasiment tous les « programmes » d'usine du PC3LE utilisent une chaîne d'effets reverb ou delay comme effet Aux, et le niveau de l'effet peut être contrôlé par défaut par le bouton rotatif 5 (marqué Reverb). Les « programmes » d'usine du PC3LE utilisent une variété de types de chaînes d'effets pour l'effet inséré, qui vont d'effets subtils à ceux qui changent spectaculairement le son du « programme ».
- 3. En page « EditProg:FX », le champ « Insert » sera sélectionné. Utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour changer de chaîne d'effets insérée et jouez quelques notes pour entendre l'effet. Vous pouvez aussi sélectionner une chaîne d'effets en saisissant son numéro d'identification (ID) avec le **pavé alphanumérique** et en pressant le bouton **ENTER**, ou en optant pour une absence de chaîne d'effets en saisissant 0 avec le **pavé alphanumérique** et en pressant le bouton **ENTER**. Certaines chaînes d'effets insérées peuvent nécessiter que vous montiez la valeur d'un paramètre pour entendre l'effet. La plupart des paramètres d'effet sont automatiquement assignés aux boutons rotatifs. Vous pouvez visualiser et changer les assignations et valeurs des paramètres en page PARAMETERS en pressant le bouton contextuel PARAMS en bas de l'écran (voir La page PARAMETERS en page 6-9 pour des détails).
- 4. Si changer la chaîne d'effets insérée change trop le son du « programme », essayez de revenir à la chaîne d'origine et de changer plutôt la chaîne auxiliaire. Afin de changer la chaîne d'effets auxiliaire, utilisez en page EditProg:FX les boutons de curseur pour sélectionner le champ Aux. Utilisez la molette Alpha ou les boutons +/- pour changer de chaîne d'effets auxiliaire et jouez quelques notes pour entendre l'effet. Vous pouvez aussi sélectionner une chaîne d'effets en saisissant son numéro d'identification (ID) avec le **pavé alphanumérique** et en pressant le bouton **ENTER**, ou en optant pour une absence de chaîne d'effets en saisissant 0 avec le **pavé alphanumérique** et en

pressant le bouton **ENTER**. Changez le niveau de la chaîne d'effets auxiliaire au moyen du bouton rotatif 5 (marqué Reverb). Avec le bouton rotatif 5 baissé, il n'y a qu'un peu du son traité par la chaîne d'effets qui se mélange au « programme ». Si vous montez le bouton rotatif 5 plus haut qu'à mi-course, la majeure partie du son du « programme » sera traitée par la chaîne d'effets auxiliaire.

- 5. Quand vous êtes satisfait des chaînes d'effets sélectionnées et des réglages de paramètres, pressez le bouton **EXIT** pour sauvegarder le « programme » édité et revenir à la page principale du mode Program. Quand il vous est demandé de sauvegarder le « programme », pressez le bouton contextuel Yes, puis le bouton contextuel Save pour sauvegarder le « programme » avec le même nom sous le plus petit numéro ID# personnel disponible. Pour apprendre comment renommer le « programme » ou le sauvegarder sous un autre numéro ID#, voir Sauvegarde et appellation en page 5-3.

2.10.2.3.2 Changer les assignations de boutons rotatifs, commutateurs et autres contrôleurs et contrôler les paramètres non réglés par défaut

En mode Program, les « programmes » d'usine du PC3LE ont des paramètres de synthèse et d'effets assignés par défaut aux boutons rotatifs, commutateurs et autres contrôleurs (dans la page principale du mode Program, pressez le bouton contextuel Info en bas de l'écran afin de voir la liste des commandes et des paramètres assignés pour le « programme » sélectionné). Vous pouvez utiliser l'éditeur de « programme » pour changer les assignations de contrôleur de paramètre. Par exemple, vous pouvez assigner trois paramètres que vous utilisez souvent à une rangée de boutons rotatifs, ou un paramètre d'effet jusqu'à présent inutilisé à un bouton rotatif. Pour éditer les assignations de contrôleur d'un « programme », suivez ces étapes :

- 1. En mode Program, choisissez le « programme » que vous aimeriez éditer, puis pressez le bouton **EDIT** à gauche de l'écran. Cela vous amènera en page EditProg:PARAMETERS.
- 2. En page EditProg:PARAMETERS, il y a une liste de tous les paramètres disponibles que vous pouvez assigner aux contrôleurs tels que les boutons rotatifs et les boutons commutateurs. Avec la colonne de gauche surlignée, vous pouvez faire défiler la liste au moyen de la molette Alpha, des boutons de curseur haut/bas ou des boutons -/+. Quand vous parcourez la liste, le coin supérieur droit de l'écran affiche le type de chaque paramètre. Prog indique qu'il s'agit d'un des 5 paramètres communs à tous les « programmes » (Pan, Expression (volume du « programme »), Aux FX1 Wet/Dry, Sustain et Sostenuto), ou d'un paramètre propre au « programme ». FXInsert1 indique qu'il s'agit d'un paramètre de la chaîne d'effets actuellement insérée, et FXAux1 qu'il s'agit d'un paramètre de la chaîne d'effets auxiliaire actuelle. Sélectionnez le paramètre pour lequel vous souhaitez ajouter ou modifier une assignation de contrôleur.
- 3. Une fois le paramètre désiré sélectionné, utilisez les boutons de curseur pour sélectionner la colonne de droite dans la rangée du paramètre désiré. La colonne de droite est la colonne de source de commande, dans laquelle vous choisissez un contrôleur à assigner au paramètre de cette rangée. Avec la colonne de droite sélectionnée, maintenez pressé le bouton **ENTER** (en bas à droite des boutons « CATEGORY ») et déplacez le contrôleur (bouton rotatif, bouton commutateur, pédale, etc..) que vous souhaitez assigner au paramètre (les pads ne peuvent pas contrôler les paramètres en mode Program, seulement en mode « Setup »). Le nom du contrôleur déplacé apparaîtra en colonne de droite, indiquant ainsi qu'il contrôle maintenant le paramètre de cette rangée.
- 4. Les contrôleurs peuvent être assignés en même temps à plusieurs paramètres, donc vous désirez sans doute vous assurer que le contrôleur que vous venez d'assigner ne l'est pas déjà à un autre paramètre. Pour cela, utilisez les boutons de curseur

haut/bas pour parcourir la liste des paramètres (tout en restant dans la colonne des sources de commande). Si vous voyez le contrôleur que vous venez d'assigner dans la colonne source de commande d'un autre paramètre, vous pouvez changer son assignation en None (aucune) en saisissant -1. Pour cela, utilisez le **pavé alphanumérique** afin de presser +/-, 1 et **ENTER**.

- 5. La colonne au centre de chaque rangée de la page PARAMETERS fixe une valeur MIDI par défaut pour le contrôleur du paramètre. Lisez la page PARAMETERS en page 6-9 pour en savoir plus sur le réglage d'une valeur MIDI en page PARAMETERS. Lisez les notes de cette section pour comprendre le comportement des paramètres quand leur valeur MIDI est réglée sur None, et comment résoudre les problèmes qui peuvent survenir lors des assignations de contrôleur, comme la perte de volume de « programme ».
- 6. Quand vous avez fini les assignations de contrôleur, pressez le bouton **EXIT** pour sauvegarder le « programme » édité et revenir à la page principale du mode Program. Quand il vous est demandé de sauvegarder le « programme », pressez le bouton contextuel Yes, puis le bouton contextuel Save pour sauvegarder le « programme » avec le même nom sous le plus petit numéro ID# personnel disponible. Pour renommer le « programme » ou le sauvegarder sous un autre numéro ID#, voir Sauvegarde et appellation en page 5-3.

2.10.2.4 Mode « Setup »

2.10.2.4.1	Assigner une zone réservée à l'usage des pads	319
2.10.2.4.2	Assigner des pads à des notes, accords, riffs ou à la commutation d'autres fonctions comme les arpégiateurs	320
2.10.2.4.3	Créer un pattern de décalage (Shift pattern) ou de dynamique pour des arpèges personnalisés	320
2.10.2.4.4	Enregistrer un court morceau devant servir de riff, enregistrer un Setup en mode Song	321

[2.10.2.4.1 Assigner une zone réservée à l'usage des pads](#)

En mode « Setup », il est courant d'avoir une « zone » qui puisse être jouée depuis les pads, mais pas depuis le clavier. Pour cela, suivez ces étapes :

- 1. En page principale (Main) du mode « Setup », choisissez le « Setup » que vous souhaitez éditer, puis pressez le bouton **EDIT** à gauche de l'écran. Cela affichera l'« éditeur de Setup ».
- 2. Dans l'éditeur de « Setup », sélectionnez la « zone » que vous avez dédiée au jeu depuis les pads en utilisant les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran. La « zone » actuellement sélectionnée peut être visualisée dans le coin supérieur droit de l'écran (pour des détails sur l'assignation de pads à une « zone », voir Pads en page 7-16).
- 3. Avec la « zone » désirée sélectionnée, pressez le bouton contextuel KEYVEL en bas de l'écran. Cela vous amènera en page KEY-VEL.
- 4. En page KEY-VEL, sélectionnez le champ LoKey, puis avec la molette Alpha, montez cette valeur à fond jusqu'à G9. Faites de même pour le champ HiKey si G9 n'est pas déjà la valeur sélectionnée. Dorénavant, cette « zone » ne sera jouée que par les pads que vous avez assignés, plus par le clavier.

- 5. Pressez le bouton **EXIT** pour sauvegarder le « Setup » édité et revenir à la page principale du mode « Setup ». Quand il vous est demandé de sauvegarder le « Setup », pressez le bouton contextuel Yes. Ensuite, vous aurez le choix d'un numéro d'identification ID# et, si vous le désirez, de renommer le « Setup ». Pour des détails, voir Sauvegarde et appellation en page 5-3.

[2.10.2.4.2 Assigner des pads à des notes, accords, « Riffs » ou à la commutation d'autres fonctions comme les arpégiateurs](#)

En mode « Setup », vous pouvez assigner les pads du PC3LE au jeu de notes, d'accords ou de « Riffs ». Vous pouvez aussi faire fonctionner chaque pad comme un commutateur pouvant contrôler des paramètres de « programme » ou envoyer des valeurs de changement de commande (CC) MIDI (en interne ou à un équipement externe). Voir Pads en page 7-16 pour des détails sur chaque fonction.

Voir Chapitre 14, « Guide pratique : Mode Setup » pour des exemples d'assignation des pads et autres contrôleurs physiques du PC3LE à des paramètres et destinations de contrôleurs. Voir La liste de destinations de contrôleur en page 7-18 pour une liste des paramètres qui peuvent être contrôlés depuis des contrôleurs physiques via des numéros de destination de contrôle. Les destinations de contrôleur à partir de 147 et au-dessus contrôlent les paramètres d'arpégiateur et de « Riff ».

Pour régler un pad afin qu'il mette en et hors service l'arpégiateur d'une « zone », sélectionnez le « Setup » à éditer et pressez le bouton **EDIT** à gauche de l'écran pour accéder à l'« éditeur de Setup ». Dans l'« éditeur de Setup », sélectionnez la « zone » de l'arpégiateur que vous voulez contrôler avec les boutons « CHAN/ZONE » à gauche de l'écran (le numéro de la « zone » actuellement sélectionnée se voit dans le coin supérieur droit de l'écran). Pour régler un pad afin qu'il mette en et hors service l'arpégiateur d'une « zone », le paramètre Active de l'arpégiateur doit être réglé sur On dans la page ARPEGGIATOR de cette « zone ». Ensuite, pressez les boutons contextuels CTRLS pour ouvrir la page Controllers de la même « zone », et choisissez le pad désiré dans le champ Controller. Pour cela, sélectionnez le champ Controller avec les boutons de curseur, maintenez pressé le bouton **ENTER** (dans les boutons « CATEGORY ») et pressez le pad désiré. Vous pouvez également sélectionner le pad désiré dans le champ Controller avec la molette **ALPHA** ou les boutons -/+. Une fois le pad désiré sélectionné, utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le champ Type puis utilisez les boutons -/+ pour sélectionner Switch. Ensuite, utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le champ DestType et réglez-le sur Ctrl avec les boutons -/+. Enfin, utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le champ OnControl et réglez-le sur ArpOn en tapant 147 sur le **pavé alphanumérique**, puis en pressant le bouton **ENTER**. Utilisez les boutons de curseur pour sélectionner le champ OffControl et réglez-le sur ArpOff en tapant 148 sur le **pavé alphanumérique**, puis en pressant le bouton **ENTER**. Les autres paramètres doivent garder leur valeur par défaut (SW Type : Toggled, OnValue : 0, OffValue : 0, EntryState : Off, ExitState : Off). Maintenant, presser et allumer le pad sélectionné activera l'arpégiateur pour la « zone » sélectionnée. Éteindre le pad sélectionné désactivera l'arpégiateur pour la « zone » sélectionnée. Répétez ces étapes pour chaque « zone » avec un pad différent pour disposer de commandes on/off indépendantes sur chaque arpégiateur de « zone ». Vous pouvez aussi utiliser le même pad pour différentes « zones » si vous voulez contrôler plusieurs arpégiateurs depuis un même pad.

[2.10.2.4.3 Créer un pattern de décalage \(Shift pattern\) ou de dynamique pour des arpèges personnalisés](#)

L'arpégiateur du PC3LE peut déclencher des séquences mélodiques appelées Shift patterns (ShiftPatt), et des séquences de dynamiques appelées patterns de dynamique (VelPatt). Les Shift patterns vous permettent de déclencher des arpèges complexes en ne jouant qu'une seule note, et les patterns de dynamique vous permettent d'ajouter des changements dynamiques complexes aux arpèges. Le PC3LE est livré avec un certain nombre de ces patterns d'usine, mais vous pouvez aussi programmer les vôtres en mode « Setup » pour des arpèges et des patterns de dynamique personnalisés.

Pour des détails sur l'utilisation et la création de Shift patterns, voir Shift Pattern (ShftPattm) en page 7-43. Pour des détails sur l'utilisation et la création de patterns de dynamique, voir le réglage Pattern dans Vel en page 7-39.

2.10.2.4.4 Enregistrer un court morceau devant servir de « Riff », enregistrer un « Setup » en mode « Song »

Les « Riffs » sont des morceaux complets ou des pistes individuelles d'un morceau créés dans le séquenceur du PC3LE et que vous pouvez déclencher en mode « Setup ». Chaque « zone » d'un « Setup » peut avoir son propre « Riff », à savoir une séquence complètement indépendante. Les « Riffs » peuvent servir à accompagner votre jeu comme une piste d'accompagnement, mais ils vous offrent plus d'options comme le bouclage infini, l'arrêt ou le lancement de différentes parties instrumentales, la possibilité de transposer des instruments ou de changer le tempo durant la lecture, et de nombreuses autres options.

Pour créer vos propres « Riffs », enregistrez et sauvegardez d'abord une séquence en mode « Song ». Un « Riff » peut faire jouer une ou plusieurs pistes d'un morceau en même temps. Pour se familiariser avec le mode « Song », voir Chapitre 13, « Guide pratique : mode Song ». Si vous avez un « Setup » auquel vous voulez ajouter des « Riffs » nouvellement enregistrés, il peut être plus facile d'enregistrer le « Setup » en mode « Song ». Pour cela, voir « Enregistrement d'un Setup en mode Song » en page 7-71. Enfin, voyez Base de l'emploi des « Riffs » en page 14-35 pour des indications sur l'utilisation et l'ajout de « Riffs » aux « Setups ».

2.11 Annexes

2.11.1	A. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	322
2.11.2	B. BOOTLOADER DU PC3LE	326
2.11.3	C. CONVERSION D'ANCIENS FICHIERS PAR LE PC3LE	329
2.11.4	TYPES D'OBJET ET DÉTAILS DE CONVERSION	329
2.11.5	SERVICE BULLETIN:FLASHING LIGHTS — NO OPERATION (KURZWEI JUNE 2013L)	331

2.11.1 A. Caractéristiques techniques

2.11.1.1	Caractéristiques techniques	322
2.11.1.2	Tableau d'équipement MIDI	325

2.11.1.1 Caractéristiques techniques

Résumé

PC3LE6 : Hauteur : 12,7 cm Profondeur : 36,83 cm Longueur : 105,41 cm Poids : 14,06 kg

PC3LE7 : Hauteur : 12,7 cm Profondeur : 36,83 cm Longueur : 126,7 cm Poids : 17 kg

PC3LE8 : Hauteur : 12,7 cm Profondeur : 36,83 cm Longueur : 143,41 cm Poids : 24,56 kg

AlimentationAlimentation secteur CA interne.

- ✓ Sélection automatique du fonctionnement en CA 90-250 V, 50-60 Hz Fusible : 0,25 A temporisé
- ✓ Courant CA mesuré en entrée : 130 mA pour CA 120 V, 65 mA pour CA 240 V
- ✓ Sorties audio (PC3LE6, PC3LE7, PC3LE8)
- ✓ Principale : jack symétrique 6,35 mm TRS (3 points) niveau maximal de sortie +21dBu impédance source symétrique 400 ohms convertisseurs N/A 24 bits
- ✓ plage dynamique >120 dB, symétrique
- ✓ Casque : niveau maximal de sortie 8 Vrms, impédance source 47 ohms

PC3LE Features & Specs

<http://kurzweil.com/product/pc3le7/specs/>

Keyboard:

- ✓ PC3LE6 : 61-note semi-weighted action with velocity and aftertouch sensitive keys. (Fatar TP8)
- ✓ PC3LE7 : 76-note semi-weighted action with velocity and aftertouch sensitive keys. (Fatar TP8)
- ✓ PC3LE8 : 88-note fully-weighted hammer-action with velocity and aftertouch sensitive keys. (Fatar TP40L)

Display: 240 x 64 backlit LED w/ dedicated back panel contrast control

Polyphony: 64 Voice Polyphony, dynamically allocated, lightning fast performance

Multitimbral: 16 parts (one per MIDI channel)

Architecture:

Full PC3 Synth Engine and V.A.S.T. Editing (new in O/S V2):

Dynamic VAST: Powerful new synthesis engine, with user programmable DSP algs and routing. More DSP power than even our K Series instruments.

VA1 Inside: anti-aliasing, power-shaped oscillators and DSP processing from Kurzweil's VA1 prototype synth, capable of delivering authentic analog emulations as well as incredibly complex new sounds.

Cascade Mode: lets the user route one layer through the DSP of any other layer within a program - up to 32 consecutive layers deep!

Desktop Editor: (New in O/S V2) - Mac and PC platforms (available for purchase from SoundTower)

Factory Presets: 1061; the majority of the PC3 sound set is included (download full "object list" [here](#)).

Factory MIDI Setups: 256 factory programmed MIDI setups. - featuring up to 16 independent zones, effects, independent controller assignments, triggerable pattern-based "Riffs" and arpeggiator settings.

File Compatibility:

Loads from:

-PC3K: most* objects except samples.

-PC3: most* objects.

-K2 Series: the majority of Setups, Programs, and Keymaps (no sample loading or compatibility file; see the V2 Addendum manual for details).

O/S V2 or later required.

*The LE has less FX resources so may not be able to load certain objects.

General MIDI: Standard

User Memory: 16,000 locations for user objects.

Sequencer: 16 tracks; 960 PPQ resolution. Song editing functions include both event and track-based tools like quantize, swing, remap, controller scaling and more. Controller chasing and quick "set song loop point" functions are also included

Effects: 10 insert effects distributed over 10 busses, two auxiliary sends; featuring over 500 of our award winning preset FX chains - reverbs, delays, chorus, flange, phaser, EQs, distortions, rotary speaker simulators, compressors, and more (FX editing limited to chain selection and wet/dry mix).

Controllers: Pitch wheel, modulation wheel, 5 front panel knobs (15 virtual knobs with a 3-tiered shift button), 7 front panel switches (12 virtual switches with a 2-tiered shift button), 2 switch pedal inputs, 1 continuous control pedal input and mono pressure. Controller values can be "captured" and stored as part of a program. In addition to all of these, the PC3LE also features 8 backlit velocity-sensitive drum pads that can be used to trigger sounds, sequences, chords and arpeggiations

Arpeggiator: 16 full-featured independent arpeggiators with multiple latch modes, selectable play order, velocity, duration, tempo, and sync functions as well as pre-recorded beats and musical phrases

Riffs: 16 simultaneous "Riff" generators (used for triggering MIDI sequenced phrases, beats, or complete multi-track arrangements from notes on the keyboard and/or any on-board physical controller)

Analog Outputs: Two 1/4" balanced TRS analog (24-bit DACs)

Headphones: 1 rear panel 1/4" headphone output

Digital Outputs: 24-bit, stereo S/PDIF at 48K (internal clock)

MIDI: In, Out, Thru

USB Computer Port: MIDI over USB. Also allows the PC3LE to load/save data directly to and from a Mac/PC as well as perform OS updates.

USB Storage Port: Supports USB thumb-drives for loading/saving user data as well as performing OS updates.

FREE OS Updates: Flash ROM upgradeable via direct-USB or thumb-drive

Included Accessories: Power cable, Switch pedal, USB cable, (4) self adhesive feet

Dimensions:

Height: (5.00") (12.70 cm)

Depth: (14.50") (36.83 cm)

Length: (49.90") (126.70 cm)

Weight: (37.50 lb.) (17.00 kg)

Power: Internal AC power supply

Automatic selection 90-250V AC operation

2.11.1.2 Tableau d'équipement MIDI

Fabricant : Date : 12/01/07

Young Chang Version 1.0

Synthétiseurs numériques

Fonction		Transmis	Reconnu	Remarques
Canal de base	Par défaut	1	1	Mémoire
	Modifié	1 - 16	1 - 16	
Mode	Par défaut	Mode 3	Mode 3	Utilisez le mode Multi pour les applications multi-timbrales
	Messages			
	Modifié			
Numéro de note			0 - 127	
	Réellement jouées	0 - 127	0 - 127	
Dynamique	Enfoncement	O	O	
	Relâchement	O	O	
Aftertouch	Polyphonique	X	O	
	Par canal	O	O	
Pitch Bend		O	O	
Changement de commande (CC)		O 0 - 31 32 - 63 (LSB) 64 - 127	O 0 - 31 32 - 63 (LSB) 64 - 127	Les assignations de contrôleur sont programmables
Changement de programme		O 1 - 9	O 1 - 9	Formats standard et personnalisé
	N° réels	0 - 127	0 - 127	
Messages exclusifs		O	O*	
Messages communs	Pos. ds le morc.	O	O	
	Sél. de morc.	O	O	
	Accordage	X	X	
Messages en temps réel	Horloge	O	O	
	Messages	O	O	
Messages auxiliaires	Comm. locale	O	O	
	All notes off	O	O	
	Test de liaison	X	X	
	Réinitialisation	X	X	
Notes		*Identifiant de fabricant = 07 Identifiant d'appareil : par défaut = 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 = oui
X = non

2.11.2 B. Programme d'amorçage du PC3LE : « Bootloader »

Le « Bootloader » est le programme d'amorçage qui s'exécute lorsque le PC3LE est mis sous tension. Son rôle est de vérifier que le matériel est fonctionnel, d'initialiser les systèmes numériques et de charger le « programme » principal du synthétiseur. En temps normal, vous ne devriez même pas remarquer qu'il y a un Bootloader, puisque le PC3LE démarrera tout seul sans aucun problème. Cependant, si vous voulez mettre à jour votre unité ou exécuter une opération de maintenance, vous pouvez avoir besoin d'interagir avec le programme Bootloader lui-même. Cette annexe décrit ce que peut faire le Bootloader et comment vous pouvez utiliser ses fonctions.

La première chose à comprendre est que les « programmes » exécutables et toutes les données d'objet du PC3LE résident dans un fichier système contenu à l'intérieur de l'instrument. Ce fichier système est basé sur une technologie de mémoire flash et est conservé même après coupure de l'alimentation. Quand le PC3LE démarre, le Bootloader copie le « programme » du synthétiseur en mémoire et l'exécute, exactement comme un PC qui "boote" quand vous l'allumez. Le PC3LE stocke aussi ses objets d'usine et tous vos objets personnalisés dans le fichier système. Le programme Bootloader lui-même ne se trouve pas dans le fichier système. À la place, il réside dans une puce ROM qui ne peut pas être effacée, et est donc installé en permanence dans votre PC3LE.

2.11.2.1	Utilisation du menu du Bootloader	326
2.11.2.2	Mise à jour des objets et du logiciel du PC3LE	326
2.11.2.3	Run Diags (lancement des diagnostics)	328
2.11.2.4	System Reset (réinitialisation du système)	328
2.11.2.5	File Utilities (utilitaires de fichiers)	328

2.11.2.1 Utilisation du menu « Bootloader »

Normalement, au démarrage le programme « Bootloader » accomplit automatiquement sa fonction puis donne le contrôle au « programme » du synthétiseur.

- Pour afficher le menu « Bootloader » maintenez le bouton **EXIT** (à la droite de l'écran) pendant la mise sous tension (pendant que le message « Initializing Scanner » est affiché en face avant).

Au lieu d'achever le processus de démarrage, le « Bootloader » affichera sa page de menu principal à l'écran :

Utilisez les boutons contextuels en bas de l'afficheur pour choisir une action.

- RUN PC3LE : Pour démarrer le système de façon habituelle. C'est utile après la mise à jour le « programme » du synthétiseur
- UPDATE IMAGE : Propose un menu de choix pour la mise à jour du système.
- RUN DIAGS : Exécute les diagnostics du PC3LE qui peuvent aider à déterminer la présence et la nature d'une erreur matérielle dans votre unité
- SYSTEM RESET : Efface tous les objets définis par l'utilisateur et ramène le PC3LE aux conditions "d'usine" par défaut.
- FILE UTILITIES : Propose un menu de fonctions système qui peuvent être utiles pour entretenir votre système ou diagnostiquer des problèmes logiciels.

2.11.2.2 Mise à jour des objets et du logiciel du PC3LE

L'utilisation la plus courante du menu « Bootloader » est de mettre à jour votre PC3LE avec les nouvelles versions de logiciel et d'objets fournies par Kurzweil. De nouvelles versions

sortiront périodiquement à mesure que nous ajoutons de nouvelles fonctions ou améliorons les performances ; téléchargez ces mises à jour gratuites depuis notre site web à l'adresse www.kurzweil.com.

Il y a deux moyens d'envoyer des fichiers vers le PC3LE :

- Avec un support mémoire tel qu'une clé USB
- ou via un câble USB connecté à un ordinateur.

Le Bootloader reconnaît les deux méthodes et choisira celle qui est active au moment de la demande, par exemple un support mémoire USB inséré dans son port USB Storage de la face arrière ou un câble USB branché au port USB Computer et à un ordinateur actif prenant en charge les communications USB.

Avec une clef USB

Pour utiliser un support USB, il vous faudra un support USB valable et un ordinateur avec un port USB de type A. La plupart des ordinateurs Windows et MacOS modernes prennent en charge de façon très simple les périphériques USB. Vous devriez pouvoir faire glisser et déposer les fichiers du PC3LE directement sur le répertoire du support USB. Une fois fichiers copiés, sortez le support de l'enregistreur et placez-le dans le port USB Storage en face arrière du PC3LE (Un connecteur USB n'entrera dans le port que s'il est convenablement orienté, aussi ne le forcez pas à entrer dans le port, cela endommagerait votre PC3LE ou le support USB. Si vous avez du mal à insérer votre connecteur USB dans le port, essayez plutôt de retourner le connecteur).

Avec un ordinateur

Pour transférer des fichiers sans support USB, branchez un câble USB au port Computer du PC3LE et à l'ordinateur. Une fois dans le menu Bootloader, l'ordinateur doit reconnaître qu'un nouveau périphérique est disponible sous le nom "KurzweilPC3LE". Les fichiers peuvent être glissés et déposés directement sur cet icône de périphérique et seront immédiatement disponibles dans le PC3LE.

Le menu Update Image ressemble à ceci :

Utilisez les boutons contextuels en bas de l'écran pour choisir le module à mettre à jour. La plupart du temps, vous choisirez "Main Image" ou "Main Object". Le fichier image exécutable aura un nom du type : PC3LESY150.BIN. Le fichier de bibliothèque d'objets aura un nom du type: OBJ120.PLE.

Après avoir choisi un type de module à charger, le PC3LE vous offrira le choix du type de support depuis lequel charger vos fichiers (voir ci-dessous). Assurez-vous que votre support USB est connecté et choisissez le type approprié pour voir une liste de fichiers, ou pressez le bouton contextuel Back pour revenir à l'écran précédent.

Utilisez les boutons -/+ , les boutons de curseur haut et bas ou la molette Alpha pour choisir un fichier dans la liste affichée à l'écran. L'astérisque sur le côté gauche indique le fichier sélectionné. S'il existe des sous-répertoires sur le support, vous pouvez utiliser les boutons contextuels DOWN et UP pour y accéder. Quand vous avez sélectionné le fichier que vous voulez installer, pressez le bouton contextuel CHOOSE pour exécuter l'installation. Pressez le bouton contextuel « Cancel » pour revenir à l'écran précédent.

Si vous avez mis à jour une image mais souhaitez revenir à la version précédente, vous pouvez utiliser la fonction Restore Older du menu Update Image. Il vous sera à nouveau demandé de choisir l'image à restaurer. Notez qu'une seule version de l'image installée antérieurement peut être restaurée. Si vous avez restauré une fois, une autre restauration rappellera la version de mise à jour la plus récente.

2.11.2.3 *Run Diags (lancement des diagnostics)*

Ce « programme » lance des vérifications matérielles (diagnostics) spécifiques des systèmes du PC3LE. La plupart du temps, vous n'en aurez pas besoin, mais si vous rencontrez certains problèmes avec l'instrument, il peut être utile d'exécuter ces tests interactifs en prenant contact avec l'assistance Kurzweil.

Pour quitter le « programme » de diagnostic, pressez le bouton **EXIT**. Vous reviendrez au menu principal du Bootloader.

2.11.2.4 *System Reset (réinitialisation du système)*

Si vous avez effectué de nombreuses et complexes modifications de vos objets et avez sauvegardé un certain nombre de fichiers sur support externe, vous pouvez vouloir restaurer l'état qu'avait par défaut l'instrument. C'est particulièrement utile si vous avez des problèmes pour faire fonctionner correctement des « programmes » ou configurations (Setups) ou si vous pensez qu'il peut y avoir un problème matériel sous-jacent (n'oubliez pas de d'abord sauvegarder votre travail dans le menu Storage. Une fois supprimés, les fichiers ont totalement disparu du PC3LE et il n'y a aucun moyen de les récupérer). Pour effacer tous les objets utilisateur et rétablir les réglages d'usine par défaut, pressez le bouton contextuel System Reset dans le menu Bootloader. Le PC3LE vous demandera de confirmer cette action. Pressez Reset pour terminer l'effacement ou « Cancel » pour arrêter sans rien modifier.

2.11.2.5 *File Utilities (utilitaires de fichiers)*

Utilisez ce menu pour formater la mémoire flash interne du PC3LE, ce qui supprime tous les objets stockés à l'intérieur du PC3LE et le système d'exploitation (OS). Dans de rares cas, l'assistance Kurzweil peut vous demander de formater la mémoire flash interne si vous avez des problèmes qui ne peuvent pas être résolus autrement. Il est possible (bien que peu probable) que le fichier système du PC3LE soit endommagé suite à une panne matérielle ou à une coupure de courant pendant certaines opérations. Cela entraînerait l'incapacité du Bootloader à faire monter correctement le système du synthétiseur. Dans un tel cas, le Bootloader reprendra le contrôle et présentera son menu habituel. Si le fichier système est complètement endommagé, il ne sera pas possible de le reconfigurer sans formater d'abord la mémoire flash interne.

(Si possible, pensez à d'abord sauvegarder votre travail dans le menu Storage. Une fois supprimés, les fichiers ont totalement disparu du PC3LE et il n'y a aucun moyen de les récupérer). Pressez le bouton contextuel Format Flash pour réinitialiser le fichier système interne. Cela effacera tout ce qui était stocké à l'intérieur du PC3LE, laissant un fichier système propre et vierge, prêt à être utilisé.

Une fois le formatage achevé, vous devrez installer un système d'exploitation (OS) et des objets (voir Mise à jour des objets et du logiciel du PC3LE en page B-2, ci-dessus).

2.11.3 C. Conversion d'anciens fichiers par le PC3LE

Le PC3LE peut charger des objets venant d'anciens produits Kurzweil de la gamme K2. Les objets chargés sont convertis en types d'objet natifs pour le PC3LE (voir ci-dessous les types d'objet qui peuvent être convertis). Certains paramètres d'objet ne peuvent pas être convertis et doivent être réglés par l'utilisateur après la conversion (voir les types d'objet ci-dessous pour des détails). Le PC3LE ne charge pas d'échantillons, donc durant la conversion de « Keymap », le PC3LE essaiera de trouver des échantillons similaires dans sa propre mémoire ROM. Ce processus peut ou non réussir. Le PC3LE ne peut pas convertir le paramètre SmpSkp de saut d'échantillon, donc les échantillons de la ROM du PC3LE utilisés pour les « Keymaps » de gamme K2 converties ne peuvent être transposés vers le haut que d'une octave.

Seuls les anciens objets dont le fichier se termine par l'extension .K26, .K25, ou .KRZ peuvent être chargés et convertis.

Objets de PC3 et PC3K

Le PC3LE peut aussi charger des objets créés avec le PC3 ou PC3K (fichiers .PC3 ou .P3K). Le PC3LE ne charge pas d'échantillons, donc les objets du PC3K qui se réfèrent à des échantillons de la mémoire RAM utilisateur ne peuvent pas être chargés. Les objets d'utilisateur qui se réfèrent aux échantillons d'usine en ROM du PC3 ou PC3K peuvent être chargés. Certains objets ne peuvent pas être édités avec le PC3LE (chaînes d'effets et tempéraments) mais peuvent quand même être chargés. Le PC3LE dispose de moins d'unités d'effet que le PC3 et le PC3K, donc certains effets peuvent ne pas être chargés si une chaîne utilise plus d'unités qu'il n'y en a de disponibles dans le PC3LE. Le PC3LE dispose aussi de moins de voix de polyphonie que le PC3 et le PC3K, donc les « programmes », « Setups » et morceaux ne pourront pas utiliser toutes les couches (Layers), « zones » ou pistes si elles nécessitent plus de voix qu'il n'y en a de disponibles.

2.11.4 Types d'objet et détails de conversion

« Objets Keymap »

Tous les « objets Keymap » de la gamme K peuvent être chargés, tous les paramètres seront utilisés ou convertis en paramètres propres au PC3LE. Le PC3LE ne peut pas convertir le paramètre SmpSkp de saut d'échantillon, donc les échantillons de la ROM du PC3LE utilisés pour les « Keymaps » de gamme K2 converties ne peuvent être transposés vers le haut que d'une octave.

« Objets programme »

La plupart des objets programme de la gamme K peuvent être chargés mais les effets ne sont pas convertis et doivent être réglés par l'utilisateur. Un effet reverb est établi par défaut pour les « programmes » convertis. Certains objets ALGS et DSP (certains filtres, oscillateurs, etc.) ne peuvent pas être convertis donc l'utilisateur peut avoir à régler certaines couches (layers) de « programme » pour utiliser de nouveaux objets ALG ou DSP. Le PC3LE ne charge pas d'échantillons, donc durant la conversion de « Keymap », le PC3LE essaiera de trouver des échantillons similaires dans sa propre mémoire ROM. Ce processus peut ou non réussir. Le PC3LE ne peut pas convertir le paramètre SmpSkp de saut d'échantillon, donc les échantillons de la ROM du PC3LE utilisés pour les « Keymaps » de gamme K2 converties ne peuvent être transposés vers le haut que d'une octave. Les « programmes KB3 » créés avec un K2500 ou K2600 ne peuvent pas être chargés dans le PC3LE, mais le PC3LE contient une variété de « programmes KB3 » qui peuvent être facilement modifiés et édités. De même, les

« programmes Triple Mode » créés avec la gamme K26 ne peuvent pas être chargés dans le PC3LE, mais les « programmes » du PC3LE peuvent utiliser le mode Cascade. Le mode Cascade permet au signal d'un « programme »

C-1

Conversion d'anciens fichiers par le PC3LE

Types d'objet et détails de conversion de passer au travers de 32 couches d'algorithmes DSP (voir Alt Input pour algorithmes (mode cascade) en page 6-31 pour des détails).

Objets « Setup »

Tous les objets « Setup » de la gamme K peuvent être chargés, mais les effets ne sont pas convertis et les effets de « programme » choisis par l'utilisateur sont employés par défaut (les effets de « programme » ne sont pas convertis et doivent être réglés par l'utilisateur). De même, aucun réglage de contrôleur pour une troisième ou quatrième pédale commutateur ne sera converti (puisque le PC3LE n'a que deux prises pour pédale commutateur).

[2.11.5 Service Bulletin:Flashing Lights — No Operation \(Kurzweil June 2013\)](#)

PC3LE

Service Bulletin: Flashing Lights — No Operation

(For PC3LE6, PC3LE7, and PC3LE8)

KURZWEIL®

©2010 All rights reserved. Kurzweil® is a product line of Young Chang Co., Ltd. Young Chang®, V.A.S.T.®, PC3LE®, PC3®, X-Pro™, KDFX®, Pitcher® and LaserVerb®, KSP8™, K2661™, K2600™, K2500™, and K2000™ are trademarks of Young Chang Co., Ltd. All other products and brand names are trademarks or registered trademarks of their respective companies. Product features and specifications are subject to change without notice.

910558-001 — June 2013

[PC3LE_Service_Bulletin_FlashingLights_rev2-1.pdf](#)



[Video Facebook](#)

<https://www.facebook.com/groups/kurzweilpc3/>

2.11.5.1	Problem Description	332
2.11.5.2	Repair Procedure	332
2.11.5.3	Technical Analysis	333

2.11.5.1 Problem Description

The PC3LE-6, -7, and -8 will not complete the boot process and instead repeatedly flashes the front panel LEDs about once per second. This can happen intermittently and may be sensitive to temperature and humidity. Issue can develop after years of satisfactory operation. Issue often goes away when unit is opened and the DC power cables are disturbed.

2.11.5.2 Repair Procedure

- 1. Disassemble the unit. Refer to the PC3LE Service Manual for instructions on how to do so.
- 2. On the Left Front Panel PCB, remove C7. Note that this can be done either by removing the board and using a soldering iron or by leaving the board in place and using a pair of wire cutters to clip both leads of the capacitor.



Figure 1 – C7 on Left Front Panel PCB

- 2. On the Drum Pad LED PCB, remove C3 if it is not already removed.

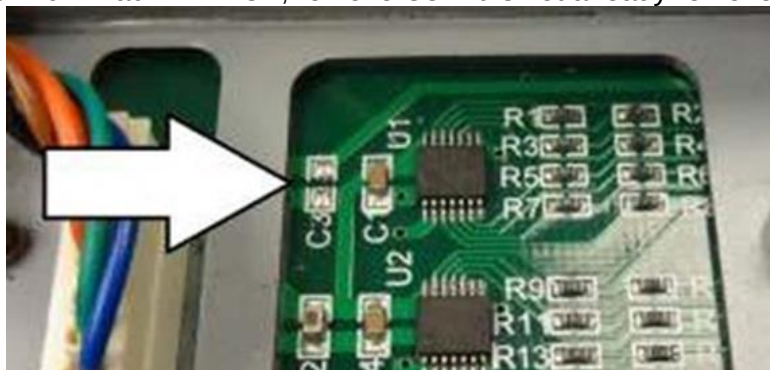


Figure 2 - Drum Pad PCB with C3 not installed

NOTE: The BOM already specifies DNS for C3 but boards have been found with it installed so it should be checked. C3 is visible without disassembling the drum pad assembly.

- 3. Install Boot Loader version 1.39 or later into the unit:
 - a. Download boot1 version 1.39. The file will be named bootlv1.qqq. Do not rename the file.
 - b. Copy the file to the root directory of a thumbdrive.
 - c. Go to LE bootloader by pressing EXIT while booting up.
 - d. Plug in the thumb drive with the bootlv1.qqq file into the LE host port.
 - e. Go to the File utilities menu.
 - f. Press SOFT1 & SOFT3 simultaneously. This will show you a warning message, saying it will overwrite L1 flash. Press ok. (see screenshot).

- g. This will copy the bootlv1.qqq file to the bootflash. After it's done, power cycle the unit. This time holding the category VOICES button down.
- h. Check the version numbers on the bootloader main menu that shows up.

PC3LE Boot Loader v1.39.20568 L1

Run PC3LE	Update Image	Run Diags	System Reset	File Utilities

Figure 3 – PC3LE bootloader main menu

2.11.5.3 Technical Analysis

Like all switch-mode power supplies (SMPS), the « PC3LE » SMPS responds slowly to sudden (microsecond range) load changes. The result is a significant voltage dip or overshoot that can persist for 10s of microseconds. The magnitude of the dip is much larger than the typical "load regulation" specification.

System Reset in the « PC3LE » is produced by directly sensing VCC5. U6 on the Rear Panel PCB does this. Microsecond voltage dips below its threshold voltage of 4.75V (nominal) will trigger a reset.

When either or both of the capacitors cited above are present, there is a substantial VCC5 voltage dip when the LED power is first enabled by the boot loader software during initialization. Removing the capacitors eliminates the current surge when they are charged suddenly.

The boot loader also turns all of the LEDs on momentarily as a booting indication to the user and as a power supply "stress test". However the sudden large increase in current demand also creates an unintended transient voltage dip as described above. The new version boot loader staggers turning on the LEDs over a few milliseconds to avoid the transient while still confirming the ability of the power supply to function at maximum load current.

3 Object Lists

Tiré de l'archive «téléchargeable : « PC3LE-v210-Objects-Lists.pdf »

3.1	LISTE DES « PROGRAMMES » D'USINE	334
3.2	LISTE DES « SETUPS » D'USINE	340
3.3	LISTE DES « SONG » D'USINE	342

3.1 Liste des « programmes » d'usine

NOTE: Bold Items New in v2

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
0	None	35	TimbaSynth	73	Choir Complete	113	NYC Kits
1	Standard Grand	36	Blue PVC Tubes	74	Haah Singers	114	LA Kits
2	Studio Grand	37	SimpleHipHopLead	75	Manhattan Voices	115	Rock Kits
3	RubensteinSWComp	38	Stereo TouchKoto	76	Aaahlicious	116	Roots/Indie Kit
4	Horowitz Grand	39	Modwheel DJ	77	NYC in LA	117	Kikz/Snarz MW
5	NYC Jazz Grand	40	Retro Sparkle	78	Crystal Voices	118	EarthKikz n Snrz
6	Pop Power Piano	41	RealSupasticious	79	Airy Pad	119	Anazlog Machine
7	ColdPiano	42	Joe's Clav	80	Cathedral Vox	120	Produced Kit '08
8	Grand "Evans"	43	Rufus/Marley WAH	81	Classic Comp	121	Natural Perc
9	Blues Piano 1974	44	Black Cow Clav	82	Fitty-Fitty Lead	122	Rhythm 4 Reel
10	Rock Piano 1974	45	Hiya Ground sw	83	Big Old Jupiter	123	New Marimba
11	Lola Piano	46	TrampledUnder D6	84	9Yards Bass	124	2-HandSteelDrums
12	TakeMeToThePilot	47	Harpsichord	85	BowhSaw Bass	125	Real Vibes
13	Deb's Ghost Pno	48	BriteHarpsichord	86	ARPesque Bass	126	SteamPunkMallets
14	Ken Brns Uprigt	49	Gregg's B	87	DaywalkerBassMW	127	Magic Celeste
15	SMiLE/RkyRaccoon	50	Real AllOut B	88	Harpolicious	128	Drums 'n Bells
16	Piano & String	51	Clean Perc	89	Slo QuadraPad	129	Piano Stack
17	Beaten in Rhds	52	The Ninth Bar	90	Phase Shimmer	130	Dark Grand
18	Stevie's Rhds	53	Lord's B3 MW	91	Le Pesque	131	Grand Piano 440
19	Gilpin'sSuitcase	54	OleTime Gospel	92	Wispy One	132	Piano Recital
20	Duke's Dyno Rhds	55	FoooledAgnVox	93	Bladerunner ARP	133	Ole Upright 1
21	MotorBootyMutron	56	BostonScreamer	94	Fairlight Pad	134	WestCoastPno&Pad
22	Sweet Loretta EP	57	Power Pop Horns	95	Tronesque	135	Perfect PnoPad
23	Rhds/WahSW	58	Sax/Trumpet Sctn	96	So Lush Pad	136	Dreamy Piano
24	Hotrod Dyno Rhds	59	BigBand/AMradio	97	Boutique Six Str	137	Piano w DvStrgs
25	WoodstockClunker	60	MeanSalsaSection	98	Boutique 12 Str	138	PnoAgtStrngs
26	Stage Mix Wurly	61	R&B/Funk Section	99	Emo Verser	139	The Ancient
27	Supertramp Wurly	62	Bassie Orchestra	100	Voxxed Elec 12	140	DancePnoEchplex
28	FlydDarkside/Wah	63	P*Funk Horns	101	Real Nylon	141	Ivory Harp
29	What'd I SayWrly	64	70s Stones Horns	102	Dual Strat	142	Piano Lushness
30	DeepFuzz Wurly	65	Big LA Strings	103	BurningTubes MW	143	Piano & Wash
31	No Quarter Pnt	66	DarkNYCStudio	104	Rockin' Lead MW	144	Piano & Vox Pad
32	MistyMountain EP	67	Pop Tripper Str	105	P-Bass	145	XfadBelltoneRhds
33	UK Pop CP70	68	LoFi Studio Str	106	E-Bass	146	Extreme Hardstrk
34	AcidJazzVelFlute	69	Vienna Octaves	107	Beasties Bass	147	Fagen Phaser
		70	London Spiccato	108	Flea/Bootsy	148	RoyalScam Rhds
		71	Pizzicato	109	Big Dummy	149	AustnCtyLmtsWrly
		72	Tremolando	110	Jaco Fretless	150	BrightDynamicWly
				111	Upright Growler	151	'70sWahLeslieEP
				112	Levin/GabrlFrtls	152	3 Dog Pianet

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
153	Classic DX Rhds	206	Bright Syn Vox	259	VideoKilledRadio	312	MutronTweetyPerc
154	Rich EP+Pad	207	Vox Orgel	260	Brighter CP	313	Disgusting Bass
155	90's FM Shimmer	208	Vox & Strings	261	TouchRezSynthCP	314	VA1ShaperSweeper
156	Bright HardstrEP	209	Press Lead	262	Power CP	315	ElectroPercSynth
157	Crisp and Soft	210	ClassSquare	263	Dark Chorus CP	316	MWHLMayhemBass
158	Soft Warm Ballad	211	ARP2500 Brass	264	Inside Out CP	317	ElectronicaSplit
159	TX Stack	212	SynBell Morph	265	Pianet Classic	318	HiPassMWHLBlips
160	Tight Bright FM	213	Perc>Morph>Bass	266	She's Not There	319	Plasma Cannon
161	PolyTechnobreath	214	EvilOctaveWheel	267	Walrus Pianet	320	32 Layer Bass!
162	PianoSynth Stack	215	TranceRiff	268	Flaming Hohner	321	Yesesis Tron Str
163	Elec Grand Stack	216	SickoSynco	269	PowerChordPianet	322	Moby TurntblTron
164	BigSyn/HornStack	217	Buzzy Strings	270	Sly Ballad	323	Space Oditty
165	'70s Arena Synth	218	VA1Saw/Sqr/Pulse	271	Black Friday	324	RocknRollSuicide
166	'80s Arena Synth	219	Airy Impact	272	These Eyes	325	Octave Tron Str
167	'90s Funk Stack	220	Spider's Web	273	VA1 Saw Lead	326	Siberian Khattru
168	Nexx Prog Stack	221	ARP Big Synth	274	VA1 Sqr Lead	327	Modwhl Remix Str
169	Crisp Clav	222	Class Pad	275	MaroonSynBass	328	PdL PitchbendStr
170	Stevie Fuzz	223	HarmonicEnvelops	276	VA1DistBassSolo!	329	Silent Sorrow
171	HeartbreakerWAH	224	Heaven & Earth	277	DownwardSpiralMW	330	Bandpass Choir
172	ChocolateSaltyClv	225	Bling 6 String	278	VA1DstPulseWheel	331	Swept Tron Voice
173	SailinShoes Clav	226	MediumCrunchLead	279	NewOrderPulses	332	Mellotron Flutes
174	StopMakingSense	227	DoubleCleanChrs	280	VA1 DetunedPulse	333	SlidrEQ Mltrn Vox
175	Harpsi Rotovibe	228	Comp'd Phaser	281	VA1 Detuned Saws	334	StrawberryFlutes
176	PhysyclGrafitiClv	229	TremBucker	282	VA1 Detuned Sqrs	335	White Satin Splt
177	ParisCmboAccordn	230	Cascade Sitar	283	VA1 Emerson Lead	336	3Way Split Mltrn
178	WhiterShadeB3	231	Heavy Buckers	284	MwhlClubsweeper	337	RMI Harpsi
179	Doors Vox	232	Nasty'70s Guitar	285	Innervate	338	Lamb Lies Down
180	Indagardenoveden	233	Finger Bass	286	ChemBrosBassLead	339	RMI Piano&Harpsi
181	Animals Vox	234	KneeDeepMinimoog	287	UFO Pad	340	BrightRMI Pn/Hrp
182	Magic Wolf	235	AC Buzzer Bass	288	VA1SliderMorphSQ	341	Dual Mode Harpsi
183	Farfisa 1	236	Motown Bass	289	Shoobie Model C	342	RoyalKingWakeman
184	VAST1-3,8&9	237	Squire'sHeavyPik	290	Stereo Pickups	343	OrganMode Pn/Hrp
185	1-Note PowerRiff	238	Lowdown Bass	291	70sBubblegumClav	344	Dr.John's RMI
186	Miami Pop Horns	239	Eberhardt Frtls	292	TreblClav	345	Phase sw Organ
187	80sPopOctaveSax	240	Sly Bass	293	Mutron+Synth sw	346	Spaced Out Bach
188	BuenaVista Brass	241	Maroon Drums	294	Bi*Phaz Clav	347	Tobacco Road RMI
189	Tenor Express	242	BourneRemixDrum	295	'80s Flange Clav	348	Traffic EP
190	Sgt.Pepper Brass	243	BeastieRetroDrum	296	Env SynClav	349	Tekno Tempo Echo
191	Goldfinger Brass	244	DryPumpin'Drums	297	Charlemagne Clav	350	Trick of th'Tail
192	Bari/TenorSect	245	'60s Rock&Soul	298	Switch Pickups	351	RMI Clav WAH
193	Studio A Strings	246	Headhunters Kit	299	EvilWomanDeepFuz	352	Dream On Session
194	Studio B Octaves	247	FranticHouseDrms	300	Headhunters WAH	353	LightYearStrings
195	NashvilleStrings	248	Dance/Marilyn	301	MorleyWAH Clav	354	Funkensteinz ARP
196	Processed Strgs	249	Mellow Marimba	302	Dbl WAH Insanity	355	Murky Rez Pad
197	Owen's Strings	250	Skullophonic	303	Psychedeliclav	356	St PanPhase ARP
198	Studio C Strings	251	Percussionist	304	Preston SpaceWah	357	ARP Str+Oberheim
199	Tender Strings	252	Shiny Sparkles	305	Analog/DigHybrid	358	FX Sweep ARP
200	Toxic Strings	253	HybridTuned Perc	306	Jump! Obx	359	HotFilter ARP
201	Mixed Choir	254	Dynamic Perc	307	'80s End Credits	360	St.P PWM BASS
202	Concert Choir	255	Cage's Ensemble	308	VA1Distlead CC	361	SquareChirpLead
203	Aaah Vocals	256	Magic Mbira	309	Divider	362	My Old PPG*2.3
204	Jazzy Ballad Vox	257	CP80 Enhanced	310	Mono Trekkies	363	Kashmir Str+Brs
205	AntiqueAhhChorus	258	Gabriel's Melt	311	Disco Divebomb	364	Genesis Broadway

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
365	GarthsLastWaltz	418	StBaroque Harpsi	471	Dyn Orch Trumpets	524	Lead Tutti Mix
366	Synbrass Pillow	419	String Continuo	472	Solo Violin fast	525	Fast Tutti Mix
367	Warszawa Layers	420	VivaldiOrchestra	473	Folk Violin slow	526	Fast Divisi Mix
368	ELOStringSection	421	Trumpet Voluntary	474	Solo Viola fast	527	AggressTutti Mix
369	Outkast Drums	422	Fifes & Drums	475	Solo Viola slow	528	AggressDivisiMix
370	PopRock'08 Kit	423	Solo Flute	476	Solo Cello fast	529	Agrs lo/Trem hi
371	Hello Brooklyn	424	Tremolo Flute	477	Solo Cello slow	530	AgresTrem 8ves
372	Snoop Kit	425	Fast Orch Flute	478	Solo Basso 1	531	AgressoHalfTrem
373	EpicRemixDrums	426	Piccolo	479	Solo Basso 2 slo	532	Fast Tremolandi
374	ZooYorkRemixDrms	427	Solo Oboe	480	String Quartet	533	SloStr Prs Trem
375	Roc-A-Fella Kit	428	Slow Oboe	481	Solo Harp	534	Marcato PrsTrem
376	Breakestra Kit	429	Fast Orch Oboe	482	Orch Harp 1	535	Sfz Prs Trem
377	Cosmic Sus Pedal	430	Lead Oboe	483	Delicate Harp	536	Poltergeist Pad
378	DigitalMoonscape	431	Solo Eng Hrn prs	484	HarpArps & Gliss	537	AdagioTremSplit
379	Falgor'sLament	432	Fast Orch EngHrn	485	Slo Orch Chorus	538	Full Pizzicato
380	BPM BionicStrngs	433	Slow EngHorn prs	486	Pipe Stops	539	Touch Full Pizz
381	Swell & Hold	434	Lead English Horn	487	Soft Stops	540	Variable Pizz
382	Bowie/Heroes Pad	435	Solo Clarinet	488	All Stops	541	PizzBass/ArcoLead
383	MeanStereoSweep	436	Slo OrchClarinet	489	Chapel Organ	542	Lead & Adagio
384	PulseVowel	437	Fast Orch Clar	490	AllStops AllVox	543	Adagio Split
385	Winds & Strings	438	Lead Clarinet	491	Pipes & Voices	544	Adagio Bs/Vln I
386	Winds, Horn & Str	439	Solo Bassoon	492	Orch Timpani	545	TripleStrike Str
387	More Brass & Str	440	Solo Bassoon vib	493	Solo Timpani	546	AdagioTutti 8ves
388	LH Timp Roll Orch	441	Solo Dbl Reeds	494	Tam/Cym/BD/Timp	547	AdagioDiv 8ves
389	Gothic Climax	442	Woodwind Section	495	Basic Orch Perc	548	Adagio Octaves
390	Denouement	443	Ensemble WWinds	496	Timp & Aux Perc	549	Lead & 8vaAdagio
391	Poltergeist Trem	444	BassClar/Clar/FI	497	Temple Blocks	550	Dual Slow Split
392	Many Characters	445	Solo Fr Horn	498	Modern Blockery	551	LeadTuttiMix B
393	Pizz w/PercUpTop	446	Ensemble Fr Horn	499	Perc & Blocks	552	Lead Strings Split
394	Fast Str & Perc	447	Lead French Horn	500	Stereo Tam-tam	553	Lead MixOctvts
395	Fast Winds &Pizz	448	Dyn Orch Fr Horns	501	Cymbal Roll Tr	554	Divisi Mix +solo
396	Imperial Army	449	HornSect Layer	502	Xylophone	555	Lead Upper Range
397	BattleSceneOrch	450	Solo BrtTrumpet	503	Solo Marimba	556	Lead Div 8ves
398	Final Victory	451	Hard Trumpet	504	Orch Marimba	557	Dual UpperDivisi
399	SloLineInterlude	452	Lead Trumpet	505	Vibraphone	558	Dual Upper tutti
400	Winds&EspressStr	453	Soft Trumpet	506	Celeste	559	Dual Half Trem
401	Fast Winds & Str	454	Slow Soft Trp	507	Glockenspiel	560	Fast Mix Octaves
402	SugarPlumFairies	455	Two Lead Trumpets	508	Chimes/Glock	561	Fast Divisi 8ves
403	AdagioPizz Split	456	Lead MuteTrumpet	509	Bells Across	562	Marcato divisi
404	Pastoral Orch	457	Solo Tenor Sax	510	CelesteGlockHarp	563	Marcato Mix 1
405	Pastoral Clr Flt	458	Sax,Horns,MuteTrp	511	Chime Bell	564	Marcato Mix 2
406	Pastoral DblRds	459	Solo Trombone	512	Carillon	565	Marcato Mix 3
407	Pastoral w/ Pizz	460	Ens Trombone	513	Adagio Strings	566	Slo Muted Strings
408	Strings & Silver	461	Trombone Section	514	Adagio Divisi St	567	Largo Mix
409	Reeds & Bells	462	Dyn Orch Bones	515	Lead Strings	568	Largo Mix 2
410	Perc Atk Strings	463	Bari Horn Section	516	Lead Divisi Str	569	Largo conSordino
411	William Tell A	464	Dyn Bari Horns	517	Fast Strings	570	Largo 8ves
412	William Tell B	465	Solo Tuba	518	Fast Divisi Str	571	Espressivo Lead
413	Orch w/ Bells On	466	Dyn Orch Tuba	519	Aggresso Strings	572	EspressivoViolas
414	Winds & Esp Str	467	Low Orch Brass	520	AggressDivisiStr	573	Slow Thick Mix
415	Horns,Winds&Str	468	Low Brass Chorale	521	Adagio Tutti Mix	574	VerySloVeryThick
416	TripleStrikeOrch	469	Fast Orch Brass	522	AdagioDivisi Mix	575	Touch Thick Mix
417	Tutti Orchestra	470	Brass Fanfare	523	Lead Divisi Mix	576	More Viola

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
577	SloStr Prs Swell	630	Keyboard Strings	683	Shrugie Kit	736	Hypd Natural Kit
578	Rite of Strings	631	StringMachine	684	Big Dog Kit	737	Rango Kit
579	Adagio Violins I	632	Lush Pad	685	Sweeper Kit	738	NoiseSlapToms
580	Adagio ViolinsII	633	Add A Pad 1	686	Gravel Dump Kit	739	16LayerCake Kit
581	AdagioViolin div	634	Add a Pad 2	687	Mudflap Kit	740	HopRoom Kit
582	Adagio Violas	635	Hi Res StringPad	688	Mud Slinger Kit	741	Natural Ringer
583	AdagioViolas div	636	LoFi Strings	689	Shrug's Bros'Kit	742	BeachGroover
584	Adagio Celli	637	Blue Resonance	690	Wet Sponge Kit	743	Rock Snarer
585	Adagio Celli div	638	AutoRes StrPad	691	Succotash Kit	744	Drum Pad Kit 1
586	Adagio Bassi	639	Ethereal Joe	692	Backsweep Kit	745	Filter Kit
587	Adagio Bassi div	640	Adagio Magic	693	Bug Zapper Kit	769	FM E Piano 1
588	Adagio Tremolo	641	Brt Natural Kit	694	Elektro Sand Kit	770	FM E Piano 2
589	Lead Violins I	642	SmoothRocker Kit	695	Sandy Bott'm Kit	771	Hybrid DX & Pad
590	Lead Violins II	643	Low Rocker Kit	696	Box o' Sand Kit	772	FluidStradaGtr
591	Lead Violins div	644	SuperNatural Kit	697	Fine Grit Kit	773	Fluid E Gtr
592	Lead Violas	645	Big Woosh Kit	698	Matchmaker Kit	774	OrganWaveComper
593	Lead Violas div	646	Fat Nat Kit	699	Zucchinni Kit	775	Poly Brassy
594	Lead Celli	647	Abe Junior Kit	700	Pump da Well Kit	776	SynBrass Comper
595	Lead Celli div	648	Charlemagne Kit	701	L'trk Reflux Kit	777	PolyPitch Brass
596	Lead Bassi	649	H-Fact Kit	702	Squash Clap Kit	778	Poly Sweep 2
597	Lead Bassi div	650	SoftCookie Kit	703	Scoopit Up Kit	779	Scat Vocals
598	Lead Tremolo	651	Brushes Kit	704	Tone Keeper Kit	780	Scat Choir
599	Fast Violin I	652	HipgigJunior Kit	705	Phase "E" Kit	781	FM SqareBell
600	Fast Violin II	653	Cocktail Kit	706	Straw Blow Kit	782	Toot Lead
601	Fast Violin div	654	BeatBoxBrush Kit	707	Falling Star Kit	783	WetToot
602	Fast Viola	655	Jinglehop Kit	708	Super Ball Kit	784	LegatoBrassyLead
603	Fast Viola div	656	Tiny Bopper Kit	709	Pixie Dust Kit	785	Treble FM Lead
604	Fast Cello	657	Move'n Air Kit	710	Air Waves Kit	786	Delicate FM Lead
605	Fast Cello div	658	Ali's Punch Kit	711	Tub Floater Kit	787	Micromoog Plus
606	Fast Bassi	659	Rock Trance Kit	712	Why Not Kit	788	Deep Vox Bed
607	Fast Bassi div	660	Ringling Pop Kit	713	Turntablism Kit	789	SloSynOrch Wet
608	Fast Tremolo	661	Marley Kit	714	Stud3and4C	790	Vox Bed 2
609	Legato Violins I	662	L'tric Nat Kit	715	RadKings3	791	Hi Vox Cloud
610	Legato Violins II	663	TrashPanTom Kit	716	ResonantTraps	792	LFO Pitcher Pad
611	Legato Violin div	664	Tin Man Kit	717	Ambient Rock1	793	MagicChinaFlower
612	Legato Violas	665	Cheapo Dist Kit	718	Coliseum Kit	794	Climax Perc
613	Legato Viola div	666	AngryBastard Kit	719	RipperKit1	795	16' Open Flute
614	Legato Celli	667	Vibra Lunch Kit	720	TripTrash	796	16' Stop Flute
615	Legato Celli div	668	Ricochet Kit	721	Beatbox2	797	16' Diapason
616	Legato Bassi	669	Frida's Gate Kit	722	SumpKit1 MWSus	798	16' Ped Bourdon
617	Legato Bassi div	670	Metallic Cut Kit	723	ElectroKit2MW	799	16' Ped Diapason
618	Legato Tremolo	671	Cannibal Kit	724	Paper Tom	800	16' Ped Reed
619	Aggresso Violin	672	Tunnel Feel Kit	725	Boinker	801	16' Reed A
620	Aggresso Vln II	673	Tuna Slap Kit	726	GlubFlangeKit	802	16' Reed B
621	Aggresso Violin d	674	Plywood Kit	727	DryFattyKit	803	16' Gamba
622	Aggresso Viola	675	Door Knocker Kit	728	Drums w Bass 1	804	16' DiaCeleste
623	Aggresso Viola d	676	Slapstick Kit	729	RMI ElecKit	805	16' Ballpark Sto
624	Aggresso Cello	677	Scratchbox Kit	730	GateClapDrmLE	806	16' Viol
625	Aggresso Cello d	678	Anvil Head Kit	731	Dub Kit	807	8' Open Flute
626	Agresso Bassi	679	Cat Scratch Kit	732	Rock Room Drums	808	8' Stop Flute
627	Agresso Bassi d	680	Scream Kit	733	ResNoise Kit	809	8' Diapason
628	Agresso Tremolo	681	Mangled Kit	734	144ms Gated Kit	810	8' Ped Bourdon
629	Rigby's Strings	682	Rawhide Kit	735	FatNoise Kit	811	8' Reed

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
812	8' Gamba	919	LateNighter	983	CarpenterSndtrck	4107	Vibraphone
813	8' DiaCeleste	920	FirebreatheC3	985	PannerTemplate	4108	Marimba
814	8' Ballpark Stop	921	Mr Smith	986	Hi Arp Delay	4109	Xylophone
815	8' Viol	922	Errol G.	987	Perc Arp Synth	4110	Tubular Bells
816	51/3' Ped Bourd.	923	Testify	988	Candy*O SyncLead	4111	Dulcimer
817	4' Open Flute	924	Wah B3+Echopl	989	WheelSyncBlips	4112	Drawbar Organ
818	4' Stop Flute	925	Sweet n Nice	990	12SAWMWheelLead	4113	Perc Organ
819	4' Diapason	926	Soft Chords	991	HotMalletMWheel	4114	Rock Organ
820	4' Ped Bourdon	927	SputtringingB3	992	ScreaminWhlBass	4115	Church Organ
821	4' Reed	928	Melvin C.	993	SyncWheelLead	4116	Reed Organ
822	4' Gamba	929	All Out	994	ModwheelKotoSyn	4117	GM Accordion
823	4' DiaCeleste	930	J's Comper	995	VASprSaw	4118	Harmonica
824	4' Ballpark Stop	931	Brother Jack	996	VASprSaw+Allpass	4119	Bandoneon
825	4' Viol	932	Model One	997	Silent Program	4120	Nylon Guitar
826	2 2/3' OpenFlute	933	Thick Gospel	998	Click Track	4121	Steel Str Gtr
827	2 2/3' StopFl 12	934	Growler B	999	Default Program	4122	Jazz Guitar
828	2 2/3' Diapason	935	Ready 2 Rock	1000	Diagnostic Sine	4123	Clean E Gtr
829	2 2/3' Reed	936	Thimmer	1001	Propht V Sync Ld	4124	Muted Guitar
830	22/3' Gamba	937	The Real ABC	1002	Tempo SyncPulse	4125	Overdrive Gtr
831	2 2/3' DiaCelest	938	GospelSpecial	1003	Slo Syn Orch	4126	Distorted Gtr
832	22/3' Ballpark S	939	In The Corner	1004	Anabrass	4127	Gtr Harmonics
833	2 2/3' Viol	940	NightBaby	1005	Fat Syn Orch	4128	Acoustic Bass
834	2' Open Flute	941	Gimme Some	1006	WheelGrowlMoogue	4129	Finger Bass
835	2' Stop Flute	942	The Grinder	1007	The Way It Is	4130	Picked Bass
836	2' Diapason	943	Mean Bean	1008	AlphaCentauri	4131	Fretless Bass
837	2' Reed	944	Dew Dropper	1009	SynOrcWhaleCall	4132	Slap Bass 1
838	2' Gamba	945	Two Out	1010	Downes Lead	4133	Slap Bass 2
839	2' DiaCeleste	946	J's All Out	1011	Minipulse 4Pole	4134	Synth Bass 1
840	2' Ballpark Stop	947	My Sunday	1012	BPM Lead	4135	Synth Bass 2
841	2' Viol	948	Good Starter	1013	GatedSqrSweepBPM	4136	Violin
842	Pro Piano	949	Sacrificer	1014	BPMechplexPad	4137	Viola
843	Big Pop Piano	950	LeeMichaelsB3	1015	GatedNoisweepBPM	4138	Cello
897	Ezra's Burner	951	GM Standard Kit	1016	Cars Square Lead	4139	Contrabass
898	HotTubeGospel	952	GM Room Kit	1017	Data Shape Saw	4140	Tremolo Strings
899	B3 Midrange	953	GM Power Kit	1018	Saw+Mogue 4Pole	4141	Pizz Strings
900	Blues&Gospel	954	GM Elec Kit	1019	VA1NakedPWMPoly	4142	Harp
901	Prog B3 Perc2	955	GM Synth Kit	1020	VA1NakedPWMMono	4143	Timpani
902	Prog B3 Perc3	956	GM Jazz Kit			4144	Ensemble Strings
903	Tube B3 Perc	957	GM Brush Kit	1021	VA1NakedSawPoly	4145	GM Slow Strs
904	Prog B3 Perc4	958	GM Orch Kit	1022	VA1NakedSqrPoly	4146	Synth Strings 1
905	BrgtTubeScream	959	VAST1-3Ch/Perc	1023	VA1NakedSqrMono	4147	Synth Strings 2
906	Zepelin Solo	960	VAST1-3 Ch/Perc2	1024	VA1NakedSawMono	4148	Choir Aahs
907	Argent B3	961	Fisher's VAST B3	4096	GM Piano 1	4149	Voice Oohs
908	MusselShoalsB3	970	Blues Harmonica	4097	Bright Grand	4150	Synth Vox
909	XtremTubeB3Prc	971	WheelBowCello	4098	Electric Grand	4151	Orchestra Hit
910	Classic Traffic	972	WheelBowViola	4099	Honky-Tonk Pno	4152	Trumpet
911	Warm B3	973	WheelBowFiddle	4100	Elec Piano 1	4153	Trombone
912	Warmer B3	974	Electric Cello	4101	Elec Piano 2	4154	Tuba
913	ChrsEchoOrgan	978	Classic MiniBass	4102	Harpsichord	4155	Muted Trumpet
914	SlowPhaseOrgan	979	TalkWahPoly+Syn	4103	Clavinet	4156	French Horn
916	Lord'sDirtBomb	980	MeanWahMono	4104	GM Celesta	4157	Brass Section
917	Mellow Mitch	981	Bass Pedal	4105	Glockenspiel	4158	Synth Brass 1
918	Sly's Revenge	982	SyncSqr Template	4106	Music Box	4159	Synth Brass 2

n°	Program	n°	Program	n°	Program	n°	Program
4160	Soprano Sax	4176	Square Wave	4192	Ice Rain	4208	Tinkle Bell
4161	Alto Sax	4177	Sawtooth Wave	4193	Soundtrack	4209	Agogo
4162	Tenor Sax	4178	Synth Calliope	4194	Crystal	4210	Steel Drums
4163	Baritone Sax	4179	Chiffer Lead	4195	Atmosphere	4211	Wood Block
4164	Oboe	4180	Charang	4196	Brightness	4212	Taiko
4165	English Horn	4181	Solo Vox	4197	Goblins	4213	Melodic Tom
4166	Bassoon	4182	5th Saw Wave	4198	Echo Drops	4214	Synth Drum
4167	Clarinet	4183	Bass & Lead	4199	Star Theme	4215	Reverse Cymbal
4168	Piccolo	4184	Fantasia	4200	Sitar	4216	Gtr Fret Noise
4169	Flute	4185	Warm Pad	4201	Banjo	4217	Breath Noise
4170	Recorder	4186	Polysynth	4202	Shamisen	4218	Seashore
4171	Pan Flute	4187	Space Voice	4203	Koto	4219	Bird
4172	Bottle Blow	4188	Bowed Glass	4204	Kalimba	4220	Telephone
4173	Shakuhachi	4189	Metal Pad	4205	Bagpipe	4221	Helicopter
4174	Whistle	4190	Halo Pad	4206	Fiddle	4222	Applause
4175	Ocarina	4191	Sweep Pad	4207	Shanai	4223	Gun Shot

3.2 Liste des « Setups » d'usine

n°	Setup	n°	Setup	n°	Setup	n°	Setup
1	TeknoRiff Pad1-8	45	Agt/Ac Bs Split	89	AnaSoup	133	Pipe Organ 4
2	Thumper Beat Set	46	12st/Ac Bs Split	90	Plucked Hammers	134	Pipe Organ 5
3	FilterRiff Ctl	47	Mbira/Ac Bs Splt	91	Forbidden Planet	135	Pipe Organ 6
4	KW Beat Set	48	UpBass + Organ	92	Childhood Magic	136	BuildAnOrchestra
5	Dance Club	49	SynBass/SynSplit	93	Autobeller	137	Sugar Plum Army
6	ElectroBeat w/Ld	50	Country Mayhem	94	Square Arp'er	138	FanfareOrchestra
7	Mood Arp C2	51	Samba Mayhem	95	PizzicatoBenefit	139	ElecFanfareOrch
8	RT Beat Set	52	2 Arps & A Pad	96	DeepBurn	140	ElecBalladOrch
9	Mood Club	53	BluesJam in G	97	Padding Chords	141	Magic Pizz Orch
10	World Beneath	54	Acoustic Split	98	Mwhl Blips ARP	142	ElecBalladSplit
11	1 Note Orch in C	55	Big Whoosh	99	Mwheel DJ Arp	143	Jaco n Joe
12	Sputtering Pads	56	Techno Substance	100	Margarita Split	144	PianoComp/Split
13	Pachabel's Pad	57	Pad 2 Then Pad 1	101	ConstantGardener	145	Fusion Comper
14	PL Beat Set	58	Piano & Pad	102	Run Rago Run	146	Pno&Choir-or-Str
15	Dew Beat Set	59	Slap/EP Split	103	Bionic Rock	147	RichBalladComper
16	Beauty Beat	60	Black Cow Split	104	Pea Soup	148	NewAgeComper
17	Rollin'	61	Some Loving Splt	105	Eminence in C	149	Voyager One
18	Simple Writer	62	You never call	106	VampireNightclub	150	OrchestraOfBells
19	Brooklyn Smoov	63	4 Tracks on Pads	107	Kurz Jacinto	151	GrandPad & Magic
20	Fierce Lead	64	Old School Jam	108	Music Bed	152	TinklySweepySpcy
21	Mega Bass	65	Fact Pads 1-4	109	Octavia	153	Pulsing Anthem
22	Shamen	66	Sync Scene	110	Rosin Rhythm	154	PedHold PnoSolo
23	TB Beat Set	67	MeanClav/Rhds	111	Clav/Horns	155	The Wonders
24	HalftimeIndustry	68	Bigband w Riff	112	Bells	156	Drops of Jupiter
25	Clubbin'	69	MeanPianet/Piano	113	Reich Piano	157	No Complaints
26	Horns on D-Pads	70	Oldtimey Blues	114	AnaBouncer	158	Brighton Lush
27	New Sanctuary	71	OldR&B	115	The Factory	159	Nylon and Ivory
28	World	72	AnaBanana	116	FattyFatFat	160	Drawbr/Knobs SW
29	Rhythm Pad SW	73	Reggae	117	Brass Bouncer	161	Mini/E3/Clav
30	BladePad & Bass	74	Beastie Pads	118	Electric Dancer	162	LA Split
31	Muse Pad	75	Just Saying	119	Treso-Pulser	163	Bluman Live
32	Blue Lights On	76	Drum Riff Remix	120	SpacePulser	164	Shwales
33	New Mersey	77	Arp Synth Clav	121	80's Arp (Pads)	165	Eden's Sky
34	Growth Pad	78	Big Lead	122	Strum Thurmond	166	Marimbatronic
35	Morricone's Fall	79	SynBass/Lead	123	Drum n Bassr	167	Tronotronic
36	Strings Old&New	80	Play	124	Funk Setup	168	Orch Fantasy
37	MonoBass & ArpSt	81	MovieBuildup	125	Hazel Jam	169	Stringotronic
38	Jazz Bass/Piano	82	GuitarEnsemble	126	Internal Voices	170	Harp Ensemble
39	Bass + KB3 Split	83	Big n Warm Pn/Gt	127	Clear Setup	171	MarimbasGoneWild
40	Zep KB3/Pianet	84	Joni Split	128	Default Setup	172	Ivory Ensemble
41	ElectricBass/EP	85	StrangeLands	129	Get Berni	173	Spaces
42	ARP & Bass	86	Perc Attack Orch	130	Pipe Organ 1	174	Bubble Pad
43	Fretless Split	87	Disco Fanfare	131	Pipe Organ 2	175	Fat Ana
44	UpBass + Pad	88	Pad w/Benefits	132	Pipe Organ 3	176	Frets o' Lush

n°	Setup	n°	Setup	n°	Setup	n°	Setup
177	PedalsModeW/Beat	197	Hip Hop	217	Movie Pad 1	237	CagedGlass
178	Ali's Punch	198	Jazz	218	Yer Nosey	238	1 Note 6 Arps
179	Chime In Chords	199	Dance	219	Smoothie	239	1 Note 8 Arp Fun
180	Drum Pad fx 1-4	200	Slow Rock	220	Dubby Dan	240	GoodPad w Bass
181	Riff RemixPad1-8	201	Oldies	221	The Stroller	241	Dummy Pad
182	Abe Jr.	202	Slow Funk	222	Deluxe FM Lead	242	Beauty Phase
183	Charleman	203	Danzhall	223	Echoga Wuggah	243	Lopez dream
184	Brushed	204	Metal	224	Otherworld	244	MS Pad Split
185	Hip Gig Riff	205	P*Bass/Horns	225	Two Arps Dancer	245	Default Setup 2
186	Cocktail Riff	206	3 Arps	226	Magmatizer	246	1/4 Note Click
187	Jingle Riff	207	Minor Arp Dance	227	Nice Lead	247	1/8 Note Click
188	Super Natural	208	2 Arps & A Riff	228	Crunchy Monkey	248	16th Note Click
189	Pop Ringling	209	Steel Pad	229	Rango Groover	249	3/4 Note Click
190	Marley	210	Timpani Pad	230	Nicer Lead	250	6/8 Note Click
191	Drum Riff Remix2	211	80's Synth Pads	231	FM Lead	251	Heavy 5th's
192	Kickin' Pads	212	Tremolando Pads	232	Dance Piano	252	Octave Template
193	Rock Pads	213	E. Bass Arp	233	Big Chap	253	4 Zone Riff+Pno
194	Snappy Pads	214	Arp Pad 1	234	Ko-tar	254	8Zone Riff Templ
195	Country	215	Mega Lead	235	Big Lead Bass	255	6 Zone Arp
196	Rockroll in A	216	Choir Pad	236	Lil' Frou Frou	256	2Arp/1RiffTEMP

3.3 Liste des « Song » d'usine

NOTE: Bold Items New in v2

n°	Song	n°	Song	n°	Song	n°	Song
1	New Song	58	Med Ost Riff1	279	fatnosey	396	Imperial Army
4	TRANCER	59	Hi Ost Riff1	280	fat nosey2	397	Battle Scene Orc
5	Teksong	60	Hi Ost Riff 2	281	The Stroller	398	Final Victory
6	ELECTRO	61	MovieBuildGuit	282	GlubBeat	399	SloLineInterlude
7	HOUSE	62	MovieBuildVox	283	DubYa Beat	400	Winds&ExpressStr
8	GoodasGold	63	MovieBuildTron	284	Nat Beat	401	Fast Winds & Str
10	Shenandoah	64	MovieBuildGoth	285	Rango 2	402	SugarPlumFairies
11	FantasyALaBreve	65	DF AccordionRiff	286	nuTrance1	403	AdagioPizz Slit
12	Waltzy 1950s	85	Techno Bass 1	287	nuTrance1q1	404	Pastoral Orch
13	Chopin-Fantasie	90	Beastie Song 1	288	Dubya B Sect	406	Pastoral DblRds
15	CP80 1	91	B52 Song 2	289	L 27 Song2	408	Strings & Silver
16	CP80 2	92	Peppers Song 3	290	nuTrance1NoCnga	409	Reeds & Bells
17	Bach-F Suite	93	Rock Song 2	291	nuTrance1Strippd	410	Perc Atk Strings
26	SloQuadraRiff1	94	Rock Song 1	292	New Mersy	413	Orch w/ Bells On
27	NylonRiff1	95	Old School Jam	293	New Mersy2	414	Winds & Esp Str
28	JacoRiff1	100	Ballad1	294	tic tac beat	417	Tutti Orchestra
31	Upright WalkRiff	101	Ballad3	295	Bumpy Beat1	420	Brt Natural Sng
32	GuitarPickerRiff	102	Ballad4	296	nuTrance1 tamb	421	SmoothRocker Sng
33	BurningTubeRiff	103	Ballad2	297	Hyper Hat Beat	422	Low Rocker Sng
34	FunkSlapBassRiff	104	Ballad5	298	Tamb 16ths	423	SuperNatural Sng
35	MovieBuildDrms	105	Ballad6	299	ElectroBeat1	424	Big Woosh Sng
36	HeavyGuitarRiff	106	Ballad7	300	SlowBeat1	425	Fat Nat Sng
37	Big AM Horn Riff	107	Ballad8	301	Shamen Beat	426	Abe Junior Sng
38	HornSection Riff	108	Country	302	Easy Ride	427	Charlemagne Sng
39	MinorGuitar Riff	109	Slow Rock	303	Perc Chaser	428	H-Fact Sng
40	MovieBuildSpark	110	Dance	304	Garden Beat	429	SoftCookie Sng
41	RawkBassRiff1	111	Oldies	305	Cagey Beat	430	Brushes Sng
42	3ChordSynthRiff	112	World	306	triangle 1	431	HipgigJunior Sng
43	StrResolveRiff	113	Funk	307	KW Beat	432	Cocktail Sng
44	Fitty Riff	114	Hip Hop	308	TB Bounce Beat	433	BeatBoxBrush Sng
45	SynthBassRiff1	115	Jazz	309	PL Beat	434	Jinglehop Sng
46	SynthBassRiff2	116	Reggae	310	RT Beat 1	435	Tiny Bopper Sng
47	2Chord SynthRiff	117	Metal	311	Thumper Beat	436	Move'n Air Sng
48	ClassicalGtrRiff	121	Reel Perc 1	312	Dew Beat	437	Ali's Punch Sng
49	HornDescentRiff	122	Reel Perc 2	313	KW Beat no Id	438	Rock Trance Sng
50	Generic 2-5 Riff	123	SlowGroov1	314	TB Bounce no Id	439	Ringling Pop Sng
51	3ChordResolvRiff	124	dancehall1	325	Tron Techno 1	440	Marley Sng
52	MovieBuildSpider	125	120 Sync Drums1	349	Techno Bells 1	441	L'tric Nat Sng
53	ClassicalPnoRiff	126	brooklynbeat1	385	Winds & Str	442	TrashPanTom Sng
54	MovieBuildBass	131	Brahms-Rhapsody	386	Winds & Strings	443	Tin Man Sng
55	NawlinsPianoRiff	132	Beethoven-op53	387	More Brass & Str	444	Cheapo Dist Sng
56	Low Ost Riff1	150	1)8 nt trips ng 0	388	LH Timp Roll Orc	445	AngryBastard Sng
57	Low Ost Riff2	151	1/16 nt	389	Gothic Climax	446	Vibra Lunch Sng
		213	Techno Bass 2	390	Denouement	447	Ricochet Sng
		216	Sync Riff 1	391	Poltergeist Trem	448	Frida's Gate Sng
		242	Techno Drms 1	392	Many Characters	449	Metallic Cut Sng
		246	Techno Hat 1	393	Pizz w/PercUpTop	450	Cannibal Sng
		247	Techno Drums 1	394	Fast Str & Prc	451	Tunnel Feel Sng
		277	Techno Bass 2	395	Fast Winds & Piz		

n°	Song	n°	Song	n°	Song	n°	Song
452	Tuna Slap Sng	510	UK CP80	635	PadPiano	696	PolyPitch
453	Plywood Sng	511	WahRhds	636	PnoGtrStr	697	Lopez groove
454	Door Knocker Sng	512	WdstkWurly	637	PnoPad2	700	Eminence Drums
455	Slapstick Sng	513	AdagioStr Check	638	Pophorns	701	6/8 Country
456	Scratchbox Sng	514	Lead & Fast Str	639	70s Gtr	702	Elec Strum
457	Anvil Head Sng	516	Lead Divisi Str	640	MMgBass	703	drn n bs 1
458	Cat Scratch Sng	518	Fast Divisi Str	641	Maroondrums	704	drn n bs 3
459	Scream Sng	521	Adagio Tutti Mix	642	Rockdrums	705	drn n bs 4
460	Mangled Sng	525	Fast Tutti Mix	643	Pumpdrms	706	Chunker1
461	Rawhide Sng	526	Fast Divisi Mix	644	60sDrums	707	discomongrel
462	Shrugie Sng	528	AgressDivisiMix	645	PdlMtron	708	discomongrel2
463	Big Dog Sng	529	Agrs lo/Trem Hi	646	BrklynDrums	709	Half timer
464	Sweeper Sng	537	AdagioTremSplit	647	ZooKit	710	BYEBYE4U
465	Gravel Dump Sng	545	TripleStrike Str	648	JZKit	711	funk1
466	Mudflap Sng	555	Lead Upper Range	649	BreakKit	712	funk2
467	Mud Slinger Sng	557	Dual Upper Divis	650	Bassoon	713	Blank Song
468	Shrug's Bros'Sng	558	Dual Upper Tutti	651	GusSection	714	funk3
469	Wet Sponge Sng	559	Dual Half Trem	652	Trmptsolo	720	Hazeljam
470	Succotash Sng	600	PianoGospel	653	Trmptsolo2	721	Blues Harmonica
471	Backsweep Sng	601	PianoTritoneArp	654	Trmptsolo3	722	Trance Drums
472	Bug Zapper Sng	602	PianoJazz1	655	Mutetrmpt	723	16th Note Mellow
473	Elektro Sand Sng	603	PianoMellow1	656	Tuba	724	Rollin'
474	Sandy Bott'm Sng	604	PianoPowerPop	657	R&B Song	725	Arp Song 1
475	Box o' Sand Sng	605	PianoColply	658	R&B Drums	728	Old Funk No Kik
476	Fine Grit Sng	606	PianoEvans1	659	DWTechnoDrm1	729	Euro Haus
477	Matchmaker Sng	607	PianoBlues1	660	DWTechnoDrm2	730	Orchestral Loop
478	Zucchini Sng	608	PianoRocknrnl1	661	DWTechnoDrm3	731	Filter Riffs
479	Pump da Well Sng	609	PianoRag2	662	DWTechnoBas1	732	Metronome 1/4nt
480	L'trk Reflux Sng	610	EPFunk1	663	DWTechnoPerc1	733	Metronome 1/8nt
481	Squash Clap Sng	611	StgWurly	664	DWTechnoSyn1	734	Metronome 16nt
482	Scoopit Up Sng	612	TrampWurly	665	DWTechnoSyn2	735	Metronome 3/4
483	Tone Keeper Sng	613	FloydWurly	666	BluesDrums1	736	Metronome 6/8
484	Phase "E" Sng	614	DeepfzWurly	667	BluesBass1	740	Clubbin' 1
485	Straw Blow Sng	615	MistyMntn	668	Rockroll1	741	Dance Club
486	Falling Star Sng	616	PowerHorns	669	country jam drum	742	1 Note Orch in C
487	Super Ball Sng	617	Trmp/Sax	670	country jam bass	743	HALFTIME
488	Pixie Dust Sng	618	BigBand	671	samba drums	897	5th Riff
489	Air Waves Sng	619	SalsaShark	672	samba bass	898	HiHat
490	Tub Floater Sng	620	BasieHorns	673	samba perc	899	ShoppingBeat
491	Why Not Sng	621	JacoBass	680	LFO Pitcher	900	GangViolins
492	Turntablism Sng	622	FleaBass	681	Jesu	901	Rudiments
493	ElectroSong3	623	BeastBass	682	DooDaaDay	902	Blue1
494	Paper Tom Sng	624	EBass1	683	ClimaxPerc	910	Classic Traffic
500	AcidFlute	625	OctvBass	684	VoxBeds	911	Ezra's Burner
501	TimbaSyn	626	KBushBass	685	XLeads	912	Boston Screamer
502	BlueTubes	627	MotownBass	686	MagicFlower	913	Mellow Mitch
503	Hiphoplead	628	Vibes	687	TootLead	914	HotTubeGospel
504	Koto	629	Steeldrum	688	FMEP Song	915	Blues&Gospel
505	Scratch	630	Rthmsht	691	FluidGtr	968	MiniBass Demo
506	RetroSparkle	631	PrdKit	692	FluidGtr 2	2000	GM New Song
507	Suprclav	632	DrmBell	693	OrgComp		
508	Joe Clav	633	9YardBass	694	SynBrsJazz		
509	MarleyClav	634	Daywalker	695	Aviary		

4 Logiciels extérieurs de contrôle

4.1.1	« PC3 LE SOUNDEDITOR » DE SOUNDTOWER (\$70)	344
4.1.2	« PC3 ENVELOPE CONTROLLER» DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE)	346
4.1.3	« PC3 PATTERN DECODER » DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE)	353

4.1 Logiciel PC

3.1.1	« PC3 LE SOUNDEDITOR » DE SOUNDTOWER (\$70)	344

4.1.1 « PC3 LE SoundEditor » de SoundTower (\$70)

<http://www.soundtower.com/pc3/index.htm>

Logiciel est payant (Contrairement à celui des « PC3K », « PC3A », « Forte », « Forte SE » & « Artis »).

Le manuel est téléchargeable sur le site Kurzweil.

Vidéo Introduction :

- ✓ [PART 1 PC3 Programs](#)
- ✓ [PART 2 KB3, Effects and Setups](#)

3.1.1.1	Vue d'ensemble	344
3.1.1.2	Manuel (À traduire)	346

4.1.1.1 Vue d'ensemble

BANQUE DE PROGRAMME

Le « PC3 » est une centrale de son. Il y a 2560 patches programmables par l'utilisateur qui sont toujours disponibles sur 16 canaux et



PROGRAMMES « PC3 LE »

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 ajoutées ou importées à partir d'autres « Programs ».



COUCHES DE PROGRAMME

Chaque couche « programme » peut avoir 2 « keymaps » stéréo (multi-échantillons) assignées et routées à travers différents « algorithmes » et effets DSP.

Les calques ont leurs propres enveloppes sonores, LFO, modulations et de nombreux autres paramètres sonores



ALGORITHME ET COMMANDES DSP

Vous pouvez choisir parmi 1024 « algorithmes » d'usine et créer un autre 1536 « algorithmes » utilisateur, tous avec une combinaison différente de blocs, d'acheminements d'entrée et de sortie et de sélection de fonction DSP



KURZWEIL KB3 INSTRUMENTS

Les « Programs » KB3 sont des instruments uniques avec une capacité à créer des orgues, des pads et des sons lead incroyables



SYSTÈME D'EFFET

Une fenêtre « Master FX » fournit une vue globale et un contrôle des affectations d'effets sur les 16 canaux MIDI



BANQUES DE « Setup »

Chaque « Setup » peut comprendre jusqu'à 16 « Programs » avec des assignations de canaux et de contrôles MIDI individuels.

Les « Programs » peuvent être ajoutés ou importés à partir d'autres « Setup ».



« SETUP »

Chaque « Setup » peut être personnalisé avec des valeurs d'entrée et de sortie uniques pour les **contrôleurs physiques**, les messages de panoramique et de volume, les messages « Program Change », les messages de sélection de banque MIDI, etc.



ÉDITION DU SYSTÈME FX

L'éditeur vous permet de sélectionner et d'éditer des centaines de chaînes FX d'usine pour les insertions, les remplacements AUX 1 et 2 et FX.



Mixer DE CANAL DE 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 Manuel (À traduire)

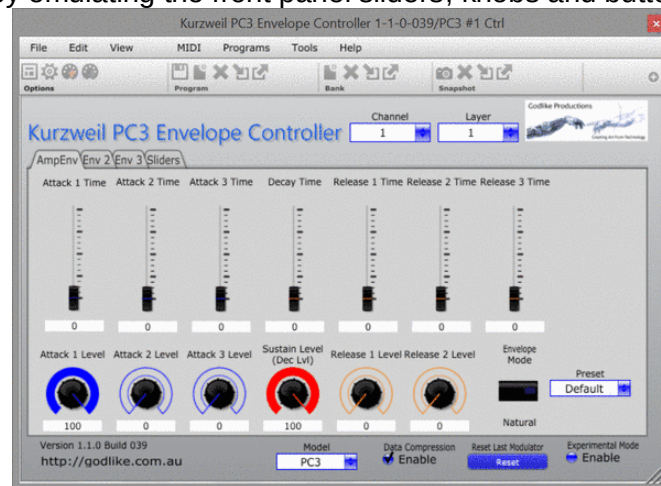
4.1.2 « PC3 Envelope Control » de Godlike Production (Donationware) (A traduire)

<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.

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	347
4.1.2.2	The Basics	347
4.1.2.3	User Interface	348
4.1.2.4	Midi Channels And Layers	351
4.1.2.5	Global Controls	351
4.1.2.6	Final Words	352

4.1.2.1 Introduction

Welcome to the Envelope Controller Plugin for the Kurzweil PC3 series of instruments. 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 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.

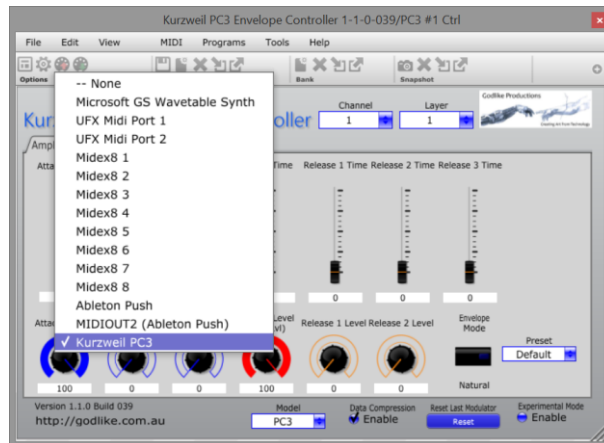


The areas should be pretty self-explanatory, but here's a bit more information. The Menu Bar and MIDI bar are part of the Ctrlr framework. You can do stuff like save snapshots (fader positions), set MIDI settings and play with other parts of the ctrlr plugin.

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.

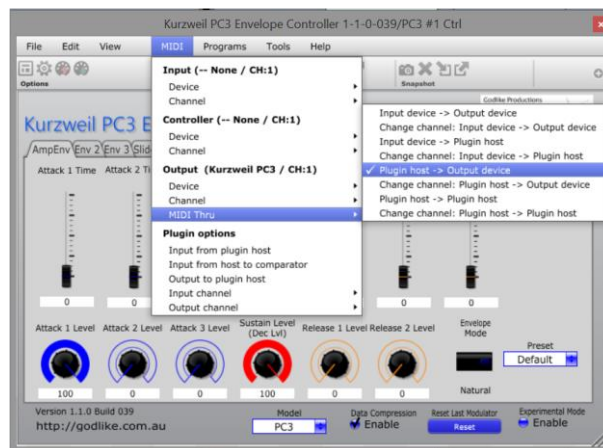


On Mac OSX you don't have this limitation and some Windows interfaces (notably some RME interfaces) are multi-client so don't suffer from this limitation. A good way to check is to go back up to the MIDI Out menu and see if there is a smiley face next to your PC3 interface.

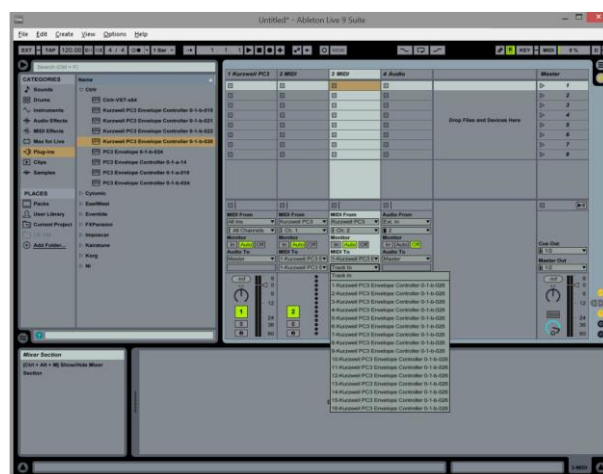
To load the plugin up, drag and drop it onto a MIDI track



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

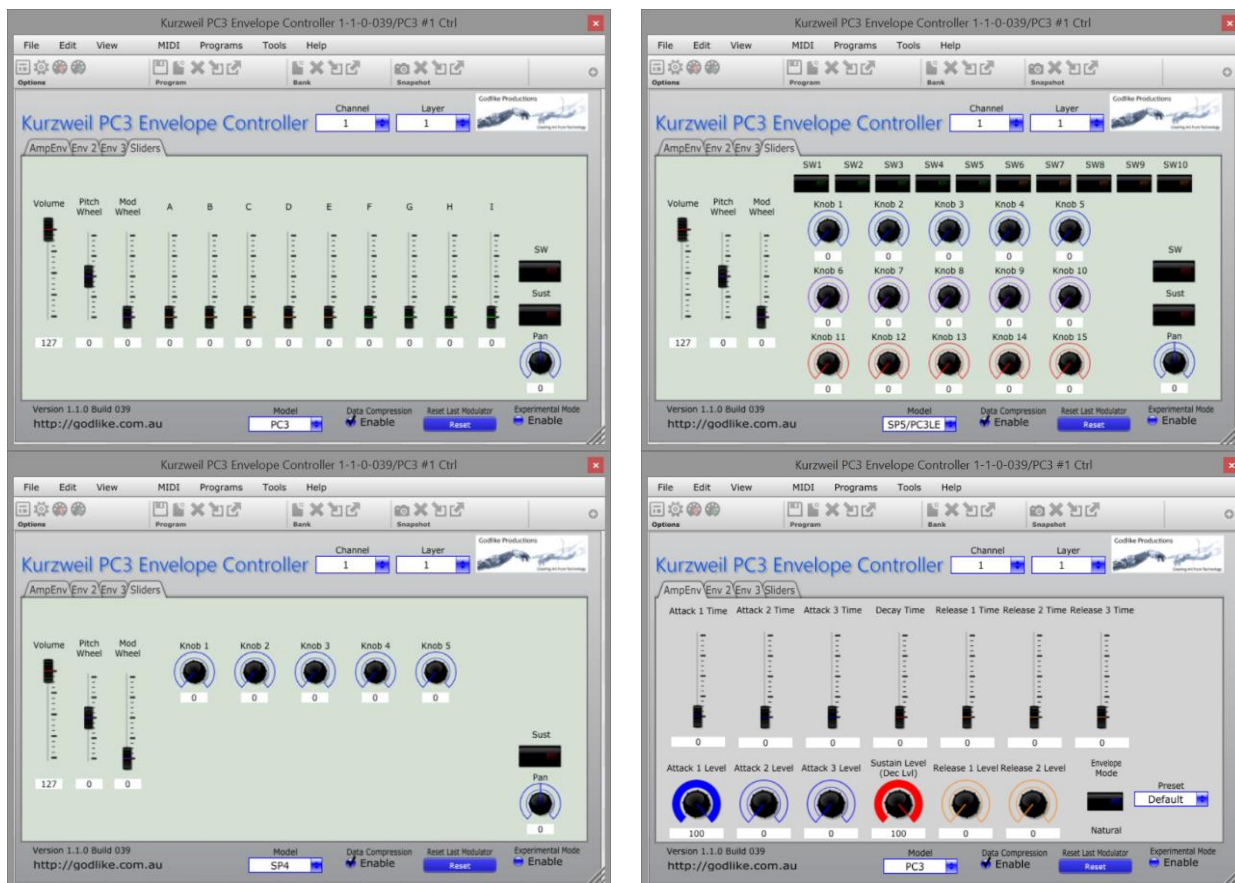
This is officially unsupported, by anyone, especially the wonderful folk at Kurzweil. If you press this button and weird stuff happens, please don't bug Kurzweil's tech support. Instead tell us of your experiences over at <http://cunka.com>

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 thank you 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 « PC3 Pattern Decoder » de Godlike Production \(Donationware\) \(A traduire\)](http://godlike.com.au/index.php?id=60)
<http://godlike.com.au/index.php?id=60>

Lien de téléchargement mort en août 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

Il n'existe pas d'application iPad pour le « PC3 LE » (ni pour le « SP4 » également livré SANS éditeur pour PC/Mac), contrairement au « Artis », « Forte », « Forte SE », « PC3A », « PC3K », « SP4 » & « SP6 ».

5 Théorie sur les sons du PC3K

5.1	SYNTHÈSE DE SON	355
5.2	CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64	356

5.1 Synthèse de son

4.1.1	SYNTHÈSE VAST	355
4.1.2	SYNTHÈSE VA-1	356

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 tracking clavier et le tracking par la vitesse. 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 vitesse, 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

Texte tiré de <http://fr.audiofanzine.com/kurzweil/series-pc3k/editorial/tests/toujours-plus-vast.html>

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 Carte d'extension de son KORE 64

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; certain « 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 troisième 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.

6 Ressources sur internet

6.1	SITE DÉDIÉ	358
6.2	« SONS » SUPPLÉMENTAIRES	358
6.3	TUTORIELS VIDÉO	407
6.4	TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS MODÈLES KURZWEIL	409

6.1 Sites dédiés

- ✓ knowledgebase PC3 LE : <http://kurzweil.com/knowledgebase/pc3le8/>
- ✓ 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 de PC3/PC3K /PC3LE » : <https://www.facebook.com/groups/kurzweilpc3/>

6.2 « Sons » supplémentaires

6.2.1	« SONS » GRATUITS KURZWEIL	358
6.2.2	AUTRES SONS GRATUITS	358
6.2.3	« SONS » COMMERCIAUX	365

6.2.1 « Sons » gratuits Kurzweil

<http://kurzweil.com/product/pc3le8/downloads/>

Free Soundware Downloads

(Extra sounds for your PC3/K/LE - requires OS v2 or later)

2012-07-03	7 custom accordion programs by Dave Weiser
ACCORDN1.PC3 - 4	
KB	

6.2.2 Autres sons gratuits

6.2.2.1	Godelike Production	358

6.2.2.1 Godelike Production

Free Stuff : <http://godlike.com.au/index.php?id=54>

6.2.2.1.1	Liquid Tension Lead	359
6.2.2.1.2	KSP8	359
6.2.2.1.3	New Harmonica	360
6.2.2.1.4	Pressure Keys	360

6.2.2.1.1 [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 without express written permission of Godlike Productions. If you like this patch and wish to share it, please use a link to this page.

6.2.2.1.2 [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.

<https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads>

6.2.2.1.3 New Harmonica

Downloads: 1
Views: 6
Filesize: 208.62kB
Date: September 05, 2018, 06:09:53 PM
Comments (0)
By: yigitguc

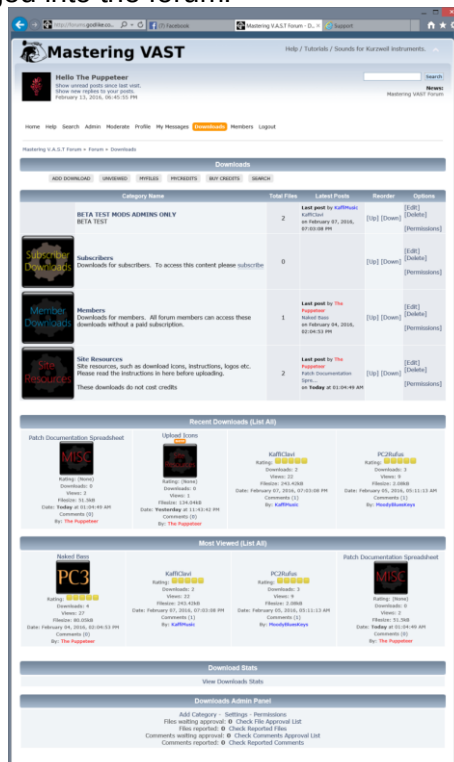
6.2.2.1.4 Pressure Keys

Downloads: 1
Views: 7
Filesize: 208.97kB
Date: September 05, 2018, 06:09:53 PM
Comments (0)
By: yigitguc

6.2.2.1.5 Download Manager Guide

<https://forums.godlike.com.au/index.php?action=downloads;sa=view;down=7>

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).

6.2.2.1.5.1	Downloading Files	361
6.2.2.1.5.2	Uploading Files	362
6.2.2.1.5.3	Appendix 1	363

6.2.2.1.5.1 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.

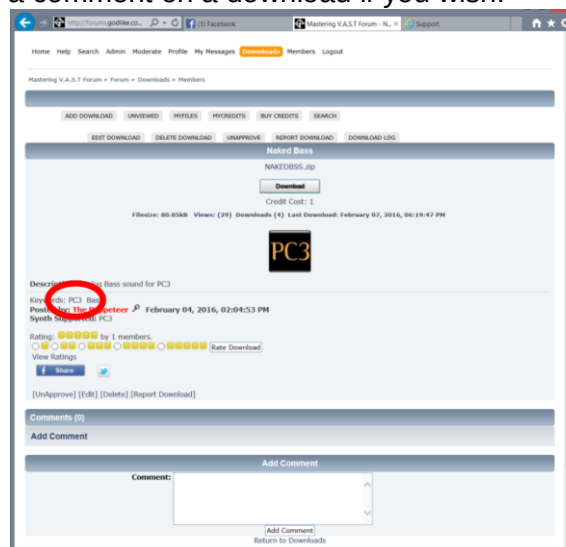
Why do we do this?

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.

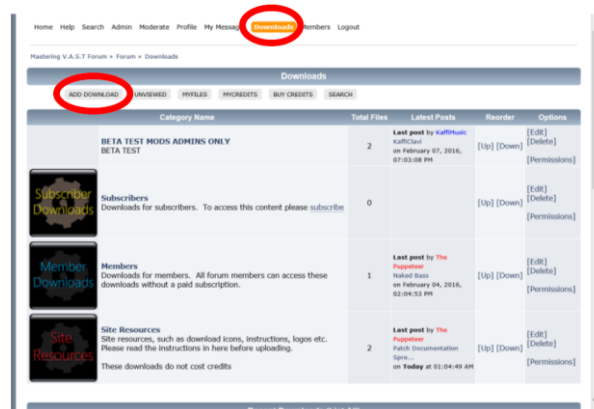


6.2.2.1.5.2 Uploading Files

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.

Powered by EzPortal

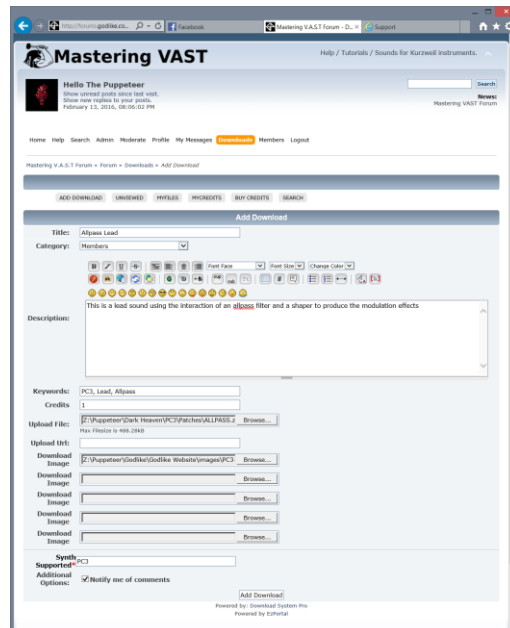
Press the Add Download Button.

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 keyword. 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.



6.2.2.1.5.3 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 subscribers.

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 separately 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. We ain't going to run off with your sounds and build sound sets that we'll sell separately. 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.

6.2.3 « Sons » commerciaux

6.2.3.1	Barb and Co.....	365
6.2.3.2	MEGA PRESET	402
6.2.3.3	« KurzGigPack » de Weisersound.....	404
6.2.3.4	Art of Sound	405
6.2.3.5	Autres	406

6.2.3.1 Barb and Co

http://www.barbandco.com/store/c2/Kurzweil_PC3Le.html

6.2.2.1.1	Electro Drome PC3Le (18€)	365
6.2.2.1.2	Moose Attack soundset PC3/K/Le/A (20€)	369
6.2.2.1.3	VORTEX soundset PC3/K/Le/A (15€)	375
6.2.2.1.4	Keys of Gold soundset PC3/K/Le/A (12€)	377
6.2.2.1.5	Kheops-01 PC3Le (15€)	380
6.2.2.1.6	Kephren PC3Le (15€)	381
6.2.2.1.7	Cobalt PC3Le (25€)	383
6.2.2.1.8	U-Max 101 PC3Le (25€)	392
6.2.2.1.9	Full Pack Pc3Le (~~145€~~ 115€)	402

6.2.3.1.1 Electro Drome PC3Le (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 :

6.2.2.1.1.1	FILTER :	366

6.2.2.1.1.2	EQUALIZER :	366
6.2.2.1.1.3	AUX EFFECTS :	366
6.2.2.1.1.4	The insert effects chains :	366
6.2.2.1.1.5	Controls	367
6.2.2.1.1.6	Programs Lists (fichier PDF)	367

6.2.3.1.1.1 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.

6.2.3.1.1.2 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, bandwidth is 2.5 Oct, gain from -12dB to +12dB
- ✓ HIGH : High shelving EQ, set to 9956 Hz, gain from -12dB to +12dB

6.2.3.1.1.3 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 !

6.2.3.1.1.4 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_FlTrS/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

6.2.3.1.1.5 Panneau de contrôle



6.2.3.1.1.6 Program's Controllers Lists (fichier PDF)

Programs 1-32				Controls				Programs 33-64				Controls			
N°	Program Name	Cat	KB	AFT	PW	MW	Switch	N°	Program Name	Cat	KB	AFT	PW	MW	Switch
1	<i>Sync Wobbles !</i>	Synth	Mono	-	Pitch + LFO	Filter	Octave	33	<i>Belzebuth Lead</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Octave + Multi Mod
2	<i>Bimodal Keys</i>	Clavier	Poly	-	Pitch	Phaser Speed	5 Th	34	<i>Paleo-Tronic</i>	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Amp Mod ON
3	<i>Leadscopy !</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Octave	35	<i>M ind Blower</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave
4	<i>Shaking Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Octave	36	<i>EDM Pulses</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down
5	<i>Attack Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Glide up / down	37	<i>Floating Angels</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Flight Rate	Vibrato ON
6	<i>Faded Glide</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	38	<i>Solid Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Distortion Amount	OSC 2 ON
7	<i>Snap'nd Cracks</i>	Clavier	Poly	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down	39	<i>M os Laboratory</i>	Synth	Mono	-	Pitch	PWM Rate	Interval + OSC 2 ON
8	<i>Attack Brass</i>	Brass	Poly	-	Pitch	Vibrato	Layers Octave	40	<i>EDM Xtra Slide</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Sync Amount	Sub ON
9	<i>Synced Regrets</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Filter + LFO	Layers Octave	41	<i>Throaty Lead</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount	Layers Octave
10	<i>Growing Tech</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter + Mod	Layers Octave	42	<i>Nervous Interval</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Interval
11	<i>Hunter Lead</i>	Lead	Mono	Filter	Pitch	FM Rate	Noise ON	43	<i>Carbon 14</i>	EFX	Mono	-	Pitch	Mod Amount	Layers Octave
12	<i>M onster Stack</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave	44	<i>Spirit Bender</i>	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON
13	<i>Bladder Lead</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Saw Pitch	45	<i>Light M orph</i>	Synth	Poly	-	Pitch	Morphing	Metal Texture
14	<i>Crawling Buzz</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Crawl Speed !	Crawl Texture	46	<i>Lizard King</i>	Bass	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Filter ENV ON
15	<i>Epic Stack !</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amount	Layers Octave	47	<i>Sensible Planet</i>	Synth	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amnt + Wrap	5 th
16	<i>Noisy E-Lead</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Filter	Noise ON	48	<i>Xtrem M ods</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Amnt + Speed	Mod Type
17	<i>Lead O' Sync</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Multi Mod	Octave	49	<i>Skrillead</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amnt + Speed	Layers Octave
18	<i>Dub Strong Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	5 Th	50	<i>Walking Slider</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Glide up / down
19	<i>Bad Bands</i>	Synth	Mono	Vibrato	Pitch	Filter	Band Width	51	<i>Bass O'Tronic</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	5 Th
20	<i>Tetragon Pad</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	Air	52	<i>Polymodal 8</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Vibrato	Octave
21	<i>EDM Storm</i>	EFX	Mono	-	Pitch	FM 1 Rate	FM 2 Rate	53	<i>Sweet Harmonies</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	LFO Speed
22	<i>DSP Falls</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	54	<i>Deep Dive</i>	EFX	Mono	-	Pitch	Frequency	Mod Amount
23	<i>Foam Synth</i>	Synth	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Layers Octave	55	<i>Freq Shifter</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	Mod Amount	Mod Frequency
24	<i>Solo Teeth</i>	Lead	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	56	<i>The 9th Door</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Vibrato	5 Th
25	<i>Shifted Synapse</i>	Synth	Mono	-	Pitch	FM Rate	Octave	57	<i>Snap Brass</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Vibrato	Glide up / down
26	<i>Jack Hammer</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	Layers Octave	58	<i>EDM Sync Slide</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Sync Amount	Glide up / down
27	<i>Wreaked Lead</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Vibrato	Layers Octave	59	<i>Vocod'r Wheel</i>	Pad	Poly	Vibrato	Pitch	Filter	Filter LFO ON
28	<i>Cracker Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	FM Amount + Wrap	60	<i>Single EDM Vox</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Waveshape	Glide up / down
29	<i>Stereo Drome</i>	Clavier	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	61	<i>Perco Squared</i>	Synth	Mono	-	Pitch	Filter	LFO ON
30	<i>E-Vocal</i>	Pad	Poly	-	Pitch	Filter	Vibrato ON	62	<i>Classic Comp EDM</i>	Synth	Poly	-	Pitch	Filter	Layers Octave
31	<i>Shape Lead</i>	Lead	Mono	Vibrato	Pitch	FM Amount + Wrap	Octave	63	<i>Lying EDM M outh</i>	Lead	Mono	-	Pitch	Filter	FM Depth
32	<i>Electro Bass</i>	Bass	Mono	-	Pitch	Filter	Interval	64	<i>E-Tronic Kit</i>	Drums	Poly	-	Pitch	Snares Noise	Clap Filter + Freq

6.2.3.1.2 [Moose Attack soundset PC3/K/Le/A \(20€\)](#)

100 sounds / 35 « Setups »

<https://youtu.be/A09m7NYMCLk>
<https://youtu.be/O8a9FZM3lhw>
<https://youtu.be/3IbArtRm2lw>

Sooo...What is MOOSE ATTACK ?

Moose attack is a collection of pure synth sounds for the Kurzweil PC3 series. You will find 100 patches and 35 « Setups », including virtual analog, FM, hybrid and sampled based sounds. Some of them are original and with some others i tried to match some well known sounds like the classic Elka Synthex laser harp, the brassy sound from Yazoo 'Don't go', etc...

6.2.2.1.2.1	REAL TIME CONTROLS :	369
6.2.2.1.2.2	EFFECTS ??	369
6.2.2.1.2.3	SETUPS ??	369
6.2.2.1.2.4	IS THERE A MANUAL SOMEWHERE ?	369
6.2.2.1.2.5	Controller Mapping	369
6.2.2.1.2.6	Program's Controllers List (fichier PDF)	370
6.2.2.1.2.7	Setup's Controllers List (fichier PDF)	373

6.2.3.1.2.1 REAL TIME CONTROLS :

Most of the sounds have real time controls, so you can change 'on the fly' some parameters like filtering, envelope settings, modulation amounts etc...

I really would like to point out the fact that the PC3 has a cool fonction called 'set controllers', which allow you to save the position of the controlers (faders, wheels and switches values). So you can make your own patches from mines, without going into the deep VAST synthesis ! Just hit the 'edit' button, scroll to 'SetCTL', adjust to taste, hit the soft button under 'SetCTL', rename, save and voila !

You have just made a new sound....

The 'Info' pages have been filled with all what you need to know for tweaking, and some sounds have additionnal infos too...

6.2.3.1.2.2 EFFECTS ??

All the sounds have an editable insert effect, mostly a chorus-delay-reverb. Basses and drums sounds have a compressor. Some of the « Setups » use a side-chain compressor to make the riff 'pumps' !

6.2.3.1.2.3 SETUPS ??

In addition to these programs, i made 35 « Setups » :

10 of them are 'arpeggios' « Setups », with a riff on the left hand, the 25 others are done with layering and « Split points » but no arpeggios.

6.2.3.1.2.4 IS THERE A MANUAL SOMEWHERE ?

Of course ! You have a PDF file here, optimized to be printed. You will find all what you need, the programs and « Setups » list, the real time controls list and other useful infos.

And remember that the info page in the PC3 has been filled !!!

6.2.3.1.2.5 Controller Mapping (Fichier PDF)

Idem § 6.2.3.1.4 ci-dessous

6.2.3.1.2.6 Program's Controllers List (fichier PDF)

		Real Time Controls												
		Controlers			Sliders									
Patch N°	Patch Name	A-Touch	ModWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	EFFECTS
1025	3 OscBrass		Filter	Osc3 Octave	Resonance	Detune + PWM	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1026	BoomBass	Vibrato	Filter	Sub ON	Resonance					Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1027	C64 Sid		PWM Depth	Sub ON	PWM Speed	FilterLFODepth	Attack	Decay	Release	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1028	ClockSourced		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1029	ClubBass		Filter	Sub ON	Resonance					Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1030	D50 Tinewave		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1031	DigitalWave	FM ratio	Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1032	PolyBrass		Vibrato	Osc2 Octave	Resonance	Detune	Attack	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1033	Whistlers		Attack Time							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1034	FM Keyboard		Vibrato	Osc4 Octave						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1035	DX-Sixstring		PitchShift							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1036	Silent Hell		Pad Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1037	FM Board	FM ratio	Vibrato		Osc1 PitchShift					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1038	Vokoder		Vibrato	Osc 1 & 3 Off						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1039	FM Strings	FM ratio	Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1040	Formant Mod2		PitchShift		Osc2 PitchShift					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1041	SolarImpulse		PitchShift		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1042	Hard Bell		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1043	Hard Solo	Vibrato	HardSyncDepth							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1044	Harshed Vox		Vibrato		Osc 1 PitchShift	LFO1 Speed	LFO2 Speed	Shaper Amount		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1045	Project-X		FM Amount							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1046	HS Unison		FilterLFODepth		Resonance	LFO Speed				Delay Feedback	Delay Time	Delay Mix	Dist Gain	Comp / Disto / Ch-Delay
1047	HybridSynth		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1048	JunoBass		Filter											Stereo Chorus
1049	ColdVox		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1050	MetalBar	FM ratio	Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1051	Metallic BPF		Shaper Amount		Osc 1 PitchShift	Osc 2 PitchShift	Osc 3 PitchShift			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1052	Modular	Vibrato	FilterLFODepth		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1053	Parallax VCF		Vibrato		Resonance	Attack	Decay	Release		Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1054	Pop Bass		Vibrato							Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor

		Real Time Controls													
		Controlers			Sliders										
1055	ProphetVSPad		Vibrato		LFO Speed						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1056	LinearArithmetic		Vibrato								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1057	PulsarFrequency		OSC 2 PitchShift		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1058	P-Sequencer		Vibrato		F-Separation	LFO Speed								Delay time	Sync MultiTap
1059	WarmBass		Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1060	RingModVocal		Vibrato		Osc 2 PitchShift						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1061	DetuneBass		Filter		Resonance	Detune					Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1062	SingleSynth		Vibrato	OSC 2 Octave Shift	Osc 2 PitchShift	OSC 2 Mix	Resonance	Attack	Decay	Release	FilterLFODepth	LFO Speed	Delay time		Sync MultiTap
1063	Liquido		Filter								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1064	Stepped Pad		Vibrato		LFO Speed						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1065	TranceSuperSaw		Filter	FilterLFO	Resonance	Dry Mix	Detune				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1066	Traveller	Filter	Filter		Resonance	OSC1 Detune	OSC2 PWM Depth				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1067	TwinsChord	Vibrato	FilterLFODepth	Osc 2 Pitch	LFO Speed						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1068	VA Autobahn	Vibrato	Filter		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1069	PulseBass		Filter	OSC2 Octave Shift	Resonance	PW								Delay time	Sync MultiTap
1070	IronBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1071	FunBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1072	FilterBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1073	OctaveBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1074	ChorusBass	Vibrato	Filter		Resonance										Stereo Chorus
1075	ShortBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1076	ClosedBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1077	AgressiveBass	Vibrato	Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1078	PulseControl		Filter	OSC2 Octave Shift	Resonance	PWM Depth	Osc 2 Mix	PW			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1079	CS80 Mono	Filter + Amp	Vibrato								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1080	DetunedBrass		Filter		Resonance	Attack	Decay	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1081	ST-01 DigDug		Filter			Detune	Allpass Filter	Decay			Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1082	GliderRider	Vibrato	Filter	OSC2 Octave Shift	Resonance	Detune					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1083	HPF Synth		Filter		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1084	OldSquares		Filter		Resonance	Osc1 PW	Osc2 PW	Dry Mix			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1085	VA Pad		Filter		Detune	Attack	Release								Stereo Chorus
1086	Polysynth		Filter		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1087	Resopad		FilterLFODepth		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb

		Real Time Controls													
		Controlers			Sliders										
1088	ReversedFilter		Filter		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1089	RingBass	Vibrato	Filter		Resonance	Attack	Decay	LFO Depth			Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1090	SoftBrass		osc2 5th Shift		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1091	TimbaSplit		R-FilterLFODepth		R-Filter						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1092	Syncsolo	Vibrato	Filter		Resonance	HardSyncDepth					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1093	The beast		LFO1 Pitch		LFO2 Speed	LFOHardSync	PW				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1094	VCF Snap		PitchShift								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1095	Velo LPF		Filter	FilterLFO	Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1096	T-Pad		Vibrato		Filter Width						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1097	Yazoo		Filter								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1098	Synthex RDV		Filter								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1099	JunoPad		Vibrato	Sub Octave Shift	Resonance	Attack	Release	FilterLFODepth	LFO Speed						Stereo Chorus
1100	Metal Hit !		Filter								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1101	TayBox		Vibrato								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1102	MagicFly		FilterLFODepth	Osc1 Octave Shift	Resonance	PWM Depth	PW				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1103	YazooBass		Filter		Resonance	PWM Speed					Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1104	Sine X-treme		PitchLFODepth								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1105	Dan Bass		Filter		Resonance						Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1106	LowStrings		Vibrato								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1107	Enjoy !		Filter (LPF)		Resonance	HPF Level	LPF Level	HPF Filter			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1108	Polysynth2		Filter	Dry On	Resonance	Detune					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1109	12bits Vox		Vibrato								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1110	SendMeAnAngel		Filter		Resonance						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1111	RoundBass	Vibrato	Filter	Osc 1 Shift 5th	Resonance	Sub Mix	PWM Depth				Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor
1112	TwinPhaser	Filter	FilterLFODepth		LFO Speed						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1113	AllPassMachine		FilterLFOspeed								Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1114	Sine Kick				Impact	Filter	Pitch								Kick Compressor
1115	WoopWoop		ShaperLFO		FM ratio						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1116	Snare				Impact	Low Freq	Sample Level	Sample Pitch	Eq Boost	Eq Freq				Reverb level	Little Booth
1117	Snare2				Impact	Low Freq	Sample Level	Sample Pitch	Eq Boost	Eq Freq				Reverb level	Little Booth
1118	Snare3				Impact	Low Freq	Sample Level	Sample Pitch	Eq Boost	Eq Freq				Reverb level	Little Booth
1119	HiHat			Sample ON											
1120	808Kick				Impact	Sine Level	Sine Freq				Attack time	Release time	Threshold	Ratio	Compressor

		Real Time Controls												
		Controllers			Sliders									
1121	Polysynth3		Filter	HPF On	Resonance	Attack	Release	PWM+Detune	Dry Level	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1122	3 Squares		Filter	Osc 1 & 2 Octave	Resonance	PWM Depth	PW	Attack	Release	Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1123	90' Kombi		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb
1124	TheRingNoise		NoisePitch		Resonance	Attack	Release			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	Chorus / Delay / Reverb

6.2.3.1.2.7 Setup's Controllers List (fichier PDF)

		Real Time Controls												
		Controllers			Sliders									
Setup n°	Setup Name	Arp	Switch	Mod Wheel	A	B	C	D	E	F	G	H	I	SETUP TYPE
1025	D'Station	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1026	Magic Space	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1027	Electron	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1028	Machines	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1029	Vocal Wave	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1030	Don't go	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1031	Cooler than u !	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1032	Rendez Vous 4	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1033	Dear Rob	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1034	Soundtracks	ON	Kick On	Hihat level	Arp duration	Tempo				Steps levels				Arpeggio
1035	D50 Dual Mode	OFF												Layering
1036	Large pad	OFF												Layering
1037	I hear voices !!	OFF												Layering
1038	Sleepy Hollow	OFF												Layering
1039	Kraft Robot	OFF												Layering
1040	FM World	OFF												Layering
1041	LightWave	OFF			!! SEE PROGRAM PAGES FOR AFFECTATIONS !!									Layering
1042	MonoSplit	OFF												Layering
1043	Space Traveller	OFF												Layering
1044	Planet Earth	OFF												Layering
1045	Hollow Vax	OFF												Layering
1046	Just Bass	OFF												Layering
1047	Pluck In	OFF												Layering
1048	Close To Nothing	OFF												Layering
1049	Bounce	OFF												Layering
1050	6 Sqs whistling	OFF												Layering
1051	Synthex Split	OFF												Layering
1052	Moose Kit	OFF												Multi Split

		Real Time Controls												
		Controlers			Sliders									
Setup n°	Setup Name	Arp	Switch	Mod Wheel	A	B	C	D	E	F	G	H	I	SETUP TYPE
1025	D'Station				Seq1	ProphetVSPad	Snare	FilterBass	Parallax VCF					
1026	Magic Space				Seq4Pan	MagicFly	Snare2	VeloLPF	PolyBrass					
1027	Electron				Seq2Pan	T-Pad	YazooBass	SingleSynth	Snare2	TranceSuperSaw				
1028	Machines				Seq4Pan	GliderRider	ReversedFilter	VA Pad						
1029	Vocal Wave				Seq1	ClosedBass	LowStrings	Snare2	PolySynth	Whistlers				
1030	Don't go				Seq3Pan	Yazoo	YazooBass	Snare3	VA Pad					
1031	Cooler than u !				Seq2Pan	YazooBass	PulseControl	Snare2	12bits Vox	PolySynth				
1032	Rendez Vous 4				Seq4Pan	3 OscBrass	FunBass	Liquido	Snare2	TheRingNoises				
1033	Dear Rob				Seq4Pan	Snare2	RoundBass	Enjoy !	SolarImpulse					
1034	Soundtracks				Seq4Pan	HarshedVox	Snare2	Tinewave	ST-01 DigDug					
1035	D50 Dual Mode				LinarArithmetic	Metal Hit !	Toy Box							
1036	Large pad				LowStrings	LowStrings	JunoPad							
1037	I hear voices !!				90' Kombi	LowStrings	ProphetVSPad							
1038	Sleepy Hollow				PolySynth3	FM Strings	Silent Hell							
1039	Kraft Robot				PulseControl	VCF Snap								
1040	FM World				SolarImpulse	FM Board	Hard Bell							
1041	LightWave				P-Sequencer	T-Pad	HPF Synth							
1042	MonoSplit				Modular	HS unison	GliderRider							
1043	Space Traveller				T-Pad	ResoPad	JunoPad							
1044	Planet Earth				FM Strings	HPF Synth	PolySynth3							
1045	Hollow Vox				Whistlers	Whistlers	12bits Vox							
1046	Just Bass				YazooBass	Juno Bass	YazooBass							
1047	Pluck In				OldSquares	Whistlers	DX-Sixstring							
1048	Close To Nothing				RingModVocal	Traveller	RingBass							
1049	Bounce				Traveller	P-sequencer	PulseControl							
1050	6 SqrS whistling				3 Squares	3 Squares	Whistlers							
1051	Synthex Split				Synthex RDV	LowStrings	VA Pad							
1052	Moose Kit				Sine Kick	808Kick	Hihat	Snare	Snare2	Snare3	WoopWoop	VCF Snap	Sine X-treme	The Ring Noises

6.2.3.1.3 [VORTEX soundset PC3/K/Le/A \(15€\)](#)

50 sounds / 10 « Setups »

VORTEX is a brand new soundset for the Kurzweil PC3 synthesizers line. Yes, i call them "synthesizers" because there is more power and flexibility in the PC3 line than any other hardware synths.

<https://youtu.be/8KlnBbkr-JA>

<https://youtu.be/Hny7gzHXmuY>

Before going further, please check out your Operating System version because Vortex will NOT run with OS older than V2.0.

You can easily update your system from Kurzweil Music System site.

VORTEX provides 50 new programs and 10 « Setups » including arpeggios and « Riffs », « Split » and layered sounds.

This bank is more oriented 'modern synth sounds', with big stacked detuned programs, using a trick coming from the analog modular world called 'saw animator'.

It gives a more natural sound, less predictable and in a way fatter. Of course, in VORTEX, other synthesis functions are used like PWM, serial and parallel filtering, crossmodulation, frequency modulation, ring modulation, bit crushing, EQ's, etc.....

The overall volume has been adjusted to suit the PC3's presets.

You can download a PDF file here showing the list of programs, effects, « Setups » controllers affectations.

It is optimized to be printed and don't forget to check the info page on your PC3 too.

With the V2.0 update, you can now set controllers affectations 'on the fly' !

All sounds programmed by Stephane 'Barb' Garganigo

6.2.2.1.3.1	pc3-to-pc3le controller-mapping (Fichier PDF)	375
6.2.2.1.3.2	Controllers List (fichier PDF)	375

6.2.3.1.3.1 [pc3-to-pc3le controller-mapping \(Fichier PDF\)](#)

Voir § « Keys of Gold soundset » § 6.2.3.1.4 ci-dessous (Idem)

6.2.3.1.3.2 [Program's Controllers List \(fichier PDF\)](#)

		Real Time Controls												
<u>Page 1 : 1025-1058</u>		Controlers			Sliders									
Patch N°	Patch Name	A-Touch	ModWhe el	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I	EFFECTS
1025	<i>DirtySolo</i>		Vibrato	Sub -1						Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1026	<i>PolyStack</i>		Vibrato	Sub -1	Resonance	Filter LFO				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1027	<i>SmallStone</i>				Phaser Speed					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1028	<i>Diver</i>		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1029	<i>FunkyBass</i>		Vibrato		Resonance	Detune								
1030	<i>Strange</i>		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1031	<i>NoisyStack</i>		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1032	<i>Cursed</i>		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1033	<i>T Boss</i>		Filter		Resonance									
1034	<i>PhaseShifter</i>		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1035	<i>Dreams</i>		Vibrato		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1036	<i>Pump</i>		Filter		Detune	Osc Mix								
1037	<i>Saturate</i>		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1038	<i>HollowSynth</i>		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1039	<i>SubOscBass</i>		Filter	Sub -1	Resonance	Detune								
1040	<i>Z-Bees</i>									Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1041	<i>OB King</i>		Filter		Resonance	Detune				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1042	<i>Tronic</i>		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1043	<i>FeedBacker</i>		Filter											<i>Chorus / Laserverb</i>
1044	<i>Unison</i>		Vibrato		Detune					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1045	<i>Eden</i>		Shaper		Osc 1 Pitch	Osc 2 Pitch				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1046	<i>Derezzed</i>		Filter		Resonance					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1047	<i>Spiral</i>		LFO speed		OSC 1 Pitch					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1048	<i>MonsterSynth</i>		Filter							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1049	<i>Magdalena</i>									Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1050	<i>MarbleMadness</i>		Filter Separation							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1051	<i>Stalker</i>									Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1052	<i>MetalBreath</i>		LFO speed		OSC 1 Pitch					Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1053	<i>MS-20 Vocal</i>		Env Int		Formant	Xmod depth	Xmod speed			Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1054	<i>Spawn</i>		Vibrato							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1055	<i>Dawn</i>		Osc1 Pitch		Osc 2 Pitch									<i>Laserverb / Flanger / Hall</i>
1056	<i>FunFactory</i>		Amp LFO		Reso Width	Filter LFO	Noise Level							<i>Compressor / Reverb</i>
1057	<i>WTF !</i>		Osc1 Pitch							Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>
1058	<i>R-Type</i>		Filter		Resonance	Shaper				Chorus level	Delay Time	Delay Level	Reverb level	<i>Chorus / Delay / Reverb</i>

6.2.3.1.4 [Keys of Gold soundset PC3/K/Le/A \(12€\)](#)

- ✓ 12 Rhodes sounds
- ✓ 7 Wurlitzer sounds
- ✓ 8 Acoustic pianos sounds
- ✓ 6 Clavinet sounds

https://youtu.be/8T_iy7S3d2Y
<https://youtu.be/L7Vq7zmkQAs>

This set will provide alternate instruments, with different sounding characteristics from the stock presets.

Models have been created using VAST synthesis, mainly based on the ROM samples and the user can adjust those models using the sliders and can shape the sounds.

For the Rhodes and Wurly you can adjust the hammers noises, the tines level, the release pedal noise, the mic overdrive (Rhodes only) and you have adjustable EQ's and reverb. Tremolo speed and depth is also user programmable...

On the acoustic piano, you can adjust the hammers noises, the release pedal noise, the sympathetic resonance level (+ tuning), the tuning of the alternate string and its level and some filters to cut high and low frequencies. You have access to time and level parameters for the reverb.

And for the clavinet, depending of the sounds you can adjust the attack and release noises, the frequency, the frequency width and lfo speed for the "wahwah" effect. You also have control of a 3 band EQ and can adjust the reverb level.

Don't be afraid, "Keys of Gold" is provided with a PDF file so you can see all the parameters affectations for the PC3/PC3K and the PC3Le.

Controls List (Fichier PDF)

		Controlers		Sliders / knobs								
Kurzweil PC3/PC3K		MWheel	Switch	A	B	C	D	E	F	G	H	I
Kurzweil PC3Le		MWheel	Sw1	1	2	6	7	8	10	4	9	5
1	Pure Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
2	"Regulate" Rhds	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
3	Natural Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
4	Fender Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
5	Stereo Suitcase	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
6	Bright Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
7	Hard Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
8	Warm Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
9	Noisy Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
10	Soft Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
11	Tines Rhodes	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
12	Faz Rhodes	Phaser Depth	Compressor	Phaser Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise	Mic Overdrive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
13	Natural Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
14	Bright Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
15	Chorused Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
16	Hard Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
17	Attack Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
18	OD Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
19	Mellow Wurly	Tremolo Depth	Compressor	Tremolo Speed	Hammer level	Tines Level	Release Noise		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
20	Natural Ol'Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
21	Piano + Choir	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Choir Level	Alt String Level		High Cut	Reverb Time	Reverb Level
22	Mellow Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
23	Distant Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
24	Saloon Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
25	Trouble Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
26	Compress Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
27	Mad World Piano	Sympathic Tuning	Compressor	Hammer Level	Release Pedal	Sympathic Reso	Detune	Alt String Level	Bottom Cut	High Cut	Reverb Time	Reverb Level
28	Screamin' Clav'	Vibrato	Compressor	BP Width	BP Freq			Drive	EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
29	Pure Clavinet	Vibrato	Compressor	Attack Level	Release Level				EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
30	Cyclic Clavinet	Vibrato	Compressor	Wah Speed	Wah Depth	Wah Frequency	Wah Width		EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
31	Stereo Clavinet	Vibrato	Compressor	Attack Level	Release Level				EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
32	Vel Clavinet D6	Vibrato	Compressor	Attack Level	Release Level				EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb
33	M-Tron Clavinet	Vibrato	Compressor	BP Width	BP Freq	M-Tron Mix			EQ Low	EQ Mid	EQ High	Reverb

pc3-to-pc3le Controller-mapping

	PC3 or INFO	PC3LE	
Slider A	6	14	Knob 1
Slider B	13	15	Knob 2
Slider C	22	19	Knob 6
Slider D	23	20	Knob 7
Slider E	24	21	Knob 8
Slider F	25	23	Knob 10
Slider G	26	17	Knob 4
Slider H	27	22	Knob 9
Slider I	28	18	Knob 5
	14	16	Knob 3
	15	24	Knob 11
	16	25	Knob 12
	17	26	Knob 13
	18	27	Knob 14
	19	28	Knob 15
Switch SW	29	80	Switch 1
	70	88	Switch 8
	71	87	Switch 7
	72	89	Switch 9
	73	86	Switch 6
	88	90	Switch 10
	92	81	Switch 2
	93	83	Switch 4
	94	85	Switch 5
	95	82	Switch 3

6.2.3.1.5 Kheops-01 PC3Le (15€)

K-Plugs Serie / 64 sounds
Welcome to the K-plug's !

Teazser : <https://youtu.be/o7uZVULF2mo>

Demo : <https://youtu.be/Qy-pF04qi64>

Kheops-01 is the first tool of a new concept called the K'Plug's

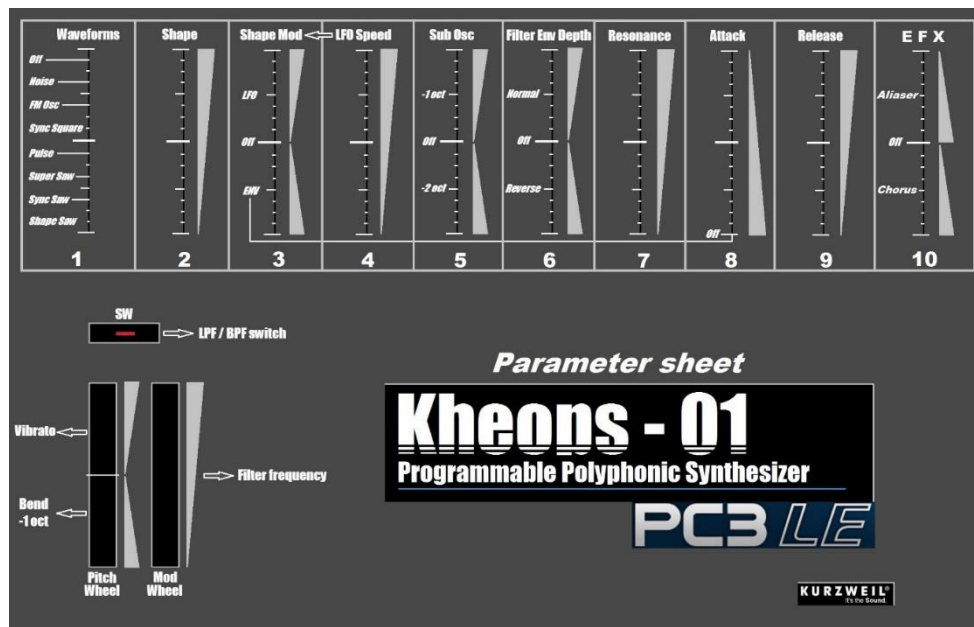
A K-Plug is basically an optimized program that allow you to make new sounds only with the PC3's controllers.

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.

Now let's come back to Kheops01...

Kheops01 is a programmable virtual analog monophonic / polyphonic synthesizer with multiple waveforms variations and modulations, a 2 mode filter, a sub oscillator and a basic effect section.

Parameters



6.2.3.1.6 Kephren PC3Le (15€)

K-Plugs Serie / 65 sounds

https://www.barbandco.com/store/p6/Kephren_PC3Le.html

Kephren is a programmable virtual analog monophonic / polyphonic synthesizer with a synthesis structure close to what you could find on some classic 80's polysynths.

Two programmable / switchable on the fly effects have been added.

It comes with 65 presets and works only on the PC3Le, because of Le's great controllers layout...

K-Plug's part 2 !

Kephren is the next step of the K-Plug's concept.

A K-Plug is basically an optimized program that allow you to make new sounds only with the PC3'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.

Let's have a look at Kephren's parameters...

Oscillators section :



This section brings two separate and programmable oscillators.

Osc 1 has a structure close to the one you could find on Roland(tm) juno serie.

You can select SAW and / or PULSE (with PW and PWM) wave at the same time. The levels have been adjusted to give you "saw animation" when both waves are selected.

It means you will have a resulting waveform sounding like two detuned (or frozen in any position !) sawtooth, depending on the PulseWidth or Pulse Width modulation settings.

A Sub oscillator is also available at -1 octave and you can choose between a SINE wave for a light sub effect or a SQUARE wave for the classic effect.

OSC 2 allows you to add a SAW or SQUARE wave to the first oscillator. This oscillator can be tuned from -2 oct to +2 oct from OSC 1 and can be slightly detuned with a dedicated knob.

A ring modulator has been added, it works by taking the SQUARE wave from OSC 2 and ringmodulated it with the SAW and / or PULSE from OSC 1. It's good for bell type sounds and other out-of-tune effect. Note that the sub oscillator is not affected by the RingMod, so you always have a tuning reference...

The RingMod needs two sources to work, the SQUARE wave from OSC 2 always feeds one of the source, but if you switch off SAW and PULSE from OSC 1, the RingMod will stay silent. The last thing to know is that you can still add the SAW or SQUARE wave of OSC 2 in the mix, nice for fattening the sound...

Keyboard mode :

Kephren allows you to switch between monophonic or polyphonic mode, and of course this parameter is saved with your sound.

Efx 1 / Efx 2 :

You have two separate effects available in serial. They are fully adjustable in the parameter's page once you hit the 'edit' button.

You can still switch them ON / OFF on the fly and save everything in one second ! Realtime you said ?

Kephren comes with built in chorus / delay, but others effects may be found in future updates...

Other functions :

As stated above, OSC 2's frequency can be adjusted, note that you have the zero point when the knob is at 12 o'clock.

Same thing for the Pulse Width of Osc 1, you have a perfect square wave at middle position, so the width goes from -50 % to + 50 %.

The Pulse width Modulation knob goes from 0 to + 50 %, so in conjunction with the Pulse Width you can experiment a lot of PWM effects...

I added a noise generator with an adjustable volume so you can add a little bit of 'dirt' into your sound or use only the noise as a source for wind, seashore and other stuffs.

There is a glide function which can make frequency sweeps (+/- 1 octave) and the speed is controlled by the decay section of the envelope. I first used the attack segment but i had better results with the decay one.

Note that the glide affects only OSC 1. I did it this way because i was thinking of making brass sounds with one of the oscillator beeing stable while the other sees his frequency changes in time.

You can have interesting results too using the glide function in ringmodulation...

So it's time for experiments !

Envelope

The envelope is an ADSR type envelope, it affects the amplitude and the filter of the sound and you can control the attack time, the decay time, the sustain level and release time.

As you may know, there is no controllable sustain in Kurzweil VAST so i used a trick. This trick can bring little 'clicks' or 'pops' in the tail of the release segment in some conditions.

If you hear some, just lower a bit the sustain level.

Filter

Kephren uses a 24 dB/Oct Lowpass filter with a 100 % keyboard tracking. You can control the filter frequency, the resonance and the envelope generator intensity.

The envelope intensity can be adjusted in positive or negative, with no action when the knob is at center position.

Note that the you only have attack, decay and release signal from the envelope to the filter.

The sustain level is achieved with filter frequency and envelope generator adjustments.

The last control you have for the filter is the LFO.

LFO

The LFO is a freerun SINE wave and it has a dedicated speed knob

It is spread across the synthesis engine and controls the oscillators frequencies for vibrato, the PULSE wave of OSC 1 for pulse width modulations and the filter for filter sweeps.

Programming

Well, there is nothing much to say about the programming method of Kephren. It's a virtual analog synthesizer and you can adjust all synthesis parameters with the left panel of the PC3Le.

If you want to adjust the effects, just hit the edit button and you will enter the parameters pages. Scroll down to the effects settings and make the adjustments.

BTW you can make adjustments for the synthesis parameters too...



Polyphony

Unfortunately Kephren uses a lot a DSP processing and i really wanted to give you something fun to use.

The main drawback is about polyphony because you will have about 5 voices left and sometimes 4.

Well we have examples of classic polysynths that have from 4 to 6 voices polyphony...

It can be a problem for some who wanted to use Kephren in multitimbral or setup mode, so beware of this !

Personnaly i mainly do multitracking in my DAW, i barely use the multitimbral mode.

And one last thing, i didn't program any velocity in Kephren because all the vintage synths i used didn't have it. I never thought something was missing, it's a personal choice...

Beside this i hope you will have fun exploring this synthesizer.

If you like Kephren, spread the word, not the file !

All sounds programmed by Stephane 'Barb' Garganigo

6.2.3.1.7 Cobalt PC3Le (25€)

https://www.barbandco.com/store/p35/Cobalt_PC3Le.html

K-Plugs Serie

90 sounds / 24 init's based on 24 algorithms

Only for the Kurzweil PC3 Le

<https://soundcloud.com/garganigostephane/cobaltledemo>

https://www.youtube.com/watch?time_continue=103&v=7GPo9oDrQNs

A K-Plug is basically an optimized program that allow you to make new sounds only with the PC3'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.

K-Plug's part 3 !

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.

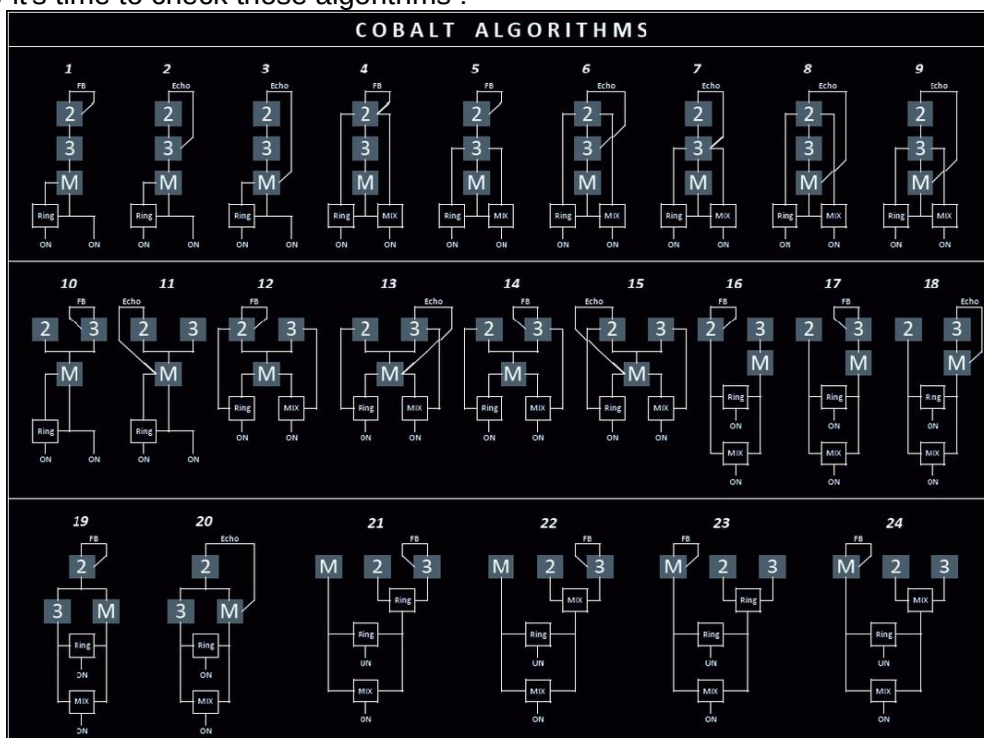
Example of a patch naming using algorithm 18 :

```

ProgramMode XPMst      User B:28      #Ch:1
+1179 ALG17S- INIT
+1180 ALG18 - INIT
+1181 ALG19S- INIT
Octav-|Octav+|Panic |Info |XPose-|XPose+

```

Ok, now it's time to check those algorithms :



6.2.2.1.7.1	Feedback / Echo ?	385
6.2.2.1.7.2	Reading / understanding the algorithms	385
6.2.2.1.7.3	3 operators	386
6.2.2.1.7.4	Cobalt PC3 Le control panel :	387
6.2.2.1.7.5	Troubleshootings :	389
6.2.2.1.7.6	COBALTALGORITHMS (fichier pdf)	389

6.2.3.1.7.1 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 !

Unfortunately 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'....

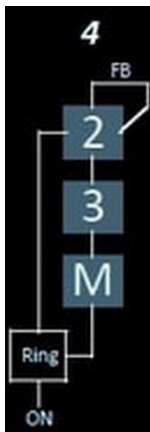
It's very important to say that the pure copy is of course linked to the original parameters control wise !

If you change something in the original, the copy will have the same modifications.

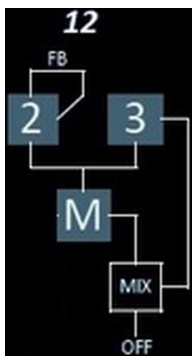
The result is not so far to what you would get with a real feedback.....!

6.2.3.1.7.2 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. Its 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 !!!

6.2.3.1.7.3 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 its frequency with fader A, you don't have access 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 access 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 controllable fm synth with 3 operators is the good compromise between complexity and fun....

6.2.3.1.7.4 Cobalt PC3 Le control panel :



RINGMOD / 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.

MONO

Switch the keyboard to a monophonic or polyphonic response.

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.

NOISE

Switch the noise source ON.

The frequency is controlled by the Master OP frequency button.

The resonance is controlled by the feedback / echo button.

You can send the envelope to the noise frequency with the FB / ECHO button.

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.

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 button to set the amount.

CARRIER 1 / 2 SHAPE

FM synthesis uses usually sinewaves but with this parameter you can "break" the waveform.
At full left, you have the original waveform and at full right 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.

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 :

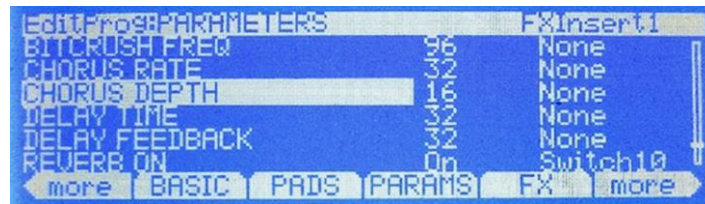
BITCRUSH -> CHORUS -> DELAY -> REVERB

You can switch on the fly each effect block with the dedicated buttons.

If you want to dig the effects parameters, just hit the 'EDIT' button and scroll down to the effects settings.

Adjust to taste the values, and when you're done don't forget to save !

Here is what the effects part looks like :



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 this year, 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.

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.

6.2.3.1.7.5 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 only 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.

Polyphony drop :

The PC3 Le has 64 voices of polyphony, meaning you can play 64 voices at the same time if the sound you are playing uses only 1 layer. With Cobalt, the FM sound engine uses 3 to 10 layers at once !!!

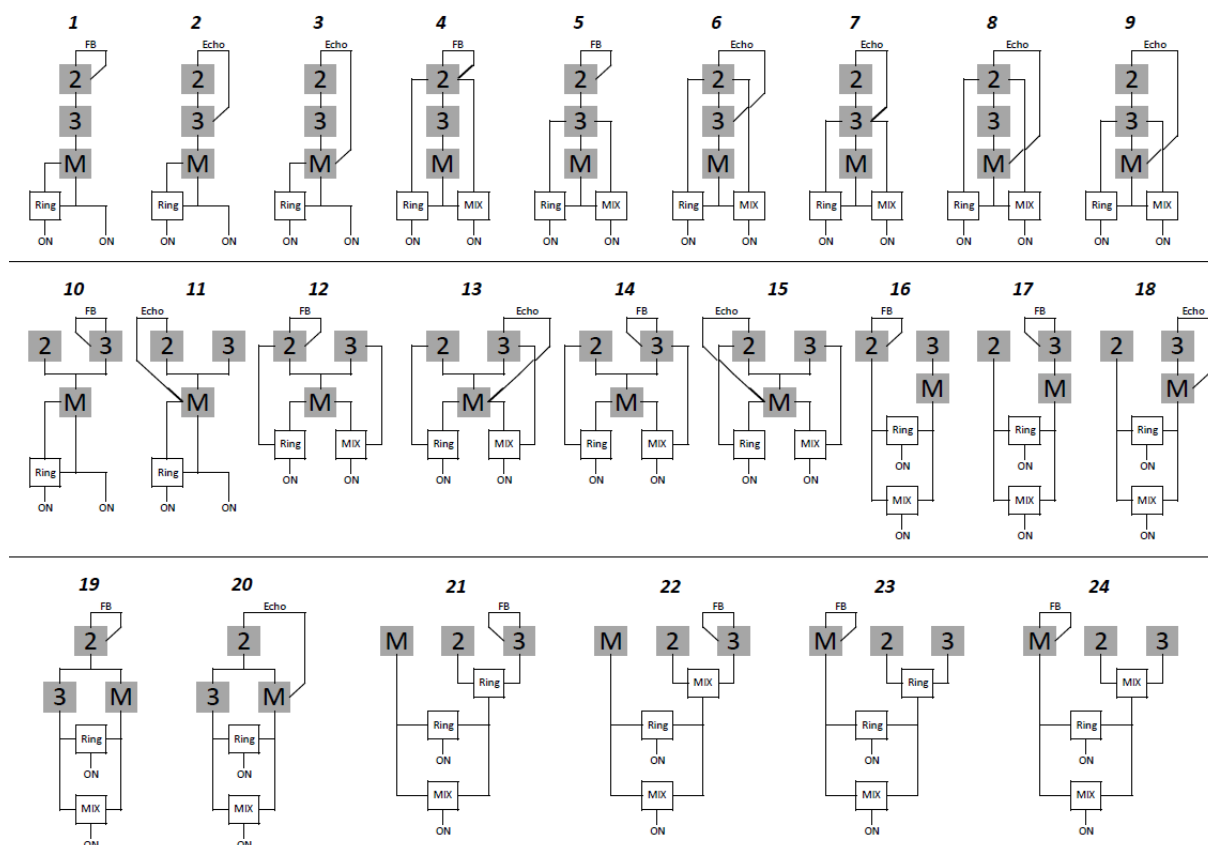
So you will be able to play 21 to 6 voices at max, depending on the algorithm.

Thanks a lot for coming here and reading !

Once again, if you like this product, spread the word, not the file.....!!!

All sounds programmed by Stephane 'Barb' Garganigo

6.2.3.1.7.6 ALGORITHMS (fichier pdf)



6.2.3.1.7.7 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

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

Value	Note	Frequency
101	C#7	2217
100	C7	2093
99	B6	1976
98	A#6	1865
97	A6	1760
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
38	A#1	58
37	A1	55
36	G#1	52
35	G1	49
34	F#1	46
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

6.2.3.1.8 [U-Max 101 PC3Le \(25€\)](#)

K-Plugs Serie

76 presets / 48 inits based on 24 type of filters

<https://soundcloud.com/garganigostephane/umax-101-pc3le-demo>

K-Plugs part 4 !

6.2.3.1.8.1	The next step to program a VAST instrument...	392
6.2.3.1.8.2	U-Max 101 sound engine spec's :	392
6.2.3.1.8.3	Reading / Understanding the INITS	393
6.2.3.1.8.4	Programming the U-max sound engine	394
6.2.3.1.8.5	U-Max 101 and polyphony	395
6.2.3.1.8.6	To conclude...	395
6.2.3.1.8.7	Presets list & description (fichier pdf)	396
6.2.3.1.8.8	Parameters list and description (fichier pdf)	399
6.2.3.1.8.9	'INIT' filters list and description (fichier pdf)	401

6.2.3.1.8.1 [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.

6.2.3.1.8.2 [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.

6.2.3.1.8.3 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.

```

Misc                               *Ch31
*1036 UMX-L18-U
*1037 UMX-H18-U
*1038 UMX-N12+H12-V
*1039 UMX-H12-U
*1040 UMX-L12+B6-U
c Info Xpose Xpose

```

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 !

6.2.3.1.8.4 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 absolutely 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 :

```

EditProgPARAMETERS                               Prog1
Filter Attack                                     22      Knob6
Filter Decay                                      63      Knob7
Osc 2 -> Filter Modulation                        0       MIDI 31
Drive                                             37      MIDI 75
Wet/Dry Mix                                      104     None
Chorus Mix                                       On      Switch9
more BASIC PADS PARAMS FX more

```

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...

6.2.3.1.8.5 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 !!!

6.2.3.1.8.6 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

6.2.3.1.8.7 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 ambient 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 ambient 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 character 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	Ambient tubular sound, remind me some PPG textures...

Patch N°	Patch Name	Filter used	Velocity	Keyboard Mode	Description
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
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

Patch N°	Patch Name	Filter used	Velocity	Keyboard Mode	Description
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 inspired 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 !

6.2.3.1.8.8 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
Oscillator 2	Sub OSC Width	Change the Sub oscillator waveform from square to pulse 30%
	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 bandwidth 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
<i>Effects Section</i>	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

6.2.3.1.8.9 '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 bandwidth	4 blocks twinpeaks w/separation
2P2	Twinpeaks filter 2	2 peaks filter with separation set to 2400 cts and adjustable bandwidth	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 bandwidth - 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 bandwidth	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 bandwidth	1 block highpass + 2 blocks allpass in serial
A18	Allpass 18dB/Oct	Phaser type filter with adjustable bandwidth	2 blocks allpass + 1 block allpass in serial
A12	Allpass 12dB/Oct	Phaser type filter with adjustable bandwidth	2 blocks allpass

6.2.3.1.9 [Full Pack Pc3Le \(145€ 115€\)](#)

Complete collection for the Kurzweil PC3Le
542 sounds / 45 « Setups »

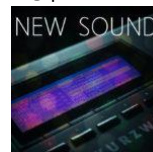
6.2.3.2 MEGA PRESET

http://megapreset.com/?download_category=kurzweil-pc3k

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

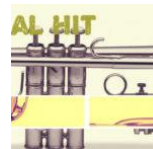
This is power hits, and impacts for Your Kurzweil. Greate set: stabb, chords, and more sounds.

✓ [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"

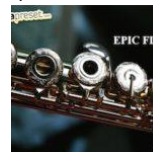
✓ 6 Layer HD Natural Sounds.

16 MB Wave Sample.

Variation button = "Frullato"

1 Assignable Sw – Glissando

\$30



Atmospheric Pad

[Over 120 MB Atmospheric Pad](#)

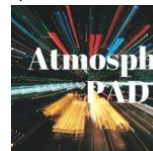
Best sounds for Movies!

✓ 30 Program

✓ 4 Multi Setup

Kurzweil PC3K, Forte SE, Forte

\$30

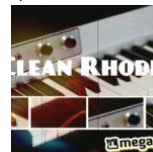


Clean Rhodes

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!

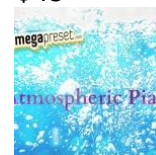
\$47



Atmospheric Piano

\$45

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

**Mega Brass**

\$35

New HD Samples!

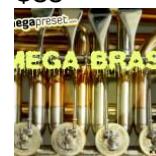
If you are not impressed by acoustic brasses in your PC3K we have something special for you. The bundle of sounds "Mega Brass" is a stunning acoustic trumpets, trombones and many other brasses gathered in one completeness so as you can get the best quality of sound. The best brass sections for Kurzweil PC3 K. Very Impressive 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

6.2.3.3 « KurzGigPack » de Weisersound



<http://www.weisersound.com/>

Demo : <https://soundcloud.com/dave-weiser/sets/weisersound-pc3pc3k-gig-pack>

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.

Please take a moment and check out Ruben's music! He's beyond brilliant, wish I could play one tenth as well as this cat.

<http://www.rubenvaltierra.net/>

6.2.3.4 Art of Sound

<https://www.aos-pro.com/kurzweil-1/pc3.html>

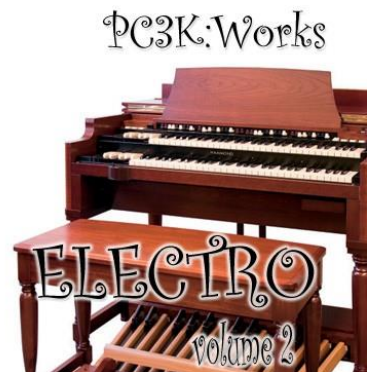
PC3:Works - Electro - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €85.00
Special Price: €42.50



PC3:Works - Electro - Volume 1 - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €19.95
Special Price: €15.96



PC3:Works - Electro - Volume 2 - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €73.95
Special Price: €51.97



PC3:Works - Synth Collection -
Volume 1 - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €31.95
Special Price: €25.96

PC3K:Works



Synth Collection

volume 1

PC3:Works - Synth
Collection, Volume 2
(Kurzweil PC3)
Regular Price: €39.95
Special Price: €31.96



Synth Collection

volume 2

PC3:Works - Synth Collection -
Volume 3 - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €17.95
Special Price: €14.36



PC3:Works - Synth Collection -
Volume 4 - (Kurzweil PC3)
Regular Price: €33.95
Special Price: €23.47



PC3:Works - Synth
Collection - Volume 5 -
(Kurzweil PC3)
Regular Price: €19.95
Special Price: €13.97



PC3:Works - Synth
Collection - Volume 6 -
(Kurzweil PC3)
Regular Price: €15.95
Special Price: €11.17



6.2.3.5 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

6.3 Tutoriels vidéo

6.3.1	KURZWEIL	407
6.3.2	POSERP	407

6.3.1 Kurzweil

<https://www.youtube.com/user/KurzweilTutorials/videos>

- [PC3LE 7: Setup Mode #9 \(Demo\)](#)
- [Updating the OS in the LE models via USB thumb drive](#)
- [1 Kurzweil PC3 Series: Front Panel Overview](#)
- [2 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Overview](#)
- [3 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 1\)](#)
- [4 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 2\)](#)
- [5 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 3\)](#)
- [6 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 4\)](#)
- [7 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 5\)](#)
- [8 Kurzweil PC3 Series: Program Mode Editor \(Part 6\)](#)
- [9 Kurzweil PC3 Series: FX Basics](#)
- [10 Kurzweil PC3 Series: FX Chain Editing](#)
- [11 Kurzweil PC3 Series: FX Management](#)
- [12 Kurzweil PC3 Series: Working with FX Presets](#)
- [13 Kurzweil PC3 Series: FX Mods](#)
- [14 Kurzweil PC3 Series: Specific Effects](#)
- [15 Kurzweil PC3 Series: Setup Mode Intro](#)
- [16 Kurzweil PC3 Series: Setup Mode Zone Mutes](#)
- [17 Kurzweil PC3 Series: Setup Mode Editor](#)
- [Kurzweil KORE 64 Expansion ROM Part 1](#)
- [Kurzweil KORE 64 Expansion ROM Part 2](#)
- [Kurzweil PC3 Series: SoundTower Desktop Editor Introduction](#)

6.3.2 Poserp



SOUNDWARE

<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](#)

6.4 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	Some	Some	Some	Some	Yes	Sold Separately	-	Some	Some	-	-
Keymaps/Samples	Yes	Yes	Yes	Yes	Yes		-	Yes	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	Most objects	Most objects	All objects	All objects	Most objects	Most Programs	-	Most Programs	Most Programs
		no user samples	no user samples	no user samples	no user samples		no user samples	no user samples	-	no user samples	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	5
1.1	INTRODUCTION	6
1.1.1	SONS ET CARACTÉRISTIQUES	6
1.1.2	APERÇU DU PC3LE	7
1.1.3	FONCTIONNEMENT DU PC3LE	8
1.1.4	SYNTHÈSE VAST	8
1.1.5	KB3 TONE WHEEL ÉMULATION	8
1.1.6	« PROGRAMMES KVA »	8
1.1.7	COMMENT UTILISER CE MANUEL	8
1.1.8	EST-CE QUE J'AI TOUT ?	9
1.1.9	BOOT LOADER POUR DIAGNOSTIC & MISE À JOUR DE L'OS	9
1.1.10	OPTIONS	9
1.1.10.1	Pédales	9
1.1.10.2	Périphérique de stockage USB	9
1.2	OU TROUVER QUOI ? (À RÉDIGER)	10
1.3	DÉMARRAGE	11
1.3.1	ÉTABLIR LES CONNEXIONS	11
1.3.2	JOUER	11
1.3.3	DÉMARRAGE — LES DÉTAILS	11
1.3.3.1	Alimentation	12
1.3.3.2	Port AUDIO	12
1.3.3.3	Port MIDI	13
1.3.3.4	Port Pedals	13
1.3.3.5	Mise sous tension	14
1.3.3.6	Port USB Storage	14
1.3.4	LES « PROGRAMS »	15
1.3.4.1	Sélection des « Programs »	15
1.3.4.2	Écoute facile	15
1.3.4.3	Affichage en mode « Program »	15
1.3.4.4	Fenêtre « Infos »	16
1.3.4.5	Boutons contextuels	16
1.3.4.6	Programs « V.A.S.T. »	16
1.3.4.7	Programs « KB3 »	16
1.3.5	LES « SETUPS »	17
1.3.6	« QUICK ACCESS »	17
1.3.7	LES AUTRES MODES	18
1.3.8	MISES À JOUR DU « FIRMWARE »	18
1.4	BASES DE L'INTERFACE UTILISATEUR	19
1.4.1	SÉLECTION DE MODE	20
1.4.2	BOUTONS « MODE »	21
1.4.3	COMMANDES ASSIGNABLES : « ASSIGNABLE CONTROLS »	21
1.4.4	PADS	21
1.4.5	COMMUTATEURS ASSIGNABLES : « ASSIGNABLE SWITCHES »	22
1.4.6	BOUTON SAVE	22
1.4.7	BOUTONS « CATEGORY »	22
1.4.8	MOLETTES DE HAUTEUR ET DE MODULATION	23

1.4.9	NAVIGATION	23
1.4.10	ENTRÉE DE DONNÉES	26
1.4.11	ENTRÉE DE DONNÉES & SÉLECTION DE CONTRÔLEUR INTUITIVES	28
1.4.12	RECHERCHE	28
1.4.13	ENREGISTREMENT ET LECTURE RAPIDES D'UNE « SÉQUENCE » (SONG)	29
1.5	LES MODES DE FONCTIONNEMENT	30
1.5.1	QU'EST-CE QU'UN MODE ?	30
1.5.2	SÉLECTION DES MODES	30
1.5.3	EMPLOI DES MODES	31
1.6	CONVENTIONS D'ÉDITION	33
1.6.1	INTRODUCTION À L'ÉDITION	33
1.6.2	TYPE D'OBJET ET IDENTIFIANT (ID)	34
1.6.3	SAUVEGARDER ET NOMMER UN OBJET	35
1.6.3.1	Sauvegarde simple	35
1.6.3.2	Sauvegarde avec nommage	35
1.6.3.3	Saisie alphanumérique avec les touches du clavier	36
1.6.4	SUPPRESSION D'OBJETS	38
1.6.5	SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DE FICHIERS : MODE « STORAGE »	38

2 UTILISATION AVANCÉE **39**

2.1	MODE « PROGRAM »	39
2.1.1	PAGE « PROGRAMMODE » (MODE « PROGRAM »)	41
2.1.1.1	Sélectionner un « Program »	41
2.1.1.2	Écoute facile	42
2.1.1.3	Définir et sélectionner les « Programs favoris »	42
2.1.1.4	Les boutons contextuels en mode « Program »	42
2.1.1.5	Sauvegarder les réglages de contrôleur	43
2.1.1.6	Réglages d'arpégiateur (bouton ARP SETTINGS)	43
2.1.1.7	Bouton SPLIT/LAYER	44
2.1.1.8	Bouton TAP TEMPO	44
2.1.2	PROGRAMMES « V.A.S.T. » & « KB3 »	45
2.1.2.1	Effets et commandes en temps réel en mode « KB3 »	46
2.1.2.1.1	Tirettes en mode « KB3 »	46
2.1.2.1.2	Boutons d'effets en mode « KB3 » (Commutateurs assignables)	46
2.1.2.1.3	Assignations supplémentaires de contrôleur en mode « KB3 »	47
2.1.2.2	Contrôle MIDI des « Programmes KB3 »	48
2.1.3	L'« ÉDITEUR DE PROGRAMME »	49
2.1.3.1	Page « PARAMETERS »	49
2.1.3.1.1	Paramètres	50
2.1.3.1.2	Valeurs MIDI	51
2.1.3.1.3	Source de contrôle	51
2.1.3.2	Page « BASIC »	52
2.1.3.3	Page « PADS »	53
2.1.3.4	Page « EFFECTS » (FX)	54
2.1.3.5	Pages « ARPEGGIATOR 1 & 2 » (ARP 1, ARP 2)	56
2.1.3.6	Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de programme »	57
2.1.3.7	Le bouton contextuel « V.A.S.T. »	57
2.1.3.7.1	Ajout de paramètres à la page « PARAMETERS »	57
2.1.3.7.2	Structure de « programme V.A.S.T. »	58
2.1.3.7.3	Édition des « programmes V.A.S.T. »	59

2.1.3.7.3.1	Les boutons contextuels dans l'« éditeur de programme »	61
2.1.3.7.3.2	Boutons « MODE » dans l'« éditeur de programme »	61
2.1.3.7.3.3	Page « KEYMAP »	62
2.1.3.7.3.4	Page « LAYER » (Adaptation à poursuivre)	65
2.1.3.7.3.5	Page « PITCH »	70
2.1.3.7.3.6	Page « AMP »	70
2.1.3.7.3.7	Page « Algorithme » (ALG)	70
2.1.3.7.3.7.1	Principes de base d'un « algorithme »	72
2.1.3.7.3.7.2	Paramètres communs de contrôle du DSP	73
2.1.3.7.3.7.3	Paramètres fixes	74
2.1.3.7.3.7.4	Paramètres programmables	75
2.1.3.7.3.7.5	« Alt Input » pour « algorithmes » (mode cascade)	76
2.1.3.7.3.7.6	« Dynamic VAST »	76
2.1.3.7.3.8	Page « DSP Control » (DSPCTL)	77
2.1.3.7.3.9	Page « Modulation de DSP » (DSPMOD)	78
2.1.3.7.3.10	Page « OUTPUT »	79
2.1.3.7.3.11	Page « COMMON »	82
2.1.3.7.3.12	Page « LFO »	85
2.1.3.7.3.13	Page « ASR »	87
2.1.3.7.3.14	Page « FUN » (fonctions)	88
2.1.3.7.3.15	Page « AMPENV » (enveloppe d'amplitude)	88
2.1.3.7.3.16	Les pages « ENV2 » & « ENV3 »	91
2.1.3.7.3.17	Page « ENVCTL » (contrôle d'enveloppe)	91
2.1.3.7.3.18	« INFO »	93
2.1.3.7.3.19	Boutons contextuels de fonction	94
2.1.3.7.4	Édition des « Programmes VAST » avec « oscillateurs KVA »	96
2.1.3.7.4.1	Utilisation de base des « oscillateurs KVA »	96
2.1.3.7.4.2	Réglages minimaux pour l'utilisation de base des « oscillateurs KVA » :	96
2.1.3.7.4.3	Réglages de la hauteur des « oscillateurs KVA »	97
2.1.3.7.4.4	Réglage du type d'« oscillateur KVA »	97
2.1.3.7.4.5	Réglages de l'oscillateur « Sync Square » :	98
2.1.3.7.4.6	Utilisation avancée des « oscillateurs KVA »	99
2.1.3.7.4.6.1	Exemples de contrôle et de modulation de DSP simples :	100
2.1.3.7.4.6.2	Paramètres de contrôle et de modulation propres aux oscillateurs :	101
2.1.3.7.4.6.3	Utilisation de « Keymaps » et d'enveloppes d'amplitude naturelles avec les « oscillateurs KVA »	103
2.1.3.7.5	Édition des « programmes KB3 »	104
2.1.3.7.5.1	KB3 : Page « Tone Wheels » (TONEWL)	104
2.1.3.7.5.2	KB3 : Page « Drawbars » (DRAWBR)	106
2.1.3.7.5.3	KB3 : le bouton contextuel de réglage des tirettes SetDBR (Set Drawbars)	107
2.1.3.7.5.4	KB3 : Page « PITCH »	107
2.1.3.7.5.5	KB3 : Page « AMP » (amplitude)	107
2.1.3.7.5.6	KB3 : Page « PERC1 »	107
2.1.3.7.5.7	KB3 : Page « PERC2 »	109
2.1.3.7.5.8	KB3 : Page « KEYCLK » (clic de touche)	109
2.1.3.7.5.9	KB3 : la page « MISC »	111
2.1.3.7.5.10	KB3 : Page « EQ »	113
2.1.3.7.5.11	KB3 : Page « OUTPUT »	113
2.1.3.7.5.12	KB3 : les pages « LFO », « ASR » & « FUN »	114
2.1.3.7.5.13	Astuces de programmation « KB3 »	114
2.2	MODE « SETUP »	116
2.2.1	BOUTON SPLIT/LAYER	117

2.2.1.1	Ajouter une « zone Split »	117
2.2.1.2	Ajouter une « zone Layer »	119
2.2.2	BOUTON TAP TEMPO	120
2.2.3	« EDITEUR DE SETUP »	120
2.2.3.1	Page « Canal/Programme » (CH/PROG)	121
2.2.3.2	Page « Controllers » (CTRLS)	126
2.2.3.2.1	Knobs, CC Pedal, Modwheel, Pitchbend up/dn, Pressure	127
2.2.3.2.2	SW Pedal 1 et 2, Arp. Switch, Arp. Latch sw, Switch 1-10	130
2.2.3.2.3	Pads	132
2.2.3.2.4	La liste de destinations de contrôleur	134
2.2.3.2.5	Numéro de touche de « Shift Pattern », tonalité de « Shift Pattern » (ShKeyNum, ShiftKey)	140
2.2.3.3	Page « Panoramique/Volume » (PAN-VOL)	143
2.2.3.4	Page Touches/Dynamique (KEY-VEL)	144
2.2.3.5	Pages « ARPEGGIATOR » & « ARPEGGIATOR 2 » (ARP1, ARP2)	149
2.2.3.5.1	Page « ARPEGGIATOR »	150
2.2.3.5.2	Page « ARPEGGIATOR 2 »	158
2.2.3.5.3	Contrôle en temps réel des paramètres de l'arpégiateur	163
2.2.3.6	« Riffs »	165
2.2.3.6.1	Page « RIFF1 »	166
2.2.3.6.2	Page « RIFF2 »	168
2.2.3.6.3	Contrôle en temps réel des paramètres de « Riff »	175
2.2.3.7	Page « BEND »	176
2.2.3.8	Pages FX : « FX », « AUXFX1 », « AUXFX2 »	177
2.2.3.8.1	Vue d'ensemble des effets	178
2.2.3.8.2	Page « FX » :	180
2.2.3.8.3	Pages « AUXFX1 » & « AUXFX2 »	182
2.2.3.9	Page « COMMON »	183
2.2.3.10	Page « TRIGGER KEYS » (KEYTRG)	184
2.2.3.11	Boutons contextuels de l'utilitaire « éditeur de Setup »	185
2.2.3.12	Sauvegarder un « Setup » en mode « Song »	187
2.2.4	« SETUP DE CONTRÔLE »	189
2.3	MODE « QUICK ACCESS »	192
2.3.1	LES BOUTONS CONTEXTUELS DU MODE « QUICK ACCESS »	193
2.3.2	L'« ÉDITEUR QA »	193
2.4	MODE « MASTER »	195
2.4.1	PAGE 1 DU MODE « MASTER » (MAST 1)	195
2.4.2	PAGE 2 DU MODE « MASTER » (MAST 2)	200
2.4.3	MIDI TRANSMIT (XMIT)	203
2.4.4	MIDI RECEIVE (RCV)	207
2.4.4.1	Messages de changement de commande (contrôleurs CC) venant d'appareils MIDI externes	211
2.4.5	FORMATS DE « PROGRAMME CHANGE »	215
2.4.6	LES BOUTONS CONTEXTUELS EN MODE « MASTER »	216
2.4.7	UTILITIES	216
2.5	MODE « SONG » & « EDITEUR DE MORCEAU »	220
2.5.1	DÉBUTER AVEC LE SÉQUENCEUR	220
2.5.2	MODE « SONG » : PAGE « MAIN »	221
2.5.3	MODE « SONG » : PAGE « BIG »	230
2.5.4	MODE « SONG » : PAGES « FX »	232
2.5.5	MODE « SONG » : PAGE « MIXER »	232
2.5.6	MODE « SONG » : PAGE « METRONOME »	233

2.5.7	MODE « SONG » : PAGES « FILTER » (« RECFLT » ET « PLYFLT »)	235
2.5.8	MODE « SONG » : PAGE « MISC »	236
2.5.9	MODE « SONG » : PAGE « MISC »	236
2.5.10	MODE « SONG » : PAGE « STATS »	237
2.5.11	MODE « SONG » : PAGE « STATS »	237
2.5.12	L'ÉDITEUR DE MORCEAU	238
2.5.13	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « COMMON »	238
2.5.14	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « COMMON »	240
2.5.15	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « TRACK »	240
2.5.16	PARAMÈTRES COMMUNS AUX FONCTIONS D'ÉDITION DE PISTE (TRACK) DE L'ÉDITEUR DE MORCEAU	241
2.5.17	PARAMÈTRES DE LA BOÎTE « RÉGION/CRITÈRE »	241
2.5.18	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « TRACK »	242
2.5.19	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	243
2.5.20	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	245
2.5.21	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	246
2.5.22	ÉDITEUR DE MORCEAU : FONCTIONS DE PISTE (TRACK)	247
2.5.23	ÉDITEUR DE MORCEAU : PAGE « EVENT »	248
2.5.24	BOUTONS CONTEXTUELS DE LA PAGE « EVENT »	250
2.6	MODE « STORAGE »	251
2.6.1	RÉSUMÉ (RÉSUMÉ À TERMINER)	251
2.6.2	PAGE « STORAGEMODE »	252
2.6.3	GÉNÉRALITÉS SUR LES FONCTIONNALITÉS DU MODE « STORAGE »	253
2.6.4	PAGES « STORE » & « STORE ADVANCED »	255
2.6.4.1	Page « Store »	255
2.6.4.2	Sous-page « Store Advanced »	255
2.6.5	PAGE « LOAD »	256
2.6.5.1	Chargement individuel d'objets	257
2.6.5.2	Méthodes de chargement	258
2.6.6	PAGE « UTILITIES »	258
2.6.7	« EXPORT »	259
2.6.8	« FORMAT »	259
2.7	« KEYMAP » & « ÉDITION D'ÉCHANTILLON »	261
2.7.1	« ÉDITEUR DE KEYMAP »	261
2.7.2	PARAMÈTRES DE L'« ÉDITEUR DE KEYMAP »	263
2.7.3	LES BOUTONS CONTEXTUELS DANS L'« ÉDITEUR DE KEYMAP »	265
2.7.4	ÉTABLIR UNE « KEYMAP »	267
2.7.5	ÉTABLIR UNE « KEYMAP »	268
2.7.6	ÉTABLIR UNE « KEYMAP »	268
2.7.7	ÉDITION D'ÉCHANTILLONS	269
2.7.8	LA PAGE « MISC »	270
2.7.9	BOUTONS CONTEXTUELS EN PAGE « MISC »	272
2.7.10	PAGE « TRIM »	272
2.8	TUTORIEL : MODE « SONG »	276
2.8.1	VUE D'ENSEMBLE DE L'ENREGISTREMENT	276
2.8.2	PARTIE 1 : ASSIGNER DES INSTRUMENTS AUX PISTES	277
2.8.3	PARTIE 2 : RÉGLER LE TEMPO	278
2.8.4	PARTIE 3 : ENREGISTRER VOTRE PREMIÈRE PISTE, SAUVEGARDER LE MORCEAU	278
2.8.5	FONCTIONS DES BOUTONS CONTEXTUELS EN PAGE SAVE CHANGES :	279
2.8.6	PARTIE 4 : ENREGISTRER D'AUTRE PISTES	280
2.8.7	PARTIE 5 : CORRIGER LES ERREURS	281
2.8.8	PARTIE 6 : RÉGLER LE VOLUME DE CHAQUE INSTRUMENT	282
2.8.9	PARTIE 6 B : ENREGISTRER UNE AUTOMATION DE VOLUME	283

2.8.10	PARTIE 6 C : EFFACER UNE AUTOMATION DE VOLUME	283
2.8.11	PARTIE 7 : EN APPRENDRE PLUS SUR LE MODE « SONG »	284
2.9	TUTORIEL : MODE « SETUP »	286
2.9.1	« SETUP EDITOR » (ÉDITEUR DE SETUP)	287
2.9.2	UTILISATION ET ÉDITION D'UN « SETUP » DE « PROGRAMMES » DIVISÉS (SPLIT)	287
2.9.2.1	Partie 1: Chargez le « Setup » exemple	288
2.9.2.2	Partie 2: Changement du « point de split » (réglage de l'étendue de la « zone »)	288
2.9.2.3	Partie 3: Création d'un nouveau « Setup Split » à partir d'un existant	289
2.9.3	UTILISATION DU MODE « SETUP » POUR JOUER DES SUPERPOSITIONS D'INSTRUMENTS	290
2.9.4	RÉGLAGE DU VOLUME ET PANORAMIQUE DES « ZONES »	291
2.9.5	ASSIGNATION DE MULTIPLES BOUTONS POUR CONTRÔLER LE VOLUME DANS DIFFÉRENTES « ZONES »	292
2.9.6	ASSIGNATION D'UN BOUTON UNIQUE POUR CONTRÔLER LE VOLUME RELATIF DANS DIFFÉRENTES « ZONES »	293
2.9.6.1	Méthode Offset	294
2.9.6.2	Méthode Scale (proportionnelle)	295
2.9.7	ASSIGNATION D'UN BOUTON UNIQUE POUR MÉLANGER (CROSSFADE) LE VOLUME DE DIFFÉRENTES « ZONES »	297
2.9.8	BASCULER ENTRE LES « ZONES » EN FONCTION DE LA VÉLOCITÉ JOUÉE AU CLAVIER	299
2.9.9	CRÉATION D'UN NOUVEAU « SETUP »	300
2.9.10	BASES DE L'UTILISATION DES « RIFFS »	302
2.9.10.1	Ajout d'un « Riff », synchronisation des « Riffs »	302
2.9.10.2	Transposition d'un « Riff » lorsqu'il est enclenché	306
2.9.10.3	Utilisation d'un morceau unique pour des « Riffs » multiples	308
2.9.10.4	Dépannage des « Riffs »	311
2.10	CONSEILS POUR UTILISATEUR CHEVRONNÉ	313
2.10.1	CONSEILS GÉNÉRAUX	313
2.10.2	CONSEILS AVANCÉS	315
2.10.2.1	Entrée de données/sélection de contrôleur intuitives	315
2.10.2.2	Fonction de recherche (trouver un « programme » ou un « Setup » par son nom)	316
2.10.2.3	Mode « Program »	317
2.10.2.3.1	Changer la « chaîne d'effets »	317
2.10.2.3.2	Changer les assignations de boutons rotatifs, commutateurs et autres contrôleurs et contrôler les paramètres non réglés par défaut	318
2.10.2.4	Mode « Setup »	319
2.10.2.4.1	Assigner une zone réservée à l'usage des pads	319
2.10.2.4.2	Assigner des pads à des notes, accords, « Riffs » ou à la commutation d'autres fonctions comme les arpégiateurs	320
2.10.2.4.3	Créer un pattern de décalage (Shift pattern) ou de dynamique pour des arpèges personnalisés	320
2.10.2.4.4	Enregistrer un court morceau devant servir de « Riff », enregistrer un « Setup » en mode « Song »	321
2.11	ANNEXES	322
2.11.1	A. CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES	322
2.11.1.1	Caractéristiques techniques	322
2.11.1.2	Tableau d'équipement MIDI	325
2.11.2	B. BOOTLOADER DU PC3LE	326
2.11.2.1	Utilisation du menu du Bootloader	326
2.11.2.2	Mise à jour des objets et du logiciel du PC3LE	326
2.11.2.3	Run Diags (lancement des diagnostics)	328
2.11.2.4	System Reset (réinitialisation du système)	328
2.11.2.5	File Utilities (utilitaires de fichiers)	328
2.11.3	C. CONVERSION D'ANCIENS FICHIERS PAR LE PC3LE	329
2.11.4	TYPES D'OBJET ET DÉTAILS DE CONVERSION	329

2.11.5	SERVICE BULLETIN:FLASHING LIGHTS — NO OPERATION (KURZWEI JUNE 2013)	331
2.11.5.1	Problem Description	332
2.11.5.2	Repair Procedure	332
2.11.5.3	Technical Analysis	333
3	OBJECT LISTS	334
3.1	LISTE DES « PROGRAMMES » D'USINE	334
3.2	LISTE DES « SETUPS » D'USINE	340
3.3	LISTE DES « SONG » D'USINE	342
4	LOGICIELS EXTÉRIEURS DE CONTRÔLE	344
4.1	LOGICIEL PC	344
4.1.1	« PC3 LE SOUNDEDITOR » DE SOUNDTOWER (\$70)	344
4.1.1.1	Vue d'ensemble	344
4.1.1.2	Manuel (À traduire)	346
4.1.2	« PC3 ENVELOPE CONTROL » DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE)	346
4.1.2.1	Introduction	347
4.1.2.2	The Basics	347
4.1.2.3	User Interface	348
4.1.2.4	Midi Channels And Layers	351
4.1.2.5	Global Controls	351
4.1.2.6	Final Words	352
4.1.3	« PC3 PATTERN DECODER » DE GODLIKE PRODUCTION (DONATIONWARE) (A TRADUIRE)	353
4.2	APPLICATION IPAD	354
5	THÉORIE SUR LES SONS DU PC3K	355
5.1	SYNTHÈSE DE SON	355
5.1.1	SYNTHÈSE VAST	355
5.1.2	SYNTHÈSE VA-1	356
5.2	CARTE D'EXTENSION DE SON KORE 64	356
6	RESSOURCES SUR INTERNET	358
6.1	SITES DÉDIÉS	358
6.2	« SONS » SUPPLÉMENTAIRES	358
6.2.1	« SONS » GRATUITS KURZWEIL	358
6.2.2	AUTRES SONS GRATUITS	358
6.2.2.1	Godelike Production	358
6.2.2.1.1	Liquid Tension Lead	359
6.2.2.1.2	KSP8	359
6.2.2.1.3	New Harmonica	360
6.2.2.1.4	Pressure Keys	360
6.2.2.1.5	Download Manager Guide	360
6.2.2.1.5.1	Downloading Files	361
6.2.2.1.5.2	Uploading Files	362
6.2.2.1.5.3	Appendix 1	363

6.2.3	« SONS » COMMERCIAUX	365
6.2.3.1	Barb and Co	365
6.2.3.1.1	Electro Drome PC3Le (18€)	365
6.2.3.1.1.1	FILTER :	366
6.2.3.1.1.2	EQUALIZER :	366
6.2.3.1.1.3	AUX EFFECTS :	366
6.2.3.1.1.4	The insert effects chains :	366
6.2.3.1.1.5	Panneau de contrôle	367
6.2.3.1.1.6	Program's Controllers Lists (fichier PDF)	367
6.2.3.1.2	Moose Attack soundset PC3/K/Le/A (20€)	369
6.2.3.1.2.1	REAL TIME CONTROLS :	369
6.2.3.1.2.2	EFFECTS ??	369
6.2.3.1.2.3	SETUPS ??	369
6.2.3.1.2.4	IS THERE A MANUAL SOMEWHERE ?	369
6.2.3.1.2.5	Controller Mapping (Fichier PDF)	369
6.2.3.1.2.6	Program's Controllers List (fichier PDF)	370
6.2.3.1.2.7	Setup's Controllers List (fichier PDF)	373
6.2.3.1.3	VORTEX soundset PC3/K/Le/A (15€)	375
6.2.3.1.3.1	pc3-to-pc3le controller-mapping (Fichier PDF)	375
6.2.3.1.3.2	Program's Controllers List (fichier PDF)	375
6.2.3.1.4	Keys of Gold soundset PC3/K/Le/A (12€)	377
6.2.3.1.5	Kheops-01 PC3Le (15€)	380
6.2.3.1.6	Kephren PC3Le (15€)	381
6.2.3.1.7	Cobalt PC3Le (25€)	383
6.2.3.1.7.1	Feedback / Echo ?	385
6.2.3.1.7.2	Reading / understanding the algorithms	385
6.2.3.1.7.3	3 operators	386
6.2.3.1.7.4	Cobalt PC3 Le control panel :	387
6.2.3.1.7.5	Troubleshootings :	389
6.2.3.1.7.6	ALGORITHMS (fichier pdf)	389
6.2.3.1.7.7	VALUE / NOTE / FREQUENCY RATIO (fichier pdf)	390
6.2.3.1.8	U-Max 101 PC3Le (25€)	392
6.2.3.1.8.1	The next step to program a VAST instrument...	392
6.2.3.1.8.2	U-Max 101 sound engine spec's :	392
6.2.3.1.8.3	Reading / Understanding the INITS	393
6.2.3.1.8.4	Programming the U-max sound engine	394
6.2.3.1.8.5	U-Max 101 and polyphony	395
6.2.3.1.8.6	To conclude...	395
6.2.3.1.8.7	Presets list & description (fichier pdf)	396
6.2.3.1.8.8	Parameters list and description (fichier pdf)	399
6.2.3.1.8.9	'INIT' filters list and description (fichier pdf)	401
6.2.3.1.9	Full Pack Pc3Le (~~145€~~ 115€)	402
6.2.3.2	MEGA PRESET	402
6.2.3.3	« KurzGigPack » de Weisersound	404
6.2.3.4	Art of Sound	405
6.2.3.5	Autres	406
6.3	TUTORIELS VIDÉO	407
6.3.1	KURZWEIL	407
6.3.2	POSERP	407
6.4	TABLEAU DE COMPARAISON DES DIFFÉRENTS CLAVIERS PRO KURZWEIL	409